

# PENDEKATAN ANALOGI PERMAINAN CATUR SAMUEL GLASPELL DALAM LAKON LAWAN CATUR KARYA KENNETH SAWYER GOODMAN

**Edy Susanto**

Program Studi Teater, Fakultas Seni Pertunjukan Institut Kesenian Jakarta  
Email: edisusanto@ikj.ac.id

## ABSTRAK

Tulisan ini menyoroti lakon berjudul *The Game of Chess* karya Kenneth Sawyer William, yang diterjemahkan W.S. Rendra menjadi *Lawan Catur*. Sebelum dipentaskan ke hadapan publik, lakon tersebut melalui proses interpretasi, proses pengadeganan, hingga pementasan. Pada umumnya, interpretasi terhadap lakon *Lawan Catur* acapkali dianalisis berdasarkan unsur-unsur intrinsik drama, seperti: tema, plot, setting, perwatakan dan amanat. Pada tulisan ini, penulis akan menginterpretasikannya melalui segi lain, yaitu pendekatan analogi induktif dan simbolik berdasarkan bahasa tubuh (non verbal) dan bahasa verbal (dialog). Pendekatan tersebut merupakan pengejawantahan dari otak intelektual karakter Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis strategi permainan catur Samuel Glaspell, ketika harus berhadapan dengan seorang musuh negara bernama Oscar Yakob. Perseteruan kedua karakter tersebut dianalogikan sebagai pertandingan antar buah catur: 'raja' (*king*) dengan 'raja' (*king*). Masing-masing peserta yaitu anak buah caturnya, baik yang berwarna putih maupun hitam. Perseteruan kasat mata antara Samuel Glaspell dengan Oscar Yakob, justru merupakan 'permainan catur,' yang sesungguhnya. Meskipun bersifat 'imajiner,' dan hasilnya Samuel Glaspell dapat 'mesekakmat' Oscar Yakob. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif argumentatif dengan pendekatan analogi, yang sepenuhnya bersumber dari studi pustaka, seperti; buku, literatur digital dan catatan-catatan pribadi.

**Kata Kunci: permainan catur, samuel glaspell, oscar yakob**

## PENDAHULUAN

Lakon *The Games of Chess* karya Kenneth Sawyer Goodman, (selanjutnya disingkat TGoC dan KSG) dialihbahasakan oleh W.S. Rendra (selanjutnya disingkat WSR) menjadi *Lawan Catur* (selanjutnya disingkat LC), bukan *Permainan Catur*, sebagaimana makna leksikal. WSR tentu memiliki pertimbangan sendiri dalam menerjemahkannya. Istilah LC dimaknai olehnya sebagai "sebuah ruangan tertentu, yang di dalamnya terdapat dua orang sedang bermain catur. Keduanya saling berhadapan,

kemudian di tengah-tengah mereka terdapat papan catur. Hal tersebut dapat diartikan bahwa, istilah 'catur' bukan sebagai nama permainan atau olah raga, yang harus 'dilawan,' melainkan orang yang duduk di hadapannya, dengan posisi berada di sebelah papan catur itulah yang harus "dilawan. WSR, adalah seniman sehingga tidak heran jika ia terbiasa dengan gaya bahasa metafora, simbolik, personifikasi dan asosiasi dalam mengistilahkan sesuatu. WSR tertarik menerjemahkan TGoC, hal tersebut disebabkan karena tema yang diangkat adalah politik dan kekuasaan. Tema tersebut merupakan tema favorit yang selalu mendominasi lakon-lakon yang ditulis atau diterjemahkannya. Apalagi tema-tema itu sesuai konteks politik rezim Orde Baru di Indonesia. WSR sendiri pernah mengalami pemberangusan atas karyanya, baik pertunjukan teater maupun pembacaan puisi. Karya-karya WSR banyak yang bertemakan politik dan kekuasaan, bahkan gara-gara hal itu, ia dijebloskan ke dalam penjara oleh rezim Orde Baru.

Lakon LC merupakan salah satu lakon yang bersifat universal dan memenuhi asas drama "disini dan sekarang" (*up to date*). Persoalan lainnya yaitu, WSR menyebut nama-nama karakter Samuel Glaspell (selanjutnya disingkat SG), Oscar Yakob (selanjutnya disingkat OY), Antonio, dan Verka yang sekilas mirip nama orang-orang Spanyol. Sementara dalam lakon aslinya bernama Alexis Alexandrovitch, Boris Ivanovitch Shamrayeff, Constanine, dan Footman<sup>1</sup> yang merupakan nama orang-orang Rusia. Pemberian nama karakter yang mirip orang-orang Spanyol, baik pada hasil karya sendiri maupun terjemahan sangat bisa dimengerti. WSR terpengaruh oleh lakon karya Fritz Hochwalder, *Paraguay Tercinta* (hasil terjemahannya), juga *Mastodon* dan *Burung Kondor* (hasil karya sendiri). Meski mengambil latar Amerika Latin, namun nama-nama karakter dalam kedua lakon tersebut mengadopsi nama orang-orang Spanyol, karena negara-negara di Amerika Latin itu pernah dijajah Spanyol. Hal yang mempengaruhi WSR kemungkinan berkat belajar dari *Montserrat*, sebuah lakon karya Immanuel Robles<sup>2</sup> alih bahasa Asrul Sani dari segi cerita terdapat keterkaitan dengan Spanyol. Tema-tema dalam tiga lakon tersebut memiliki kemiripan, yaitu politik dan kekuasaan. Sub tema

---

<sup>1</sup> Naskah Drama *The Games of Chess* karya Kenneth Sawyer Goodman, pertama kali diproduksi oleh B. Iden Payne di bawah naungan *Chicago Society of Fine Arts Theater*, 18 November 1913, halaman 7.

