

# PENINGKATAN KEMAMPUAN BERMAIN PERAN MENGUNAKAN METODE DEMONSTRASI BERBANTUAN MULTIMEDIA FILM

MUHAMMAD IBRAHIM<sup>1</sup>, ISAH CAHYANI<sup>2</sup>, SUCI SUNDUSIAH<sup>3</sup>

*SMA Negeri 8 Bandung<sup>1</sup>, Universitas Pendidikan Indonesia<sup>2,3</sup>*  
mhalimibrahim03@student.upi.edu<sup>1</sup>

## Abstrak

Penelitian ini dilandasi oleh pernyataan siswa terhadap kesulitan dalam pembelajaran drama. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan perencanaan metode demonstrasi berbantuan multimedia dalam meningkatkan bermain peran, (2) mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran keterampilan bermain peran dengan metode demonstrasi berbantuan multimedia, (3) mendeskripsikan peningkatan keterampilan bermain peran setelah mengikuti pembelajaran dengan metode demonstrasi berbantuan multimedia film. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas XI MIPA 4 SMAN 8 Bandung. Penelitian ini menggunakan rancangan PTK model Kemmis dan McTaggart dengan empat tahap yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi dalam dua siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) perencanaan pembelajaran bermain peran dengan metode demonstrasi berbantuan multimedia film mengacu pada masalah yang ditemukan. Kegiatan perencanaan RPP sebagai pedoman pelaksanaan tindakan serta instrumen sebagai data bahan analisis. Begitu pula pemilihan bahan ajar yang disesuaikan dengan kondisi, (2) pelaksanaan pembelajaran bermain peran dengan menggunakan metode demonstrasi berbantuan multimedia film terlaksana dengan baik, nyaman, dan lancar. Meskipun masih terdapat beberapa evaluasi terhadap peneliti yang berperan sebagai pendidik. Peserta didik pun masih belum begitu kondusif. Namun dengan seiring berjalannya waktu, peserta didik mampu memahami serta mengaplikasikan materi yang didapat sehingga mencapai hasil yang diharapkan, (3) pembelajaran bermain peran dengan menggunakan metode demonstrasi berbantuan multimedia film terbukti efektif untuk meningkatkan kemampuan bermain peran peserta didik di SMAN 8 Bandung. Dibuktikan dengan hasil analisis terhadap hasil pembelajaran peserta didik, dengan pemerolehan nilai rata-rata kelas pada siklus I sebesar 74. Lalu meningkat pada siklus II menjadi 81. Berdasarkan data tersebut, peningkatan nilai rata-rata kelas pada siklus I hingga siklus II sebesar 7 poin.

**Kata Kunci:** penelitian tindakan kelas, bermain peran, metode demonstrasi, multimedia film

## Abstract

This research was based on students' statements regarding their difficulty in learning drama. This study aimed (1) to describe the planning of multimedia-assisted demonstration method in improving students' role-playing skill, (2) to describe the implementation of role-playing learning with multimedia-assisted demonstration method, (3) to describe the increase in students' role-playing skill after participating in learning with the film-assisted demonstration method. The subject of this study was students of class XI MIPA 4 of SMAN 8 Bandung. This study implemented the PTK design of Kemmis and McTaggart's model with four stages; planning, acting, observing, and reflecting in two cycles. The results showed that (1) the planning of role-playing learning with the film-assisted demonstration method was based on the problems identified. The formulation of lesson plan acted as a guideline to implement actions, and the instruments served as the material for data analysis, and likewise, the selection of teaching materials was adjusted to actual conditions; (2) the implementation of role-playing learning using the film-assisted demonstration method was carried out well, comfortably, and smoothly. Although several evaluations were still found over researchers also performing as educators, and students were still not very conducive, as time goes by, students were able to understand and applied the material obtained so as to achieve the expected results; (3) role-playing learning using the film-assisted demonstration method was proven effective in improving role-playing skills of students at SMAN 8 Bandung. The result of the analysis of the students' learning outcomes was the evidence, in which the class' average score was 74 in cycle I, and increased to 81 in cycle II. Based on the data, the increase from cycle I to cycle II was 7 points.

