

Meningkatkan Daya Saing di Era Globalisasi tanpa Kehilangan Jati Diri: Inovasi terhadap Konsep Wessels melalui Drama Berbahasa Inggris dalam Ekspresi Drama Rakyat Nusantara¹

Bambang Suwarno²

Abstrak

Tujuan penelitian adalah (1) melakukan inovasi model *drama berbahasa Inggris dalam ekspresi drama rakyat Nusantara* (DBIEDRN), (2) menyelidiki apakah model tersebut memenuhi kriteria drama rakyat Nusantara dan drama berbahasa Inggris untuk pendidikan, (3) menjajaki tanggapan responden. Globalisasi mensyaratkan peningkatan daya saing, di antaranya dengan pengembangan kemampuan berbahasa Inggris (Dardjowidjojo, 2003; Suwarno, 2006). Hal ini memerlukan pengembangan teknik dan media yang otentik, salah satunya drama (Bolton, 1984). Namun, guna menghindari erosi kultural, kultur Nusantara perlu disertakan. Maka, dikembangkan model DBIEDRN dari pra-prototipe Saraswati (2000). Pengembangan DBIEDRN sebagai teknik dan sarana pembelajaran bahasa Inggris (untuk *non-native speakers*) dilakukan dengan menerapkan konsep Wessels (1995), namun dengan inkorporasi unsur-unsur drama rakyat Nusantara (Semi, 1984). Pengembangan DBIEDRN sebagai produk inovatif dilakukan melalui prosedur pengembangan produk baru (Guiltingan dan Paul, 1998), yang mensyaratkan evaluasi calon pelanggan. Subyek pengembangan adalah para mahasiswa jurusan Bahasa dan Seni FKIP UNIB. Hasil menunjukkan bahwa model DBIEDRN dapat dikembangkan dengan memenuhi persyaratan konsep Wessels (*op.cit.*), menyangkut (1) ceritera, (2) peserta, (3) waktu, (4) ruang pentas, (5) dinamika kelompok, (6) disiplin. Model ini juga mencakup unsur-unsur drama rakyat Nusantara, seperti tari pembukaan, musik dan lagu, kostum, layar, dan properti. Tanggapan berbagai kelompok responden sebagai berikut. Pengajar bahasa Inggris, penonton mahasiswa dan pelajar, serta pemeran menganggap DBIEDRN bermanfaat untuk pengembangan kemampuan berbahasa Inggris. Pelaku seni Nusantara menganggap bahwa DBIEDRN amat baik untuk memperkenalkan seni Nusantara kepada hadirin global. Wakil komunitas instansi dan usaha wisata menganggap DBIEDRN memiliki prospek, namun belum berkomitmen untuk menjadi sponsor utama. Disarankan penelitian lebih lanjut untuk menyempurnakan model tersebut, agar diperoleh model DBIEDRN yang handal sebagai produk inovasi karya anak bangsa Indonesia, khususnya dalam menyongsong era ekonomi kreatif, guna ditampilkan kepada *global audience*.

Kata Kunci: Drama Nusantara berbahasa Inggris

Abstract

This study aims to (1) perform an innovation of the English drama that is expressed in Nusantara folk theater (EDENFT), (2) investigate whether the drama satisfies the requirement for both Nusantara folk theatre and English drama for education, (3)

¹ Penelitian Hibah Bersaing, dimulai tahun lalu dan dilanjutkan tahun ini

² Bambang Suwarno, dosen pada Jurusan Bahasa dan Seni, FKIP Universitas Bengkulu

investigate customers' responses. Globalization requires the improvement of competitive power, including that of English (Dardjowidjojo, 2003; Suwarno, 2006). This requires the development of authentic media and technique, e.g., drama (Bolton, 1984). However, to prevent cultural erosion, the Nusantara culture needs to be involved. Therefore, the EDENFT model is developed from a prototype proposed by Saraswati (2000). The EDENFT as a language instruction technique and media is developed through Wessels's concept (1995) but with the incorporation of Nusantara folk theater (Semi, 1984). The EDENFT as an innovative product is developed through Guiltinan and Paul's procedure (1998), which requires the evaluation from the potential customers.. The subjects for the development comprise the students of the Language and Arts Department of the FKIP UNIB. The result shows that the EDENFT model could be developed. This model fulfils the Wessels's criteria (op. cit.), involving (1) story, (2) performer, (3) time, (5) venue for performance, (5) group dynamics, and (6) discipline. The model also comprises the elements that are usually present in the performance of Nusantara folk theatre, e.g., opening dance, music and song, costume, backdrop, and property. The responses from stakeholders/potential customers, as required by Guiltinan and Paul (op. cit.) are as follows. The English instructors, the student spectators, and the performers, view the EDENFT as quite beneficial for English skills development. The Nusantara art performers think that the EDENFT is quite beneficial for promoting Nusantara arts to global audience. The representatives from tourism board and companies view the EDENFT as prospective, although they have not yet given their commitment to be main sponsors. Further study is recommended to improve the EDENFT model in order to acquire a reliable EDENFT model, especially to anticipate the era of creative economy, which could be presented to the global audience.

Key word: Nusantara folk theatre in English

1. Pendahuluan

1.1. Latar Belakang

Era globalisasi menuntut agar para lembaga, perusahaan, dan individu dari suatu negara memiliki *daya saing*, yaitu, mereka mampu berkompetisi dengan para lembaga, perusahaan, dan individu dari negara-negara lain tanpa proteksi dan keistimewaan (Pekerti, 1998). Komponen daya saing yang amat penting adalah penguasaan *bahasa Inggris* (Dulay, 1993; Dardjowidjojo, 2004; Suwarno, 2006). Masalahnya, kebanyakan warga Indonesia kurang menguasai bahasa Inggris (Dardjowidjojo, 2004).

Untuk mengatasinya, diperlukan inovasi untuk “mendekatkan” bahasa Inggris ke (maha) siswa dan masyarakat. Salah satu teknik dan media yang amat potensial untuk keperluan tersebut adalah drama berbahasa Inggris. Karena dalam drama para pelajar terlibat secara intelektual, emosional, dan fisik dalam bahasa target (Fajar,

2005). Drama memungkinkan imajinasi, kreativitas, pembelajaran, wawasan, dan pertumbuhan (Wirza, 2005). Bahkan, Bolton (1984) menganjurkan agar drama ditempatkan dalam posisi sentral dalam kurikulum.

Namun, upaya “mendekatkan” bahasa Inggris kepada anak didik dapat menimbulkan imperialisme linguistik dan kultural (Fahrudin, 2000). Maka, kultur lokal/asli perlu disertakan dalam pembelajaran dan perolehan bahasa (Doherty et. al., dalam Rodliyah, 2005). Pengembangan meterial dan sumber belajar perlu mengacu pada warisan budaya sendiri (Budiyanta, 2000). Dengan kata lain, diperlukan sinergi antara peningkatan penguasaan bahasa Inggris dengan konservasi budaya sendiri (Suwarno, 2006). Salah satu langkah itu adalah pengembangan drama berbahasa Inggris dalam ekspresi drama rakyat Nusantara (Saraswati, 2000; Suwarno, 2006).

1.2. Rumusan Masalah, Tujuan, dan Lingkup

Masalah dalam penelitian ini adalah (1) Bagaimanakah mengembangkan DBIEDRN, (2) apakah DBIEDRN yang dikembangkan tersebut memenuhi berbagai syarat dalam konsep Wessels serta menyertakan unsur-unsur yang lazim didapat pada pertunjukan drama rakyat Nusantara, (3) Bagaimana tanggapan para calon konsumen terhadap DBIEDRN?

DBIEDRN adalah Drama Berbahasa Inggris dalam Ekspresi Drama Rakyat Nusantara. Lingkup penelitian adalah pengembangan drama berbahasa Inggris yang diekspresikan dalam drama rakyat Nusantara, dengan mencakup semua unsur teater rakyat Nusantara, seperti tari pembukaan dan sela, musik, layar, kostum, dan properti.

Jika drama rakyat Nusantara dikembangkan dalam kombinasi dengan drama berbahasa Inggris, maka 3 tujuan dan manfaat tercapai. Yang pertama, terciptanya drama berbahasa Inggris sebagai sumber dan media otentik untuk pembelajaran dan perolehan bahasa Inggris. Yang kedua, upaya mendekatkan bahasa Inggris ke anak didik dapat dilakukan dalam semangat konservasi budaya Nusantara (Budiharjo, 2000). Yang ketiga drama tersebut dapat menjadi sarana hiburan berpotensi wisata, atau diperkenalkan kepada warga mancanegara. Dengan demikian, terciptalah inovasi lokal berperspektif global. Singkatnya, DBIEDRN merupakan sarana yang amat tepat untuk mengembangkan penguasaan Bahasa Inggris pada pelajar dan masyarakat tanpa kehilangan akar budaya Nusantara {Suwarno (2005, 2006)}. Akhirnya, pengenalan budaya Nusantara kepada global audience dapat mencegah klaim kultural terhadap warisan budaya Indonesia, seperti yang telah terjadi pada kasus batik dan reog.

1.3. Metode

Desain dalam penelitian ini adalah studi pengembangan, yang disarankan oleh Gay (1990) untuk pendidikan dan Guiltinan serta Paul (1998) untuk produk baru.

Subyek penelitian meliputi (1) dosen dan guru bahasa Inggris, pelaku budaya Nusantara, pelaku wisata, dan penonton, serta (2) pelaku pementasan. Sesuai dengan kepentingan penelitian, sampling dilakukan secara *purposif*.

Instrumen berupa angket, wawancara, dan ceklist. Angket dibagikan pada saat pementasan kepada berbagai kelompok responden. Angket terdiri dari dua jenis pertanyaan. Jenis pertama meminta responden untuk memberikan jawaban Ya/Tidak. Jenis kedua meminta responden untuk memilih salah satu dari empat pilihan dari skala Likert. Pada pengembangan drama, dari latihan sampai pementasan, material berupa naskah drama. Pada tahap pengambilan respons, material berupa pementasan.

Untuk mengolah data dipakai persentase dan rerata terbobot. Guna menyimpulkan tanggapan suatu kelompok responden secara keseluruhan, (1) untuk pertanyaan tipe 1 (Ya/Tidak) dipakai %; (2) untuk pertanyaan tipe 2 (skala Likert), dipakai % dan rerata terbobot. Rumus rerata terbobot sebagai berikut.³

$$M_w = \frac{\sum f \cdot w}{\sum f}$$

M_w : rata-rata terbobot; $\sum f \cdot w$ = jumlah hasil kali frekuensi dan bobot; $\sum f$ = jumlah frekuensi.

Untuk memaknai rerata terbobot, dibuat rentang pemaknaan sebagai berikut:

Table 1. Pemaknaan Rerata Terbobot

Rerata terbobot	Makna rerata terbobot
3,20 - 4,00	Sangat (+)
2,40 - 3,19	(+)
1,60 - 2,39	Cukup .. /Netral
0,80 - 1,50	(-)
0,00 - 0,79	Sangat (-)

³ Disadari bahwa skala Likert merupakan data ordinal, sehingga sebenarnya pemakaian rerata terbobot kurang tepat, karena rumus tersebut sejatinya berlaku untuk data interval dan ratio. Namun Chase (1985), mengutip Burke dan Labovitz, menyatakan bahwa selama teknik statistik berkorespondensi dengan model populasi, maka hal itu bisa diterima. Selain itu, Usman dan Akbar (1995) menganjurkan uji-t untuk menguji karakteristik butir skala Likert. Kalau teknik statistika yang lebih kompleks seperti uji -t dapat dilakukan pada skala Likert, maka mestinya teknik statistik yang lebih sederhana seperti weighted average juga dapat diterapkan. Dengan kedua dasar tersebut, peneliti memberanikan diri menggunakan rumus weighted average pada skala Likert, agar dapat diperoleh kesimpulan yang tegas tentang pendapat atau pendirian kelompok responden tentang suatu butir/masalah.

Sebagai contoh, kepada para pengajar ditanyakan sejauh mana manfaat DBIEDRN bagi pengembangan penguasaan bahasa Inggris. Hasilnya sebagai berikut.

Table 2. Contoh Pemaknaan Rerata Terbobot

		Tabel .. Manfaat DBIEDRN													
		SM		M		TM		STM		Abs		N		WA	K
		N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%		
1		<i>Terhadap pembelajaran bahasa Inggris</i>													
	a.	Memperkuat integrative motivation	9	60%	6	40%	0	0%	0	0%	0	0%	15	3.6	SM

Ket:
 SM: Sangat ber(M)anfaat; M: Ber(M)anfaat; CM: Cukup ber(M)anfaat; TM: Tidak ber(M)anfaat ;STM: Sangat tidak ber(M)anfaat; Abs: Abstain (tidak menjawab); N: Jumlah responden; WA; Weighted Average (Rerata terbobot); K:Kategori

Untuk pertanyaan tentang manfaat DBIEDRN terhadap pembelajaran bahasa Inggris, aspek (a) (*integrative motivation*), dari 15 responden, 9 menyatakan bahwa DBIEDERN “SM”[Sangat ber(M)anfaat], 6 menyatakan “M” [ber(M)anfaat], dan tidak ada (0) yang menyatakan “TM” (Tidak bermanfaat) atau “STM” (Sangat Tidak Bermanfaat). Secara keseluruhan, terhadap pertanyaan ini para pengajar bahasa Inggris memberikan rerata terbobot atau *weighted average* (WA) = 3,8. Ini termasuk dalam interval pemaknaan WA 3,20 s/d 4,00, yaitu “Amat ber(M)anfaat.”

2. Kajian Teori

2.1. Hakekat Drama

Drama adalah karya sastra yang menggambarkan kehidupan dan aktivitas manusia melalui akting dan dialog antar pelaku serta didesain untuk ditampilkan di panggung (Reaske, 1985). Menurut Sumarjo dan Saini (1997), naskah drama dibagi dalam berbagai babak, yaitu, bagian naskah drama yang merangkum semua peristiwa yang terjadi di satu tempat pada urutan waktu tertentu. Babak dibagi ke dalam adegan, yaitu, bagian babak yang batasnya ditentukan oleh perubahan peristiwa berhubung datang atau perginya seorang atau lebih tokoh cerita ke atas pentas. Bagian penting dan secara lahiriah membedakan drama dari jenis fiksi lain adalah dialog. Plot atau alur cerita adalah rangkaian peristiwa yang dihubungkan dengan hukum sebab-akibat.