<sup>2</sup> Lakon ini pertama kali selesai ditulis Immanuel Robles, pada 1948 dan diterjemahkan Asrul Sani untuk kepentingan pementasan, dan untuk pertama kalinya *Montserrat* dimainkan oleh para mahasiswa ATNI pada 1961 di Gedung Kesenian Jakarta.

hegemoni penguasa atas rakyat dengan premis hegemoni kekuasaan yang bertendensi otoriter terhadap rakyat. Artinya masih satu topik dengan lakon LC karya KSG. Hanya yang patut disayangkan adalah lakon LC tidak diketahui secara pasti kapan lakon ini dialihbahasakan dan dipentaskan oleh WSR. Menurut pengakuan Arifin C Noer, lakon LC ini dimainkan oleh Arifin dan WSR dengan sutradara WSR di Gedung PPHI Yogyakarta antara 1961 atau 1962.<sup>3</sup>

Istilah menganalisis dari segi yang lain dalam tulisan ini ditekankan pada korelasi filosofi permainan catur dengan filosofi kehidupan karakter utamanya. Uraian secara rinci menjelaskan bahwa strategi permainan catur telah diadopsi dan diimplementasikan SG ke dalam tugas keseharian sebagai Menteri Urusan Kepolisian yang membawahi seluruh urusan keamanan negara dan pemerintah. Adopsi ilmu strategi permainan catur oleh SG dianggap tepat, karena berhasil dibuktikan dengan menewaskan seorang pemberontak bernama OY. Perseteruan antara SG dengan OY di sebuah ruangan nyata dianalogikan sebagai peristiwa di atas papan catur, yakni permainan antara 'raja' (*'king'*) yang mewakili kelompok putih dengan 'raja' (*'king'*) yang mewakili kelompok hitam. Kedua warna tersebut melambangkan warna kehidupan manusia di dunia ini. Warna putih melambangkan kehidupan manusia yang negatif (jahat) dan warna hitam melambangkan kehidupan manusia yang positif (baik); dan manusia tidak terlepas dari kedua sisi kehidupan tersebut baik dan jahat.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif<sup>4</sup> deskriptif-argumentatif dengan pendekatan analogi (pengandaian) berdasarkan studi pustaka lakon LC karya KSG, alihbahasa WSR sebagai sumber primer. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia

---

<sup>3</sup> Buklet Pementasan karya agung Sophocles *Oidipus*, Bengkel Teater Rendra, Balai Sidang Jakarta, 24-28 Juli 1987 dalam catatan Arifin C Noer, "Rendra dan Saya."

<sup>4</sup> Metode ini sebetulnya disebut juga metode artistik karena proses penelitian lebih bersifat seni (kurang terpolah), dan disebut sebagai metode *interpretive* karena data hasil penelitian lebih berkenaan dengan interpretasi terhadap data yang ditemukan di lapangan (Sugiyono, 2016:7-8). Metode yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) di mana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi (Sugiyono, 2016:9).

.Istilah analogi adalah persamaan atau persesuaian antara dua benda atau hal yang berlainan (2017:74). Menurut Alghadari (2018:10) analogi adalah proses penalaran berdasarkan pengamatan terhadap gejala khusus dengan membandingkan atau mengumpamakan suatu objek yang sudah teridentifikasi secara jelas terhadap objek yang dianalogikan sampai dengan kesimpulan yang berlaku umum. Penelitian ini juga didukung oleh kajian pustaka-pustaka lain, seperti: lakon *TGoC* asli versi bahasa Inggris karya KSG, buku-buku teater dan psikologi sebagai data sekunder, serta data-data digital sebagai data primer yang berkaitan dengan permainan catur, konteks lakon, dan biografi pengarang. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan mencari dan mencetak literatur-literatur yang berasal dari internet, lalu dipilah-pilah dan dikumpulkan.

## **PEMBAHASAN**

### **Biografi Pengarang**

KSG, lahir pada 19 September 1883 di Chicago, merupakan anak tunggal dari pasangan William Owen Goodman, seorang pengusaha kayu yang sukses dan ibu bernama Erna Malvina Sawyer. KSG menempuh pendidikan di *The Hill School* Pottstown Pennsylvania, kemudian melanjutkan ke Universitas Princeton. Ia menikah dengan Marjorie Robbins, putri seorang pengacara Chicago terkemuka. Anak semata wayang pasangan ini bernama Marjorie. Lulus dari Princeton Kenneth memilih menjalani bisnis per kayuan keluarga. Ia bergabung dengan beberapa kelompok teater diantaranya *Cliff Dwellers Club* sebuah perkumpulan elit seniman dan pelindung seni; bergabung di Departemen Drama *Carnegie Institute of Technology*; menulis lakon *TGoC* pada 1914; menjadi sutradara pertama di *Goodman Theater* dan mendirikan *Stage Guild Publications* yang menerbitkan naskah drama. Pada umur 31 tahun KSG menyelesaikan lakon *TGoC* saat situasi Perang Dunia I berkejolak. Saat itu KSG juga telah terdaftar di Angkatan Laut sebagai Staf Pusat Pelatihan Angkatan Laut *Great Lakes* dengan pangkat Letnan di Chicago. Selama berdinasi di Angkatan Laut, KSG sering bermain catur di sela-sela waktu luang bersama koleganya sesama tentara Angkatan Laut. KSG meninggal dunia pada 1918 dalam usia 35 tahun akibat tertular influenza karena pandemi global.



Gambar 1. Kenneth Sawyer Goodman & Putrinya.  
(sumber: <http://digitalchicagohistory.org>)

## Sinopsis

Kisah berawal dari dialog antara SG sebagai komandan dengan Antonio (bawahan) disela mereka bermain catur dan bertempat di dalam kantor dinas SG. Mereka adalah pejabat struktural yang mewakili pemerintah. Jika ada waktu luang sedikit saja, pasti ia gunakan untuk bermain catur, tidak peduli di mana tempatnya dan kapan waktunya. Permainan catur baginya berfungsi untuk menajamkan otak pikiran dan memberikan kekuatan pada sikap jiwa manusia. Jika sampai bosan bermain catur, maka itu artinya SG telah bosan untuk hidup. Apalagi dirinya dalam tugas dinas sehari-hari sebagai aparat negara yang membidangi masalah keamanan, perlu sekali mempelajari strategi permainan catur, bahkan menjadi sesuatu keharusan.

Tiba-tiba tanpa disadari, permainan catur di antara mereka, menyisakan waktu tinggal sepuluh menit. SG sangat sadar bahwa dirinya sedang menunggu kedatangan seorang tamu penting. SG dan sang tamu sudah terikat janji untuk bertemu. Maka, di sela-sela menunggu dan waktu yang hanya tinggal sepuluh menit tersebut, terus digunakan SG untuk melanjutkan bermain catur dengan Antonio. Tidak lama kemudiandatanglah Verka, seorang ajudan yang bermaksud melaporkan bahwa tamu bernama OY, sudah tiba dan ia kini sedang menunggu di ruang sekretaris. Verka juga menambahkan laporannya, bahwa Antonio telah memberi rekomendasi pada para pengawal untuk tidak menggeledah OY, seorang komplotan anti pemerintah dan pro revolusioner itu. Kedatangan OY atas penugasan atasannya bertujuan untuk membunuh SG. Selama dua minggu lebih, agen-agen Antonio telah menyelidiki pergerakan OY. Dua anak buah OY telah berhasil ditangkap. Agen-agen Antonio juga berhasil menyelidiki

riwayat hidup OY secara lengkap, sejak dari lahir hingga dewasa. Riwayat hidup OY langsung dipelajari secara mendalam dan seksama oleh SG.