**Keywords:** classroom action research, role play, demonstration method, film multimedia

## PENDAHULUAN

Kurikulum yang berlaku pada pengajaran sastra genre drama erat kaitannya dengan keterampilan berbicara. Wajdi (2017, p. 82) mengemukakan bahwa kompetensi yang dominan dalam pembelajaran ini merupakan keterampilan berbicara sebagaimana unsur dalam drama yang paling dominan yaitu dialog. Hal tersebut juga didukung oleh Setiaji (Wajdi, 2017, p. 82) yaitu pemberian materi yang berkaitan dengan kemampuan memerankan tokoh drama masih kurang. Peserta didik harus mencari dan mempraktikkan sendiri teknik-teknik bermain drama. Contoh teknik bermain peran yang ditunjukkan oleh guru masih kurang maksimal. Model pembelajaran yang digunakan juga masih sangat terbatas.

Berdasarkan angket yang telah disebar di kelas XI MIPA 4 SMAN 8 Kota Bandung. Secara keseluruhan peserta didik pada kelas tersebut telah mengikuti pembelajaran drama sebelumnya. Sebanyak 58% menyatakan bahwa mereka merasa kesulitan dalam mengikuti pembelajaran drama. Fakta tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran drama kurang memiliki pilihan model pembelajaran yang menarik serta efektif dalam implementasinya. Padahal dalam pengajaran sastra menitikberatkan pembelajaran melalui apresiasi dengan 4 tahapan yakni menggemari, menikmati, mereaksi, dan memproduksi. Tahap menggemari merupakan tahap dimana peserta didik diajak mengenali sastra agar tertarik dan mulai membaca sastra tersebut. Tahap selanjutnya merupakan menikmati, tahap ini ditandai dengan mulai tertariknya peserta didik dengan tulisan maupun penampilan sastra. Tahap ketiga merupakan tahap mereaksi yang ditandai dengan peserta didik mulai memahami karya sastra serta mulai tertarik mengikuti proses cipta sastra. Terakhir merupakan tahap memproduksi yang ditandai dengan mulai menghasilkan karya-karya sastra. Pembelajaran tersebut dilakukan sebagai bentuk hiburan juga pendidikan.

Sederhananya seperti pendapat Horace (Ismawati, 2013, p. 3) tentang sastra yang bersifat *dulce et utile* yang berarti indah dan bermakna. Maka dari itu pembelajaran sastra sendiri berfungsi mengungkap nilai-nilai kehidupan sesuai dengan konteks yang diangkat dalam karya sastra itu sendiri.

Rahmanto (1988, p. 16) berpendapat bahwa “pengajaran sastra dapat membantu pendidikan secara utuh apabila cakupannya meliputi 4 manfaat, yaitu (1) membantu keterampilan berbahasa, (2) meningkatkan pengetahuan budaya, (3) mengembangkan cipta dan rasa, (4) menunjang pembentukan watak.”

Pembelajaran drama tidak bisa dilakukan dengan metode saja, tetapi harus dibantu dengan media yang mampu meningkatkan minat siswa dalam bermain peran. Hal ini diperkuat oleh Irawan, I.P. dkk. (2014, p. 3) bahwa “upaya untuk meningkatkan keterampilan menyampaikan dialog dalam drama, tidak hanya cukup pada pengembangan metode saja, tetapi perlu juga menggunakan suatu media yang mampu menggugah minat dan perhatian siswa dalam berdrama.”

Maka dari itu peneliti bermaksud untuk menerapkan metode Demonstrasi berbantuan multimedia sebagai peningkatan kemampuan bermain peran di kelas XI MIPA 4 SMA Negeri 8 Kota Bandung Tahun Ajaran 2018/2019 melalui pemberian pengalaman yang indah dan bermakna.

