

BAB III

METODOLOGI PENCIPTAAN

3.1 *Arts-Based Research (ABR)*

Metode utama yang digunakan dalam berproses dan mencapai tujuan penciptaan karya kreatif adalah desain penelitian berbasis seni (*arts-based research*). *Arts-based research (ABR)* merupakan kajian dengan media utamanya berupa seni. Merancang sebuah karya sastra dengan melakukan acuan pada penelitian hasil wawancara, observasi dan studi pustaka (Leavey, 2018). Secara garis besar terdapat tiga pendekatan utama dalam *Arts-based research (ABR)*, yaitu pengumpulan data, pembuatan karya, dan penyelidikan terkait kesesuaian dengan pertanyaan pembuatan karya atau tujuan penciptaannya (Leavey, 2017: 197).

Penelitian berbasis seni melibatkan penerapan prinsip-prinsip seni kreatif dalam proyek penelitian sosial. ABR mengedepankan pada pemahaman nilai-nilai estetika, evokasi, dan provokasi. Pendekatan ini memungkinkan penulis untuk menggunakan kemampuan unik seni sebagai cara memperoleh pengetahuan. Secara metodologis, pendekatan berbasis praktik ini mengandalkan proses generatif di mana praktik seni itu sendiri dapat menjadi penyelidikan. Pendekatan ini paling umum digunakan ketika tujuannya adalah untuk mengeksplorasi, mendeskripsikan, menimbulkan perasaan, memprovokasi, atau mengganggu (Leavey, 2017: 197).

Penelitian berbasis seni menganggap seni sebagai bahasa atau cara untuk memperoleh pengetahuan, dan mengakui bahwa karya seni dapat memberikan kontribusi pada teori dan memperluas pemahaman kita tentang dunia. Metode ini mengedepankan pada aspek penghimpunan informasi yang sesuai dan relevan dengan topik masalah yang menjadi objek penggarapan penciptaan karya atau kajian yang kemudian diaplikasikan ke dalam penggarapan tersebut (Abdhal, 2021). Untuk menunjang keabsahan atau keautentikan sebuah penciptaan karya dengan fakta yang ada di lapangan, maka akan digunakan metode empiris, yaitu pengalaman atau observasi secara langsung (Salmaa, 2021). Berdasar pada pendapat tersebut, maka metode penelitian berbasis seni (*arts-based research*), digunakan untuk menunjang keabsahan dan keautentikan sebuah cerita dalam novel anak *Usang yang Berkilau* melalui penghimpunan informasi dengan cara observasi, wawancara dan kajian pustaka.

Berdasar pada pendekatan utama dalam *Arts-based research* (ABR), yaitu pengumpulan data, pembuatan karya, dan penyelidikan terkait kesesuaian dengan pertanyaan pembuatan karya, berikut penjelasan mengenai hal tersebut dalam peniptaan novel *Usang yang Berkilau*:

3.1.1 Pengumpulan Data

Pengumpulan data untuk menunjang penggarapan karya novel anak *Usang yang Berkilau* dilakukan berlandaskan pada hasil wawancara, observasi dan studi pustaka sebagai pemicu dan validasi kondisi sebenarnya pada topik yang diangkat. Proses observasi dilakukan bertujuan untuk mengetahui dan menyelidiki bentuk permainan seperti apa yang masih dimainkan oleh anak-anak di suatu daerah tertentu. Dengan begitu, penulis bisa menyesuaikan proses penciptaan karya dengan melihat langsung permainan tersebut dimainkan oleh anak-anak. Selain itu juga tujuan dan fungsi lainnya dari observasi ini untuk menumbuhkan rasa dan jiwa-jiwa yang sempat hilang dalam diri penulis terkait dengan permainan tradisional yang dulu sempat dimainkan. Perasaan yang kembali didapatkan dari proses observasi itu, dapat direfleksikan ke dalam cerita beserta emosi yang ada. Supaya emosional yang penulis ungkapkan lewat cerita ini bisa tersampaikan dengan baik, dan selain itu juga agar ceritanya semakin hidup.