Waktu dan kesempatan telah tiba, saatnya SG harus bertemu dengan OY. Kedatangan OY khusus diundang untuk mewawancarai SM. Verka sudah keluar ruangan dan SM melarang Antonio ketika akan mengemas-kemas permainan caturnya. Papan catur lengkap dengan buah-buah catur di atasnya itu, meski beberapa sudah saling memakan dan jumlahnya sudah tidak utuh lagi. Buah catur yang dimakan harus dikeluarkan dari papan catur dan papan catur itu tetap dibiarkan begitu saja di atas meja. Sebab SG ingin melanjutkan permainan catur dengan Antonio lagi kelak. Tidak lama Verka datang kembali, kali ini bersama OY ke dalam ruang dinas SG. Sementara itu Verka dan Antonio mohon pamit keluar ruangan. SG memerintahkan pada Antonio untuk menunggu di taman supaya mendapatkan inspirasi untuk bermain catur nanti.

Maka tinggallah berdua dalam ruangan itu, OY dan SG. Suasana lumayan kikuk, karena OY adalah tipe orang yang serius, penyelidik, pemalu, dan pendiam. Sedang SG tipe seorang yang serius, tenang dan tegas terus menginterogasi OY secara halus dengan berbagai pertanyaan supaya suasana terasa cair. Jadi, dalam adegan tersebut sebetulnya bukan OY yang mewawancarai SG, melainkan sebaliknya. SG perlu diacungi jempol sebagai seorang yang benar-benar pemberani. Ketika sedang menghadapi OY seorang pemberontak berkelas yang membawa pistol, sementara SG tidak membawa pistol hanya tangan kosong. Tetapi SG tidak bodoh, pastinya ia menyimpan pistolnya di dalam laci meja. Beruntung di dekat laci meja ada sebuah bel yang sewaktu-waktu dapat dibunyikan saat dirinya dalam keadaan bahaya, dan secara refleks pula para anak buah SG dipastikan segera berdatangan untuk mengepung OY.

OY meski terkesan garang dan percaya diri, juga sering merasa khawatir. Naluri sebagai manusia membawanya berpikir kalau dirinya sedang dijebak. OY tampak terus menyelidik, ia mencoba mengitari seluruh isi ruangan. Jangan-jangan kehadirannya di dalam ruangan dimata-matai oleh para anak buah SG. Namun SG segera meyakinkan bahwa di luar ruangan tidak ada orang-orang yang mengintai. Sebab kamar itu terletak paling ujung, berada di pojok bangunan jendela ada di belakang. Sedangkan balkon dan

lemari tidak ada, bahkan di koridor pun tidak ada orang. SG mencoba meyakinkan lagi dengan menyuruh OY mengunci pintu dalam ruangan di mana keduanya berada.

SG tahu bahwa OY membawa pistol yang disembunyikan dalam saku celananya dan ia menyuruh OY untuk memperlihatkannya. Suasana perlahan-lahan terasa tegang. OY telah mengeluarkan pistol dari sakunya dan SG sengaja mengetes reaksi OY dengan mendekati bel. Ternyata OY menegur keras SG supaya menjauh dari bel itu sambil menodongkan pistolnya ke arah SG. OY dengan penuh percaya diri mengaku-ngaku bahwa dirinya alat Tuhandan Tuhan telah menyerahkan nyawa SG ke tangannya. Seluruh umat manusia di bumi ini tidak akan ada yang dapat menyelamatkan hidup SG. SG tidak hilang akal, untuk mengembalikan suasana supaya tidak tegang, ia menawarkan pada OY untuk bermain catur, namun segera ditolaknya. OY yakin kalau dirinya akan dapat segera membunuh SG, sehingga ia berpesan pada SG untuk berdoa. Tetapi SG jelas menolak untuk berdoa dan sebaliknya malah menyindir OY yang masih belum berani juga untuk segera bunuh diri. Bagi OY, membunuh seseorang tidak perlu keberanian apalagi seorang seperti SG.

Tiba-tiba OY bercerita tentang dirinya panjang lebar, bahwa dirinya tidak memiliki cita-cita di bidang politik. Ia hanyalah seorang petani, ayah dan kakeknya juga seorang petani. Sementara SG adalah anak bangsawan dan neneknya juga seorang bangsawan. Menurut OY, zaman itu adalah zaman perbudakan dan penderitaan, melawan sejarah kekejaman dan penindasan. Pemerintah telah bertindak kejam dan jahat dengan memberlakukan “kasta” melawan “kasta.” Melihat hal itu, OY akhirnya menggabungkan diri ke partai revolusioner. Gerombolan di partai tersebut, mewakili orang-orang yang hak-hak hidupnya telah dibatasi dan diberangus oleh rezim pemerintah.

Tanpa basa-basi lagi OY kembali mengacungkan pistolnya ke arah SG. Tetapi SG lagi-lagi mencoba menenangkan diri meski dirinya agak takut pula. Tiba-tiba SG mencoba menjedakan ketegangan. Melalui akalnya, ia berusaha membalikkan cerita dari yang diceritakan OY sebelumnya. Menurut cerita versi SG, sebenarnya OY itu adalah dirinya, sementara dirinya adalah OY. Merasa ditipu dengan cerita-cerita konyol oleh SG, maka OY mengancam akan menembak SG lagi. SG dengan liahinya dan tanpa mempedulikan keselamatannya, ia meneruskan ceritanya bahwa, ketika masih anak-