Penelitian mengenai peningkatan kemampuan menyampaikan dialog dalam drama ini telah dilakukan oleh peneliti-peneliti sebelumnya. Penelitian itu diantaranya dilakukan oleh I Putu Ari Utama Irawan, I Nyoman Suidiana, dan I Wayan Wendra dengan judul *penelitian Penggunaan Film Bisu dengan Teknik Dubbing untuk Meningkatkan Kemampuan Menyampaikan Dialog dalam Drama Siswa Kelas XI IPA 1 di SMA Negeri 2 Negara*. Selain

itu Andriani melakukan penelitian serupa berjudul *Penerapan Model Pembelajaran Bermain Peran (Role Playing) untuk Meningkatkan Keterampilan Siswa Memerankan Tokoh dalam Pementasan Drama Siswa Kelas XI IPB SMA Saraswati Singaraja*. Penelitian lainnya dilakukan oleh Imam Baihaqi dengan judul *Peningkatan Keterampilan Bermain Drama dengan Metode Role Playing pada Kelompok Teater Kenes SMPN 4 Yogyakarta*.

Berdasarkan penelitian-penelitian sejenis di atas, belum ada yang menggunakan metode demonstrasi dalam meningkatkan kemampuan bermain peran. Selain itu, peneliti-peneliti sebelumnya tidak menggunakan multimedia film. Penelitian-penelitian tersebut menyatakan bahwa pembelajaran yang dilakukan guru selama ini belum kreatif. Selain itu, terkait dengan data awal peneliti bahwa siswa cenderung kesulitan dalam mengikuti pembelajaran drama. Menyikapi permasalahan tersebut, peneliti menawarkan metode demonstrasi dan media multimedia film untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran drama, khususnya kesulitan pembelajaran drama di SMA Negeri 8 Bandung.

## TINJAUAN PUSTAKA

### Ihwal Drama

Drama adalah cerita konflik manusia dalam bentuk dialog yang diproyeksikan pada pentas yang menggunakan bentuk cakapan (*dialogue, monologue, aside, soliloquy*) dan gerak (*action*) atau penokohan (karakter atau watak) dihadapan penonton (*audience*) (Ismawati, 2013, p. 83). Sedangkan menurut Ferdinan Brunetiere dan Balthazar Verhagen (Dalam Hasanuddin, 2015, p. 2) drama adalah kesenian yang melukiskan sifat dan sikap manusia dan harus melahirkan kehendak manusia dengan *action* dan perilaku. Lain lagi dengan pendapat Moulton (Hasanuddin, 2015, p. 2) yang mengemukakan bahwa drama adalah hidup yang dilukiskan dengan gerak, drama adalah menyaksikan kehidupan manusia yang di ekspresikan secara langsung. Jadi dapat disimpulkan bahwa drama merupakan cerita tentang kehidupan yang diadaptasikan dan ditiru melalui gerak, dialog ataupun monolog untuk dipentaskan di atas panggung.

Drama memiliki struktur yang dapat membangun lakon menjadi semakin menarik. Sebagaimana karya prosa fiksi memiliki struktur lainnya, penulis akan mengemukakan beberapa struktur drama menurut para ahli: Endraswara (2011, p. 21) mengatakan, "Drama memiliki beberapa struktur baku", diantaranya:

1. Babak  
Babak ialah bagian dari naskah drama itu yang merangkum semua peristiwa yang terjadi di satu tempat pada urutan waktu tertentu
2. Adegan  
Adegan ialah bagian dari babak yang batasnya ditentukan oleh perubahan peristiwa berhubungan datangnya atau perginya seorang atau lebih tokoh cerita ke atas pentas.
3. Dialog  
Dialog ialah bagian dari naskah drama yang berupa percakapan antara satu tokoh dengan yang lain.
4. Prolog  
Prolog ialah bagian naskah yang ditulis pengarang pada bagian awal dan pengantar naskah yang dapat berisi satu atau beberapa keterangan atau pendapat pengarang tentang cerita yang akan disajikan.
5. Epilog  
Epilog ialah penutup drama, biasanya diisi oleh pembawa acara.

