

Perancangan Dramaturgi Naskah Lakon *Ayahku Pulang* Karya Usmar Ismail Dengan Genre Tragedi dan Gaya Realisme

Mutia Putri Pirmadoni

¹ Program Studi Seni Teater, Institut Seni Indonesia Padang Panjang

MutiaPutriPirmadoni3@gmail.com

Abstrak

Perancangan dramaturgi pertunjukan *Ayahku Pulang* karya Usmar Ismail ke dalam sebuah rancangan pertunjukan bergenre tragedi dan bergaya realisme. Rancangan dramatik disusun sedemikian baiknya untuk membawa penonton atau pembaca seolah-olah menyaksikan suasana kehidupan nyata dan tema yang terkandung di dalam pertunjukan yakni kebencian dan dendam yang ditanam di dalam diri akan menimbulkan penyesalan di kemudian hari. Untuk mewujudkan hal tersebut dilakukannya perancangan struktur dan tekstur dari lakon *Ayahku Pulang* karya Usmar Ismail guna memperkuat tangga dramatik. Perancangan ini menggunakan metode proses kreatif dan analisis struktur dan tekstur dari Kernodle agar rancangan ini menjadi akurat dan bisa dipertanggung jawabkan. Realisme sebagai landasan perancang dalam proses perancangan ini demi mewujudkan kehidupan nyata dari tokoh utama. Hasil dari perancangan ini menunjukkan bahwa sebuah naskah yang memiliki 16 halaman dengan 1 babak dan 8 adegan di dalamnya. Tokoh utama yakni Gunarto, perancangan ini menggunakan genre tragedi dan gaya realisme.

Kata Kunci: Rancangan Dramaturgi, *Ayahku Pulang*, Usmar Ismail, Tragedi, Realisme.

PENDAHULUAN

Naskah lakon *Ayahku Pulang* karya Usmar Ismail yang ditulis pada tahun 1950 menggambarkan kehidupan masyarakat Indonesia pada masa setelah penjajahan Jepang. Melalui kisah sebuah keluarga yang menghadapi berbagai kesulitan hidup akibat ditinggalkan oleh sang ayah, naskah ini memperlihatkan kondisi sosial masyarakat yang masih dipengaruhi oleh dampak penjajahan, seperti kemiskinan, ekonomi, dan rapuhnya hubungan dalam keluarga. Naskah ini tidak hanya menyajikan konflik keluarga, tetapi juga menghadirkan realitas kehidupan masyarakat Indonesia pada masa pascakolonial.

Naskah lakon *Ayahku Pulang* terdiri atas satu babak dan delapan adegan yang mengisahkan rasa dendam dan kebencian Gunarto terhadap ayahnya, Raden Saleh, yang telah meninggalkan keluarga dalam keadaan susah dan tanpa tanggung jawab. Rasa dendam dan kebencian yang mendalam membuat Gunarto menolak menerima kepulangan ayahnya serta terus menyalahkannya atas berbagai penderitaan yang dialami keluarganya selama dua puluh tahun. Akibat penolakan tersebut, Raden Saleh memilih pergi dan mengakhiri hidupnya, sehingga Gunarto akhirnya merasakan penyesalan yang mendalam atas sikap dan perlakuannya terhadap sang ayah. Melalui konflik tersebut, naskah ini menunjukkan bahwa dendam dan kebencian yang terus dipelihara dalam diri seseorang dapat berakhir pada penyesalan ketika kesempatan untuk memperbaiki hubungan telah hilang.

Tokoh utama di dalam naskah lakon *Ayahku Pulang* adalah Gunarto. Gunarto digambarkan sebagai seorang laki-laki yang pekerja keras dan menjadi tulang punggung keluarga sejak ayahnya meninggalkan rumah. Bagi Gunarto, ayah bukan lagi sosok pelindung dan panutan, melainkan simbol penderitaan masa lalu yang telah membawa banyak kesulitan bagi keluarganya.