Prasmodji (1984) menyebutkan bahwa unsur-unsur drama terdiri dari (1) cerita, (2) pelaku drama, (3) panggung, (4) penonton, (5) sutradara.

2.2. Drama sebagai teknik dan Media Perolehan Bahasa Inggris yang Efektif

Media adalah sarana untuk membawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan instruksional atau sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dengar, termasuk perangkat kerasnya. (Schraman, 1977, dan NEA 1969, dalam Soetomo, 1993). Pengembangan media perlu memperhatikan konsep *authenticity*, yang menyangkut apakah media itu dikembangkan untuk keperluan di dunia nyata (Nunan, 1988). Semakin tinggi kemungkinan pemakaian material, program, atau media, di dunia nyata, semakin tinggi derajat *authenticity*-nya dan semakin tinggi nilainya dalam proses pembelajaran dan perolehan bahasa. Drama berbahasa Inggris yang dikembangkan untuk tontonan bersifat otentik, karena dapat dipakai sebagai media pembelajaran dan perolehan bahasa Inggris, namun *tidak khusus dirancang* untuk kegiatan pembelajaran.

Menurut Fajar (2005), drama adalah media yang menarik dan komunikatif untuk merangsang pembelajaran dan perolehan bahasa dengan membuat pelajar bahasa Inggris terlibat secara intelektual, emosional, dan fisik dalam bahasa target. Vygotsky (1987) menambahkan bahwa pelaku drama terlibat secara personal dalam kegiatan sehingga keraguan dan rasa malunya berkurang serta mereka diberdayakan untuk mengeskpresikan diri melalui berbagai karakter. Potensi drama yang amat besar membuat Bolton (1984) menganjurkan agar drama ditempatkan dalam posisi sentral dalam kurikulum.

Menurut Wessels (1995: 8-13), drama dapat dipakai dalam dua cara, yaitu (1) dipergunakan secara terbatas dalam kelas, misalnya, dalam pembelajaran *speaking*, guna memberikan pengalaman belajar yang langsung dan lebih bermakna, (2) dipentaskan secara lengkap/penuh dalam suatu teater. Drama yang dipentaskan selain memberikan pengalaman berbahasa yang memuaskan bagi para pelakunya juga menimbulkan inspirasi bagi penontonnya serta suasana yang memberikan *enjoyment* bagi kedua kelompok.

Wessels (op.cit.), menambahkan bahwa yang ditekankan bukan standar artistik yang tinggi, melainkan peningkatan apresiasi berbahasa dan faktor afektif yang positif

terhadap bahasa target. Pelaku drama belajar mempergunakan bahasa Inggris bukan hanya saat pementasan, namun juga saat latihan dan diskusi. Sebaliknya, penonton memperoleh *natural exposure* bahasa Inggris serta tontonan yang menyenangkan, sehingga terbantu dalam mengembangkan faktor afektif yang positif. Secara rinci, drama dalam pembelajaran dan perolehan bahasa memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Interaksi yang bermakna dalam bahasa Inggris
2. Penyerapan unsur-unsur *pronunciation* dan *prosodic* secara kontekstual dan interaktif
3. Penyerapan unsur kosa kata dan tata bahasa secara kontekstual
4. Peningkatan rasa percaya diri dalam menggunakan bahasa Inggris
5. Penumbuhan faktor afektif yang positif

2.3. Prosedur dan Kriteria Drama bagi Pembelajaran & Perolehan Bahasa Inggris

Wessels (1995: 115-122) menetapkan seperangkat prosedur dan kriteria bagi pengembangan drama untuk pembelajaran dan perolehan bahasa Inggris.

1. Ceritera
Ceritera yang akan dipentaskan perlu memenuhi kriteria sebagai berikut:
 - a. Tertulis dalam bahasa Inggris *kontemporer*
 - b. Mengandung banyak *interaksi* percakapan
 - c. Plotnya sederhana
 - d. Temanya *menarik* atau *lucu*
 - e. Jenisnya relatif kongkrit, misalnya drama detektif, roman, rumah tangga, parabel, dan komedi
 - f. Tidak memerlukan latihan yang terlalu lama
2. Peserta
Peserta hendaknya mahasiswa/pelajar dengan kemampuan *intermediate* sampai *advanced*, baik sebagai pemeran atau pendukung. Penting sekali membentuk sekelompok peserta yang *dedicated*/tahan uji
3. Waktu
Kegiatan drama sebaiknya merupakan kegiatan ekstrakurikuler. Waktu latihan sebaiknya tidak lebih dari delapan minggu, untuk mempertahankan motivasi.
4. Ruang
Dalam pementasan terbatas, ruang kelas atau seminar dapat dipergunakan. Tetapi untuk pementasan terbuka, lebih baik dipakai auditorium atau panggung teater.
5. Dinamika kelompok
Dinamika kelompok memerlukan kerjasama dari dosen/guru maupun (maha)siswa. Peran serta dosen/guru pembina sangat penting, khususnya dalam

membantu (maha) siswa yang kurang mampu. Selain itu bantuan dari dosen/guru lain juga diperlukan.

6. Disiplin

Setiap anggota grup drama perlu mentaati rencana kerja yang telah ditetapkan. Untuk mengantisipasi kemungkinan bahwa ada anggota grup yang sakit, diperlukan *double casting* atau kemampuan memainkan lebih dari satu peran.

2.4. DBIEDRN: Inovasi terhadap Konsep Wessels sebagai Media Otentik untuk Pembelajaran dan Perolehan Bahasa Inggris

Dalam konsep Wessels, drama yang dikembangkan masih mengacu ke format Anglo Saxon, sehingga ada resiko imperialisme atau erosi kultural. Untuk mengatasi kelemahan ini, Saraswati (2000) menawarkan inovasi Drama Berbahasa Inggris dalam Ekspresi Drama Rakyat Nusantara (DBIEDRN). Di sini terjadi perpaduan antara bahasa Inggris dengan budaya Nusantara, hal yang tidak didapati dalam konsep Wessels semula.

DBIEDRN dapat dikembangkan melalui dua pendekatan, yaitu:

1. Drama dengan ceritera Anglo-Saxon yang ditransfer ke dalam situasi Indonesia. Dalam hal ini setting dan layar, kostum, tari pembuka/penyela, musik pengiring, idiom percakapan dan gerak, dan lain-lain, merupakan gaya Nusantara. Ceritera yang dapat ditransfer, sesuai anjuran Wessels (1995) sebaiknya berupa ceritera sederhana, seperti "Snow White" (Putri Salju), "Cinderella." Untuk penelitian ini, naskah drama yang telah disiapkan adalah "Galuh Langsung Arwani."
2. Drama dengan ceritera Nusantara tetapi dialognya ditransfer ke dalam bahasa Inggris. Di sini, Setting dan layar, kostum, tari pembuka/penyela, musik pengiring, idiom percakapan dan gerak, dan lain-lain, tetap merupakan gaya Nusantara. Contoh ceritera yang dapat ditransfer misalnya "Jaka Tarub" dan "Ande-ande Lumut."

Rentang kosa kata dalam DBIEDRN sesuai dengan penguasaan publik target (Nation, 1988). Kartini dan Suwarno (1998) menemukan bahwa siswa/i kelas 3 SMU Bengkulu menguasai rata-rata 1200 kata pertama *Vocabulary List* (Nation, 1987). Oleh karenanya, kosa kata bahasa Inggris dalam DBIEDRN berada dalam rentang 2000 kata pertama, sesuai prinsip $i' = i + 1$ (Krashen, 1985).

Untuk drama panggung sepenuhnya, diperlukan penggarapan yang kompleks. Harus ada tari pembukaan. Layar perlu beberapa buah, sesuai dengan tuntutan tiap adegan. Layar juga perlu diberi prop (penyangga) dan tali, agar pertunjukan dapat mengesankan. Setting juga perlu digarap secara khusus. Perlu dihadirkan permainan

musik langsung (live music) yang dimainkan oleh kelompok musik etnis. Kostum harus sepenuhnya tradisional. Yang juga penting adalah bahwa tata suara perlu ditata dengan baik agar drama bisa komunikatif. Kompleksitas ini menyebabkan DBIEDRN hanya dapat ditampilkan secara penuh jika ada dukungan sumber daya finansial yang memadai.

2. 5. DBIEDRN sebagai Sarana Konservasi Budaya Nusantara

Drama tradisional Nusantara, dalam berbagai jenisnya, seperti (1) ketoprak, (2) dagelan dan ludruk, (3) wayang, (4) topeng Betawi, (5) lenong, (6) randai (Semi, 1984), merupakan unsur kebudayaan Nusantara yang perlu dilestarikan. Ciri khas kebanyakan drama ini adalah adanya unsur komedi dan interaksi antara pemain dan penonton.

Ketika suatu bangsa memasuki era globalisasi, ada bahaya bahwa kebudayaannya mengalami erosi, sehingga dapat terjadi kehilangan jati diri dan krisis psikologi sebagai bangsa. (Toffler, 1998). Untuk mencegahnya, diperlukan pelestarian. Menurut Budiharjo (2000), strategi pelestarian yang tepat bukanlah preservasi, atau mengawetkan warisan budaya secara statis, melainkan konservasi, yaitu, mempertahankan semangat dan unsur-unsur pokok warisan budaya, namun melakukan perubahan sesuai kebutuhan dan selera zaman, sehingga lebih besar kemungkinannya tetap diminati di masa kini.

Dalam konteks ini, DBIEDRN juga merupakan sarana konservasi drama Nusantara.

2.6. DBIEDRN sebagai Sarana Hiburan Berpotensi Wisata

Sebuah media otentik bagi perolehan bahasa tidak boleh diproduksi untuk pembelajaran, melainkan untuk tujuan yang ‘genuine,’ yaitu sarana hiburan. Dalam hal ini DBIEDRN dapat dikembangkan menjadi sarana hiburan yang khas, karena memadukan bahasa Inggris dengan tradisi, yaitu drama rakyat Nusantara. Kekhasan ini menyebabkan DBIEDRN dapat memiliki potensi wisata.

Pariwisata dipercaya akan menjadi andalan utama penerimaan masyarakat dan negara dalam satu dekade mendatang. Daya tarik terbesar bagi wisatawan asing ternyata berasal dari sektor budaya. Geriya, dalam Sulistyawati (1998), menunjukkan

besarnya komponen kebudayaan (63%) dibandingkan komponen alam (33%) dan lain-lain (6%).

Dalam konteks tersebut, produk penelitian ini memiliki potensi menambah pemahaman dan penikmatan para wisatawan asing (karena berbahasa Inggris) terhadap warisan kultural Nusantara, sehingga memiliki potensi wisata.

3. Hasil Dan Pembahasan

Pemaparan dalam bab ini disajikan dalam tiga seksi (*section*). Seksi pertama memaparkan pengembangan DBIEDRN, dari penulisan naskah, latihan, sampai pementasan. Seksi kedua memaparkan keterpenuhan DBIEDRN terhadap kriteria Wessels dan kriteria drama Nusantara. Seksi ketiga memaparkan tanggapan dari kelima kelompok responden.

3.1. Pengembangan DBIEDRN

Pengembangan DBIEDRN mencakup dua pokok pengembangan, yaitu pengembangan naskah dan latihan.

Untuk mendukung temuan penelitian pada sesi pertama ini, yaitu pengembangan DBIEDRN, pementasan direkam dalam format VCD. Berbagai hal yang dikemukakan dalam seksi pertama dapat diverifikasi pada rekaman VCD.

3.1.1. Pengembangan naskah

Pengembangan naskah DBIEDRN dilakukan dengan melibatkan pemain dan pelaku seni budaya Nusantara. Para pemain dan pelaku seni budaya Nusantara memberikan masukan untuk penyempurnaan naskah. Naskah direvisi 5 kali sebelum akhirnya menjadi naskah siap pentas

1. Revisi dari sudut pandang kesulitan bahasa

Para pemain diberikan kesempatan untuk memberikan masukan tentang berbagai berbagai ungkapan dialog yang sulit atau terasa kurang pas untuk dihafalkan dan dihayati, mulai draf versi 1. Setelah dua kali latihan, berbagai dialog diubah dan ditampilkan dalam draf versi 2. Kembali para pemain diberi kesempatan memberi masukan, yang hasilnya ditampilkan dalam draf versi 3. Demikianlah dilakukan

revisi sampai 5 kali sampai akhirnya diperoleh draf akhir yang dapat dihafalkan dan dihayati oleh pemain.

Para pemain juga diberi kesempatan memberi masukan untuk adegan-adegan yang dirasa kurang lucu, untuk diganti dengan adegan-adegan yang lebih lucu.

2. Revisi dari sudut pandang seni budaya Nusantara

Semula beberapa pelaku seni budaya Nusantara diberi naskah dan diundang untuk memberikan masukan. Namun, sekalipun naskah sudah ditulis dalam dua bahasa, nampaknya pelaku seni mengalami kesulitan untuk memberi masukan. Akhirnya, penulis dan sutradara melakukan berbagai revisi sendiri dengan berkonsultasi dengan berbagai pihak, misalnya dosen bahasa dan sastra Indonesia.

3.1.2. Pengembangan naskah ke pementasan

Sesuai arahan Wessels (1995), dilakukan 12 kali latihan, termasuk gladi kotor dan gladi resik. Sesi-sesi latihan tidak selalu berjalan mulus, ada kalanya ditunda atau dibatalkan, karena kesibukan mahasiswa, misalnya mengikuti ujian.