Dalam bermain peran ada hal-hal yang harus diperhatikan sebagai berikut.

1. Kejelasan Ucapan

Rendra (2013, p. 15) menjelaskan bahwa ucapan yang jelas menurut ukuran sandiwara ialah ucapan yang bisa terdengar setiap suku katanya. Apabila para pemain tidak jelas mengucapkan dialognya, maka penonton tidak akan bisa menangkap jalan cerita sandiwara yang dipertunjukkan. Penonton hanya akan melihat gerakan dan lalu-lalang para pemain yang tidak jelas maknanya. Untuk itu, latihan kejelasan ucapan adalah yang paling penting bagi seorang aktor.

2. Tekanan Ucapan

Rendra (2013, p. 18) menyebutkan bahwa setiap kalimat mengandung isi pikiran dan isi perasaan. Dengan tekanan ucapan tertentu, isi pikiran dan isi perasaan itu bisa ditonjolkan. Ada tiga macam teknik tekanan ucapan yaitu tekanan dinamik (tekanan keras di dalam ucapan), tekanan tempo (tekanan terhadap kata dengan memperlambat pengucapan kata tersebut), tekanan nada (tekanan tentang tinggi rendahnya suatu kata).

3. Kerasnya Ucapan

Rendra (2013, p. 22) menyebutkan bahwa kerasnya ucapan yaitu, suara kata-kata yang kita ucapkan bisa terdengar sampai kepada penonton di baris paling belakang.

4. *Blocking*

*Blocking* adalah pemanfaatan ruang yang ada. Menurut Rendra (2013, p. 31) seorang aktor tidak boleh bergerak tanpa alasan, adapun alasan untuk bergerak itu ada dua sumbernya, pertama alasan kewajaran dan kedua alasan kejiwaan. Di hadapan mata ribuan penonton, seorang aktor harus bisa bertingkah wajar, dan tidak boleh melakukan gerakan yang tanpa alasan. Diam tak bergerak tetapi relaks dan wajar, itu lebih bisa menguasai penonton, daripada terlalu banyak bergerak tetapi tanpa alasan.

5. Teknik Muncul dan Keluar

Menurut Rendra (2013, p. 39) teknik muncul adalah suatu teknik seorang pemain dalam memainkan peran untuk pertama kali memasuki sebuah pentas. Pemunculan pemain harus bisa mencerminkan watak peran yang ia mainkan, artinya ia harus bisa membuat ekspresi yang mengungkapkan garis besar watak perannya. Sehingga pemain dapat memberikan gambaran atau kesan terhadap penonton mengenai peran yang dimainkan. Gambaran itu bisa berupa suasana batin, tingkat emosi, tingkat intelektual, maupun segi fisik dari peran yang dibawakan. Gambaran inilah yang akan mempengaruhi kesan, penilaian, dan identifikasi penonton terhadap peran. Sedangkan teknik keluar adalah cara ia keluar dari panggung dengan kreatif dan meninggalkan kesan kecil.

6. Improvisasi

Menurut Rendra (2013, p. 61) improvisasi ialah teknik dasar tanpa persiapan atau bersifat spontan. Improvisasi sangat baik untuk melatih daya cipta aktor. Rendra membagi teknik improvisasi menjadi lima bagian yaitu (1) improvisasi solo, (2) improvisasi dengan perabotan, (3) improvisasi dengan pasangan, (4) improvisasi dengan rangka cerita, dan (5) improvisasi menanggapi bunyi dan musik. Kelima bagian tersebut memiliki tujuan yang sama yaitu untuk mengasah kepekaan aktor untuk mengatasi masalah yang timbul pada saat pementasan.

### **Ihwal Berbicara**

Tarigan (2015, p. 16) mengungkapkan bahwa berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, atau menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan. Sebagai perluasan dari batasan ini dapat kita katakan bahwa berbicara merupakan suatu sistem tanda-tanda yang dapat didengar

(*audible*) dan yang kelihatan (*visible*) yang memanfaatkan sejumlah otot dan jaringan tubuh otot manusia demi maksud dan tujuan gagasan-gagasan atau ide-ide yang dikombinasikan.