Naskah *Ayahku Pulang* ini bergenre tragedi dan bergaya realisme. Genre tragedi dari naskah ini tampak dari akhir cerita di mana tokoh utama mengalami penderitaan dari keputusan yang dia buat sendiri. Sementara gaya realisme dari naskah ini tampak dari tokoh-tokohnya yang memiliki karakter yang jelas, latar tempat kejadiannya yang menyerupai kehidupan sehari-hari, dan dialog para tokohnya yang menyerupai perbincangan sehari-hari atau natural.

Perancang memilih naskah *Ayahku Pulang*, karena perancang memiliki keterkaitan emosional dan pengalaman pribadi yang sejalan dengan konflik dalam cerita tersebut. Secara kontekstual, naskah ini tidak hanya menggambarkan kepulungan seorang ayah, tetapi juga menghadirkan luka, jarak, dan kerinduan yang terpendam dalam hubungan anak dan ayah. Dalam kehidupan pribadinya, perancang tumbuh tanpa kehadiran figur ayah sejak orang tuanya bercerai. Hingga menempuh pendidikan di bangku kuliah saat ini, perancang tidak pernah mendapatkan nafkah maupun perhatian dari sang ayah. Tidak ada komunikasi, tidak ada kabar, dan tidak ada bentuk tanggung jawab yang dijalankan sebagaimana mestinya.

Berdasarkan uraian di atas, perancang tertarik untuk merancang dramatik naskah lakon *Ayahku Pulang* karya Usmar Ismail. Perancang memilih lakon tersebut karena isi cerita memiliki keterkaitan yang kuat dengan pengalaman pribadinya. Keterhubungan emosional ini membuat perancang merasa bahwa naskah *Ayahku Pulang* sangat relevan untuk diangkat ke dalam sebuah rancangan pertunjukan. Perancang melihat lakon ini bukan sekadar kisah tentang kepulungan seorang ayah, melainkan sebuah ruang refleksi atas makna tanggung jawab, pengampunan, dan ikatan darah yang tidak akan pernah terhapus oleh keadaan.

METODE

Proses Kreatif

1. Pemilihan naskah lakon

Pemilihan naskah merupakan langkah awal bagi perancang dalam memulai kerja perancangan ini. Naskah lakon merupakan hal dasar yang harus ada dalam proses perancangan tersebut sebagai objek material. Naskah *Ayahku Pulang* karya Usmar Ismail dipilih karena alur dan isi cerita yang disajikan masih relevan dengan kehidupan sekarang dan dramatik yang disajikan adalah sesuatu yang baru bagi perancang karena memiliki alur yang berubah-ubah disetiap adegannya sehingga menjadi daya tarik dalam melakukan proses perancangan tersebut.

2. Tinjauan perancangan

Tinjauan perancangan dilakukan untuk mengetahui posisi perancang dalam karya-karya yang sudah ada sebelumnya dan mencari pembeda antara karya yang akan dirancang dengan karya yang sudah ada sebelumnya sehingga tidak terjadinya plagiasi dan lain sebagainya. Tinjauan perancangan ini juga perancang lakukan sebagai rujukan atau landasan dalam proses perancangan ini.

3. Analisis Stuktur dan Tekstur

Proses analisis ini dimulai dengan membaca naskah secara keseluruhan untuk mengetahui bagaimana isi cerita dari lakon *Ayahku Pulang* Karya Usmar Ismail serta untuk mengetahui apa makna yang akan disampaikan oleh perancang

dari lakon tersebut. Untuk mengetahui hal tersebut perancang menggunakan teori dramatik George R. Kernodle sebagai pisau bedah dalam menganalisis naskah *Ayahku Pulang* Karya Usmar Ismail tersebut.

