



MULTIMEDIA



PANDUAN PRAKTIS APRESIASI SASTRA

PENULISAN CERPEN UNTUK SEKOLAH MENENGAH

Oleh :
Agus Noor



PANDUAN PRAKTIS APRESIASI SASTRA PENULISAN CERPEN UNTUK SEKOLAH MENENGAH



KEMENTERIAN PENDIDIKAN NASIONAL



PUSAT BAHASA

Penanggung Jawab :
Yeyen Maryani
Kordinator Intern Pusat Bahasa

Penyelia :
Mustakim
Kepala Bidang Pembinaan

Mu'jizah
Kepala Bidang Pengkajian

Sugiyono
Kepala Bidang Pengembangan

Pelaksana Teknis :
Nurweni Saptawuryandari
Prih Suharto
Ani Mariani
Teguh Dewabrata
Sulastri
Lince Siagian
Ade Kurniawan

Nara Sumber :
Putu Wijaya
Agus Noor
Clara Ng
Djenar Maesa Ayu

Penulis :
Agus Noor

Sutradara :
Diki Umbara

**PANDUAN PRAKTIS
APRESIASI SASTRA**

**PENULISAN CERITA PENDEK
UNTUK SEKOLAH MENENGAH**

**Oleh:
Agus Noor**

**PUSAT BAHASA
KEMENTERIAN PENDIDIKAN
NASIONAL
JAKARTA
2010**



KEMENTERIAN PENDIDIKAN NASIONAL



PUSAT BAHASA

PANDUAN PRAKTIS APRESIASI SASTRA

PENULISAN CERITA PENDEK UNTUK SEKOLAH MENENGAH

Pendahuluan

Buku ini adalah pelengkap materi ajar proses penulisan cerita pendek untuk siswa sekolah menengah pertama dan sekolah menengah atas atau yang sederajat. Dalam buku kecil dan singkat ini akan dipaparkan proses kreatif penulisan cerita yang sesungguhnya bisa diterapkan dalam penulisan cerita pendek (cerpen) atau pun novel.

Dari Mana Datangnya Ide Cerita?

Pertanyaan yang pertama-tama sering diajukan dalam proses menulis cerita adalah

darimana kita memulai suatu cerita dan bagaimana menuliskannya. Sudah barang tentu, seseorang ingin menuliskan cerita karena ia memang berniat menulis. Ada sesuatu yang ingin dituliskan dan diceritakan. Proses awal ini biasa disebut sebagai ide cerita. Mula-mula, seseorang memang mempunyai sebuah ide yang ingin disampaikan kepada pembaca atau kepada orang lain. Jadi, yang pertama dan utama dalam proses menulis adalah (1) adanya niat untuk menulis dan (2) adanya ide cerita yang akan dituliskannya.

Dari mana kita mendapatkan ide? Bagaimana ide itu datang? Ide cerita bisa datang dari mana saja karena sesungguhnya kita memang bisa bercerita tentang apa saja. Tiap-tiap penulis atau pengarang mempunyai proses kreatif sendiri-sendiri. Seorang pengarang bisa saja mendapat ide ketika dia

melamun atau sedang memikirkan sesuatu yang menarik untuk diceritakan. Seorang pengarang bisa juga mendapat ide ketika ia melihat sesuatu. Pengarang Budi Darmo, misalnya, kerap mendapat ide ketika ia melihat seseorang di bus kota atau ketika melihat seseorang duduk di ruang tunggu sebuah kantor. Bahkan, ada pengarang yang selalu memikirkan ide cerita ketika ia berada di dalam kamar mandi.

Hal yang terpenting dalam mencari ide adalah kepekaan terhadap apa yang terjadi di sekeliling kita. Perasaan kita, pendengaran kita, penglihatan kita, atau bahkan penciuman kita diasah dan dilatih untuk peka menangkap hal-hal yang menarik yang ada di sekeliling kita. Jadi, semakin peka dengan sekeliling akan memperoleh banyak hal yang menarik yang terjadi di sekeliling kita.

