MEMBANGUN KOMPETENSI LINTAS BUDAYA MELALUI PERMAINAN ADEGAN

Dewi Ratnasari [(1)], Kamelia Gantrisia [(2)], Genita Cansrina[(3)]
Universitas Padjadjaran
dewi.ratnasari@unpad.ac.id

Abstrak: This research presents a theme that relates the concept of Scene Game and Cross-Cultural competence. Mastering foreign languages in this global era is an absolute absolute. In the mastery process, it is unavoidable that there is a very important stage, namely the process of understanding the accompanying culture of the foreign language being studied, because language carries its own culture. In fact, learning a foreign language is an intercultural meeting place that can lead to situations or circumstances that are full of cultural slices of two languages. The scene game or in German known as szenisches Spiel (Scheller; 2016) is a scene presentation with the theme of how a person behaves and interacts with other people or with society in dealing with situations that have the potential to cause conflict due to differences in behavior and viewpoints. This research is the result of observations of the 4th semester students of German Literature at Padjadjaran University in the Einführung in die Literaturwissenschaft course. In this course, the script for the musical drama "Linie 1" by Volker Ludwig (1986) is given, which is a literary work with a story and setting that is foreign to Indonesian students. Students discuss, interpret and reflect on the game scene. This research is the first step in a series of research with the theme of Game Scenes. Of course, further research is still needed to be able to conclude the relevance between scene game learning and the development and strengthening of cross-cultural competencies.

Kata Kunci: *pembelajaran bahasa Jerman, Einführung in die Literaturwissenschaft, kompetensi lintas budaya, permainan adegan, drama musikal „Linie 1“*

PENDAHULUAN

Sejak bertahun-tahun kata internasionalisasi dan globalisasi terus menerus digaungkan di berbagai kesempatan melalui beragam media. Internasionalisasi lebih dikaitkan dengan batas-batas bangsa dan negara, sementara globalisasi cenderung mengarah dunia yang tanpa batas-batas ruang dan waktu, serta nyaris melebur batas-batas perbedaan geografis, bahkan sejarah. Namun demikian, keduanya memberikan percepatan ragam dinamika dalam berbagai sendi kehidupan, baik di bidang politik, ekonomi,juga sosial budaya. Salah satu yang cukup signifikan adalah giat interaksi kebahasaan para pengguna bahasa antarnegara. Bahasa satu mengalir deras ke bahasa lainnya nyaris tanpa hambatan. Dokumen lisan dan tulis satu dan lainnya saling bertukar informasi. Hal ini tentu saja telah membuka peluang baru bagi para pegiat bahasa, dan secara otomatis pula penguasaan satu atau bahkan lebih bahasa asing menjadi suatu hal yang mutlak. Selain menciptakan kemudahan akses ruang interaksi

antarmanusia melalui bahasa, globalisasi jugamembuka celah lebar pada pertemuan beragam budaya. Inti argumentasinyabahwa mempelajari bahasa asing, akan melibatkan proses memahamkan keasingan budaya sertaan dari bahasa asing tersebut, tiap bahasa akan membawa budayanya masing-masing. Dengan demikian pertemuan antarbudaya dapat menggiring ke arah situasi atau keadaan yang bersifat sarat irisan bahasa dan budaya. Keasingan dan keragaman budaya pada suatu interaksi kebahasaan dalam berbagai konteks berbeda, baik dalam lingkup formal maupun keseharian, seringkali menimbulkan kendala, atau hambatan tersendiri, bahkan tidak jarang justru menciptakan ruang konflik. Untuk dapat berperilaku tepat dalam situasi lintas budaya, diperlukan kompetensi lintas budaya. (https://www.ikud-seminare.de/veroeffentlichungen/interkulturelle kompetenz.html).