4. Perancangan Dramaturgi Pertunjukan

Perancangan dramaturgi lakon ialah tahap akhir dari proses kerja perancangan tersebut. Proyeksi dramaturgi merupakan kerja utama seorang dramaturg. Hal yang akan dilakukan oleh perancang dalam upaya memproyeksikan lakon *Ayahku Pulang* karya Usmar Ismail ini ialah antara lain merancang visual dari unsur pendukung seperti rancangan dialog (peradegan), mood (suasana, musik), spectacle (tata setting, tata kostum, tata rias, tata lighting) dan lain sebagainya sehingga terciptanya sebuah perancangan dramaturgi pertunjukan lakon *Ayahku Pulang* karya Usmar Ismail dengan genre tragedi dan gaya realisme.

5. Menuliskan Laporan

Pada tahap ini merupakan finalisasi dari proses perancangan yang akan dilakukan, dimana perancang mulai akan menuliskan laporan mengenai perancangan yang dilakukan selama proses kerja perancangan dramaturgi lakon *Ayahku Pulang* karya Usmar Ismail tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini berisi hasil dan pembahasan dari topik penelitian, yang bisa dibuat terlebih dahulu metodologi penelitian. Bagian ini juga merepresentasikan penjelasan yang berupa penjelasan, gambar, tabel dan lainnya. Banyaknya kata pada bagian ini berkisar. Dramaturgi bertujuan menghidupkan cerita dengan cara yang menciptakan elemen teater. Dramaturgi bertujuan untuk membuat penonton merasakan empati pada pertunjukan. Dramaturgi adalah ilmu hukum serta konvensi drama (Harymawan, 1993:01).

Struktur dan Tekstur Naskah Lakon *Ayahku Pulang*

Setiap perancang perlu menganalisis bahan dasar rancangannya. Tidak terkecuali pada rancangan naskah *Ayahku Pulang*, perancang juga akan melakukan kerja analisis tersebut. Analisis yang perancang kerjakan adalah analisis atas plot, analisis atas tokoh, dan analisis atas tema, dari naskah lakon *Ayahku Pulang*. Analisis ini bertujuan untuk memahami isi cerita, karakter, dan tema yang ingin disampaikan oleh perancang, agar Sutradara, pemeranan, dan penata artistik dapat memahami secara mendalam struktur dramatik yang ada dalam naskah lakon. Berikut adalah penjelasan struktur naskah *Ayahku Pulang* karya Usmar Ismail:

A. Struktur Naskah Lakon

1. Plot

Plot merupakan struktur dramatik yang mengatur dan menyusun rangkaian peristiwa, Aristoteles menempatkan plot pada urutan pertama dalam dramatikanya. Selain itu, plot dalam drama menjadi penting karena kita dapat melihat peristiwa secara keseluruhan dan memiliki daya tarik yang luar biasa. Plot adalah insiden yang berlangsung di atas panggung. Plot tidak hanya mengacu pada apa yang terjadi dalam lakon, tetapi juga bagaimana peristiwa-peristiwa itu saling berkaitan melalui hubungan sebab-akibat.

a. *Eksposisi* atau Pelukisan Awal Cerita

Eksposisi adalah sebuah gambaran awal yang dihadirkan oleh sebuah pertunjukan, pelukisan awal cerita ini menghadirkan sebuah alur yang dapat dilihat oleh penonton pada sebuah pertunjukan yang sedang berlangsung (Cahyaningrum Dewojati, 2010 : 179). Pada *eksposisi* ini dimulai dari adegan 1, dari dialog 1-6 berisi tentang pengenalan latar belakang, karakter tokoh dan situasi cerita kepada penonton. Tahap *eksposisi* dalam naskah *Ayahku Pulang* dimulai dari adegan satu yang menggambarkan sebuah rumah yang sederhana. Rumah itu berada pada malam hari, menjelang Hari Raya Idul Fitri. Di dalam rumah terdapat ruangan kecil dengan perabotan yang sudah tua, mesin jahit, dan beberapa buah kursi serta meja.