### **Ihwal Metode Demonstrasi**

Roestiyah (dalam Huda, 2016, p. 231) mengungkapkan bahwa metode demonstrasi merupakan satu strategi mengajar dimana guru memperlihatkan suatu benda asli, benda tiruan, atau suatu proses dari materi yang diajarkan kepada seluruh siswa. Pendapat tersebut juga sejalan dengan pendapat Huda (2016, p. 231-232) yang berpendapat bahwa metode demonstrasi adalah cara penyajian pelajaran dengan memperagakan dan memeragakan suatu proses, situasi, atau benda tertentu yang sedang dipelajari baik dalam bentuk sebenarnya maupun dalam bentuk tiruan yang dipertunjukkan oleh guru atau sumber belajar lain didepan seluruh siswa. Sehingga jika diambil kesimpulan, maka metode demonstrasi merupakan sebuah cara memahamkan peserta didik dengan cara memberi contoh secara langsung baik dari segi benda maupun proses sehingga peserta didik memiliki kesan dan mampu memahami lebih dalam dari apa yang diamatinya.

### **Ihwal Multimedia Film**

Vaughan (Binanto, 2010, p. 1) mengemukakan bahwa multimedia merupakan kombinasi teks, seni, suara, gambar, animasi, dan video yang disampaikan dengan komputer atau dimanipulasi secara digital dan dapat disampaikan dan atau dikontrol secara interaktif.

## **METODOLOGI PENELITIAN**

Desain dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) atau biasa disebut juga *classroom action research*. Penelitian tindakan kelas dilaksanakan sebagai bentuk perbaikan pembelajaran di dalam kelas karena metode ini bertujuan untuk menemukan praktik pembelajaran terbaik di dalam kelas dan meningkatkan pembelajaran bagi peserta didik.

Menurut Kemmis & McTaggart (Syamsuddin & Damaianti, p. 203, 2015) penelitian tindakan menggunakan empat komponen penelitian dalam sistem spiral yang saling terkait antara langkah pertama dan langkah berikutnya. Empat komponen tersebut merupakan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas dalam dua siklus yang meliputi tahap perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Tahapan penelitian ini dapat dilihat pada alur bagan di bawah ini.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan hasil analisis bermain peran peserta didik yang dilakukan pada setiap siklus, peserta didik menunjukkan peningkatan setelah diterapkan metode demonstrasi berbantuan multimedia film. Hal ini dibuktikan oleh adanya peningkatan nilai dari peserta didik pada setiap siklus, meskipun terdapat beberapa peserta didik yang peningkatannya sedikit bahkan tidak berubah.

Penilaian kemampuan bermain peran peserta didik berdasar pada aspek penafsiran naskah, vokal, karakter peran, dan gestikulasi. Penilaian yang dilakukan oleh para observer, diolah dan dianalisis lalu disesuaikan ke dalam skala penilaian acuan patokan dan ditentukan termasuk kategori sangat baik, baik, cukup, kurang, atau sangat kurang.

## KESIMPULAN

Berdasarkan pada hasil temuan dan pembahasan pada bab sebelumnya, didapatkan simpulan sebagai berikut.