Lebih lanjut, tujuan dari dilakukannya observasi tak lain adalah untuk mempelajari proses anak-anak dalam memainkan permainan tradisional. Untuk tempat yang menjadi objek observasi penulis dalam penggarapan karya kreatif ini adalah komunitas atau sanggar penggiat dalam melestarikan permainan rakyat atau tradisional, yaitu Komunitas Hong. Dikutip dari Imansah (2023), Komunitas Hong berdiri sejak tahun 2003 dan sudah berhasil mengumpulkan 2600 permainan tradisional, baik dari dalam maupun luar negeri. Melihat reputasi yang baik tersebut, penting bagi penulis untuk melakukan observasi di Komunitas Hong sebagai penunjang validitas sebuah cerita dalam novel anak *Usang yang Berkilau* terkait dengan permainan tradisional.

Sementara itu, wawancara dilakukan sebagai upaya untuk menyelidiki detail-detail atau berbagai bagian terkecil yang belum diketahui dari permainan tradisional kepada ahli-ahli permainan tradisional. Selain itu juga sama halnya dengan observasi yaitu upaya untuk menumbuhkan kembali perasaan tentang

permainan tradisional yang sempat penulis mainkan dulu. Dengan mewawancarai ahlinya diharapkan memperoleh bagian terkecil atau isi kandungan berupa budaya dan kearifan lokal lain yang ada di dalam permainan tradisional, yang tidak disadari penulis. Tentu saja hal ini untuk membantu dan menunjang terciptanya karya keratif yang lebih mendalam dan komprehensif. Penulis melakukan wawancara bersama Cecep Imansah selaku pengurus dari Komunitas Hong.

Selanjutnya, dilakukan studi pustaka atau literatur untuk memahami sejumlah wawasan dari berbagai bidang ilmu yang digunakan sebagai pedoman atau referensi dalam melakukan penciptaan. Dalam konteks ini, informasi tersebut digunakan untuk mendukung pengetahuan yang belum dipahami sepenuhnya dalam proses menciptakan karya kreatif. Kajian pustaka bermanfaat sebagai pelengkap pemahaman dari proses metodologi sebelumnya yang belum diperoleh dalam menunjang proses penciptaan karya kreatif ini. Berikut merupakan karya-karya baik novel, buku, bahkan film yang dijadikan sebagai rujukan dalam penggarapan novel *Usang Yang Berkilau*: (1) Novel *Nostalgia Anak 90an* (2017) yang diterbitkan oleh Kelompok Penerbit Tinta Merah, karya 17 peserta lomba yang terpilih; (2) buku *Through the Eyes of a Child: An Introduction to Children's Literature* (1987), karya Donna E. Norton; (3) buku *Permainan Tradisional Anak Nusantara* (2017) karya Rizky Yulita; (4) buku *Ragam Permainan Tradisional di Indonesia* (2018) karya Aifa (5) buku *Kumpulan Permainan Anak Tradisional Indonesia* (2014) karya Aisyah Fad; (5) Buku *Permainan Tradisional dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak* (2016) karya Euis Kurnia.

3.1.2 Penciptaan Karya

Mencari dan Mengembangkan Ide

Menyusun sebuah novel adalah aktivitas menggagas kehidupan baru yang berasal dari pengalaman penulis melalui proses kreatif dan imajinasi. Langkah awal sebelum menulis adalah mencari ide yang sesuai. Dasar utama dalam menulis meliputi ide, konsep, dan inspirasi yang akan diolah menjadi narasi. Umumnya, ide muncul dari pengalaman yang dialami oleh penulis. Sumber pengalaman ini bisa berasal dari pengalaman pribadi maupun cerita orang lain. Saat mengembangkan ide, penulis juga mempertimbangkan pesan yang ingin disampaikan kepada

pembaca melalui kisah yang dihasilkan. Proses semacam itu juga digunakan dalam penulisan novel "Usang yang Berkilau" di mana penulis mengangkat realitas sosial tergesernya permainan tradisional oleh permainan modern di dalam gawai.