b. *Komplikasi* atau Pertikaian Awal

Komplikasi adalah awal mula perkembangan konflik antar tokoh mengenai masalah yang dihadapi. *Komplikasi* berkembang melalui setiap peristiwa pertama yang dialami tokoh terjadi pada adegan 2 sampai 4, dari dialog 7 sampai 76. Dalam naskah *Ayahku Pulang*, Mintarsih pulang setelah mengantarkan jahitan dan menceritakan bahwa Mintarsih melihat seorang lelaki tua di ujung jalan yang tampak memperhatikan rumah mereka seperti seorang pengemis. Semua orang yang mendengar cerita itu menjadi diam karena merasa terkejut dan penasaran. Kemudian, Ibu teringat bahwa suaminya pergi pada malam Hari Raya ini dan Ibu berfirasat bahwa lelaki tua tersebut adalah suaminya.

c. *Klimaks* atau Puncak Peristiwa

Klimaks adalah titik puncak dalam suatu alur cerita di mana konflik mencapai intensitas tertinggi dan menentukan arah penyelesaian cerita. *Klimaks* dalam naskah *Ayahku Pulang* terdapat pada adegan lima, tepatnya pada dialog 100-104, yaitu saat Raden Saleh pulang setelah dua puluh tahun meninggalkan keluarganya. Kepulangan Raden Saleh yang seharusnya menjadi momen haru dan penuh kebahagiaan justru berubah menjadi sumber permasalahan bagi keluarganya. Gunarto secara

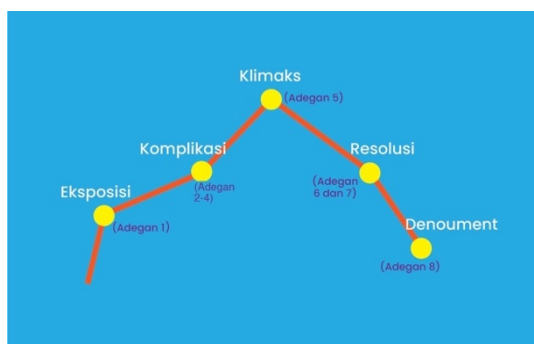
terang-terangan menolak mengakui kehadiran ayahnya karena Gunarto menganggap kepergian Raden Saleh sebagai penyebab utama kesengsaraan keluarga, sehingga sejak ayahnya pergi Gunarto harus membanting tulang untuk menafkahi keluarga akibat sikap ayahnya yang tidak bertanggung jawab.

d. *Resolusi* atau Penyelesaian

Resolusi adalah tahapan untuk proses penyelesaian konflik untuk diredakan, upaya-upaya dalam menyelesaikan konflik dengan mencari sebuah jalan keluar untuk mencari sebuah kedamaian antar tokoh yang disebabkan oleh pertikaian hingga terjadinya klimaks. *Resolusi* dalam naskah *Ayahku Pulang* karya Usmar Ismail terjadi pada adegan enam sampai tujuh, tepatnya pada dialog 122–130, ketika Raden Saleh yang sudah tua dan lemah memilih pergi karena merasa dirinya tidak diinginkan oleh keluarganya. Maimun dan Mintarsih berusaha menahan serta memanggil Raden Saleh agar kembali ke rumah. Namun, Gunarto tetap bersikeras pada pendiriannya dan menolak menerima ayahnya kembali.

e. *Denouement* atau Kesudahan

Denouement atau Kesudahan dalam naskah *Ayahku Pulang* karya Usmar Ismail terjadi pada adegan delapan, tepatnya pada dialog 131–141. Konflik mereda ketika keluarga mengetahui bahwa Raden Saleh diduga telah mengakhiri hidupnya. Peristiwa tragis ini seketika memutus kesempatan Gunarto untuk memperbaiki kesalahannya kepada sang ayah. Gunarto, yang sebelumnya menolak dan membenci kepulangan ayahnya, kini merasa sangat terpukul dan menyesal. Gunarto berteriak memanggil ayahnya sambil berlari keluar rumah, tetapi penyesalan mendalam itu datang terlambat.