Permainan adegan atau dalam Bahasa Jerman dikenal dengan istilah szenisches Spiel (Scheller; 2016) merupakan seperangkat penyajian adegan dengan tema perilaku dan interaksi seseorang dengan orang lain atau dengan masyarakat dalam menghadapi situasi yang berpotensi menimbulkan konflik sebagai akibat keberadaan perbedaan perilaku dan sudut pandang. Berdasarkan pertimbangan uraian tersebut identifikasi yang diangkat dalam penelitian ini adalah komponen permainan adegan apa saja yang dapat membangun kompetensi lintas budaya dalam pembelajaran bahasa asing

METODE

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Teknik penjaringan data dilakukan melalui observasi, wawancara tidak langsung pada mahasiswa Prodi Sastra Jerman Universitas Padjadjaran semester 4 yang mengambil Mata Kuliah Einführung in die Literaturwissenschaft. Materi yang diberikan dalam mata kuliah ini adalah naskah opera berjudul “Linie 1”. Opera ini merupakan karya Volker Ludwig (1986), merupakan drama musikal, dan kali pertama dipentaskan pada 30 April 1986 oleh Berliner Grips-Theater. Dalam karya ini digambarkan tentang kehidupan dan proses bertahan hidup di kota besar Berlin Barat, yang menjadi tempat pertemuan berbagai budaya dalam berperilaku dan bertutur, serta keterbukaan terhadap kontak dengan budaya baru, yang dapat dijadikan acuan dalam refleksi diri (pembaca dan penonton).

Berawal dari keberagaman budaya anatrmanusia, antaretnis, dan antarbangsa, budaya sangat berkait erat dengan perilaku manusia, baik secara fisik maupun non fisik. Manusia merupakan pencipta budaya sekaligus pengguna dan penikmat budaya. Oleh karena itu budaya yang dihasilkan akan sangat beragam dan tetap memiliki keunikan. Keberagaman budaya ini menjadi ajang lintas budaya, yang terus bergerak dinamis. Dinamika lintas budaya ini tentu saja harus diimbangi dengan kompetensi dalam mengawalnya, sehingga diharapkan proses interaksi dua atau bahkan multiarah dapat mencapai tujuan bersama Bolten (2007:22) menjelaskan bahwa lintas budaya merupakan proses yang dikaitkan dengan dinamika kehidupan bersama para anggotanyadari berbagai E tatanan hidup yang berbeda dan berhubungan serta berinteraksi satu dengan lainnya. Lintas budaya dapat terjadi ketika anggota kelompok A dan

ISSN: 2541-349X

kelompok B, di mana keduanya memiliki tatanan hidup yang berbeda, saling berinteraksi, berkomunikasi dalam masyarakat. Secara "permanen" lintas budaya ini dihasilkan dan membentuk semacam tatanan - antara C. Tatanan antara P ini tidak memiliki kecenderungan keberpihakan pada salah satu kelompok tatanan hidup A atau B. Tatanan antara ini merupakan irisan dari pertemuan tatanan hidup A dan B, dan menghasilkan suatu kualitas serta sinergi yang benar-benar baru. Dapat dikatakan bahwa pertemuan budaya sendiri dan budaya asing akan menghasilkan irisan budaya berupa lintas budaya. Lintas budaya ini akan menciptakan sinergi dan dinamika baru. Kompetensi lintas budaya merupakan seperangkat kemampuan yang dapat menjadi nyawa dari lintas budaya tersebut.

Selanjutnya, kompetensi lintas budaya terdiri atas komponen dari tiga ranah pembelajaran berikut:

1. Ranah kognitiv mencakup antara lain : (i) pemahaman bahasa, (ii) pengetahuan spesifik tentang geografi, (iii) standar budaya, (iv)etnosentrisme,