anak OY sebenarnya memiliki saudara pungut, yang biasa berkejar-kejaran, tiduran bersama, bertengkar, dan bahkan memperebutkan boneka sewaktu kanak-kanak. Semua masa lalu itu selalu dilakukan berdua, OY dengan dirinya. Ketika OY berumur tujuh tahun datang, seorang dari bukit utara dan segera membawa saudara pungutnya itu pergi. Tentu OY yang masih kanak-kanak menangis ditinggal pergi saudara pungutnya. Jika OY berusaha mencarinya maka ia pasti dipukul oleh ayahnya. Ayah OY akhirnya meninggalkan isteri yang adalah ibu OY pada tahun berikutnya. Tidak lama ibu OY meninggal dunia dan tidak pernah menceritakan tentang saudara pungut OY. Kemudian OY kanak-kanak pergi ke rumah pamannya dan akhirnya ia magang bekerja pada tukang sepatu. Rupanya OY yang tadi sempat terpesona berubah marah dan mengancam akan menembak SG dengan segera. OY mengetahui bahwa itu hanya cerita bualan SG saja untuk mempengaruhi dirinya. SG tidak putus asa, ia tetap mencoba meyakinkan pada OY bahwa ia dan OY adalah saudara angkat. Ibu OY selanjutnya mengirimkan dirinya supaya OY dibesarkan sebagai anak bangsawan. Seorang pangeran bernama SG pernah dititipkan pada OY dengan tujuan melindungi OY yang nantinya akan menjadi anak bangsawan dan terancam bahaya dari seorang Jenderal Markais. SG ternyata telah dikirim ke Brudenburg Jerman untuk menempuh hidup dengan sukses.

Kemudian SG meyakinkan pada OY bahwa dirinya adalah anak petani dan OY anak bangsawan. Sebetulnya mereka berdua adalah sama-sama anak petani. Bagi OY semua itu adalah cerita bohong. SG lagi-lagi tetap meyakinkan OY, bahwa yang diceritakannya itu seratus persen benar. Rencana OY untuk membunuh SG sebenarnya telah terjadi beberapa minggu lalu, karena SG merasa telah kehilangan keseimbangan dan dirinya sudah menginginkan untuk bunuh diri. Itulah alasan SG, bahwa kedatangan OY tidak perlu digeledah. SG merasa dirinya akan mati di tangan OY; namun dalam perkembangan pikirannya, OY ternyata ragu untuk menembak SG, Baginya, kemungkinan cerita panjang lebar itu menurut OY ada benarnya. Di sinilah memang keunggulan SG, ternyata cerita rekayasanya menyentuh. Kesempatan itu digunakan SG dengan sebaik-baiknya untuk mengajak OY mati bunuh diri bersama dan ternyata ajakannya itu berhasil. Sebab OY juga tidak setuju bila cara bunuh diri bersama dilakukan



dengan saling menembakkan diri dengan pistol. SG menawarkan ide bunuh diri bersama dengan cara meminum racun. OY ternyata setuju dengan cara itu.

SG kemudian memperlihatkan sebuah cincin pada OY. Menurut SG, apabila pada cincin itu ditekan pernya, maka akan keluar semacam tepung racun yang hebat di bawah akiknya. Kemudian diantara mereka harus diundi terlebih dulu. Bila undian jatuh pada salah satu di antara mereka, maka yang terkena undian melakukan bunuh diri dengan menembakkan pistol dan satunya lagi melakukan bunuh diri dengan meminum racun. OY tiba-tiba marah dan menuduh semua cerita serta penawaran bunuh diri dengan meminum racun adalah bohong belaka. Tetapi, SG tetap pada idenya semula. Ia menuangkan racun ke dalam gelasnyanya dan meminumnya lebih dulusupaya OY percaya. Maka, OY pun ikut menenggak racun yang sudah dituangkan ke dalam gelas. Cara kerja racun itu seperti obat tidur, dapat menyebabkan orang lupa diri dan tidak mendatangkan sakit, tetapi soal rasa memang agak berat. Tiba-tiba tangan OY tidak dapat digerakkan. Ini membuktikan, bahwa racun yang sudah diminumnya bekerja cukup cepat dalam hitungan lima menit. Kepala OY tiba-tiba berdengung terasa pusing. SG mulai mengakui bahwa seluruh cerita sebelumnya itu adalah dusta belaka. Tetapi racun yang diminum SG tidak berpengaruh pada tubuhnya dan SG tetap sehat. Ketika OY ada kesempatan untuk mengambil pistol, SG buru-buru merebutnya. OY dengan dengan tubuh sempoyongan mencoba untuk melangkahakan kakinya. SG mengatakan bahwa apa yang dilakukannya adalah semacam tipu muslihat dari timur. Menurut SG, justru jika orang itu merasa takut terhadap racun, maka lama kelamaan akan timbul kekuatan baru dalam dirinya untuk melawan racun. Ketika OY hendak menerkam SG, tiba-tiba tubuhnya terjatuh sendiri tepat di dekat kursi. SG dengan sepuas-puasnya menyebut OY sebagai teroris, tukang jagal bagi saudara laki-lakinya, anarkis, dan merebut nyawa kerabat dan para sahabat SG. Tuhan telah menyerahkan nyawa OY ke tangannya dan SG adalah alat Tuhan. Pada akhirnya, SG mengakui bahwa senjata utama dirinya adalah otak, bukan pistol dan bukan pula para pengawal yang diminta untuk melumpuhkan lawan. Akhirnya OY tewas di tangan SG, setelah meminum racun. Jenazah OY segera ditutupi alas dekat kursi dan tiba-tiba Antonio datang ke dalam ruangan, setelah dipanggil SG lewat Verka. Maka permainan catur antara SG dan Antonio pun dilanjutkan kembali.

## **Pendekatan Analogi**

Penulis akan merumuskan pembahasan tulisan ini menjadi dua bagian. Pertama adalah adegan satu sampai adegan empat dan bagian kedua yaitu adegan lima sampai tujuh. Menurut analisis penulis, terdapat penanda dalam setiap adegan, yaitu pergantian karakter dan sub peristiwa. Peristiwa-peristiwa yang terdapat dalam adegan-adegan tersebut terdiri dari dua bagian peristiwa. Bagian pertama, adegan satu sampai empat yaitu persiapan SG dalam menghadapi permainan catur dengan OY.” ketika SG harus berhadapan dengan OY, maka ia membekali diri dengan bermain catur dengan Antonio, sebab permainan catur baginya penting untuk mengasah otak pikiran, merangsang kreativitas untuk melancarkan strategi dan menumbuhkan mental sikap jiwa seseorang. Bagian kedua, adegan lima sampai tujuh adalah permainan catur SG dengan OY antara kalah dan menang. Adegan lima ini merupakan pertemuan antara SG dengan OY, masing-masing berperan mewakili pihak pemerintah dan pihak rakyat, antara seorang protagonis dan antagonis. SG disebut protagonis karena ia yang awal mula memulai cerita, memiliki inisiatif untuk menjalankan tugasnya di kantor tiba-tiba dihalangi oleh seseorang yang bernama OY. Mereka berdua berseteru, antara hidup dan mati, dan akhirnya SG dapat menewaskan OY. Adegan enam dan adegan tujuh hanya kelanjutan dari adegan lima, SG ingin kematian OY disaksikan oleh anak buahnya, Antonio dan Verka. Adegan tujuh ditutup dengan kelanjutan permainan catur SG dengan Antonio yang sempat tertunda pada adegan sebelumnya yaitu pada adegan tiga.