Gambar 1. Plot dramatik

(Dibuat oleh Mutia Putri Pirmadoni, 2026)

2. Tokoh

Tokoh adalah bahan paling aktif yang menjadi penggerak jalan cerita dalam sebuah naskah, yaitu pelaku yang menjalankan berbagai peristiwa dalam drama sehingga peristiwa-peristiwa tersebut membentuk alur cerita dari awal hingga akhir. Tanpa tokoh, alur cerita tidak akan mencapai bagian akhirnya. Tokoh dalam cerita selalu mudah diingat, sehingga tokoh menjadi salah satu unsur penting dalam struktur drama (Cahyaningrum, 2010 : 170).

3. Tema

Tema adalah struktur terpenting dalam sebuah drama. Tema merupakan gagasan sentral yang menjadi dasar cerita dan mencakup seluruh permasalahan yang terdapat di dalamnya. Tema juga dapat diartikan sebagai sesuatu yang diungkapkan dalam cerita untuk memberikan arah dan tujuan pada alur karya sastra. Dengan adanya tema, cerita menjadi lebih terarah dan mudah dipahami oleh pembaca atau penonton.

B. Tekstur Naskah Lakon

1. Dialog

Dialog memiliki dua pengertian, yaitu sebagai percakapan dalam sandiwara atau cerita serta sebagai karya tulis yang disajikan dalam bentuk percakapan antara dua tokoh atau lebih. Berdasarkan kedua pengertian tersebut, dialog dapat disimpulkan sebagai penggunaan bahasa secara langsung dalam percakapan, baik secara lisan maupun tulisan. Dalam bahasa tulis, dialog menggunakan kalimat langsung yang dilengkapi dengan tanda petik (“...”) sebagai pembuka dan penutup percakapan. Bentuk dialog seperti ini dapat ditemukan dalam naskah cerita pendek, novel, maupun roman. Sementara itu, dalam drama, dialog ditandai dengan penggunaan tanda titik dua (:) setelah penyebutan nama tokoh (Cahyaningrum Dewojati, 2010:182).

2. Mood

Sarana kedua yang dapat membangun tekstur drama adalah *mood*. Adapun yang dimaksud dengan *mood* adalah suasana. Awalnya, Aristoteles menggunakan istilah “musik” atau “nyanyian” untuk *mood* yang kita kenal sekarang ini. Dengan kata lain, *mood* baru terbangun apabila ia berhubungan dengan unsur lain. Misalnya, *spectacle*, *dialog*, dan irama permainan. Oleh karena itu, *mood* ini hanya tercipta dan dirasakan pada saat unsur-unsur tersebut dikomunikasikan secara langsung dengan penonton, misalnya, ketika penonton melihat sang aktor dalam intensitas pencahayaan.

3. Spektakel

Spektakel adalah satuan wujud tontonan yang dihadirkan di atas panggung dan dapat disaksikan langsung oleh penonton. *Spektakel* mencakup aspek-aspek visual dari sebuah lakon, terutama aksi dan gerak fisik para karakter. Selain itu, *spektakel* juga meliputi tata cahaya, tata busana, tata rias, properti, perlengkapan, dan elemen pendukung lainnya yang secara keseluruhan dapat disaksikan oleh penonton (Cahyaningrum Dewojati, 2010:182).

Perancangan Dramaturgi Naskah *Ayahku Pulang*

a. Rancangan Adegan

Rancangan adegan merupakan bagian penting dalam pertunjukan teater yang menampilkan rangkaian peristiwa tertentu untuk menandai perubahan tempat, waktu, maupun situasi dalam cerita. Adegan berfungsi sebagai unit dramatik tempat konflik, dialog, dan aksi para tokoh berkembang secara bertahap sehingga alur cerita dapat tersampaikan dengan jelas kepada penonton. Sebagai unit dramatik terkecil, adegan juga menjadi sarana untuk menggambarkan dinamika hubungan antartokoh serta memperkuat suasana yang ingin dibangun dalam pementasan.