Mereka yang memang baru belajar menulis dan belum punya pengalaman menulis, bisa memulai dengan berlatih melukiskan atau mendeskripsikan apa yang terjadi dan yang ada di sekelilingnya. Mereka bisa memulai dengan mendeskripsikan ruang kelas, teman dekat, teman sebangku, atau mendeskripsikan lingkungan sekolah, pasar, sebuah taman, kamar atau apa saja. Latihan ini diperlukan agar kita peka dengan apa yang terjadi di sekeliling dan kita makin memperhatikan segala detail atau hal-hal kecil yang mungkin selama ini luput dari perhatian kita. Padahal, hal-hal kecil itu mungkin saja merupakan sesuatu yang menarik. Latihan ini juga sangat berguna bagi kita untuk memperlancar dan membiasakan diri menulis.

Inilah contoh bagaimana seorang pengarang men-diskripsikan apa yang

dilihatnya. Kutipan berikut ini dari cerpen Andrea Hirata, berjudul “Kemarau”, mencoba melukiskan pemandangan sebuah kota.

Tak ada galeri seni, gedung bioskop, kafe-kafe, atau pusat perbelanjaan untuk dikunjungi. Yang sedikit menarik perhatian hanya sebuah jam besar di tengah kota dan jam itu sudah rusak selama 46 tahun. Jarum pendeknya ngerem mendadak di angka lima. Jarum panjangnya menghembuskan napas yang terakhir di pelukan angka dua belas. Jarum detik telah minggat dengan perempuan lain, tak tahu ke mana. Melihat jam itu sejak kecil aku punya firasat, bahwa jika nanti dunia kiamat, kejadiannya akan tepat pukul lima.

Penarik perhatian lainnya adalah dua buah patung, juga di tengah kota. Patung pertama berupa seekor buaya yang sedang melilit sebilah parang. Besar, tingginya mungkin enam meter. Sejak kecil pula aku telah berusaha mencerna makna filosofis patung itu, tetapi selalu gagal. Aku hanya bisa menduga-duga, buaya adalah perlambang lelaki hidung belang, maka, semua lelaki pembuat parang patutlah dicurigai.

Patung satunya lagi juga besar dan tinggi, adalah patung para pejuang kemerdekaan tahun 45. Lengkap dengan senapan dan bambu runcing. Mereka mengacungkan tinju dengan geram, siap menyikat Belanda. Juga sejak kecil aku bertanya-tanya, mengapa pematung membuat kepala

patung-patung itu secara anatomis sangat besar? Baru belakangan kutahu jawabannya, yaitu di depan patung itu kini dipasang papan reklame dan di situ para politisi sering berbusa-busa mem-banggakan program-program mereka. Maka tampaklah kini para pejuang 45 itu seperti ingin menonjok mereka. Jika ingin tahu definisi dari visi seorang seniman, patung itu memberi contoh yang sangat pas. Jam besar, patung pejuang 45, dan papan reklame itu adakalanya bagiku tampak bak panggung parodi, adakalanya bak wangsit, dan adakalanya bak segitiga Bermuda, yang menyim-pan misteri politik republik ini.

Pada latihan ini, guru bisa menyuruh para siswa untuk mendeskripsikan apa yang mereka anggap menarik. Kemudian, satu

persatu siswa disuruh untuk membacaknya.
Dengan begitu terjadi interaksi kreatif dimana
para siswa bisa saling belajar dari apa yang
dideskripsikan temannya.

Mengelola dan Mengolah Ide



Kita sudah punya ide. Kita sudah tahu apa yang ingin kita ceritakan. Akan tetapi, mengapa kita masih merasa sulit ketika mau menuliskannya? Kenapa tiba-tiba kita merasa kemudian buntu dan bingung ketika akan memulai sebuah cerita?

Begitulah biasanya problem atau persoalan yang muncul saat kita belajar menulis cerita. Kita bingung ketika mau memulai dari mana atau bagaimana cara

memulai sebuah cerita. Dalam jurnalistik, ada teori penulisan yang disebut dengan rumus **5W+1H**.