### **Adegan: Satu – Empat. Karakter: SG, Antonio, Verka dan OY**

Karakter SG, Antonio, Verka, dan OY jika dianalogikan dalam permainan catur hasilnya sebagai berikut, SG = raja putih, Antonio = menteri putih, Verka = pion putih, dan OY = raja hitam. Jika dianalogikan dengan cara sebaliknya, maka hasilnya sebagai berikut: raja putih = SG, menteri putih = Antonio, pion putih = Verka, raja hitam = OY. SG sebagai raja adalah tokoh utama berkarakter protagonis; Antonio sebagai menteri adalah tokoh pendukung berkarakter protagonis, dan Verka adalah tokoh tambahan atau figuran berkarakter protagonis; dan OY sebagai raja dengan karakter antagonis. Sementara karakter lain sama sekali tidak nampak (*in absentia*), tetapi hanya disinggung sekilas dalam pembicaraan saja, seperti karakter sekretaris, bawahan SG. Jika analogikan, sekretaris tersebut adalah pion yang memiliki sifat pasif. Seluruh anak buah yang bekerja

di kantor SG dengan pangkat dan jabatan yang berjenjang, dari yang terendah hingga yang tinggi adalah anak buah SG, sebab hanya SG-lah yang memiliki jabatan dan pangkat yang tertinggi. Mereka berasal dari kelompok buah catur warna putih, jika dianalogikan mereka adalah pion, benteng, kuda, gajah dan menteri. Masing-masing dari mereka berjumlah lebih dari satu, kecuali hanya raja. Sementara OY, jika ingin dianalogikan maka dua agen OY yang sudah ditangkap itu adalah benteng dan para anak buah OY yang lain bisa saja gajah, kuda, dan pion yang berasal dari kelompok buah catur hitam. Dua agen OY yang sudah ditangkap Antonio ini sama dengan karakter sekretaris. Mereka tidak muncul di atas panggung tetapi hanya disinggung saja dalam dialog; maka statusnya juga *in absentia*. Keseluruhan buah catur tersebut, dapat dianalisis dengan analogi yang berbalik, misalnya pion = sekretaris (bawahan SG), benteng = agen OY (bawahan OY).

Peristiwa dalam adegan dua hanya sebatas informasi kehadiran OY melalui Verka saja, sehingga tidak terlalu cukup untuk dianalisis. Maka dalam pembahasan ini adegan dua digabungkan dengan adegan satu. Adegan empat juga demikian, karena hanya menampilkan pemberitahuan Verka tentang kedatangan OY. Adegan kehadiran Verka ini merupakan penanda jeda sementara permainan catur SG dengan Antonio. Secara harafiah, permainan catur SG dengan Antonio dalam adegan satu dan tiga, memiliki korelasi dengan permainan catur SG dengan OY secara imajiner yang terdapat pada adegan lima. Peristiwa tersebut mengandung beberapa pengertian. Pertama, pergerakan buah-buah catur dalam permainan catur SG dengan Antonio secara harafiah adalah ucapan dan visualisasi gerak SG ketika berhadapan dengan OY. Kedua, strategi permainan catur antara SG dengan Antonio secara harafiah diinterpretasikan sebagai sebuah proses transfer ke dalam otak SG. Hal ini sangat berarti dan menguntungkan SG dalam bermain catur secara imajiner dengan OY. SG dan Antonio menggunakan papan catur bekas yang diletakkan begitu saja di dalam ruang kerja SG. Hal tersebut membuktikan telah terjadi transisi, yakni dari permainan catur harafiah berpindah ke permainan catur imajiner. Melalui persiapan yang matang melalui pemahaman filosofi permainan catur yang telah diterapkan dalam hidupnya, maka posisi SG sangat siap dalam menghadapi masalah-masalah yang dihadapi.

**Adegan: Lima – Tujuh. Karakter: SG dan OY**

Karakter dalam adegan lima hanya terdiri dari dua orang yaitu SG dan OY. SG dianalogikan sebagai raja putih dan OY sebagai raja hitam atau sebaliknya, raja putih adalah SG dan raja hitam adalah OY. Latar pada adegan lima hingga tujuh bahkan adegan satu hingga empat hanya satu, yakni ruangan dinas SG. Hal tersebut merupakan salah satu ciri dari lakon sebabak, dimana latar peristiwa hanya terjadi pada satu tempat. Kronologis tahapan peristiwa pada adegan lima adalah sebagai berikut: Pertama, dua orang peserta yang akan mengikuti permainan catur yakni SG dan OY diperkenalkan oleh Verka pada akhir adegan empat. Kedua, OY yang hadir diperkenalkan Verka pada akhir adegan empat sebagai pesaing dalam permainan catur tersebut. Melalui pendekatan analogi, pertemuan SG dengan OY pada adegan lima diibaratkan sebagai permainan catur secara imajiner dengan penjelasan sebagai berikut:

Pertama, kotak catur dibuka kemudian buah-buah catur dikeluarkan. Selanjutnya, buah-buah catur ditata rapi di atas papan catur dengan perincian enam belas buah catur warna putih dan diseberangnya enam belas buah catur warna hitam. Kedua, masing-masing peserta permainan catur diperkenalkan. Mereka saling berkenalan dan bertegur sapa dengan kata *bois nastardas* yang merupakan salam gaya Spanyol yang artinya langsung pada intinya. Ketiga, membacakan peraturan permainan catur, salah satu poinnya adalah peserta harus bersikap sportif, tidak boleh mengganggu konsentrasi lawan yang sedang berpikir. Buah catur putih selalu mendapat giliran pertama untuk melakukan gerakan, kemudian diikuti oleh buah catur hitam pada giliran kedua. Setelah menyiapkan permainan catur dan Verka memperkenalkan kedua peserta yakni SG dan OY pada akhir adegan empat, Antonio dan Verka beranjak meninggalkan ruangan, tugas mereka selesai. Kepergian Antonio dan Verka mengisyaratkan bahwa permainan catur antara SG dengan segera dimulai dan menandai berakhirnya adegan empat dan dimulainya adegan lima.