b. Rancangan Setting

Dalam pementasan teater, setting panggung memiliki peran penting dalam menciptakan suasana serta memperjelas latar belakang cerita. Naskah *Ayahku Pulang* menggunakan setting realistik yang menggambarkan sebuah rumah sederhana pada era 1950-an dengan detail yang jelas dan mendukung jalannya cerita. Setting tersebut dirancang sesuai dengan bentuk panggung prosenium yang umumnya hanya dapat dilihat dari arah depan serta samping kanan dan kiri, sehingga penataan ruang harus dimaksimalkan agar suasana yang ditampilkan terasa nyata bagi penonton. Selain itu, suara bedug yang bersahut-sahutan disertai lantunan takbir beberapa kali menandakan bahwa esok hari adalah Hari Raya Idulfitri. Para aktor juga memainkan perannya dengan baik dalam mengembangkan konflik serta hubungan antartokoh utama. Melalui setting yang realistik tersebut, penonton dapat lebih mudah memahami dinamika yang terjadi di dalam keluarga pada naskah tersebut.

c. Rancangan Kostum

Perancangan kostum dalam naskah lakon *Ayahku Pulang* merupakan aspek penting dalam mewujudkan karakter tokoh serta memperjelas latar cerita. Kostum yang dirancang disesuaikan dengan latar zaman 1950-an sebagaimana digambarkan dalam naskah, sehingga mampu memberikan gambaran yang akurat mengenai kehidupan masyarakat pada masa tersebut. Dengan memperhatikan detail seperti gaya pakaian, warna, dan tekstur kain, perancangan kostum dapat menciptakan suasana yang autentik serta memperkaya pengalaman penonton dalam memahami cerita. Selain itu, kostum juga membantu aktor dalam memerankan tokoh yang dimainkan karena dapat mendukung penghayatan karakter, dan emosi masing-masing tokoh di dalam pementasan.

d. Rancangan Rias

Rancangan tata rias dalam teater dalam naskah lakon *Ayahku Pulang* karya Usmar Ismail, memainkan peran penting dalam membentuk karakter tokoh yang akan ditampilkan. Rias wajah aktor akan dirancang untuk mencerminkan karakteristik dan latar belakang tokoh, sehingga penonton dapat mengenali dan memahami mereka dengan lebih baik. Rancangan rias akan dibuat secara realistis, dengan penekanan pada detail-detail yang sesuai dengan realita kehidupan setelah peperangan Jepang ke Indonesia, seperti yang digambarkan dalam naskah. Umur, bentuk wajah, dan latar belakang sosial tokoh akan menjadi acuan dalam merancang rias wajah aktor.

e. Rancangan Handproperti

Handproperti dalam teater adalah objek atau barang yang digunakan oleh aktor di atas panggung untuk mendukung cerita, karakter, dan aksi dalam pertunjukan. Handproperti dalam teater adalah semua benda atau elemen yang digunakan dalam pertunjukan untuk mendukung cerita dan karakter. Contohnya seperti perabotan, dekorasi, dan benda-benda yang digunakan oleh aktor. Handproperti membantu menciptakan suasana dan lingkungan yang sesuai dengan cerita, sehingga membuat pertunjukan lebih nyata dan menarik bagi penonton.

f. Rancangan Lighting

Menurut buku *Dramaturgi Harymawan Lighting* atau tata cahaya mengacu pada penataan peralatan pencahayaan untuk menerangi panggung dan mendukung pementasan teater. Tujuan lighting menyinari dan menerangi pentas dan aktor, mengingat efek

lighting, cuaca, musim, dan waktu. Lighting juga berperan penting dalam membangun suasana, menyampaikan emosi, dan mendukung keseluruhan cerita yang ingin disampaikan kepada penonton.