Kita bisa menggunakan teori itu untuk membantu kita menyusun cerita yang akan kita tulis. Rumus penulisan **5W+1H** itu maksudnya adalah sebagai berikut:

What : apa

Who : siapa

When : kapan

Where : dimana

Why : mengapa

How : bagaimana

Dalam proses mengelola ide, kita bisa memulai dari urutan butir-butir di atas. Akan tetapi, bisa juga kita memulai dari butir yang mana pun. Kita bisa terlebih dahulu memiliki ide yang berkaitan dengan *who* (siapa). Siapa yang akan kita ceritakan atau kita mau

bercerita tentang siapa. Misalnya, kita dapat ide ingin bercerita tentang seorang bernama *Andini*. Siapa Andini? Kita coba mencatatnya, Andini adalah gadis cantik yang sudah yatim piatu; umurnya sekitar 18 tahun; rambutnya sebahu; matanya bulat jernih; gayanya santun dan sopan; dan dia sekarang sedang bersedih.

Nah, dengan begitu kita sudah mempunyai tokoh cerita. Kita bisa melanjutkan dari butir yang lain. Misalnya, melanjutkannya dengan *why* (mengapa). Mengapa Andini bersedih dan apa yang membuat Andini bersedih. Kemudian, kita bisa mulai mengimajinasikan, ternyata dia sedih karena rumahnya mau digusur dan dia mau diusir dari rumahnya. Kemudian, mengapa ia mau diusir, karena ternyata ayah dan ibunya yang sudah meninggal, mewarisi hutang yang banyak pada Bang Rojak. Siapa

Bang Rojak, Bang Rojak adalah rentenir di kampung yang terkenal sadis dan kejam.

Sekarang kita sudah punya tokoh dan konflik, yaitu, Andini yang rumahnya mau digusur atau diusir oleh Bang Rojak. Kemudian, kita bisa mengembangkan cerita lagi dengan *what* (apa) atau bisa juga dengan *how* (bagaimana). Apa yang terjadi? Apa yang kemudian terjadi selanjutnya? Andini mencoba melawan, dia mencoba mempertahankan rumahnya. Bagaimana kejadiannya? Bagaimana akhirnya? Yang terjadi kemudian, Andini mencoba mendatangi Pak Lurah. Tetapi ternyata Pak Lurah tidak bisa membantu karena Pak Lurah juga takut dengan Bang Rojak disebabkan Pak Lurah pun mempunyai hutang dengan rentenir itu. Bagaimana akhirnya? Anda bisa mengimajinasikannya. Begitulah Anda bisa terus mengembangkannya dengan butir *when*

(kapan), *where* (di mana?), dan seterusnya, hingga ter-susunlah satu struktur cerita.

Jadi, jika kita rumuskan dari hal di atas, kita sesungguhnya sudah mempunyai ide dan bagan (struktur) cerita yang bisa kita kembangkan, yakni cerita tentang Andini yang berkonflik dengan Bang Rojak se-orang rentenir, kejadiannya di Desa Jantung hati, saat musim kemarau dan saat Andini harus menghadapi ujian sekolah. Apakah Andini berhasil mengatasi persoalannya? Ataukah rumahnya akhirnya digusur dan ia diusir?

Itulah *ending* atau akhir cerita yang bisa Anda pilih sendiri. Bisa Anda kembangkan sendiri.

Dengan memakai rumus **5W+1H** itu kita bisa mengembangkan sebuah ide cerita, sebuah gagasan cerita, dengan terus

menggalinya dengan pertanyaan-pertanyaan apa, siapa, kapan, di mana, mengapa, dan bagaimana.

Itu hanyalah contoh. Bagaimana mengembangkan itu dalam kelas? Bisa dilihat di tayangan DVD yang menyertai buku kecil ini.