SG dan OY duduk di posisinya, mereka saling mengatur strategi dan siap menggerakkan buah cturnya masing-masing. SG yang berada pada kelompok catur putih mulai menggerakkan buah cturnya terlebih dulu. Pada tahap eksposisi ini, SG dan OY saling bergantian menggerakkan pion, satu dua langkah dan lurus ke depan. Kemudian diselang-seling dengan gerakan pion dua satu langkah, dan pion tiga satu

langkah demikian seterusnya dari delapan pion yang tersedia di bagian baris depan. Istilah *exposition* atau pelukisan awal cerita adalah tahap pembaca diperkenalkan dengan tokoh-tokoh drama dengan watak masing-masing. Pembaca mulai mendapat gambaran tentang lakon yang dibaca (Waluyo, 2001:8). Pengertian lainnya yaitu penonton pertandingan catur diperkenalkan buah-buah catur dari kedua belah pihak, peristiwa, dan tugas dari setiap buah catur. Satu persatu OY mengeluarkan buah catur selain pion yakni kuda, ratu, dan gajah. SG juga mengimbangi permainandengan mengeluarkan beberapa buah catur ratu, kuda, dan gajah. SG (raja putih) memiliki kepribadian sanguinis, seperti memiliki emosional yang selalu optimis, antusias terhadap hal yang dihadapi; memiliki keingintahuandan tidak ingin ketinggalan dalam hal apapun; memiliki dan memikirkan gagasan baru dengan kegiatan yang kreatif; dan memiliki energi dan antusiasme yang berlimpa, cenderung memengaruhi dan mengilhami orang lain (Ghazali, 2016:201). Sementara OY (raja hitam) sebaliknya memiliki kepribadian melankolis, seperti memiliki sikap pendiam, tampak berpikir mendalam, tidak suka menuntut, dan suka menyendiri, tetapi memiliki jiwa, pikiran, semangat kemanusiaan yang tinggi; memiliki keseriusan, dan memiliki emosional yang tinggi selalu mendalam dengan pola berkepanjangan (Ghazali, 2016:202).

SG menggerakkan pionnya untuk memakan pion milik OY bertujuan memancing kuda milik OY yang masih berada di dalam supaya keluar. Setelah itu kuda OY keluar dan memakan pion milik SG. Berikut dialog antara OY dan SG dalam adegan tersebut:

**SG:** ...dan seterusnya...Tapi tidak. Bahkan tak perlu sebenarnya pistolmu itu kau sembuhkan di balik kantongmu.

**OY:** (*SINIS*) Yang Mulia rupanya bersuka hati.

**SG:** ...dan seterusnya...Keluarkan barang itu, Oscar Yakob. Silakan!

**OY:** Yang Mulia ini mendebarkan hati kita berdua (*halaman 7, lakon stensilan LC*)

**SG:** Dan mengharukan begitu? Ya...begitu mengharukan hati. Bagus, bagus Oscar Yakob.

Keduanya mulai memasuki tahap komplikasi atau pertikaian awal, yaitu pengenalan terhadap para pelaku yang menjurus pada pertikaian. Konflik mulai menanjak, akan tetapi konflik belum mencapai klimaks dan lakon belum selesai (Waluyo, 2001:9,10). Artinya, SG dan OY mulai menggerakkan buah-buah caturnya dengan bertahan, memancing, menyerang dan mulai melakukan sekak. SG mulai menggerakkan ratu ke sebelah samping dan berhenti, menunggu kesempatan untuk memakan dan

mesekak raja hitam. Gerakan ratu SG rupanya diketahui oleh OY, sehingga OY secara tiba-tiba menggerakkan ratu miliknya untuk sekak raja putih. OY mulai melancarkan sekakmat perdana, sementara SG masih bertahan untuk tidak melakukan sekakmat dulu. SG tidak gentar meskipun mendapat sekak dari OY, ia tetap rileks melindungi raja putih dengan mengeluarkan gajah. Berikut dialog SG dan OY yang menunjukkan adegan permainan catur di atas:

**OY:** (*MENGELUARKAN PISTOL*), Jauhkan tangan anda dari bel itu! dengan segala hormat Yang Mulia Samuel Glaspell.

**SG:** Saya tak akan melakukannya. Kau takut mereka akan datang kemari kalau saya menekan bel ini, bukan? ...dan seterusnya...Kalau tangan ini saya gerakkan, kau tentu akan menembak.

**OY:** Ya!

**SG:** Nah, teruskanlah, saya tidak akan melakukannya (*halaman 7, lakon stensilan LC*)

Setelah berdialog SG dan OY saling menggerakkan buah-buah caturnya masing-masing dengan saling mendesak, menyerang, merangsek, dan akhirnya bertahan. Kedua kubu ternyata saling mengeluarkan buah catur yang belum dikeluarkan seperti benteng, kuda, dan gajah yang lain, sambil memakan apa yang bisa dimakan terutama sasarannya adalah pion. SG akhirnya melakukan rokade dengan menggerakkan raja dua petak menuju benteng di baris pertamanya demi keamana. Kemudian meletakkan benteng pada petak terakhir yang dilalui raja, dengan tujuan melindungi raja. OY rupanya tidak mengikuti untuk melakukan rokade seperti yang dilakukan SG, melainkan tetap mempertahankan posisi raja OY di tengah. OY hanya menggerakkan gajah dan benteng untuk melindungi raja. Simak dialog SG dan OY dalam adegan permainan catur tersebut:

**OY:** Tak akan ada seorang pun di atas bumi ini yang akan bisa menyelamatkan anda, Samuel Glaspell!

**SG:** Demikian juga halnya denganmu, sobat. Kau *toh* tak akan bisa meninggalkan ruangan ini dengan selamat...ya dalam keadaan sehat wal afiat.