g. Rancangan Musik

Musik

teater adalah bagian dari sebuah pertunjukan teater, memainkan peran penting dalam pertunjukan teater. Musik tidak hanya berfungsi sebagai pengiring aksi panggung, tetapi juga sebagai elemen yang mempengaruhi emosi aktor dan penonton. Dengan keberadaannya, musik dapat membangun suasana yang diinginkan dan menciptakan ikatan emosional yang kuat antara penonton dan pertunjukan. Melalui musik, penonton dapat merasakan emosi yang ingin disampaikan oleh penulis naskah dan sutradara. Musik dapat membuat penonton merasa sedih, bahagia, atau bahkan takut, tergantung pada jenis musik dan konteksnya. Musik juga dapat memperkuat karakterisasi, membangun latar belakang, dan mengembangkan plot. Dalam pertunjukan teater, musik dapat berfungsi sebagai pengiring aksi panggung yang efektif. Musik dapat meningkatkan intensitas emosi dan memperkuat kesan yang ingin disampaikan oleh aktor. Selain itu, musik juga dapat lebih mudah memahami dan merasakan emosi yang ingin disampaikan.

KESIMPULAN

Dapat disimpulkan bahwa naskah *Ayahku Pulang* mengandung pesan moral yang penting bagi pembaca maupun penonton. Naskah ini menunjukkan bahwa dendam dan kebencian yang terus dipendam dalam diri dapat menimbulkan penyesalan di kemudian hari. Melalui konflik yang dialami para tokohnya, pengarang mengajarkan bahwa sikap memaafkan dan menerima kenyataan merupakan cara yang lebih baik untuk mencapai ketenangan hidup dari pada terus mempertahankan rasa benci dan dendam dan selanjutnya proses perancangan pementasan diawali dengan merancang adegan-adegan yang akan ditampilkan. Perancangan adegan sangat penting karena berkaitan dengan penentuan genre dan tangga dramatik yang membentuk alur cerita. Setelah itu, dilakukan perancangan unsur-unsur pendukung pementasan, seperti setting, kostum tokoh, tata rias, properti, tata cahaya (lighting), dan musik. Seluruh unsur tersebut dirancang secara terpadu agar sesuai dengan konsep pertunjukan yang diinginkan. Oleh karena itu, pementasan yang menampilkan kehidupan secara nyata di atas panggung dapat dikatakan menggunakan gaya realisme. Sehingga dramatur dimasa depan setelah membaca skripsi ini, maka akan tau kita harus menentukan genre terlebih dahulu baru gaya realisme.

UCAPAN TERIMA KASIH

Perancang mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, pendampingan, serta masukan kritis selama proses penyusunan artikel ini. Bimbingan tersebut berperan penting dalam mempertajam fokus dramaturgis serta menjaga konsistensi konsep dalam karya ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, Chairul, 2005. *Drama Bentuk-Gaya dan Aliran*. Yogyakarta: Penerbit Elkapli.
- Dewojati, Cahyaningrum, 2010. *Drama: Sejarah, Teori dan Penerapannya*. Yogyakarta: Gadjah Mada Universitas Press.
- Harymawan, RMA, 1986. *Dramaturgi*. Bandung: Penerbit Angkasa
- Satoto, Soediro. 2016. *Analisis Drama dan Teater*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Saputri, Maharani. 2025. "Perancangan Dramaturgi Lakon Nafsu di Bawah Pohon Elm karya Eugene O'Neill terjemahan Toto Sudarto Bachtiar Dengan Pendekatan Realisme.
- Wulandari, Reni. 2019. *Skripsi "Perancangan Dramaturgi lakon Ayahku Pulang karya Usmar Ismail". Institut Seni Indonesia Padang Panjang.*
- Yudiaryani, M.A, Dra. 2002. *Panggung Teater Dunia: Perkembangan dan Perubahan Konvensi*. Yogyakarta: Pustaka Godho Suli.
- Letwin, David, Joe and Robin Stockdale, 2008. *The Architecture of Drama: Plot, Character, Theme, and Style*. Plymouth, UK 2008 The Scarecrow Press, Inc.