Latihan dilakukan di berbagai tempat. Mula-mula latihan dilakukan di tempat terbuka. Namun, kendalanya, kalau cuaca tidak bersahabat, misalnya hujan, latihan terpaksa dihentikan, padahal latihan harus dilakukan karena terikat dengan tenggang pementasan. Untuk itu dicari alternatif, di antaranya ruang laboratorium microteaching. Ruang ini amat memenuhi syarat dari segi kedekatan suara, sehingga para pemain dapat bersuara sekeras-kerasnya tanpa mengganggu mahasiswa lain. Masalahnya, ruang ini juga digunakan oleh peserta mata kuliah lain dari berbagai jurusan, sehingga tidak bisa selalu dipakai. Selain itu, untuk latihan mendekati tahap akhir, seperti menjelang gladi kotor dan gladi resik yang menghendaki suasana panggung yang sebenarnya, ruang ini kurang memadai, karena tidak mempunyai “wing,” yaitu tempat para pemain berlatih. Taman Budaya menyediakan tempat berlatih, hanya saja para mahasiswa kurang berminat karena jauh dari kampus. Ada alternatif ruang teater mini milik Departemen Transmigrasi, yang letaknya berdekatan dengan kampus, namun terbentur pada izin birokrasi. Di masa mendatang mungkin kerjasama dengan berbagai pihak.

Masalah yang rawan terjadi saat para pemain sudah mulai hafal skrip dan latihan mulai dilakukan dengan para pemain musik etnis/Nusantara. Para pemain grup etnis Nusantara yang diajak bermitra, ternyata amat antusias. Namun, saat latihan,

baru terasa adanya 2 kendala. Kendala pertama, para mahasiswa kurang mengenal khasanah lagu-lagu Nusantara, sehingga pada awalnya, saat harus menyanyikan lagu Nusantara atau mengikuti irama lagu Nusantara, mereka kurang bisa melakukannya. Selain itu masih ada kendala waktu latihan. Para mahasiswa lebih suka berlatih pada siang atau sore hari. Namun, para pemain musik etnis adalah para nelayan yang pada siang hari pergi melaut sehingga hanya dapat berlatih pada malam hari. Maka, para mahasiswa menyesuaikan diri dan berlatih dengan mereka pada malam hari. Tentu saja sutradara dan tim peneliti juga ikut mengawasi latihan pada malam hari. Kendala yang lebih besar adalah bahwa para pemusik etnis Nusantara hampir tidak paham bahasa Inggris. Walaupun sudah disediakan naskah dwi-bahasa (Inggris-Indonesia) mereka masih mengalami kesulitan memberikan iringan musik untuk berbagai adegan. Terpaksa banyak adegan diulang-ulang.

Namun, akhirnya, pada saat gladi kotor, antara pemain mahasiswa bahasa Inggris dengan pemusik Nusantara telah terjalin saling pengertian sehingga adegan demi adegan mengalir dengan lancar. Semua pihak mengambil nafas lega dan dengan percaya diri mengikuti gladi resik.

Ternyata pada saat gladi resik, Sabtu malam, saat pemain mahasiswa bahasa Inggris dan grup musik etnis Nusantara harus berlatih dengan pengatur layar tradisi, terjadi kemacetan lagi, sehingga berbagi adegan terpaksa diulang. Sedianya akan dilakukan gladi resik sekali lagi, namun waktu tidak mengizinkan, sehingga semua pihak pulang dengan hati berdebar-debar.

Untunglah, pada saat tampil, Minggu siang, atas rahmat Tuhan YME, segalanya berlangsung dengan baik. Adegan demi adegan dapat mengalir dengan lancar. Para pemain mahasiswa bahasa Inggris, para pemain musik Nusantara, dan pengatur layar Nusantara dapat melakukan tugas dengan sebaik-baiknya. Hasilnya dapat dilihat pada rekaman VCD. Dari pengamatan maupun dari respon para penonton, semua unsur pertunjukan teater Nusantara, seperti tari pembukaan, musik dan lagu Nusantara, layar Nusantara, kostum Nusantara, dan akting pemain mendapat penilaian bagus. Hanya dalam satu hal terdapat kekurangan, yaitu ucapan pemain kurang keras, padahal sudah dipasang lima mikropon. Karena kejelasan dialog amat penting bagi tujuan DBIEDRN sebagai sarana perolehan dan pembelajaran bahasa Inggris, ke depan perlu dipikirkan penyediaan sarana *wireless microphone*.

3.2. Pemenuhan kriteria Wessels and kriteria drama rakyat

Nusantara

Hasil berupa pementasan DBIEDRN, dengan skala penuh, dapat dilihat pada DVD. Terpenuhi tidaknya kriteria Weseels (1995) dan kriteria drama rakyat Nusantara dapat dilihat pada dua tabel berikut.

Table 1. Ceklist Keterpenuhan Syarat Konsep Wessels (1995)

1.		Ceritera, yaitu, "Galuh Langsung Arwani, The Abandoned Lady," memenuhi berbagai syarat berikut (dapat diperiksa pada VCD)	Terpenuhi
	a.	Tertulis dalam bahasa Inggris <i>kontemporer</i>	√
	b.	Mengandung banyak <i>interaksi</i> percakapan	√
	c.	Plotnya sederhana	√
	d.	Temanya <i>menarik</i> atau <i>lucu</i>	√
	e.	Jenisnya relatif kongkrit, misalnya drama detektif, roman, rumah tangga, parabel, dan komedi	√
2		Peserta, yaitu mahasiswa jurusan Bahasa dan Seni, yang hampir seluruhnya mahasiswa Prodi Bahasa Inggris semester VI, memiliki kemampuan berbahasa Inggris <i>intermediate</i> sampai <i>advanced</i>	√
3		Waktu yang diperlukan dari awal latihan sampai pementasan tidak lebih dari 8 minggu, yaitu dari minggu ke-4 April 2007 sampai minggu ke-2 Juni 2007	√
4		Ruang pementasan di ruang teater publik	√
5		Dalam dinamika kelompok, kerjasama antara pelatih dan pemeran amat erat. Pelatih dan penulis naskah bahkan terus-menerus memberikan kesempatan kepada pemeran untuk mengidentifikasi bagian naskah yang sulit dihafalkan untuk direvisi. Dosen drama juga terus menemani, khususnya pada saat latihan malam dengan pemain musik etnis dan operator layar.	√
6		Disiplin diterapkan dengan mengganti pemeran yang tidak hadir 3 kali berturut-turut tanpa alasan. Selain itu, double casting juga diterapkan dengan menyiapkan naskah sedemikian rupa, sehingga pemain utama (Galuh) diperankan oleh 2 pemeran	√

Table 2. Ceklist Ekspresi Drama Nusantara dalam DBIEDRN

	Berbagai aspek drama rakyat Nusantara berhasil dilakukan sepenuhnya (dapat diperiksa pada DVD pementasan)	Terpenuhi
1.	Venue (tempat pementasan) Pertunjukan bersifat publik/umum dan <i>authentic</i> (sebenarnya), karena dilakukan di gedung teater publik	√
2	Tari pembukaan Tari pembukaan adalah tari daerah Nusantara, yaitu tari persembahan provinsi Bengkulu	√
3	Layar/latar teater tradisi Layar teater tradisi yang baku juga berhasil ditampilkan sepenuhnya, dengan membangun berbagai prop/penyangga dan tali-temali. Banyaknya layar sesuai dengan banyaknya layar yang umumnya dipakai, yaitu layar untuk adegan istana/rumah bagus, halaman rumah, kebun/jalanan, hutan, dan layar umum	√
4	Musik dan lagu tradisi Pada pementasan dipakai pertunjukan musik etnis langsung <i>/live music</i> dari kelompok musik Gamat Putra Mandiri, sementara penyanyi mahasiswa dapat melantunkan lagu-lagu rakyat Nusantara dengan iringan kelompok musik tersebut	√
5	Kostum Berbagai kostum yang dipakai adalah berbagai kostum dalam teater Nusantara dari berbagai daerah, yang mencakup kostum Nyai, gadis desa, peri, bakul jamu, dukun, jaga malam, dan petani	√
6	Tata lampu dan tata suara Tata lampu telah mendukung pergantian suasana dalam berbagai adegan. Namun tata suara kurang berhasil, sekalipun telah dipasang 5 pengeras suara. Mungkin, pada pertunjukan selanjutnya perlu digunakan sarana audio yang lebih kuat	√

Namun demikian, ada beberapa aspek yang perlu dicatat. Yang pertama aspek pelaku. Semula disisipkan mahasiswa dari Prodi bahasa Indonesia, yang memiliki kemampuan berbahasa yang memadai. Namun, karena amat sibuk, yang bersangkutan beberapa kali absen dalam latihan, sehingga, sesuai prinsip disiplin, terpaksa diganti. Jadi, upaya penyisipan dengan mahasiswa non-bahasa Inggris belum terlaksana.

Yang kedua aspek pelatih. Beberapa pembina teater Nusantara ditawarkan untuk ikut membina DBIEDRN, namun tidak ada yang bersedia. Maka, penulis naskah merangkap tugas sebagai sutradara. Jadi, alih keterampilan belum terlaksana.

Yang ketiga, dapat dikumpulkan penonton. sebagai evaluator, dari beberapa segmen, yaitu:

- a. Guru bahasa Inggris SLTA, yang akan menilai kelayakannya sebagai teknik dan

media pembelajaran dan perolehan bahasa Inggris. Banyaknya guru memenuhi target

- b. Kalangan pelaku budaya, yang akan menilai kelaikannya sebagai sarana pelestari budaya Nusantara. Sayang banyaknya penonton dari kalangan ini tidak begitu banyak
- c. Kalangan pelajar dan mahasiswa, untuk menilai sejauh mana drama ini dapat dimengerti dan dinikmati. Karena pementasan dilakukan pada musim ujian, hanya separuh dari responden pelajar dan mahasiswa dapat datang. Namun, jumlahnya masih 15 orang

Satu hal yang juga menjadi kendala adalah waktu pementasan. Semula direncanakan bahwa pementasan pada hari Sabtu, 9 Juni 2007. Namun, ternyata pada saat tersebut para pemain harus mengikuti ujian pembekalan KKN. Akibatnya, waktu pementasan terpaksa diundur ke hari Minggu, 10 Juni 2007. Tim peneliti terpaksa bernegosiasi dengan Taman Budaya, karena pada hari itu gedung Taman Budaya dipakai oleh pihak lain. Namun, akhirnya, setelah negosiasi, pihak lain mau bergeser ke hari Sabtu, sehingga gedung dapat dipakai untuk pementasan pada hari Minggu.

Masalah pementasan dapat dituntaskan, namun pengunduran jadwal berdampak pada penonton. Karena Senin, 11 Juni 2007, merupakan saat ujian akhir semester bagi para siswa SLTA dan juga para mahasiswa. Maka, sebagian siswa dan mahasiswa, dan juga guru yang diundang tidak datang. Undangan dari kelompok usaha/instansi sebagian juga tidak datang, karena ada acara atau karena hari Minggu merupakan hari istirahat. Memang pementasan pada saat ujian tidak dapat dihindarkan karena kepastian disetujuinya kegiatan baru diperoleh pertengahan bulan April. Karena diperlukan waktu persiapan 10 minggu, agar semua persiapan pementasan dapat berlangsung dengan baik, maka awal Juni tersebut memang merupakan waktu tercepat yang mungkin dicapai.

Dari proses latihan sampai pementasan dapat disimpulkan hal-hal berikut:

1. Sebaiknya lembaga pendidikan memiliki ruangan dengan panggung, yang dapat digunakan untuk latihan drama atau seni pertunjukan lain. Alternatifnya, perlu diajukan kemitraan dengan berbagai pihak yang memiliki sarana semacam itu.
2. Di masa depan, sebaiknya kelompok musik etnis dan tata layar teater tradisional dilibatkan lebih awal, sehingga bisa dicapai keterpaduan dan kesepahaman yang lebih baik

3. Karena kejelasan dialog amat penting bagi tujuan DBIEDRN, perlu dipikirkan penyediaan sarana audio yang lebih kuat, misalnya *wireless microphone*
4. Ke depan, ada baiknya waktu persetujuan kegiatan dapat dilakukan lebih awal, misalnya awal bulan Maret, sehingga jadwal pementasan juga dapat dilakukan lebih awal, menghindari masa ujian.

3.3. Tanggapan dari Para Responden

Tanggapan dari para responden ini disajikan dalam lima sub-sesi, yaitu

- (1) Deskripsi tanggapan dari para pengajaran bahasa Inggris,
- (2) Deskripsi tanggapan dari pelaku seni budaya Nusantara,
- (3) Deskripsi tanggapan dari wakil instansi dan usaha hiburan dan pariwisata,
- (4) Deskripsi tanggapan dari para pemeran,
- (5) Deskripsi tanggapan dari para penonton.

3.2.1. Tanggapan pengajar bahasa Inggris pada Model DBIEDRN

Para pengajar bahasa Inggris merupakan kelompok responden utama, mengingat tujuan utama pengembangan DBIEDRN ini adalah untuk mengembangkan penguasaan bahasa Inggris. Semula direncanakan hanya mengundang 12 pengajar, Namun, animo ternyata meningkat sehingga didapatkan masukan dari 15 pengajar. Hasil masukan mereka sebagai berikut.

Yang pertama, para pengajar bahasa Inggris memberikan penilaian terhadap manfaat DBIEDRN.

Table 3. Manfaat DBIEDRN

			SM		M		TM		STM		Abs		N	WA	K
			N	%	N	%	N	%	N	%	%	%			
1		<i>Terhadap pembelajaran bahasa Inggris</i>													
	a.	Memperkuat integrative motivation	9	60%	6	40%	0	0%	0	0%	0	0%	15	3.6	SM
	b.	Memperkuat pengembangan keterampilan bahasa Inggris	9	60%	6	40%	0	0%	0	0%	0	0%	15	3.6	SM

3		<i>Terhadap budaya Nusantara</i>													
	a.	Memperkuat rasa bangga terhadap budaya Nusantara	7	47%	8	53%	0	0%	0	0%	0	0%	15	3.47	SM
	b.	Memudahkan penikmatan oleh warga global	4	27%	11	73%	0	0%	0	0%	0	0%	15	3.27	SM
Ket: SM: Sangat ber (M)anfaat; M: Ber(M)anfaat; CM: Cukup ber(M)anfaat; TM: Tidak ber(M)anfaat ;STM: Sangat tidak ber(M)anfaat; Abs: Abstain (tidak menjawab); N: Jumlah responden: WA: Weighted Average (Rerata terbobot); K:Kategori															

Dari tabel di atas, dapat dilihat DBIEDRN dianggap “sangat bermanfaat” terhadap pembelajaran bahasa Inggris, baik untuk memperkuat integrative motivation maupun pengembangan keterampilan berbahasa Inggris, dan terhadap budaya Nusantara, baik untuk memperkuat rasa bangga terhadap budaya Nusantara maupun memudahkan penikmatan oleh warga global.