**OY:** Saya akan mencoba keluar dengan selamat, Samuel Glaspell.

**SG:** Tidak, itu terlalu berlebihan rasanya. Saya memang membiarkan kau masuk, tapi saya tidak akan membiarkan kau keluar. Kau akan kehilangan kawan yang berguna, Oscar Yakob!

**OY:** Yang Mulia! (*Halaman 7, lakon stensilan LC*).

Hal yang menarik, di tengah permainan catur perseteruan SG dan OY terus menanjak. Keduanya saling beradu argumentasi, saling menunjukkan identitas diri, harga diri, saling mengelabui, meyakinkan, saling mendesak, menyerang, serta terlihat lebih progresif dari sebelumnya. Pada tahapan ini dapat dianggap memasuki klimaks, yakni

konflik yang meningkat itu akan meningkat terus sampai mencapai klimaks atau titik puncak kegawatan dalam cerita (Waluyo, 2001:10). Artinya, permainan catur pada tahapan komplikasi ini sudah saling memakan, sehingga buah catur pion yang awalnya masih sama-sama berjumlah banyak, lama-kelamaan tinggal sedikit. Bahkan buah catur yang sangat berperan mendukung raja baik dari kelompok putih maupun kelompok hitam seperti ratu, gajah, dan kuda sudah keluar dari papan catur. Hal itu disebabkan karena kedua pihak saling memakan. Pihak SG lebih unggul karena masih memiliki tiga pion tersisa yang direncanakan untuk melakukan promosi, yaitu terus melangkah maju lurus ke depan satu petak demi satu petak hingga pada petak terakhir wilayah lawan. Pion ini dapat ditukar dengan buah catur yang lain sesuai kebutuhan. Simak dialog mereka, yang menunjukkan adegan permainan catur tersebut:

**OY:** Manis sekali, mengharukan sekali. Kembali dan mengatakan pada seluruh teman-temanku bahwa Oscar Yakob telah melepaskan Samuel Glaspell yang bengis itu dari ujung pistolku karena dia telah menceritakan sebuah cerita anak-anak tentang dua orang saudara angkat yang mengharukan? Tidak! (*MENGOKANG PISTOL*)

**SG:** Bunuh saya kalau begitu!

**OY:** (*MEMBIDIK*) saya.....

**SG:** Tembaklah! (*Halaman 13, lakon stensilan LC*)

Dialog di atas menganalogikan OY siap untuk mesekak SG dengan dua buah benteng yang dimilikinya, sehingga raja milik SG dalam keadaan sangat terdesak. SG memiliki banyak akal, ia masih memiliki dua benteng yang dapat melindungi raja. OY mengira langkah SG sudah berakhir ketika disekak, ternyata benteng OY dimakan oleh SG, sebaliknya benteng SG juga dimakan oleh OY. Jadi, baik SG maupun OY tinggal memiliki satu benteng yang mendampingi raja. Hanya saja SG lebih beruntung masih memiliki tiga pion yang selalu dikawal oleh benteng dan raja, supaya tidak dimakan oleh raja dan benteng milik OY, sebab target dari tiga pion adalah melakukan promosi. Simak dialog di bawah ini:

**OY:** Saya tidak bisa. Bagaimanapun juga ada kemungkinan yang anda katakan itu benar. (*MELETAKKAN PISTOL*) Bagaimanapun saya tak dapat hidup kalau itu dusta dan demi Tuhan, saya akan mati kalau itu benar.

**SG:** Pendeknya, bagaimanapun juga kita berdua harus mati (*Halaman 13, lakon stensilan LC*)

Merujuk pada dialog di atas, tibalah permainan catur antar keduanya memasuki tahapan *falling action* (resolusi atau penyelesaian), konflik mereda atau menurun. Tokoh-

tokoh yang memanaskan situasi atau meruncingkan konflik telah mati atau menemukan jalan pemecahan (Waluyo, 2001:11). Artinya ketegangan memuncak dengan benteng milik OY yang mesekak raja milik SG. Benteng milik OY dimakan oleh benteng SG dan benteng OY juga memakan benteng SG, sehingga posisi SG yang terancam atau dalam keadaan klimaks. Pada akhirnya untuk sementara SG selamat, sehingga keadaan memasuki tahapan *catastrophe* atau *denouement* atau keputusan, yaitu dalam tahap ini ada ulasan penguat terhadap seluruh kisah lakon itu (Waluyo, 2001:11-12).

Buah catur pion dari kelompok putih milik SG yang masih tersisa tiga buah, satu persatulangkah-langkahnya tidak terbandung lagi. Pion-pion tersebut telah sampai pada petak-petak segi empat yang paling ujung (sisi papan catur), daerah kelompok buah catur hitam dengan pengawalan raja dan benteng. Raja dan benteng milik OY tidak sanggup untuk mengejar langkah-langkah ketiga pion SG dan memakannya. Ketiga pion SG kemudian ditukar dengan benteng lagi, sehingga SG memiliki dua benteng. Dua pion lainnya ditukar dengan satu gajah dan satu kuda. SG sengaja tidak menukarkan salah satu pionnya dengan buah catur ratu, karena SG tidak ingin terlalu cepat untuk sekakmat raja milik OY, sekaligus untuk meyakinkan OY supaya tidak curiga kalau ia akan menerima sekakmat dan memberi kesan permainan akan berakhir dengan remis. Pengertian permainan catur secara imajiner antara SG dan OY, tidak ada yang kalah dan menang, keduanya tewas secara bersamaan, simak dialog-dialog di bawah ini untuk merefleksikan uraian pada adegan tersebut:

- SG:** Apakah kau cukup berani untuk minum racun? Ya, bagus..lihatlah cincin ini. Kalau saya tekan sebuah per-nya, begini, nah..ada tepung yang hebat di bawah akiknya. Lihat!, kemudian kita undi, salah satu dari kita akan minum racun dan seorang lagi menggunakan pistol. Gampang bukan?
- OY:** Ya, sekarang jadinya saya mengetahui tipu muslihat anda sebenarnya. Bohong!, setiap kata anda adalah bohong!. Saya bisa menduga dengan jelas anda memang tukang sulap yang licik seperti setan. Tapi saya tak mau di-undi dengan orang sejenis anda.
- SG:** Pakailah caramu kalau begitu. Lihat racun ini, lebih dari cukup untuk kita berdua. Ambillah anggur sendiri dan bagi dua sendiri dalam dua gelas. Satu untukmu dan satu lagi berikan pada saya, dan untuk memuaskan hatimu, biarlah saya yang meminumnya terlebih dahulu.
- OY:** Anda akan bersikeras sampai saat terakhir, bukan? Baiklah kita lihat saja nanti. (*MENCAMPUR DAN SEBAGIAN UNTUK SAMUEL GLASPELL*).
- SG:** Untuk kematian yang nikmat, saudara angkatku (*MINUM*).
- OY:** Aha...ternyata anda memang seorang pemberani (*MENGANGKAT GELAS*)



*DAN BERHENTI*). Dalam hal ini, untuk penebusan dosa-dosa anda, saudara angkatku (*MINUM*) (*Halaman 13-14, lakon stensilah LC*).