1. Proses perencanaan pembelajaran bermain peran dengan menggunakan metode demonstrasi berbantuan multimedia film dilakukan dengan mengacu pada masalah-masalah yang ditemukan di lapangan berdasarkan hasil dari studi pendahuluan. Kegiatan perencanaan berbentuk penyusunan rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP) sebagai pedoman pelaksanaan tindakan serta instrumen yang berfungsi sebagai data untuk bahan analisis selanjutnya. Begitu pula dengan pemilihan bahan ajar serta materi yang disesuaikan dengan sarana maupun prasarana yang terdapat di lapangan.
2. Proses pelaksanaan pembelajaran bermain peran dengan menggunakan metode demonstrasi berbantuan multimedia film terlaksana dengan baik, nyaman, dan lancar. Meskipun pada siklus I, proses pelaksanaan masih terdapat beberapa evaluasi terhadap peneliti yang berperan sekaligus sebagai pendidik. Peserta didik pun masih belum begitu kondusif pada siklus I. Namun dengan seiring berjalannya waktu, peserta didik mampu memahami serta mengaplikasikan materi yang didapat sehingga mencapai hasil yang diharapkan.
3. Pembelajaran bermain peran dengan menggunakan metode demonstrasi berbantuan multimedia film pada akhirnya terbukti efektif untuk meningkatkan kemampuan bermain peran peserta didik di SMA Negeri 8 Kota Bandung. Dibuktikan dengan hasil analisis terhadap hasil pembelajaran peserta didik, dengan pemerolehan nilai rata-rata kelas pada siklus I sebesar 74. Lalu meningkat pada siklus II menjadi 81. Berdasarkan data tersebut, peningkatan nilai rata-rata kelas pada siklus I hingga siklus II sebesar 7 poin.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amri, U. & Damaianti, V. S. (2016). Pengaruh Penggunaan Teknik Bermain Drama Melalui Teater Tradisional Randai Berbasis Kepercayaan Diri terhadap Kemampuan Apresiasi Drama. *Jurnal Pendidikan Dasar, ISSN 2085-1243, Vol. 8. No. 2 Juli 2016*. doi: <http://ejournal.upi.edu/index.php/eduhumaniora/article/view/5141/3606>
- Andriani, N. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Bermain Peran (Role Playing) untuk Meningkatkan Keterampilan Siswa Memerankan Tokoh dalam Pementasan Drama Siswa Kelas XI IPB SMA Saraswati Singaraja. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Undiksha Volume 1 No. 7*. doi: <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPBS/article/view/1155/1018>
- Ar, S. & Damaianti, V.S. (2006). *Metode penelitian Pendidikan Bahasa*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Baihaqi, I. (2014). Peningkatan Keterampilan Bermain Drama dengan Metode Role Playing pada Kelompok Teater Kenes SMPN 4 Yogyakarta. *Jurnal Transformatika Volume 12 No. 2*. doi: <http://jurnal.untidar.ac.id/index.php/transformatika/article/view/187/138>
- Emzir & Rohman, S. (2015). *Teori dan Pengajaran Sastra*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Endraswara, S. (2011). *Metode Pembelajaran Drama (Apresiasi, Ekspresi, dan Pengkajian)*. Yogyakarta: CAPS.
- Hasibuan, J.J. & Moedjiono. (2012). *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

- Harymawan, R.M.A. (1988). *Dramaturgi*. Bandung: CV Rosda.
- Irawan, I. P, dkk. (2014). Penggunaan Film Bisu dengan Teknik *Dubbing* untuk Meningkatkan Kemampuan Menyampaikan Dialog dalam Drama Siswa Kelas XI IPA 1 di SMA Negeri 2 Negara. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Undiksha* Volume 2 No. 1. doi: <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPBS/article/view/2526/2160>
- Ismawati, E. (2013). *Pengajaran Sastra*. Yogyakarta: Penerbit Ombak
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2016). *Buku Guru Bahasa Indonesia SMP/MTs Kelas VII Edisi Revisi 2016*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan kebudayaan.
- Rendra, W.S. (2013) *Seni Drama untuk Remaja*. Bandung: Pustaka Jaya.
- Rahmanto, B. (1988). *Metode Pengajaran Sastra*. Yogyakarta: Kanisius.
- Setyosari, P. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- UU No. 20 Tahun (2003) Tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Wajdi, F. (2017). Implementasi Project Based Learning (PBL) dan Penilaian Autentik dalam Pembelajaran Drama Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra, Vol. 17, No. 1*. doi: <https://media.neliti.com/media/publications/119875-ID-implementasi-project-based-learning-pbl.pdf>
- Hasanudin. (2015). *Drama Karya dalam Dua Dimensi*. Bandung. Angkasa Bandung