Yang mesti diperhatikan dalam mematangkan ide itu adalah apakah ide itu menarik atau tidak? Apakah cerita itu menarik atau tidak? Penulis yang baik, akan terus menggali kisah-kisah yang unik, menarik, dan segar. Jadi, apabila Anda merasa cerita Anda biasa-biasa saja, maka cobalah terus menggali dan mencari ide cerita yang menarik.

Judul Cerita

Banyak penulis pemula yang bingung ketika akan memulai cerita karena tidak mempunyai judul cerita yang menarik. Oleh karena itu, mereka menjadi kesulitan dalam menulis cerita.

Perlu diketahui, sesungguhnya banyak sekali pengarang yang justru menentukan judul ceritanya belakangan, setelah cerita selesai. Jadi, para pengarang itu menulis lebih dulu cerita yang akan mereka anggap menarik, baru setelah selesai mereka memberinya judul. Judul cerita dapat muncul belakangan setelah cerita itu selesai. Jadi, jangan sampai hanya karena belum punya judul Anda tidak segera menulis.

Yang perlu diperhatikan dari judul ialah bagaimana membuat judul itu menarik dan memikat. Judul cerita itu ibarat wajah seseorang. Jika wajah itu cantik, gantung, dan menarik, kita akan tertarik, pembaca akan penasaran dan ingin membaca cerita itu.

Perihal judul cerita, kita bisa mencobanya dengan beberapa hal berikut ini.

1. Kita bisa membuat judul hanya dengan satu kata, seperti yang sering dilakukan oleh pengarang Putu Wijaya. Contohnya: *Dor, Sepi, Pas, Aut, Fitnah, Bos, Babu, Merdeka, Suami*. Judul-judul yang hanya terdiri satu kata seperti itu, biasanya memang langsung menarik perhatian. Apalagi bila yang terdiri dari satu kata itu terasa aneh dan unik, seperti *Dodolidodolipreet* (Seno Gumira Ajidarma), *Godlob, Abracadabra,*

Nistagmus (Danarto), *Lampor* (Joni Ariadinata), dan *Laluba* (Nukila Amal). Nah, Anda bisa mulai membayangkan judul-judul lain yang terdiri dari satu kata, dan menarik.

2. Judul cerita yang puitis. Banyak pengarang memakai judul yang puitis, agar menarik rasa penasaran pembaca untuk ingin tahu. Misalnya, *Seribu Knang-kunang di Manhattan* (Umar Kayam), *Sepotong Senja untuk Pacarku* (Seno Gumira Ajidarma), *Laki-laki yang Kawin dengan Peri* (Kuntowijoyo), *Kupu-kupu Seribu peluru* (Agus Noor), *Bulan Sepotong Semangka* (Danarto), *Sepi pun Manari di Tepi Hari* (Radhar Panca Dahana). Judul-judul yang puitis seperti itu, akan membuat pembaca penasaran karena seakan ada yang

ingin ditafsirkan dari judul itu. Pembaca jadi bertanya-tanya, apa maksud judul itu? Apa maknanya? Karena penasaran maka mereka pun jadi ingin membaca ceritanya.

3. Selain yang puitis, Anda bisa juga memakai judul cerita dengan kalimat yang biasa-biasa saja, kalimat yang sederhana dan berkesan sehari-hari. Contohnya adalah cerpen *Ibu Senang Duduk di Depan Warung* (Jujur Prananto), *Suatu Hari di Bulan Desember 2002* (Sapardi Djoko Damono), *Penumpang Kelas Tiga* (AA. Navis), *Rambutnya Juminten* (Ratna Indraswari Ibrahim) dan masih banyak lagi lainnya. Judul-judul itu terasa biasa-biasa saja, seperti kalimat sehari-hari, tetapi tetap saja menarik sebagai judul, bukan?

4. Judul bisa juga memakai nama tokohnya. Pengarang Budi Darma banyak memakai judul yang berasal dari nama tokohnya, seperti *Derabat*, *Rafillus*, *Olenka*, dll. Sastrawan Umar Kayam juga banyak memakai judul dengan nama tokoh ceritanya: *Sri Sumarah*, *Bawuk*, *Marni*, *Yu Jah*, dll. Beberapa cerpen lainnya yang judulnya memakai nama tokohnya adalah *Parmin* (Jujur Prananto), *Ripin* (Ugoran Prasad) Jadi sesungguhnya soal judul Anda jangan terlalu bingung. “Kata” apa pun sesungguhnya bisa dipakai sebagai judul cerita.