Menentukan Topik (Tema)

Setelah ide diperkukuhkan, penulis dapat mengidentifikasi beragam tema yang terhubung dengan inti ide tersebut. Seperti yang diungkapkan oleh Harefa (2002:79), ide pokok dapat dikembangkan sehingga menghasilkan berbagai ragam tema yang saling terhubung. Tema-tema tersebut berfungsi sebagai panduan bagi penulis saat mengembangkan plotnya. Setelah itu, tema-tema tersebut dapat dikembangkan menjadi beberapa bagian cerita yang saling terkait dalam alur. Dalam novel "Usang yang Berkilau" penulis merangkai tiga tema utama, yaitu (1) perjuangan meraih tujuan (2) permainan tradisional sebagai penunjang keberhasilan bermain futsal, dan (3) permainan futsal. Tema-tema ini mencerminkan inti pesan yang ingin disampaikan oleh penulis melalui ceritanya. Dengan kehadiran beberapa tema, struktur cerita dalam novel menjadi lebih terorganisir dan terarah. Ketiga tema inilah yang menjadi landasan dalam mengembangkan isi cerita.

Menentukan Latar Tempat

Latar atau konteks tempat merujuk pada deskripsi lokasi di mana karakter mengalami peristiwa dalam narasi. Peran dari latar tempat adalah memberikan gambaran yang jelas kepada pembaca, bertujuan untuk memungkinkan mereka membayangkan lokasi dengan rinci. Dalam menentukan latar tempat, penulis perlu mempertimbangkan kesesuaian dengan konten cerita. Latar tempat yang efektif adalah yang selaras dengan esensi cerita dalam buku. Misalnya, jika cerita berfokus pada pengalaman anak-anak atau remaja, biasanya latar tempat akan berada di lingkungan sekolah. Sementara itu, jika tema yang diangkat adalah kehidupan perkuliahan, latar tempat yang tepat bisa berada di kampus. Prinsip yang sama juga berlaku ketika menentukan latar tempat di negara atau kota tertentu. Novel "Usang yang Berkilau" mengangkat cerita tentang kehidupan anak sekolah yang ingin menjadi pemain inti ekskul futsal di sekolahnya, dibantu dengan teknik-teknik di dalam permainan tradisional. Maka dari itu, latar tempat yang terdapat dalam novel

juga tidak jauh dari kehidupan anak sekolah dan dunia futsal, seperti sekolah, lapangan futsal, tempat latihan fisik (GBK), dan sanggar permainan tradisional.

Menciptakan Tokoh

Terdapat dua varian tokoh dalam cerita, yakni tokoh utama dan tokoh pendukung. Tokoh utama adalah figur yang memiliki peran sentral dan dominan dalam plot. Sementara itu, tokoh pendukung adalah karakter yang turut berkontribusi dalam mengembangkan alur cerita. Karakter memiliki peran krusial dalam membangkitkan emosi pembaca. Melalui karakter-karakter ini, pembaca bisa mengalami berbagai perasaan, mulai dari simpati, antipati, kesedihan, hingga rasa dekat. Wesfix (2014:66) juga menekankan bahwa kelancaran dan kesuksesan cerita sangat tergantung pada pengembangan karakter oleh penulis. Karakter yang memiliki kedalaman dapat dengan mudah menyampaikan pesan cerita dan meninggalkan kesan mendalam pada pembaca.