Pada akhirnya, OY dihadapkan pada pilihan sulit, buah caturnya hanya tersisa 'raja' dan satu 'benteng.' SG dengan kekuatan dua benteng, satu kuda dan satu gajah mulai menyerang dan mengepung raja milik OY. SG sengaja memperhadapkan benteng putih dengan benteng hitam milik O. Satu-satunya cara yang diambil OY adalah memakan benteng milik SG dan benteng milik OY juga dimakan oleh benteng milik SY. Hal itu dilakukan karena benteng milik SG yang berjumlah dua buah, sekarang tinggal satu karena dimakan oleh raja milik OY. Maka Tinggallah raja OY seorang diri yang dikepung oleh satu benteng, dan raja, sementara gajah dan kuda yang masing-masing berjumlah satu buah sengaja tidak difungsikan oleh SG. OY masih berharap dengan benteng dan raja yang akan mengepung dan mendesak raja milik OY, berakhir dengan remis. Akhirnya, meski raja milik OY sempat menghindar, namun hanya sesaat saja. Melalui benteng dan raja dengan terus pelahan-lahan SG mendesak raja OY hingga ke pojok, sehingga raja milik OY sudah tidak dapat bergerak lagi, maka benteng SG berhasil mesekakmat raja milik OY. SG keluar sebagai pemenang permainan catur. Artinya, OY tewas setelah meminum racun, meski sempat berupaya untuk melawan. SG ternyata masih tetap hidup, meski ia juga ikut meminum racun; sebabnya adalah segala cara tentang ilmu racun dan strategi permainan catur, sangat dikuasai oleh SG, sementara OY baik seluk beluk tentang racun maupun strategi permainan catur, sama sekali tidak tahu menahu. Pantas saja OY disekakmat (tewas) di tangan SG secara meyakinkan.

## **SIMPULAN**

Menurut penulis, lakon LC hasil terjemahan WSR memiliki korelasi dengan lakon aslinya TGoC, karya KSG, biografi pengarang, konteks lakon, dan olah raga catur atau permainan catur. Secara analogi, SG dan OY sesungguhnya dapat memiliki dua pemaknaan, pertama sebagai peserta permainan catur yang menggerakkan keseluruhan buah-buah catur. Kedua, sebagai buah catur itu sendiri, yang dalam hal ini sebagai raja. Sedangkan ruang dinas atau kantor SG dianalogikan sebagai kotak papan catur.

Konflik yang terjadi antara kaum petani dengan kaum bangsawan telah berlangsung cukup lama. Kaum petani selalu diperbudak dan ditindas harta, tenaga dan tanah oleh kaum bangsawan yang didukung oleh pemerintah Rusia. Oleh WSR, keseluruhan peristiwa atau jalan cerita dikondisikan terjadi di Jerman, tetapi nama-nama karakter yang digunakan adalah Spanyol.

Strategi permainan catur digunakan dengan menggerak-gerakkan langkah buah-buah catur, pion, kuda, gajah, benteng, dan ratu yang diterjemahkan melalui kata-kata yang dilontarkan (bahasa verbal) maupun gerak-gerik tubuh, gestur dan mimik (bahasa non verbal). SG menginginkan permainan catur yang cantik, sementara OY sama sekali tidak tahu menahu soal filosofi catur dan strategi permainan catur. Keenam belas buah catur yang mewakili kelompok hitam yang merupakan representasi dari kaum petani dengan wawasan, pendidikan, dan ekonomi yang serba terbatas. Lawannya adalah keenam belas buah catur yang mewakili kelompok putih yang merupakan representasi dari kaum bangsawan dengan wawasan, pendidikan dan ekonomi yang jauh lebih di atasnya. Seluruh analisis terhadap lakon LC yang panjang lebar dengan pendekatan analogi ini tidak lain sebenarnya adalah menerjemahkan pemikiran yang ada dalam otak SG baik ketika akan mempersiapkan permainan catur dengan OY (adegan satu – adegan empat) maupun ketika SG sedang bermain catur antara kalah dan menang dengan OY (adegan lima – adegan tujuh). SG sendiri tidak lain adalah penjelmaan dari pengarangnya sendiri, yakni KSG.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alghadari, Fiki & Arie Purwa Kusuma, *Pendekatan Analogi untuk Memahami Konsep dan Definisi dari Pemecahan Masalah*, jurnal ilmiah, tanpa tahun.
- Ghazali, Muin & Nurseha Ghazali, *Deteksi Kepribadian*, Bumi Aksara, Jakarta, 2016.
- Goodman, Kenneth Sawyer, *The Games of Chess*, Vaughan & Gomme, New York, 1914.
- Goodman, Kenneth Sawyer, *Lawan Catur*, terjemahan W.S. Rendra, lakon stensilan tanpa tahun.
- Harymawan, RMA, *Dramaturgi*, Rosda, Bandung, 1988.
- Hasan, Alwi, dkk, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia, Jakarta, 2017

Noer, Arifin C, *Rendra dan Saya*, Buku Acara Pementasan Oidipus, Bengkel Teater Rendra, Balai Sidang Jakarta, 24-28 jui 1987.

Susanto, Edy & Sena Gumira Ajidarma, *63 Esai Teater Wiratmo Soekito*, IKJ Press & Dewan Kesenian Jakarta, 2020.

Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Alfabeta, Bandung, 2016.

Susanto, Edy & Sena Gumira Ajidarma, *63 Esai Teater Wiratmo Soekito*, IKJ Press & Dewan Kesenian Jakarta, 2020.

Waluyo, Herman J, *Drama, Teori dan Pengajarannya*, Hanindita, Yogyakarta, 2001.

### **Sumber Internet**

<http://digitalchicagohistory.org>, diakses pada 29 April 2021, pukul 20.00 WIB.