Yang kedua, mereka memberikan penilaian terhadap tingkat kesulitan yang mungkin dialami oleh berbagai segmen penonton terhadap DBIEDRN.

Table 4. Tingkat Kesulitan Menonton DBIEDRN bagi Berbagai Kelompok

		AS		S		M		AM		Abs		N	WA	K	
		N	%	N	%	N	%	N	%	%	%				
a.	Siswa SMP reguler	1	7%	10	67%	3	20%	0	0%	1	7%	15	2.67	S	
b.	Siswa SMP kelas khusus	1	7%	5	33%	6	40%	0	0%	3	20%	15	2.07	S	
c.	Siswa SMA reguler	0	0%	6	40%	9	60%	0	0%	0	0%	15	2.4	S	
d.	Siswa SMA kelas khusus	1	7%	2	13%	6	40%	2	13%	4	27%	15	1.47	M	
e.	Mhs non-b. Inggris	0	0%	6	40%	5	33%	2	13%	2	13%	15	1.87	S	
f.	Umum	0	0%	10	67%	2	13%	0	0%	3	20%	15	2.27	S	
Ket: AS: Amat Sulit; S: Sulit; M: Mudah; AM: Amat Mudah; Abs: Abstain (tidak menjawab); N: Jumlah responden: WA: Weighted Average (Rerata terbobot); K: Kategori															

Ternyata, para pengajar bahasa Inggris, baik dosen perguruan tinggi maupun guru SMA dan SMP menilai bahwa DBIEDRN, seperti yang dipentaskan, tingkat kesulitannya umumnya antara “mudah” dan “sulit,” atau sedang, bagi semua kelompok. Temuan ini penting karena dengan tingkat kesulitan yang sedang, DBIEDRN memiliki potensi besar untuk dimasyarakatkan.

Yang menarik di sini adalah bahwa untuk siswa SMA kelas khusus, para pengajar bahasa Inggris malah menilai bahwa DBIEDRN berkategori “mudah”. Hal ini berarti bahwa tingkat kesulitan yang akan dialami oleh siswa SMA kelas khusus malah lebih rendah daripada mahasiswa non-bahasa Inggris. Temuan ini memiliki arti penting bagi kegiatan tahun kedua, yang direncanakan akan merekrut pemeran dari kalangan SMA.

Mengenai manfaat berbagai unsur dalam DBIEDRN serta kualitas penampilan para personel, para pengajar bahasa Inggris memberikan penilaian berikut.

Table 5. Kualitas Pementasan untuk Membantu Pemahaman Penonton: Suara dan Gerak

		AM		M		TM		ATM		Abs		N	WA	K
		N	%	N	%	N	%	N	%	%	%			
	Ucapan pemeran	5	33%	9	60%	1	7%	0	0%	0	0%	15	3.27	AM
	Tata suara	1	7%	11	73%	2	13%		0%	1	7%	15	2.73	M
	Akting pemeran	7	47%	5	33%	0	0%	0	0%	3	20%	15	2.87	M

Ket:
 AM: Amat membantu; M: Membantu; TM: Tidak Membantu; ATM: Amat tidak membantu; Abs: Abstain (tidak menjawab);
 N: Jumlah responden; WA: Weighted Average (Rerata terbobot); K: Kategori

Table 6. Kualitas Pementasan Untuk Membantu Pemahaman Penonton: Unsur-Unsur Lain

		AM		M		TM		ATM		Abs		N	WA	K
		N	%	N	%	N	%	N	%	%	%			
a.	Layar	8	53%	5	33%	1	7%	0	0%	1	7%	15	3.27	AM
b.	Musik	6	40%	8	53%	1	7%	0	0%	0	0%	15	3.33	AM
c.	Tari	6	40%	8	53%	1	7%	0	0%	0	0%	15	3.33	AM
d.	Kostum	8	53%	6	40%	0	0%	0	0%	1	7%	15	3.33	AM
e.	Properti panggung	5	33%	10	67%	0	0%	0	0%	0	0%	15	3.33	AM
f.	Tata lampu	5	33%	7	47%	2	13%	0	0%	1	7%	15	3	M

Ket:
 AM: Amat membantu; M: Membantu; TM: Tidak Membantu; ATM: Amat tidak membantu; Abs: Abstain (tidak menjawab);
 N: Jumlah responden; WA: Weighted Average (Rerata terbobot); K: Kategori

Dari tabel pertama dan kedua di atas, dapat dilihat bahwa para pengajar bahasa Inggris menilai kualitas unsur-unsur DIEDRN yang utama (suara pemeran, tata suara, dan akting pemeran) serta unsur-unsur lain (layar, musik, tari, kostum, properti

panggung, tata lampu) dalam kategori “membantu” dan “sangat membantu,” yang artinya positif. Mengingat dua unsur utama, yaitu, tata suara dan akting pemeran mendapatkan penilaian “membantu” sementara unsur-unsur lain mendapatkan penilaian “sangat membantu,” nampaknya kedua unsur utama tersebut masih perlu peningkatan. Mengingat para pengajar menyarankan agar dalam pertunjukan selanjutnya dapat dipakai sarana audio yang lebih kuat, sehingga tata suaranya dapat menjadi lebih baik.

Table 7. Kualitas Para Personel Dalam Pementasan

			SB		B		TB		STB		Abs		N	WA	
			N	%	N	%	N	%	N	%	%	%			
	a.	Pemain	6	40%	9	60%	0	0%	0	0%	0	0%	15	3.4	SB
	b.	Penari	7	47%	8	53%	0	0%	0	0%	0	0%	15	3.47	SB
	c.	Penyanyi	6	40%	9	60%	0	0%	0	0%	0	0%	15	3.4	SB
	d.	Pemain musik etnis	9	60%	6	40%	0	0%	0	0%	0	0%	15	3.6	SB
	e.	Pengatur layar	3	20%	8	53%	4	27%	0	0%	0	0%	15	2.93	B

Ket:
 SM: Sangat baik; B: Baik; CB: Cukup Baik; TB: Tidak Baik; STB: Sangat tidak baik; Abs: Abstain (tidak menjawab); N: Jumlah responden; WA: Weighted Average (Rerata terbobot); K: Kategori

Namun, seperti dapat dilihat pada tabel 3, penampilan para personel secara keseluruhan mendapatkan penilaian “sangat baik” yang berarti para personel ini dinilai telah memberikan yang terbaik.

Para pengajar juga memberikan saran tentang keterkaitan DBIEDRN dengan mata pelajaran sebagai berikut.

Table 8. Keterkaitan DBIEDRN Dengan Mata Pelajaran Lain

			N	%											
	a	Di Perguruan tinggi													
	1)	Drama saja	3	20%											
	2)	Selain drama juga dengan mata kuliah lain	12	80%											
	b	Di Sekolah Menengah													
	1)	Bahasa Inggris saja	5	33%											
	2)	Selain drama juga dengan mata pelajaran lain	10	67%											

Dapat dilihat bahwa para pengajar menginginkan agar DBIEDRN dapat terkait secara multidisiplin. Di perguruan tinggi, dalam hal ini di Jurusan/Prodi Bahasa Inggris, disarankan agar DBIEDRN tidak hanya dikaitkan dengan mata kuliah drama, melainkan juga dengan mata kuliah lain, misalnya *listening, speaking, dan introduction to literature*. Sementara itu, untuk tingkat menengah (SMA dan SMP) juga disarankan agar DBIEDRN jangan hanya dikaitkan dengan bahasa Inggris saja, melainkan juga dengan mata pelajaran lain, misalnya bahasa Indonesia.

Mengenai manfaat DBIEDRN, baik menonton maupun berperan, bagi pengembangan keterampilan berbahasa Inggris di kalangan mahasiswa/pelajar, para pengajar memberikan penilaian sebagai berikut.

Table 9. Manfaat Menonton DBIEDRN Bagi Pengembangan Keterampilan Berbahasa

		SM		M		TM		STM		Abs		N	WA	K
		N	%	N	%	N	%	N	%	%	%			
a	Listening	12	80%	3	20%	0	0%	0	0%	0	0%	15	3.8	SM
b	Speaking	10	67%	3	20%	2	13%	0	0%	0	0%	15	3.53	SM
c	Reading	2	13%	7	47%	4	27%	0	0%	2	13%	15	2.47	M
d	Writing	2	13%	4	27%	5	33%	1	7%	3	20%	15	2	CM

Ket:
 SM: Sangat ber(M)anfaat; M: Ber(M)anfaat; CM: Cukup ber(M)anfaat; TM: Tidak ber(M)anfaat ;STM: Sangat tidak ber(M)anfaat; Abs: Abstain (tidak menjawab); N: Jumlah responden; WA: Weighted Average (Rerata terbobot); K:Kategori

Table 10. Manfaat Bermain dalam DBIEDRN bagi Pengembangan Keterampilan Berbahasa

		SM		M		TM		STM		Abs		N	WA	K
		N	%	N	%	N	%	N	%	%	%			
a	Listening	13	87%	2	13%	0	0%	0	0%	0	0%	15	3.87	SM
b	Speaking	14	93%	1	7%	0	0%	0	0%	0	0%	15	3.93	SM
c	Reading	10	67%	3	20%	0	0%	0	0%	2	13%	15	3.27	SM
d	Writing	3	20%	5	33%	3	20%	1	7%	3	20%	15	2.2	CM

Ket:
 SM: Sangat bern(M)anfaat; M: Ber(M)anfaat; CM: Cukup ber(M)anfaat; TM: Tidak ber(M)anfaat ;STM: Sangat tidak ber(M)anfaat; Abs: Abstain (tidak menjawab); N: Jumlah responden; WA: Weighted Average (Rerata terbobot); K:Kategori

Seperti dapat diduga, manfaat menonton dan berperan dalam DBIEDRN terutama pada pengembangan *oral skills (listening dan speaking)*. Seperti dapat diduga pula, manfaat tertinggi menonton DBIEDRN bagi mahasiswa dan pelajar, adalah pada pengembangan *listening*, sementara manfaat tertinggi berperan dalam DBIEDRN, bagi mahasiswa dan pelajar adalah pada pengembangan *speaking*. Bermain dalam DBIEDRN juga dinilai sangat bermanfaat bagi pengembangan keterampilan *reading* (mungkin karena untuk berperan mahasiswa/pelajar juga harus memahami naskah).

Mengenai tempat DBIEDRN dalam kurikulum, para pengajar secara berimbang nampaknya menginginkan agar DBIEDRN ditempatkan sebagai kegiatan ko-kurikuler atau ekstra-kurikuler. Mungkin, di perguruan tinggi, untuk mata kuliah drama, DBIEDRN menjadi kegiatan ko-kurikuler, sementara di SMA dan SMP, DBIEDRN menjadi kegiatan ekstra-kurikuler.

Table 11. Tempat DBIEDRN Dalam Kurikulum

			J														
			N	%													
	a	Intra-kurikuler	3	20%													
	b	Ko-kurikuler	6	40%													
	c	Ekstra-kurikuler	6	40%													

Table 12. Perlu Tidaknya Unit Khusus Untuk Mengelola DBIEDRN

			J														
			N	%													
	a.	Tidak. Langsung saja dikelola oleh pengajar yang relevan	3	20%													
	b.	Ya. Diperlukan unit khusus. Unit khusus itu	12	80%													
		(1) bergabung dengan unit yang sudah ada, misalnya sanggar drama bhs. Indon.	2	13%													
		(2) merupakan unit baru, misalnya, sanggar drama atau UKM seni pertunjukan bahasa Inggris	10	67%													

Untuk pengembangan DBIEDRN, nampaknya kebanyakan pengajar merasakan diperlukannya sebuah wadah khusus untuk mengelola kegiatan tersebut, seperti terlihat pada tabel di atas.

Pengembangan DBIEDRN memiliki tingkat kesulitan tersendiri untuk berbagai aspek. Tingkat kesulitan itu menurut para pengajar bahasa Inggris sebagai berikut.

Table 13. Tingkat Kesulitan Pada Berbagai Aspek Untuk Mengembangkan DBIEDRN

		ST		T		R		SR		Abs		N	WA		
		N	%	N	%	N	%	N	%	%	%				
	a.	Mencari pemeran	2	13%	8	53%	5	33%		0%	0	0%	15	2.8	T
	b.	Menyediakan Pelatih	4	27%	11	73%	0	0%		0%	0	0%	15	3.27	ST
	c.	Menyediakan Pemusik	3	20%	4	27%	4	27%		0%	4	27%	15	2.13	S
	d.	Menyediakan Pengelola layar	2	13%	3	20%	7	47%		0%	3	20%	15	2.07	S
	e.	Mencari Tempat pementasan	2	13%	3	20%	5	33%		0%	5	33%	15	1.8	S
	f.	Jadwal Latihan (maha/siswa cenderung memilih latihan siang hari, sementara grup musik cenderung memilih latihan malam hari)	3	20%	5	33%	0	0%		0%	7	47%	15	1.8	S
	g.	Menyediakan biaya latihan	5	33%	9	60%	0	0%		0%	1	7%	15	3.13	T
	h.	Menyediakan biaya pementasan	6	40%	9	60%	0	0%		0%	0	0%	15	3.4	ST

Ket:
 ST: Sangat Tinggi; T: Tinggi; CT: Cukup Tinggi; R: Rendah ;SR Sangat Rendah; Abs: Abstain (tidak menjawab); N: Jumlah responden; WA; Weighted Average (Rerata terbobot); K:Kategori

Dapat dilihat bahwa tingkat kesulitan tertinggi dinilai pada (1) penyediaan pelatih, (2) penyediaan biaya.