Ketegasan dalam membentuk karakter dan kelanjutan sifat tokoh juga memiliki peranan signifikan dalam menciptakan karakter yang kuat. Sesuai dengan pandangan Wesfix (2014:67), perubahan dalam kepribadian tokoh haruslah memiliki alasan yang jelas dan realistis. Karakter yang andal ialah mereka yang memiliki konsistensi dalam kepribadian, tanpa perubahan yang tiba-tiba. Transformasi karakter haruslah terasa wajar dan masuk akal, dicetuskan oleh peristiwa yang logis sehingga mengakibatkan perubahan sifat tokoh tersebut. Pendekatan ini juga diaplikasikan saat menciptakan karakter dalam novel "Usang yang Berkilau".

Di dalam novel "Usang yang Berkilau", ada satu karakter utama yang muncul, yaitu Lamera Laksana. Ketika menciptakan karakter tersebut, terdapat serangkaian tahap yang harus dilalui oleh penulis. Karakter tidak terbentuk dengan cepat, tetapi melibatkan sejumlah pertimbangan. Selama proses penciptaan karakter, penulis dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor. Pengaruh mungkin datang dari individu terdekat, refleksi pribadi, inspirasi yang berasal dari sumber tertentu, atau bahkan hal-hal tertentu yang ditemukan dalam rutinitas sehari-hari penulis.

Perencanaan Alur, Konflik, dan Akhir Cerita

Novel *Usang yang Berkilau* menggunakan plot progresif atau kronologis, menurut Nurgiyantoro (2002), secara teori alur kronologis terdiri dari tahap awal, tengah dan akhir.

Tahap Awal

Tahap awal sebuah cerita disebut tahap pengenalan. Di tahap ini, diperkenalkan informasi dasar yang berkaitan dengan alur cerita berikutnya. Pengenalan mencakup deskripsi latar cerita, pengenalan karakter-karakter, dan munculnya pemicu konflik. Pengenalan pada novel "*Usang yang Berkilau*" terjadi dalam bab 1 dan 2. Lamera, tokoh utama, adalah siswa baru di SMP Bibit Pelita yang gemar bermain game daring. Kecanduan bermain game membuat Lamera lupa mengisi lembar pendaftaran ekstrakurikuler, dan akhirnya ia masuk ekskul futsal yang tidak sesuai keinginannya.

Pengenalan juga menggambarkan fenomena masyarakat, seperti perilaku bergosip yang kerap terjadi di sekitar Lamera. Lamera terpicu untuk membuktikan bahwa ayahnya adalah sosok yang membanggakan, setelah mendengar ibu-ibu mencibir ayahnya. Lamera mengalami perubahan drastis dan fokus berlatih futsal dengan motivasi untuk mempertahankan harga diri dan membuktikan kemampuannya. Hal tersebut menggambarkan bagaimana tahap pengenalan dalam cerita "*Usang yang Berkilau*" mempengaruhi perkembangan alur cerita dan perubahan tokoh utama, Lamera.

Tahap Tengah

Bab 3 merupakan tahap konflik dalam cerita, dimana Lamera menghadapi konflik internal dan eksternal dalam perjuangannya menjadi pemain futsal handal. Di tahap tengah ini juga lah Lamera menjalani latihan fisik yang berat seperti jogging, latihan teknik dan lainnya. Meskipun didominasi oleh situasi yang memberatkan Lamera dalam berjuang, tahap ini juga menampilkan momen yang melegakan bagi tokoh utama, yaitu menghadiri festival permainan tradisional. Momen tersebut sebagai permulaan bagi Lamera untuk menyukai permainan tradisional. Di tahap tengah ini juga Lamera mengalami berbagai tahap kesedihan setelah tidak lolos seleksi menjadi pemain inti futsal. Hal tersebut tertuang di dalam bab 4 novel.