2. Ranah afektiv mencakup antara lain : (i) pengamatan, (ii) refleksi diri, (iii) refleksi asing, 3. Ranah perilaku mencakup antara lain : (i) pengelolaan stres, (ii) kompetensi komunikasi, (iii) strategi menghadapi benturan budaya. (https://www.ikud-seminare.de/veroeffentlichungen/interkulturelle-kompetenz.html) Permainan adegan atau dikenal dengan istilah szenisches Spiel dikembangkan oleh Scheller. Berdasarkan pengalamannya selama menjadi siswa, mahasiswa, guru, dan dosen, Scheller menemukan bahwa dalam pembahasan teks-teks sastra proses menginterpretasi karya sastra tidak hanya berkaitan dengan proses membaca, melainkan juga berhubungan dengan proses mempertahankan diri. Scheller menciptakan konsep permainan adegan dengan tujuan meminimalisir berbagai hambatan dalam proses menginterpretasi karya sastra dan memotivasi para siswa untuk ikut „terlibat" di dalam teks sastra melalui cara mengambilalih peran para tokoh di dalam teks tersebut. Teks-teks sastra menawarkan kesempatan untuk diperankan dan bertukar perpektif untuk membuka wawasan baru. Syaratnya adalah para siswa atau pembelajar menemukan berbagai akses untuk membandingkannya dengan pengalaman dan keseharian mereka. Permainan adegan ini memiliki beberapa tahapan kegiatan, yaitu :

1. Menggambarkan resepsi pengalaman. Tahap ini mencakup kegiatan : (i) merangsang gambaran gambaran, (ii) menyajikan gambaran-gambaran, (iii) mengemas gambaran-gambaran ke sebuah bentuk.

2. Mengalihkan celah-celah kosong dan ketidaktentuan ke adegan. Tahap ini mencakup kegiatan : (i) latar belakang historis, budaya dan lingkungan masyarakat; hubungan-hubungan dalam kehidupan; bentuk-bentuk habitus, (ii) Tokoh-tokoh; situasi-situasi kehidupan dan gambaran diri; E

3. Memproduksi adegan dan merefleksi.

4. Meneliti sekuen-sekuen alur cerita.

5. Menilai interpretasi adegan.

6. Menginterpretasi hasil-hasil kerja berdasarkan adegan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada awal perkuliahan pembelajar menerima naskah “Linie 1”. Pembelajar mendapat tugas untuk membaca naskah tersebut. Pada tahap ini ranah kognitif dalam hal pemahaman Bahasa pembelajar sudah dibenturkan dengan tampilan-tampilan morfologis naskahnya. Bahasa Jerman yang digunakan kental akan ragam Bahasa. Bentuk-bentuk kata, baik kata dasar maupun kata turunan, juga kata sederhana dan kata kompleks, dan neologisme yang ditampilkan sangat beragam, seperti Skin yang merupakan bentuk singkat dari Skinhead ‘kelompok ekstrem sayap kanan Neonazi’, Studentenhalde ‘tumpukan sampah mahasiswa’, Müslisumpf ‘rawa sereal’, Springerburg ‘istana Springer’. Setelah tahap membaca dilakukan, pembelajar ditugasi untuk membaca naskah dengan suara keras. Pembelajar melakukan latihan pelafalan dan intonasi. Tidak jarang pembelajar membaca teks atau bagian teks berulang kali untuk mendapatkan untuk dapat memproduksi lafal dan intonasi yang mendekati dialek dalam teks. Demikian pula dengan keberadaan kosakata yang mayoritas relatif baru bagi pembelajar, seperti Kanacken ‘bentuk makian yang bersifat rasis’, de ‘kamu’, die Kontis ‘pemeriksa tiket kereta’, meene Mutter ‘ibu saya’, jroesstet ‘terbesar’, Unjlück ‘kemalangan’, ooch ‘juga’, jeschafft ‘mencapai’. Secara sintaktis pembelajar juga dihadapkan dengan keasingan dalam bangun sebuah kalimat, seperti wo de hinkuckst, Kanacken ‘kemana kamu menengok, Kanacken’, nach Ruhleben zurückbleiben! ‘menuju Ruhleben mundur!’, Ausmachen! Mach aus! Hier Ordnung! ‘matikan! Matikan! Disini aturan!’ Ragam Bahasa Jerman baku disandingkan dengan ragam dialek Kanak dan slank.