Oleh karenanya, dalam hal kepelatihan, para pengajar menilai perlunya diadakan pelatihan untuk pelatih DBIEDRN, seperti terlihat pada tabel berikut.

Table 14. Perlu Tidaknya Pelatihan Bagi Guru Untuk Mengembangkan DBIEDRN

			AP		P		TP		ATP		Abs		N	WA	
			N	%	N	%	N	%	N	%	%	%			
			3	20%	10	67%	2	13%	0	0%	0	0%	15	3.07	P

Ket:
 AP: Amat Perlu; P: Perlu; CP: Cukup Perlu; TP: Tidak Perlu; ATP: Amat Tidak perlu; Abs: Abstain (tidak menjawab); N: Jumlah responden; WA: Weighted Average (Rerata terbobot); K: Kategori

Sumber kesulitan lainnya, yang bahkan menempati peringkat kesulitan tertinggi adalah pada pembiayaan, yaitu biaya latihan dan biaya pementasan. Untuk itu, para pengajar mengharapkan sebagai berikut.

Table 15. Sumber Dana Untuk Latihan DBIEDRN

			Y			T									
			N	%		N	%								
a.	Kontribusi penonton		7	47%											
b.	Lembaga Pendidikan sendiri		10	67%											
c.	Pemda		11	73%											
d.	Swasta		8	53%											

Table 16. Sumber dana untuk pementasan DBIEDRN

			Ya												
			N	%											
a.	Kontribusi penonton		8	53%											
b.	Lembaga pendidikan sendiri		11	73%											
c.	Pemda														
	(1) Pemda Tingkat I		11	73%											
	(2) Pemda Tingkat II		11	73%											
d.	Swasta		11	73%											

Dapat dilihat bahwa para pengajar bahasa Inggris kebanyakan mengharapkan agar sumber pendanaan dapat ditanggung renteng antara berbagai pihak, yaitu penonton, lembaga pendidikan, kalangan Pemda (Dinas terkait), baik tingkat I maupun II, dan swasta.

Temuan ini memberikan konfirmasi bagi pengalaman tim peneliti, yang telah berupaya mengembangkan dan mementaskan DBIEDRN berskala penuh sejak tahun 2000, namun selalu terkendala biaya pementasan. Baru pada tahun ini, dengan disetujuinya usulan Hibah Bersaing ini, pementasan DBIEDRN berskala penuh tersebut dapat dilakukan.

Karena kegiatan ini di masa depan diharapkan dapat bergulir sendiri, maka sangat diharapkan kepedulian dari instansi pemerintah, misalnya dinas-dinas di lingkungan Pemda tingkat I maupun II, serta perusahaan swasta untuk dapat mendukung pendanaannya. Lembaga pendidikan dan penonton pun juga sangat diharapkan untuk memberikan kontribusinya.

3.2.2. Model DBIEDRN sebagai sarana konservasi budaya Nusantara

Instrumen utama yang dipakai untuk menjaring informasi tentang DBIEDRN sebagai sarana konservasi budaya Nusantara adalah wawancara terhadap pelaku seni tradisi Nusantara. Dalam hal ini, ada beberapa aspek yang disoroti, yaitu (a) apakah DBIEDRN mengancam budaya Nusantara, (b) apakah DBIEDRN dapat menjadi sarana pengenalan budaya Nusantara, (c) apakah DBIEDRN dapat menjadi sarana konservasi budaya Nusantara.

Pendapat mereka tentang aspek pertama, dapat dilihat pada dua tabel berikut.

Table 17. Potensi DBIEDRN untuk merusak budaya Nusantara

		Ya		Tdk		Abs							
		N	%	N	%	N	%	N	%				
		0	0%	3	75%	1	25%						
Ket: Tdk: Tidak; Abs: abstain													

Ternyata, pelaku seni budaya Nusantara tidak menganggap DBIEDRN sebagai ancaman terhadap budaya Nusantara, karena sasaran audience yang dibidik dirasakan berbeda. Jika seni budaya Nusantara, dalam bahasa daerah atau bahasa Indonesia dapat menjangkau semua segmen penonton, segmen penonton untuk DBIEDRN adalah warga yang terdidik dan sedikit banyaknya berminat terhadap

bahasa Inggris. Jadi, DBIEDRN tidak merupakan ancaman karena segmen penonton yang dituju sedikit banyaknya berbeda.

Table 18. Manfaat DBIEDRN terhadap Budaya Nusantara

			SS		S		TS		STS		Abs		N	WA	K
			N	%	N	%	N	%	N	%	%	%			
		Memperkuat rasa bangga terhadap budaya Nusantara	1	25%	3	75%	0	0%	0	0%	0	0%	4	3.25	SS
		Memudahkan penikmatan oleh audience global/penonton dunia	1	25%	3	75%	0	0%	0	0%	0	0%	4	3.25	SS

Ket:
 SM: Sangat Setuju; M: Setuju; R: Rag; TM: Tidak Setuju ;STM: Sangat tidak Setuju; Abs: Abstain (tidak menjawab); N: Jumlah responden; WA; Weighted Average (Rerata terbobot); K:Kategori

Bahkan, mereka menganggap DBIEDRN sebagai sarana yang amat baik untuk memperkenalkan budaya Nusantara kepada warga mancanegara, yang umumnya tidak menguasai bahasa daerah atau bahasa Indonesia, sehingga mereka akan lebih dapat menikmati budaya Nusantara jika disajikan dalam bahasa Inggris.

Namun, untuk aspek yang ketiga, yaitu apakah DBIEDRN dapat menjadi sarana konservasi budaya Nusantara, ada silang pendapat. Mereka mempertanyakan definisi konservasi budaya Nusantara itu sendiri, apakah mencakup bahasa atau tidak. Jika dalam definisi budaya Nusantara unsur bahasa daerah dan/atau Indonesia dilepaskan, sementara unsur-unsur lainnya dipertahankan, misalnya, dalam kasus DBIEDRN, layar, tari, musik, mungkin DBIEDRN dapat dianggap sebagai suatu bentuk konservasi.

Namun, jika dalam definisi budaya Nusantara tercakup juga bahasa daerah dan/atau bahasa Indonesia, maka ketika satu bentuk budaya Nusantara, misalnya, drama rakyat Nusantara, disajikan dalam bahasa Inggris, artinya unsur bahasa daerah dan atau bahasa Indonesia dihilangkan atau banyak dikurangi. Lalu, di manakah letaknya konservasi itu?

Oleh karenanya, pelaku seni merasa lebih pas jika DBIEDRN tidak dianggap sebagai sarana konservasi budaya Nusantara, melainkan sebagai bentuk variasi penyajian drama Nusantara, khususnya untuk memperkenalkan budaya Nusantara. Bahkan untuk yang terakhir ini, DBIEDRN dianggap sangat diperlukan agar budaya

Nusantara lebih dikenal oleh warga mancanegara, sekaligus memupuk rasa bangga warga Indonesia terhadap warisan budaya sendiri.

3.2.3. Model DBIEDRN sebagai sarana hiburan berpotensi wisata

Berhubung DBIEDRN erat kaitannya dengan dunia entertainment dan pariwisata, maka dicari juga informasi dari wakil komunitas lembaga yang berurusan dengan hiburan dan pariwisata. Semula hanya akan diundang wakil dari komunitas bisnis. Namun, kemudian disadari bahwa instansi pemerintahan terkait juga strategis perannya dalam menunjang pengembangan hiburan dan pariwisata, sehingga wakil lembaga pemerintahan yang relevan juga diundang.

Namun, upaya mengundang wakil-wakil lembaga pemerintahan dan bisnis yang terkait dengan dunia hiburan dan pariwisata kurang berhasil. Salah satu penyebabnya mungkin adalah pergantian waktu pementasan, yang semula direncanakan hari Sabtu, 9 Juni 2007. Namun, karena pemeran (mahasiswa) harus ujian pembekalan KKN, diundur menjadi Minggu, 10 Juni 2007. Pergantian jadwal yang mendadak ini mungkin membuat para penentu kebijakan yang diundang, baik dari pemerintahan maupun swasta tidak hadir, sekalipun tim peneliti sudah berupaya datang sendiri mengundang mereka.

Yang akhirnya berkenan datang hanya beberapa, dan itupun bukan penentu kebijakan, sehingga saat ditanyakan komitmen untuk membantu, jawabannya belum menampakkan komitmen yang diharapkan.

Informasi yang dapat diperoleh dari kelompok responden ini disajikan dalam beberapa tabel berikut. Informasi pertama menyangkut kelaikan dan prospek DBIEDRN. Wakil komunitas instansi/usaha hiburan dan pariwisata memberikan penilaian berikut.

Dari kedua tabel (tabel 19 dan 20), dapat dilihat bahwa mengenai kelaikan DBIEDRN sebagai hiburan/entertainment, wakil komunitas instansi/usaha hiburan dan wisata menganggapnya sebagai “laik” dan “berprospek” sebagai hiburan/entertainment.

Di samping itu, juga terlihat bahwa wakil komunitas instansi/usaha hiburan dan wisata menilai DBIEDRN sebagai “laik” dan “berprospek” sebagai sarana promosi non-hiburan.

Table 19. Kelaikan DBIEDRN

		SL		L		TL		STL		Abs		N	WA	K
		N	%	N	%	N	%	N	%	%	%			
	Kelaikan DBIEDRN	1	20%	4	80%	0	0%	0	0%	0	0%	5	3.2	L
	Sebagai hiburan/entertainment	1	20%	3	60%	1	20%	0	0%	0	0%	5	3	L

Ket:
SM: Sangat Laik; M: Laik; CM: Cukup Laik; TM: Tidak Laik ;STM: Sangat tidak Laik; Abs: Abstain (tidak menjawab); N: Jumlah responden; WA: Weighted Average (Rerata terbobot); K:Kategori

Table 20. Prospek DBIEDRN

		SP		P		TP		STP		Abs		N	WA	K
		N	%	N	%	N	%	N	%	%	%			
	Prospek DBIEDRN	1	20%	3	60%	1	20%	0	0%	0	0%	5	3	P
	Sebagai hiburan/entertainment	1	20%	3	60%	1	20%	0	0%	0	0%	5	3	P
	Sebagai media promosi non-hiburan	1	20%	3	60%	1	20%	0	0%	0	0%	5	3	P

Ket:
SM: Sangat ber(P)rospek; M: Ber(P)rospek; CM: Cukup ber(P)rospek; TM: Tidak ber(P)rospek ;STM: Sangat tidak ber(P)rospek; Abs: Abstain (tidak menjawab); N: Jumlah responden; WA: Weighted Average (Rerata terbobot); K:Kategori

Namun, para wakil tersebut juga menilai perlunya pembenahan pada semua aspek DBIEDRN, seperti terlihat pada tabel berikut.

Table 21. Urgensi Pembenahan DBIEDRN sebagai Hiburan

		AP		P		TP		ATP		Abs		N	WA	K
		N	%	N	%	N	%	N	%	%	%			
a	Pemain	1	20%	3	60%	1	20%	0	0%	0	0%	5	3	P
b	Penari	1	20%	3	60%	1	20%	0	0%	0	0%	5	3	P
c	Penyanyi	1	20%	3	60%	1	20%	0	0%	0	0%	5	3	P
d	Musik etnis	1	20%	2	40%	2	40%	0	0%	0	0%	5	2.8	P
e	Layar	1	20%	2	40%	2	40%	0	0%	0	0%	5	2.8	P
f	Sound system	1	20%	2	40%	2	40%	0	0%	0	0%	5	2.8	P

Ket:
SM: Amat Perlu; M: Perlu; CM: Cukup Perlu; TM: Tidak Perlu ;STM: Amat tidak Perlu; Abs: Abstain (tidak menjawab); N: Jumlah responden; WA: Weighted Average (Rerata terbobot); K:Kategori

Table 22. Urgensi Pembinaan DBIEDRN sebagai Media Promosi Non-hiburan

			AP		P		TP		ATP		Abs		N	WA	K
			N	%	N	%	N	%	N	%	%	%			
	a	Pemain	2	40%	1	20%	1	20%	0	0%	1	20%	5	3.25	AP
	b	Penari	1	20%	1	20%	1	20%	0	0%	2	40%	5	2.25	CP
	c	Penyanyi	1	20%	1	20%	1	20%	0	0%	2	40%	5	2.25	CP
	d	Musik etnis	2	40%	1	20%	1	20%	0	0%	1	20%	5	3.25	AP
	e	Layar	1	20%	1	20%	0	0%	0	0%	3	60%	5	1.75	CP
	f	Sound system	1	20%	1	20%	1	20%	0	0%	2	40%	5	2.25	CP

Ket:
SM: Amat Perlu; M: Perlu; CM: Cukup Perlu; TM: Tidak Perlu ;STM: Amat tidak Perlu; Abs: Abstain (tidak menjawab); N: Jumlah responden; WA: Weighted Average (Rerata terbobot); K:Kategori

Pandangan wakil instansi/usaha hiburan dan wisata mengenai perlunya pembinaan DBIEDRN sebagai sarana promosi non-hiburan lebih beragam (antara “cukup perlu” sampai “amat perlu”) daripada pandangan mereka terhadap perlunya pembinaan DBIEDRN sebagai sarana hiburan yang seragam, yaitu “perlu.”.

Dari hasil di atas, dirasakan adanya semacam ambivalensi dari wakil instansi/usaha hiburan dan wisata. Hal ini terlihat paling jelas saat ditanyakan kesediaan lembaga mereka untuk menjadi sponsor bagi DBIEDRN, seperti terlihat pada tabel berikut.

Table 23. Kesiapan Menjadi Sponsor

			Ya		Tdk		Abs								
			N	%	N	%	N	%							
			2	40%	1	20%	2	40%							
		Jika bersedia, jenis dukungan apakah yang dipilih?													
		1) Sponsor utama	0	0%											
		2) Sponsor pendukung	2	40%											

Ket: Tdk: Tidak; Abs: Abstain

Dari tabel di atas, terlihat bahwa saat diujungi kesiapan untuk menjadi sponsor DBIEDRN, 2 wakil tidak menjawab, 1 wakil menjawab “tidak bersedia,” dan hanya 2

menjawab “bersedia”, itu pun bukan sebagai sponsor utama, melainkan sebagai sponsor pendukung.