Selain itu, tahap tengah ini menjadi inti dari rencana awal untuk melestarikan permainan tradisional. Penggambaran detail mengenai permainan tradisional ditunjukkan dalam bab 5. Observasi yang dilakukan di Komunitas Hong memberikan inspirasi dan wawasan mengenai permainan tradisional. Pada tahap ini atau bab 5, Lamera mengalami penambahan pandangan dan motivasi, yang mulanya hanya berorientasi pada kemenangan menjadi berorientasi pada kesenangan (motivasi intrinsik) juga. Pada tahap ini, lebih tepatnya di bab 6, Lamera berhasil lolos seleksi menjadi pemain inti futsal pada tahun kedua setelah berjuang selama satu tahun.

Tahap Akhir

Tahap terakhir atau bab 7 novel "Usang yang Berkilau" merupakan bagian penutup cerita dengan ending tertutup, di mana konflik utama telah selesai, dan tujuan Lamera menjadi pemain inti futsal sekolahnya telah tercapai. Di bab ini Lamera ditunjukkan sebagai pahlawan kemenangan dengan mencetak gol tunggal yang mengantarkan sekolahnya menjadi juara dalam kompetisi futsal. Kontribusinya membuat rekannya kagum dan bahkan orang yang sebelumnya berkonflik dengannya, yaitu Reo, mengakui kehebatannya. Judul bab 7 dan novel ini, "Usang yang Berkilau", merujuk pada aksi Lamera dalam pertandingan yang mengingatkan pada gerakan dalam permainan tradisional. Lamera berhasil mengelak dan mengecoh lawan dengan gerakan yang terinspirasi dari permainan tradisional seperti gobak sodor, boy-boyan, rangku alu, dan lainnya.

3.1.3 Penyelidikan

Setelah melakukan serangkaian pengumpulan data dan penciptaan karya, penting dilakukannya tahap penyelidikan. Tahap penyelidikan mengacu pada kesesuaian antara pertanyaan dan tujuan dengan karya yang diciptakan. Pertanyaan penciptaan karya dalam novel anak *Usang yang Berkilau* meliputi: (1) bagaimana proses penciptaan karya novel anak yang bertajuk *Usang yang Berkilau*, dan (2) bagaimana revitalisasi permainan tradisional dihadirkan dalam novel anak *Usang yang Berkilau*. Sementara itu, tujuan dari penciptaan karya dalam novel *Usang yang Berkilau*, yaitu: (1) menjelaskan proses penciptaan karya novel anak yang bertajuk *Usang yang Berkilau*, dan (2) menjelaskan hasil karya novel anak *Usang yang Berkilau* sebagai bentuk revitalisasi permainan tradisional. Tahap

penyelidikan yang dilakukan berdasar pada pengamatan penulis dan dibantu oleh rekan penulis.

3.2 Penyuntingan Karya

Untuk menyempurnakan karya yang tengah dalam proses penggarapan, tahap penyuntingan juga perlu dilakukan. Proses perbaikan dengan terlebih dahulu melakukan peresapan ulang karya juga menjadi bagian dalam tahap ini. Tujuannya agar karya semakin relevan dan dapat dinikmati oleh pembaca. Proses penyuntingan pada karya ini penulis pertama-tama melakukan swasunting terlebih dahulu dengan membaca ulang karya yang sudah dibuat. Setelah menemukan beberapa kesalahan dalam penulisan, penulis langsung menyuntingnya sesuai dengan kaidah kebahasaan Ejaan Bahasa Indonesia yang Disempurnakan Edisi V (EYD Edisi V) berdasarkan pengetahuan yang penulis miliki. Selanjutnya proses penyuntingan juga dibantu oleh dosen pembimbing. Saat penulis tidak menemukan kesalahan penulisan dalam tahap swasunting, dosen pembimbing akan membantu proses penyuntingan tersebut.

3.3 Lini Masa Penggarapan Karya

NO	KEGIATAN	BULAN					
		Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Juni
1	Persiapan pembuatan karya keratif						
2	Pengolahan data						
3	Pembuatan karya kreatif						
4	Pengeditan karya kreatif & Penyusunan Laporan						
5	Bimbingan						
6	Finalisasi						

Tabel 3.1 Lini Masa Penggarapan