Selanjutnya, pembelajar meresepsi berbagai gambaran yang berkaitan dengan budaya seperti situasi di stasiun kereta api, seperti Schleschisches Tor, Görlitzer Bahnhof, Kottbusser Tor, Prinzenstrasse merupakan nama-nama halte yang akan dilalui oleh Linie 1, U-Bahn-Ansage ‘pemberitahuan Kereta bawah tanah’ yang dalam “Linie 1” masih dilakukan secara manual atau disampaikan oleh petugas kereta, aktivitas merokok di dalam kereta; konsumsi minuman beralkohol yang relatif bebas dilakukan bahkan di tempat umum sekalipun, hubungan emosional antara laki-laki dan perempuan di usia lanjut, seperti laki-laki dan perempuan melakukan hubungan cinta kasih di usia lanjut, cara bersikap dan berbicara berdasarkan usia dan status sosial, jenis pekerjaan berdasarkan jenis kelamin, bentuk-bentuk sapaan fisik dan verbal antara laki-laki dan perempuan di tempat umum, aktivitas kaum lansia di Jerman, orang lansia hidup sendiri atau terpisah dari keluarga, keramahan dan kesiapan orang Berlin untuk membantu terhadap sesama pada ranah afektif pembelajar sudah dapat melakukan pengamatan terhadap budaya asing yang muncul dalam teks. Mereka juga melakukan kegiatan ini sambal membandingkan dengan budaya sendiri. Proses ini dilakukan selain merupakan bagian dari resepsi teks, juga memberikan ruang bagi mereka untuk menciptakan situasi situasi yang memungkinkan untuk mengembangkan gambaran-gambaran baik dari sisi pemahaman dan pemakaian bahasa, maupun hal-hal yang berkait dengan perilaku antarsesama. Dari proses ini secara bertahap menumbuhkan sikap toleransi pembelajar.

ISSN: 2541-349X

Pada ranah kognitif dan afektif semua proses pada tahapan-tahapan permainan adegan yang dilakukan tidak juga dapat dibuat batasan yang tegas. Sejak awal pembelajar menerima naskah teks "Linie 1" dengan tugas membaca dan membaca keras yang harus dilakukan dalam kurun waktu tertentu, pembelajar secara tidak langsung sudah dihadapkan dengan proses mengelola stress serta refleksi diri.

SIMPULAN

Dari awal kegiatan tahap pertama permainan adegan pembelajar sudah diarahkan ke posisi sedemikian rupa, sehingga beberapa komponen kompetensi lintas budaya mulai terbangun dan perlahan terbentuk. Hal ini dapat tersajikan pada Sebagian besar komponen ranah kognitif dan beberapa komponen ranah afektif. Namun demikian, proses membangun kompetensi lintas budaya melalui permainan adegan ini masih akan terus bergerak dinamis, mengingat pembelajar baru menerapkan tahapan satu dari enam tahapan yang ada di permainan adegan. Demikian pula dengan tingkatan pada ranah pembelajaran yang tidak bisa juga dipisahkan secara tegas, karena ranah kognitif, afektif dan perilaku ini bisa saja pada titik-titik tertentu dapat saling bersinggungan.

DAFTAR PUSTAKA

Bolten, Jürgen. (2007). *Interkulturelle Kompetenz*. Erfurt: Landeszentrale für politische Bildung Thüringen.

IKUD® Seminare. (2021). Interkulturelle Kompetenz. Diakses pada 3 Juni 2021. https://www.ikudseminare.de/veroeffentlichungen/interkulturelle-kompetenz.html

Scheller, Ingo. (2016). Szenische Interpretation. Theorien und Praxis eines handlungs- und erfahrungsbezogenen Literaturunterrichts in Sekundärstufe I und II. Seelze: Kallmeyer in Verbindung mit Klett, 88–105.

Ludwig, Volker. (2007). Linie 1. Musikalische Revue. Cetakan ke-8. Felix Bloch Erben. Berlin.