Dari hasil ini, nampaknya, masih diperlukan upaya lebih lanjut untuk meyakinkan agar instansi/usaha yang terkait dengan hiburan/wisata bersedia mendukung DBIEDRN.

3.2.4. Manfaat Bermain dalam Model DBIEDRN bagi Para Pemeran

Seperti disampaikan, terpilih 17 pemain untuk pementasan DBIEDRN, yang terdiri atas 14 pemeran drama dan 3 penari. Yang terlibat intensif dalam latihan adalah ke 14 pemeran. Namun, dari jumlah ini, 2 orang langsung berangkat ke lokasi KKN setelah pementasan, sehingga yang dapat dimintai mengisi angket adalah 12 orang.

Deskripsi masukan dari mereka adalah sebagai berikut.

Table 24. Manfaat Bermain dalam DBIEDRN pada Integrative Motivation terhadap Bahasa Inggris

		N	%												
1	Bertambah	11	92%												
2	Tidak Bertambah	1	8%												
3	Tidak Menjawab	0	0%												

Table 25. Manfaat Bermain Dalam DBIEDRN Pada Apresiasi Terhadap Sastra

		SM		M		TM		STM		Abs		N	WA	K
		N	%	N	%	N	%	N	%	%	%			
	Apresiasi terhadap sastra	3	25%	9	75%	0	0%	0	0%	0	0%	12	3.3	SM

Ket.:
 SM: Sangat ber(M)anfaat; M: Ber(M)anfaat; CM: Cukup ber(M)anfaat; TM: Tidak ber(M)anfaat ;STM: Sangat tidak ber(M)anfaat; Abs: Abstain (tidak menjawab); N: Jumlah responden; WA: Weighted Average (Rerata terbobot); K:Kategori

Dapat dilihat bahwa hampir semua pemeran (92%), menyatakan bahwa partisipasi dalam DBIEDRN amat bermanfaat pada *integrative motivation* terhadap bahasa Inggris, suatu hal yang amat penting bagi keberhasilan pembelajaran bahasa Inggris.

Selain itu, para pemeran menyatakan bahwa partisipasi dalam DBIEDRN amat bermanfaat (25%) atau bermanfaat (74%) terhadap kemampuan mengapresiasi sastra. Secara keseluruhan, dengan WA=3,3, partisipasi dalam DBIEDRN sangat bermanfaat terhadap kemampuan mengapresiasi sastra.

Table 26. Manfaat Bermain Dalam DBIEDRN Pada Berbagai Elemen Kebahasaan

		SM		M		TM		STM		Abs		N	WA	K	
		N	%	N	%	N	%	N	%	N	%				
1		Keterampilan berbahasa													
	a.	Listening	6	50%	6	50%	0	0%	0	0%	0	0%	12	3.5	SM
	b.	Speaking										12			
		1) Pronunciation	10	83%	2	17%	0	0%	0	0%	0	0%	12	3.83	SM
		2) Stress and Intonation	4	33%	8	67%	0	0%	0	0%	0	0%	12	3.33	SM
	c.	Reading	10	83%	1	8%	0	0%	0	0%	1	8%	12	3.58	SM
	d.	Writing	8	67%	0	0%	0	0%	0	0%	4	33%	12	2.67	M
2		Aspek bahasa													
	a.	1) Vocabulary	10	83%	2	17%	0	0%	0	0%	0	0%	12	3.83	SM
	b.	2) Structure	2	17%	10	83%	0	0%	0	0%	0	0%	12	3.17	M
3		Interaksi yang bermakna													
4		Faktor Afektif yang positif													
	a.	1) Sikap	8	67%	4	33%	0	0%	0	0%	0	0%	12	3.67	SM
	b.	2) Minat	4	33%	8	67%	0	0%	0	0%	0	0%	12	3.33	SM
	c.	Rasa percaya diri dalam menggunakan bahasa Inggris	12	100%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	12	4	SM
Ket.:															
SM: Sangat ber(M)anfaat; M: Ber(M)anfaat; CM: Cukup ber(M)anfaat; TM: Tidak ber(M)anfaat ;STM: Sangat tidak ber(M)anfaat; Abs: Abstain (tidak menjawab); N: Jumlah responden; WA: Weighted Average (Rerata terbobot); K:Kategori															

Dari tabel di atas, dapat dilihat bahwa para pemeran memandang partisipasi dalam DBIEDRN memberikan beraneka manfaat. Pada keterampilan berbahasa, partisipasi dinyatakan “sangat bermanfaat” (SM) pada *speaking*, *listening*, *reading*, dan **writing**, dan “bermanfaat” pada *writing*. Untuk aspek bahasa, partisipasi “sangat bermanfaat” pada *vocabulary* dan “bermanfaat” pada *structure*. Partisipasi “sangat

bermanfaat” pada pengembangan kemampuan berinteraksi yang bermakna. Partisipasi juga “sangat bermanfaat” pada pengembangan faktor afektif. Untuk pengembangan rasa percaya diri dalam menggunakan bahasa Inggris, WA=4 atau seluruh pemeran menyepakati bahwa partisipasi dalam DBIEDRN sangat bermanfaat.

Table 27. Manfaat Bermain dalam DBIEDRN pada berbagai keterampilan lain

		SM		M		TM		STM		Abs		N	WA	K
		N	%	N	%	N	%	N	%	%	%			
1	Komitmen untuk menyelesaikan suatu tugas	5	42%	7	58%	0	0%	0	0%	0	0%	12	3.4	SM
2	Mengatur waktu	3	25%	9	75%	0	0%	0	0%	0	0%	12	3.3	SM
3	Bekerja keras	5	42%	7	58%	0	0%	0	0%	0	0%	12	3.4	SM
4	Menyelesaikan masalah	9	75%	3	25%	0	0%	0	0%	0	0%	12	3.8	SM

Ket.
 SM: Sangat ber(M)anfaat; M: Ber(M)anfaat; CM: Cukup ber(M)anfaat; TM: Tidak ber(M)anfaat ;STM: Sangat tidak ber(M)anfaat; Abs: Abstain (tidak menjawab); N: Jumlah responden; WA: Weighted Average (Rerata terbobot); K:Kategori

Table 28. Manfaat Bermain dalam DBIEDRN pada Pengenalan Budaya Nusantara

		N	%											
1	Bertambah	10	83%											
2	Tidak Bertambah	0	0%											
3	Abstain	2	17%											

Yang menarik, ternyata partisipasi dalam DBIEDRN oleh para pemeran juga dirasakan bermanfaat pada berbagai keterampilan lain, yang walaupun tidak terkait langsung dengan pembelajaran, namun memiliki pengaruh besar terhadap keberhasilan pembelajaran, seperti “komitmen untuk menyelesaikan suatu tugas”, “mengatur waktu,” “bekerja keras”, “menyelesaikan masalah.” Dalam sesi latihan dan pementasan, memang para pemeran dilatih untuk berkomitmen menyelesaikan tugas, dalam hal ini mementaskan DBIEDRN, bekerja keras, mengatur waktu, dan menyelesaikan masalah, misalnya komunikasi dengan pemusik etnis yang rata-rata tidak paham bahasa Inggris.

Melalui partisipasi dalam DBIEDRN, sebagian besar pemeran merasa bertambah pengenalannya terhadap budaya Nusantara, yang notabene merupakan

warisan bangsa. Dengan demikian, DBIEDRN secara tidak langsung memupuk jiwa nasionalisme lewat jalur budaya.

Akhirnya, para pemeran menyampaikan harapan, agar dapat dibentuk unit khusus, misalnya, “Unit Kegiatan Seni Pertunjukan Berbahasa Inggris.” untuk mengembangkan DBIEDRN secara lebih efektif, seperti terlihat pada tabel berikut.

Table 29. Perlu-Tidaknya Unit Khusus untuk Pengembangan DBIEDRN

		N	%	N	%									
1	Perlu unit khusus untuk mengembangkan DBIEDRN. Unit khusus itu	11	92%											
	a. Sebaiknya bergabung dengan unit yang sudah ada, misalnya sanggar drama bhs. Indon.			2	17%									
	b. Merupakan unit baru, misalnya, UKM seni pertunjukan bhs. Inggris			9	75%									
2	Tidak Perlu	1	8%											
3	Abstain	0	0%											

3.2.5. Pemahaman penonton terhadap model DBIEDRN

Berikut ini disampaikan pemahaman penonton terhadap DBIEDERN. Penonton di sini terdiri dari mahasiswa non-bahasa Inggris dan pelajar SMA serta SMP.

Table 30. Manfaat DBIEDRN

		SM		M		TM		STM		Abs		N	WA	K
		N	%	N	%	N	%	N	%	%	%			
	Mengembangkan penguasaan bahasa Inggris	2	13%	14	88%	0	0%	0	0%	0	0%	16	3.33	SM
	Mengembangkan rasa bangga terhadap budaya Nusantara	4	25%	9	56%	0	0%	1	6%	2	13%	16	2.87	M

Ket:
 SM: Sangat ber(M)anfaat; M: Ber(M)anfaat; CM: Cukup ber(M)anfaat; TM: Tidak ber(M)anfaat ;STM: Sangat tidak ber(M)anfaat; Abs: Abstain (tidak menjawab); N: Jumlah responden; WA: Weighted Average (Rerata terbobot); K:Kategori

Dari tabel di atas, dapat dilihat bahwa para penonton berpendapat bahwa DBIEDRN sangat bermanfaat untuk mengembangkan penguasaan terhadap bahasa Inggris dan bermanfaat bagi pengembangan rasa bangga terhadap budaya Nusantara.

Sementara itu, kualitas pementasan dalam membantu pemahaman dan penikmatan penonton dapat dilihat dari beberapa tabel berikut.

Table 31. Kualitas Pementasan Untuk Membantu Pemahaman Penonton: Suara dan Gerak

		AM		M		TM		ATM		Abs		N	WA	K
		N	%	N	%	N	%	N	%	N	%			
	Ucapan pemeran	5	31%	9	56%	0	0%	2	13%	0	0%	16	3.13	M
	Tata suara	2	13%	11	69%	3	19%	0	0%	0	0%	16	3.13	M
	Akting pemeran	4	25%	10	63%	0	0%	0	0%	2	13%	16	3.07	M

Ket:
 AM: Amat membantu; M: Membantu; CM: Cukup Membantu; TM: Tidak Membantu; ATM: Amat tidak membantu; Abs: Abstain (tidak menjawab); N: Jumlah responden; WA: Weighted Average (Rerata terbobot); K: Kategori

Ucapan pemeran, tata suara, dan akting pemain merupakan unsur-unsur yang paling dominan untuk membantu pemahaman dan penikmatan penonton terhadap DBIEDRN. Dari tabel di atas, terlihat bahwa penilaian penonton untuk unsur-unsur tersebut adalah “membantu.”

Sementara itu, penilaian terhadap berbagai unsur pementasan lain, seperti, musik layar, dsb. dalam membantu pemahaman penonton serta penilaian secara keseluruhan terhadap para personel dapat dilihat pada dua tabel di bawah ini.

Table 32. Kualitas Pementasan Untuk Membantu Pemahaman Penonton: Unsur-Unsur Lain

		AM		M		TM		ATM		Abs		N	WA	K
		N	%	N	%	N	%	N	%	N	%			
a.	Layar	8	50%	8	50%	0	0%	0	0%	0	0%	16	3.73	AM
b.	Musik	3	19%	11	69%	2	13%	0	0%	0	0%	16	3.27	AM
c.	Tari	2	13%	11	69%	2	13%	0	0%	1	6%	16	3	M
d.	Kostum	3	19%	12	75%	0	0%	0	0%	1	6%	16	3.2	M
e.	Properti panggung	6	38%	10	63%	0	0%	0	0%	0	0%	16	3.6	AM
f.	Tata lampu	6	38%	9	56%	0	0%	1	6%	0	0%	16	3.4	AM

Ket:
 AM: Amat membantu; M: Membantu; TM: Tidak Membantu; ATM: Amat tidak membantu; Abs: Abstain (tidak menjawab); N: Jumlah responden; WA: Weighted Average (Rerata terbobot); K: Kategori

Table 33. Kualitas Penampilan Para Personel Dalam Pementasan

			SB		B		TB		STB		Abs		N	WA	
			N	%	N	%	N	%	N	%	%	%			
	a.	Pemain	5	31%	9	56%	1	6%	0	0%	1	6%	16	3.27	SB
	b.	Penari	5	31%	9	56%	1	6%	0	0%	1	6%	16	3.27	SB
	c.	Penyanyi	5	31%	9	56%	1	6%	0	0%	1	6%	16	3.27	SB
	d.	Pemain musik etnis	5	31%	9	56%	1	6%	0	0%	1	6%	16	3.27	SB
	e.	Pengatur layar	5	31%	9	56%	1	6%	0	0%	1	6%	16	3.27	SB

Ket:
SM: Sangat baik; B: Baik; CB: Cukup Baik; TB: Tidak Baik; STB: Sangat tidak baik; Abs: Abstain (tidak menjawab); N: Jumlah responden; WA: Weighted Average (Rerata terbobot); K: Kategori

Dapat dilihat bahwa kualitas berbagai unsur mendapat penilaian dari “membantu” sampai “amat membantu.” Jika penilaian penonton pada tabel ini dibandingkan dengan penilaian peneonton pada tabel sebelumnya, terlihat bahwa untuk unsur-unsur utama drama, seperti ucapan pemain, tata suara, dan akting pemain, masih perlu ditingkatkan agar dapat mencapai penilaian “amat membantu”.

Namun, secara keseluruhan, para penonton memberikan penilaian amat baik untuk semua personel pementasan. Hal ini dapat ditafsirkan bahwa semua personel telah bekerja sekuat tenaga sehingga para penonton memberikan penilaian tersebut.

Para penonton juga meyakini bahwa menonton maupun bermain dalam DBIEDRN bermanfaat dalam pengembangan penguasaan bahasa Inggris, seperti terlihat dalam tabel 34 dan 35.

Table 34. Manfaat Menonton DBIEDRN Bagi Pengembangan Keterampilan Berbahasa

			AM		M		T M		AT M		Abs		N	WA	K
			N	%	N	%	N	%	N	%	%	%			
	a	Listening	10	63%	6	38%	0	0%	0	0%	0	0%	16	3.87	AM
	b	Speaking	4	25%	10	63%	2	13%	0	0%	0	0%	16	3.33	AM
	c	Reading	1	6%	8	50%	5	31%	1	6%	1	6%	16	2.53	M
	d	Writing	1	6%	6	38%	5	31%	1	6%	3	19%	16	2.13	CM

Ket:
SM: Sangat ber(M)anfaat; M: Ber(M)anfaat; CM: Cukup ber(M)anfaat; TM: Tidak ber(M)anfaat ;STM: Sangat tidak ber(M)anfaat; Abs: Abstain (tidak menjawab); N: Jumlah responden; WA: Weighted Average (Rerata terbobot); K:Kategori

Table 35. Manfaat Bermain dalam DBIEDRN bagi Pengembangan Keterampilan Berbahasa

			AM		M		T M		ATM		Ab s		N	WA	K
			N	%	N	%	N	%	N	%	%	%			
	a	Listening	5	31%	10	63%	1	6%	0	0%	0	0%	16	3.47	AM
	b	Speaking	9	56%	7	44%	0	0%	0	0%	0	0%	16	3.8	AM
	c	Reading	5	31%	8	50%	2	13%	0	0%	1	6%	16	3.2	M
	d	Writing	3	19%	6	38%	5	31%	1	6%	1	6%	16	2.67	M

Ket:
SM: Sangat ber(M)anfaat; M: Ber(M)anfaat; CM: Cukup ber(M)anfaat; TM: Tidak ber(M)anfaat ;STM: Sangat tidak ber(M)anfaat; Abs: Abstain (tidak menjawab); N: Jumlah responden; WA: Weighted Average (Rerata terbobot); K:Kategori

Seperti dapat diduga, manfaat terbesar kegiatan menonton adalah pada “listening” sementara manfaat terbesar untuk kegiatan bermain adalah pada “speaking.”

3.3. Pembahasan Umum

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa drama berbahasa Inggris dapat dipentaskan dalam ekspresi drama rakyat Nusantara. Dialognya memang dalam bahasa Inggris, namun unsur-unsur drama rakyat yang lain, seperti, tari pembukaan, musik dan lagu, layar dan properti sepenuhnya berasal dari khasanah drama rakyat Nusantara. Artinya, pengembangan drama guna menunjang pengembangan penguasaan bahasa Inggris di masyarakat, seperti anjuran Wessels (1995), dapat dilakukan dengan mengintegrasikan unsur-unsur budaya Nusantara, seperti saran Budiyantha (2000), sekaligus memberikan kontribusi, setidaknya pada berbagai unsur di luar bahasa, pada konservasi budaya Nusantara. Pengembangan drama semacam ini juga dapat menjadi sarana memperkenalkan warisan budaya Nusantara, seperti pandangan para pelaku seni budaya Nusantara, serta mengangkatnya ke tataran internasional, sehingga memberikan rasa bangga kepada warga Indonesia.

Pandangan para guru yang juga disepakati oleh para penonton dari kalangan pelajar dan juga oleh para pemeran, menunjukkan bahwa DBIEDRN amat bermanfaat bagi pengembangan penguasaan bahasa Inggris dalam berbagai aspeknya. Pada aspek afektif, DBIEDRN dianggap dapat memperkuat *integrative motivation* terhadap bahasa Inggris, yang amat perlu dikembangkan jika ingin dikembangkan *genuine*

interest (minat murni) untuk menguasai bahasa Inggris. Pada aspek kognitif dan psikomotorik, DBIEDRN dianggap amat bermanfaat untuk mengembangkan berbagai keterampilan berbahasa Inggris, dengan manfaat pada pengembangan listening untuk penonton, dan speaking serta reading untuk pemeran. Atas dasar tersebut, para guru, yang juga disepakati oleh para penonton dan pemeran, berpendapat bahwa DBIEDRN perlu dimasukkan sebagai kegiatan ko-kurikuler atau ekstrakurikuler, serta hendaknya dapat dikaitkan dengan berbagai mata pelajaran.

Namun, para guru juga menyatakan bahwa tingkat kesulitan tertinggi akan terletak pada masalah pelatih dan biaya, khususnya biaya pementasan. Dalam biaya, mereka mengharapkan kontribusi dari berbagai unsur, baik penonton, lembaga pendidikan, instansi pemerintah tingkat I dan II, serta perusahaan swasta.

Pada aspek ini, hasil penelitian menunjukkan bahwa wakil instansi atau perusahaan memandang bahwa DBIEDRN memiliki prospek, baik sebagai hiburan maupun sarana promosi non-hiburan, namun mereka belum merasa perlu untuk berperan menjadi sponsor utama. Namun, hal ini sebenarnya tidak mengherankan, karena memang lazim terjadi pada inovasi, termasuk DBIEDRN.

DBIEDRN merupakan inovasi baru, yang sejauh ini amat jarang dikembangkan oleh para pembelajar atau pelaku seni drama Nusantara di Indonesia. Sebagai contoh, dalam tiga Konferensi TEFLIN (2000, 2005, 2006), dengan ratusan makalah disajikan menyangkut pembelajaran bahasa Inggris, tidak satupun memaparkan pengembangan drama berbahasa Inggris dalam ekspresi drama rakyat Nusantara. Ada beberapa pakar dan pengajar (misalnya Wirza, 2005, dan Fajar, 2005) yang mengembangkan drama, namun drama itu umumnya masih berorientasi kepada drama berbahasa Inggris dalam format Anglo-Saxon. Ada juga yang menggunakan drama tulisan penulis Indonesia, namun jenisnya drama modern. Di lain pihak, belum terlihat juga upaya mengembangkan teater rakyat dengan dialog bahasa Inggris. Misalnya, pementasan *La Galigo* dalam bahasa Inggris di Singapura, dilakukan oleh seniman asing.

Oleh karenanya, dengan rendah hati DBIEDRN ini merupakan inovasi di Indonesia, selain juga di mandala internasional.

Seperti dinyatakan oleh Rogers dan Schumacher, dalam Kotler dan Armstrong (1998), sebuah inovasi memang tidak akan serta merta diterima oleh pelanggan. Diperlukan waktu dan upaya berkesinambungan untuk meyakinkan para pelanggan untuk menerima inovasi tersebut. Dalam hal ini, kelanjutan program Hibah Bersaing

ini dengan program tahun kedua, amat diperlukan guna memberikan upaya meyakinkan yang berkesinambungan, agar komunitas instansi dan usaha yang terkait dengan hiburan dan wisata.

Dalam hal ini, tahun 2008 merupakan momen yang amat tepat, karena merupakan Tahun Kunjungan Indonesia, sebuah program promosi Indonesia secara besar-besaran di kalangan internasional. Selain itu, dalam tahun ini juga diperingati Satu Abad Kebangkitan Nasional Indonesia, yang dapat dipergunakan sebagai momentum kebangkitan budaya Indonesia.

Geriya, dalam Sulistyawati (1998), telah menunjukkan bahwa aspek yang paling menarik dari wisata Indonesia di mata para wisatawan mancanegara adalah aspek budaya. Dalam hal ini, DBIEDRN merupakan sarana yang amat tepat untuk memperkenalkan seni budaya Nusantara kepada para wisatawan mancanegara dan memudahkan bagi mereka untuk menikmatinya.

Oleh karenanya, pengembangan drama berbahasa Inggris dalam ekspresi Nusantara pada tahun 2008 dapat memberikan kontribusi dalam berbagai aspek. Yang pertama, melanjutkan upaya pengembangan bahasa Inggris di masyarakat dengan mendayagunakan segala sarana, termasuk sarana di luar kelas, dalam hal ini drama. Yang kedua, melanjutkan pengembangan inovasi terhadap konsep Wessels (1995), dengan memasukkan unsur-unsur budaya asli (*indigenoues culture*) yang artinya memberikan sumbangan dan warna tersendiri bagi Indonesia dalam percaturan ilmiah antar bangsa. Yang ketiga, membantu pemasyarakatan bahasa Inggris tahap menimbulkan erosi budaya, sekaligus dengan menanamkan nasionalisme budaya, berupa rasa bangga terhadap budaya sendiri. Yang keempat, melanjutkan upaya mengenalkan warisan budaya Indonesia kepada international audience pada saat yang amat tepat, sekaligus mendukung program Pemerintah, yaitu *Visit Indonesia Year* 2008. Selain itu juga mendukung momen Satu Abad Kebangkitan Nasional Indonesia untuk kebangkitan budaya Indonesia.

4. Kesimpulan dan Saran

4.1. Kesimpulan

Dari hasil pengembangan drama sampai pementasannya serta peninjauan terhadap respon para responden dapat disimpulkan hal-hal berikut:

1. Drama berbahasa Inggris dapat ditampilkan dalam ekspresi drama rakyat Nusantara, sehingga drama dapat dimanfaatkan untuk pengembangan penguasaan bahasa Inggris sebagai *non-native speakers* bahasa Inggris, seperti dianjurkan oleh Wessels (1995), namun dengan menghargai warisan budaya sendiri, seperti anjuran Budiyanta (2000), yang dengan demikian menghindari ancaman erosi budaya, seperti dikhawatirkan oleh Fakhrudin (2000).
2. Sesuai dengan prinsip pengembangan produk yang otentik, sebagaimana digariskan oleh Guiltinan dan Paul (1992), sebuah produk yang dikembangkan mesti ditampilkan untuk dievaluasi oleh konsumen potensial. Dalam konteks DBIEDRN, para konsumen potensial itu adalah para pengajar bahasa Inggris, pelaku seni budaya Nusantara, para penonton mahasiswa dan pelajar, para pemeran, dan wakil instansi dan usaha yang terkait dengan hiburan dan wisata. Hasil evaluasi itu sebagai berikut:
 - a. Wakil pelaku seni budaya Nusantara menganggap bahwa DBIEDRN dapat menjadi sarana yang baik untuk mempromosikan warisan budaya Nusantara kepada *international audience*.
 - b. Para pengajar bahasa Inggris dan juga penonton mahasiswa dan pelajar serta pemeran drama, memandang DBIEDRN memiliki berbagai manfaat, yaitu:
 - 1) Meningkatkan integrative motivation terhadap bahasa Inggris
 - 2) Meningkatkan keterampilan berbahasa Inggris, khususnya pada listening, speaking, dan reading
 - 3) Meningkatkan rasa bangga terhadap warisan budaya sendiriOleh karenanya, mereka berharap agar DBIEDRN dapat menjadi kegiatan ko-kurikuler atau ekstra-kurikuler serta dikaitkan dengan berbagai mata pelajaran. Namun, mereka berpendapat bahwa kendala terbesar akan terletak pada pelatih serta dana, khususnya untuk pementasan. Dalam hal biaya, mereka mengharapkan adanya tanggung renteng antara penonton, lembaga pendidikan, instansi Pemda tingkat I dan II, serta dunia usaha
 - c. Wakil instansi dan usaha yang terkait dengan hiburan dan wisata memandang bahwa DBIEDRN memiliki prospek untuk menjadi hiburan maupun sarana promosi non-hiburan, namun mereka baru bersedia menjadi sponsor pembantu, namun belum bersedia menjadi sponsor utama.

4.2. Saran

4.2.1. Saran untuk kegiatan lanjutan

Era globalisasi menuntut agar setiap individu atau lembaga dalam suatu negara diharapkan mampu memiliki daya saing yang memungkinkannya menghasilkan produk atau jasa yang lebih baik daripada yang dihasilkan oleh individu atau lembaga dari negara lain (Pekerti, 1998). Salah satu komponen daya saing adalah penguasaan bahasa Inggris.

DBIEDRN perlu disempurnakan agar benar-benar dapat menjadi (1) teknik pengembangan bahasa Inggris yang lebih sempurna, sekaligus inovasi terhadap konsep Wessels (1995) (2) sarana pengembangan budaya Nusantara kepada *international audience*. Untuk itu disarankan pengembangan DBIEDRN lanjutan :

1. Kegiatan pengembangan tahun kedua

DBIEDRN perlu disempurnakan pada tahun kedua. Kegiatan tahun kedua ini bertujuan menyempurnakan DBIEDRN serta dapat memberikan nilai tambah dan kontribusi bagi Pemerintah dan masyarakat Indonesia, pada dua aspek. Yang pertama, mendukung Program Visit Indonesia Year 2008. Yang kedua, mendukung momen emas peringatan Satu Abad Kebangkitan Nasional Indonesia, lewat langkah nyata berupa kebangkitan budaya Nusantara untuk menjadi aset yang berdaya saing dan sekaligus melestarikan jati diri Indonesia.

2. Kegiatan pengembangan lanjutan

Setelah kegiatan tahun kedua ini selesai, diharapkan kegiatan pengembangan DBIEDRN lebih lanjut, dengan misalnya, memanfaatkan cerita rakyat asli Nusantara, misalnya “Ande-Ande Lumut” atau mengembangkan jenis lainnya, misalnya, Drama wayang wong berbahasa Inggris, dengan cerita Nusantara, misalnya “Balada Srikandi dan Arjuna.”

3. Implementasi di perguruan tinggi

Guna mengembangkan daya saing warga Indonesia di era globalisasi, khususnya dalam peningkatan bahasa Inggris, diperlukan berbagai sarana untuk mengembangkan kemampuan tersebut, bukan saja lewat jalur kognitif-learning (di kelas) melainkan juga lewat jalur afektif-acquisition (di luar kelas) (lebih lanjut mohon lihat butir 4).

Untuk itu, ke depan, DBIEDRN perlu dikembangkan bukan saja bagi mahasiswa bahasa Inggris namun juga bagi mahasiswa non-bahasa Inggris. Salah satu cara

yang dapat ditempuh adalah mengembangkan DBIEDRN dalam UKM (Unit Kegiatan Mahasiswa). Dalam hal ini ada dua alternatif. Yang pertama, DBIEDRN diintegrasikan dalam UKM yang sudah ada, misalnya UKM tari atau drama. Namun, mengingat sifat khas DBIEDRN, yaitu memerlukan minat atau penguasaan bahasa Inggris tertentu, akan lebih tepat bila didirikan UKM tersendiri, misalnya UKM *International Performing Art* (Seni Pertunjukan Internasional). Dalam hal ini, diperlukan peran dan bimbingan dari Dirjen DIKTI dan Rektor setempat.

3. Implementasi di SBI dan SSN

Saat ini banyak diterapkan berbagai program strategis untuk mengembangkan penguasaan bahasa Inggris di masyarakat, misalnya melalui pengembangan SBI (sekolah bertaraf internasional). Namun, perlu diingat, bahwa pengembangan SBI baru menyangkut aspek kognitif. Padahal, pengembangan kemampuan berbahasa perlu menyangkut aspek afektif, khususnya kegemaran terhadap bahasa target. Selain itu, penggunaan bahasa Inggris di kelas masih terlalu menekankan pada learning, padahal untuk dapat mengembangkan bahasa Inggris dengan optimal diperlukan acquisition. Bahkan, Krashen (1982) menyatakan bahwa acquisition lebih berdayaguna untuk meningkatkan penguasaan bahasa Inggris.

Salah satu media yang amat potensial digunakan untuk meningkatkan faktor aspek afektif dan juga dapat menjadi sarana yang amat efektif untuk acquisition adalah DBIEDRN. Karena menggunakan unsur-unsur kultural Indonesia, maka diharapkan kedekatan antara anak didik dengan bahasa Inggris, dengan tetap melestarikan budaya Nusantara, sehingga dapat dicegah adanya kasus Malin Kundang. Selain itu, karena sifatnya adalah hiburan edukatif, diharapkan DBIEDRN dapat menjadi sarana *acquisition* (perolehan) bahasa Inggris.

Oleh karenanya, disarankan agar DBIEDRN dapat dijadikan salah satu program ko-kurikuler atau ekstra-kurikuler wajib, khususnya bagi SBI untuk mendukung program SBI. Ibaratnya, jika selama ini SBI hanya “terbang dengan satu sayap”, yaitu sayap kognitif-learning, diharapkan melalui integrasi DBIEDRN dan media sejenis lainnya, SBI dapat “terbang dengan dua sayap,” yaitu sayap *kognitif-learning*, melalui pembelajaran dengan pengantar bahasa Inggris pada bidang studi MIPA, dan sayap *afektif-acquisition*, melalui berbagai kegiatan ko- atau ekstra-kurikuler, di antaranya DBIEDRN yang meningkatkan kegemaran terhadap bahasa target (Inggris) dan memperluas sarana acquisition bahasa Inggris. Bahkan, karena

banyak SSN di masa depan diharapkan berkembang menjadi SBI, seyogyanya DBIEDRN juga menjadi salah satu program ko- atau ekstra- kurikuler di berbagai SSN.

Dalam hal ini, diperlukan peran dan bimbingan dari Dirjen Dikdasmen serta Dinas Pendidikan Dasar dan Menengah setempat.

4. Implementasi di masyarakat

Berbagai aset budaya Nusantara terancam diklaim atau dipatenkan oleh pihak asing, seperti terjadi misalnya pada batik, reog, dan ukiran Jepara, sehingga warga Indonesia bisa-bisa terancam tidak dapat menggunakan atau memasarkan aset-aset budaya itu kepada warga global, padahal aset-aset itu adalah warisan asli nenek moyang Indonesia.

Untuk itu, selain diperlukan berbagai upaya hukum, seperti pendaftaran paten, diperlukan berbagai upaya untuk memperkenalkan warisan budaya Indonesia kepada warga Indonesia. Dalam hal ini, DBIEDRN merupakan sebuah upaya yang amat serius untuk memperkenalkan warisan budaya Nusantara kepada warga mancanegara. Oleh karenanya, diharapkan agar kegiatan pengembangan DBIEDRN juga dapat dilakukan di masyarakat, misalnya lewat berbagai paguyuban dan sanggar. Dalam hal ini, diperlukan peran dan bimbingan Depdiknas, khususnya bidang pendidikan luar sekolah, dan Depbudpar, serta Dinas terkait setempat.

5. Festival

Semangat mengembangkan DBIEDRN dapat dikembangkan jika dilakukan festival dan kompetisi. Untuk itu, guna menggairahkan semangat mengembangkan DBIEDRN, amat disarankan festival DBIEDRN nasional, dengan mengundang perkumpulan DBIEDRN dari berbagai UKM dan sanggar perguruan tinggi, grup SBI, SSN, dan sekolah reguler, serta sanggar dan paguyuban di masyarakat.

Dalam skala kecil, festival ini dapat diintegrasikan dengan berbagai festival lainnya, misalnya festival budaya Jakarta, festival budaya Solo, atau festival budaya Denpasar. Namun, untuk skala besar, sebaiknya diadakan festival tersendiri, yaitu festival DBIEDRN nasional.

Dalam hal ini, diharapkan peran dan bimbingan Depdiknas dan Depbudpar. Amat diharapkan juga di sini peran berbagai BUMN dan perusahaan. Sebagai kompensasi atas partisipasi tersebut, mereka diberi kesempatan menyampaikan pesan yang memang didesain pada DBIEDRN. Misalnya, pada DBIEDRN “Galuh

Langsat Arwani” pesan itu ada pada adegan 7. Pada tahun ini, pesan tersebut, sesuai dengan mandat dari DIKTI sebagai penyandang dana, adalah “Commemorating One Hundred Years of Indonesian National Awakening” (Merayakan Seratus Tahun Kebangkitan Nasional Indonesia).

8. Penulisan Naskah DBIEDRN dan Sayembara

Sebuah pertunjukan drama hanya dapat berhasil dengan baik jika naskahnya memadai. Dengan kata lain, pangkal dasar pertunjukan DBIEDRN adalah tersedianya naskah DBIEDRN.

Oleh karena naskah DBIEDRN masih amat langka, untuk tidak mengatakan tidak ada, diperlukan kegiatan penelitian lanjutan untuk mengembangkan kemampuan menulis naskah DBIEDRN, khususnya di kalangan mahasiswa dan seniman. Sebagai pendukung, diperlukan pula sayembara untuk menghasilkan naskah DBIEDRN tingkat nasional.

Dalam hal ini, diperlukan peran dan bimbingan Depdiknas, khususnya Ditjen Dikti dan Dikdasmen serta Depbudpar.

Daftar Pustaka

- Agoes, Irid. 2000. Intercultural fluency for an international language. Paper, presented at the 48th TEFLIN International Seminar, Jakarta, 22-24 Oktober 2000.
- Ambaratsari, E., D. Kartini, dan B. Suwarno. 2003. Drama Berbahasa Inggris Bernuansa Nusantara untuk Memupuk Sikap Positif terhadap Bahasa Inggris dengan Melestarikan Warisan Budaya Indonesia. Laporan Penelitian. Bengkulu: Universitas Bengkulu.
- Arikunto, Suharsimi. 1990. *Manajemen Penelitian*. Yogyakarta: Rineka Cipta.
- Bolton, G. 1984. *Drama as Education: An Argument for placing Drama at the Centre of the Curriculum*. London: Longman.
- Brown, D.H. 1980. *Principles of Language Learning and Teaching*. Englewood Cliffs, N.J.: Prentice-Hall.
- Budiharjo, Eko. 2000. "Lestarkan budaya lokal". *Suara Merdeka*, Rabu, 12 Juli 2000, Hal V.
- Budyanta, Melani. 2000. The multicultural arena: English in a global era. Paper, presented at the 48th TEFLIN International Seminar, Jakarta, 22-24 Oktober 2000.
- Cahyono, Bambang Budi, and Utami Widiati (eds.). 2004. *The Tapestry of English Language Teaching and Learning in Indonesia*. Malang: State University of Malang Press.
- Chase, C.I., 1985. *Elementary Statistical Procedures*. Third Edition. New York: McGraw-Hill Book Company.
- Dardjowidjojo, Soenjono. 2003. *Rampai Bahasa, Pendidikan, dan Budaya: Kumpulan Esai*. Pengantar oleh Anton Moeliono. Jakarta: Yayasan Obor.
- Dietrich, J.E. 1953. *Play Direction*. New York: Prentice Hall.
- Dulay, Heidi, Marina Burt, and Stephen Krashen. 1982. *Language Two*. New York: Oxford University Press.
- Fahrudin, Diding. 2000. Issues of Linguistic imperialism in ELT and their impacts on empowering Indonesian learners of English in contribution to maintaining Indonesian identity. Makalah, disajikan pada Seminar Internasional TEFLIN ke 48. Jakarta, 22-24 Oktober 2000.
- Fajar, Yusri. 2005. From Text to Stage: Improving Students' English through Drama Education. Paper, presented at 53rd TEFLIN International Seminar, Ahmad Dahlan University, Yogyakarta, December 2005
- Gay, L.R. 1990. *Educational Research: Competencies for Analysis and Application*. New York: Merrill.
- Guiltinan, J.P. and G.W. Paul. 1992. *Strategi dan Program Manajemen Pemasaran*. Edisi Kedua. Terj. Agus Maulana. Jakarta: Erlangga.
- Habsari, S.K. 2002. Drama with Children. Paper; presented at the 50th TEFLIN International Conference, Widya Mandala University, Surabaya.
- Hadi, Sutrisno, 1990. *Metodologi Research*, Jilid I, II, III, IV. Yogyakarta: Andi Offset.
- Kartini, Dendi dan Bambang Suwarno. 1998. Penguasaan Kosa Kata Siswa SMU Kodia Bengkulu. Laporan Penelitian. Bengkulu: Universitas Bengkulu.
- Kotler, P. dan G. Amstrong. 1997. *Dasar-dasar Pemasaran*. Edisi Bahasa Indonesia. Jakarta: Prenhalindo.
- Lambert, W. dan G.R. Tucker. 1972. *Bilingual Education of Children*. Rowley, Ma.: Newbury House.

- LeBaron, J. 1981. *Making Television: A Video Production Guide for Teachers*. New York: Teachers College Press.
- Littlewood, W. 1986. *Foreign and Second Language Learning*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Lukmani, Y. 1972. "Motivation to learn and language proficiency." *Language Learning*, no. 22: pp. 261-273.
- Nation, I.S.P. 1997. *Vocabulary List*. Victoria University.
- Nation, I.S.P. 1988. *Teaching and Learning Vocabulary*. Wellington: Victoria University.
- Nunan, D. 1988. 'Principles for Designing Language Teaching Materials,' *Guidelines*, Voll. 10, no. 2, December.
- Prasmadji. 1984. *Teknik Menyutradarai Drama Konvensional*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Pekerti, Anugerah. 1998. Globalisasi, Pembelajaran, dan Kemanusiaan. Dalam Sopater dkk. (eds.).
- Priyono. 2004. The Logical Problems of Teaching English as a Foreign Language in Indonesia. In Cahyono, Bambang Budi, and Utami Widiati (eds.).
- Reaske, C.R. 1985. *Analyze Drama*. New York: Monarch Press.
- Rodliyah, R.S. 2005. The Role of Students' Multilingual and Multicultural Background in an EFL Classroom. Paper, presented at 53rd TEFLIN International Seminar, Ahmad Dahlan University, Yogyakarta, December 2005
- Saraswati, Widya. 2000. Drama Berbahasa Inggris Bernuansa Nusantara. Makalah, disajikan dalam Seminar Pengajaran Bahasa Inggris, UNIB, Bengkulu, 2000.
- Saraswati, Widya. 2005. Pengembangan Multilingualisme sebagai Revitalisasi dan Kontekstualisasi Sumpah Pemuda Menghadapi Globalisasi dengan Melestarikan Jati Diri. Dalam Sarwono, Sarwit dan J. Purwadi (eds.) Bunga Rampai Masalah Kebahasaan. (Sedang dalam proses penerbitan). Bengkulu: Universitas Bengkulu
- Semi, Atar M. 1984. *Anatomi Sastra*. Padang: FPBS IKIP Padang.
- Semi, Atar M. 1990. *Metode Penelitian Sastra*. Bandung: Angkasa
- Sopater, S., B. Subandriyo, dan Sutarno. 1998. *Pembelajaran Memasuki Era Kesejagatan*. Jakarta: Sinar Harapan.
- Sulistiyawati. 1998. Revitalisasi Nilai-nilai Budaya Arsitektur Tradisional Bali dalam Membangun Identitas Budaya Bangsa. Dalam Sopater et al (eds.)
- Sumardjo, Jakob dan Saini, K.M. 1997. *Apresiasi Kesusastraan*. Jakarta: Gramedia.
- Suwarno, Bambang. 2000. Mendunia tanpa kehilangan jati diri: Strategi pengembangan bahasa menghadapi milenium ketiga. Makalah, disajikan pada semiloka pengajaran bahasa Inggris Universitas Bengkulu. Bengkulu, 11 November 2000.
- Suwarno, Bambang. 2005. Multilingualism in Indonesian Culture: A Strategy for Coping with Globalization without Losing Self-Identity. Paper, presented at 53rd TEFLIN International Conference, Ahmad Dahlan University, Yogyakarta.
- Suwarno, 2006. Multilingualism, Competitive Power, and the Forthcoming Language Law. Paper, presented at 54th TEFLIN International Conference, Satya Wacana University, Salatiga.
- Toffler, Alvin. 1988. *Future Shock*. New York: Bantam Books.
- Usman, Husaini, dan R.P.S. Akbar. 1995. Pengantar Statistika. Jakarta: Bumi Aksara.
- Vygotsky, L.S. 1987. Thinking and Speech. In Reieber and A Carton (eds) *The Collected Work of L. Vygotsky*. New York: Plenum

Wessels, Charlyn. 1995. *Drama*. Oxford University Press.

Wirza, Y.W. 2005. From Text to Stage: Educational Drama to Improve Student's English Proficiency. Paper, presented at 53rd TEFLIN International Seminar, Ahmad Dahlan University, Yogyakarta, December 2005.