Empat hal di atas adalah contoh. Anda boleh memakai judul apa pun, dan terdiri dari berapa kata pun. Ada judul yang menggunakan dua kata yang menarik, seperti *Kincir Api* (Kurnia Effendi), *Setangkai Sunyi* (Agus

Noor). *Pistol Perdamaian* (Kuntowijoyo), *Rumah Hujan* (Dewi Ria Utari), *Orang Besar* (Jujur Prananto). Atau mungkin terdiri dari tiga kata yang menarik, seperti *Misteri Kota Ningi* (Seno Gumira Ajidarma), *Jaksa Agung Artogo* (Satyagraha Hoerip), *Lembah Kematian Ibu* (Triyanto Triwikromo), *Rumah yang Terbakar* (Kuntowijoyo), dan *Penipu yang Keempat* (Ahmad Tohari).

Latihan: Di kelas, bisa dilakukan semacam adu cepat membuat judul. Para siswa secara spontan dan cepat harus membuat judul cerita. Nanti judul yang menarik ditulis di papan tulis dan dikumpulkan. Hal ini akan melatih para siswa untuk membuat judul yang semenarik mungkin.

Pembukaan Cerita

Pembukaan cerita adalah bagian-bagian awal pada sebuah cerita. Berikut ini adalah contoh pembukaan cerpen dari beberapa sastrawan:

Tepat pada hari ulang tahunnya yang ke empat puluh, Robot menyelenggarakan upacara penguburan untuk dirinya sendiri. Setelah ber-tahun-tahun memikirkan hidupnya, ia memutuskan untuk mengakhiri masa hidup Robot sekian saja. Kemudian meneruskan sebuah sejarah baru, sebagai manusia dengan tampang batin lain yang bernama Srobot.

(Cerpen “40” karya Putu Wijaya)

Mau jadi anggota DPR? Boleh, asal dengarkan cerita ini.

Namanya Kromo busuk. Disebut busuk karena baunya. Entah karena luka di kakinya atau keringatnya, wallahualam. Menurut ilmu hakikat, yang layak busuk itu hanya hati, tetapi mahlum-lah orang desa. Di sebut kromo, atau suto, atau noyo, itu sama saja, karena Begitulah orang Jawa diberi nama oleh orang sekitar. Kabarnya, ia pernah kawin dan punya anak di desa lain.

(Cerpen “Laki-laki yang Kawin dengan Peri” karya Kuntowijoyo)

Alina tercinta,

Bersama surat ini kukirimkan padamu sepotong senja dengan angin,

debur ombak, matahari terbenam, dan cahaya keemasan. Apakah engkau menerimanya dalam keadaan lengkap.

(Cerpen “Sepotong Senja untuk Pacarku” karya Seno Gumira Ajidarma)

Bu Kustiyah bertekad bulat menghadiri resepsi pernikahan putra pak Hargi. Tidak bisa tidak. Apa pun hambatannya. Berapa pun biayanya. Ini sudah jadi niatannya sejak lama. Bahwa suatu saat nanti, kalau Pak Gi mantu ataupun ngunduh mantu, Bu Kustiyah akan datang untuk mengucapkan selamat. Menyatakan kegembiraan. Menunjukkan bahwa Bu Kus tetap menghormati Pak Gi, biar pun zaman sudah berubah.

(Cerpen “Kado Istimewa” karya Jujur Prananto)

Dari contoh-contoh pembukaan cerita itu, kita bisa belajar: bagaimana membuat pembukaan cerita yang menarik. Karena pembukaan cerita akan membuat pembaca tertarik melanjutkan cerita atau tidak, pembukaan cerita harus dapat membuat pembaca penasaran, terpicat, dan ingin terus melanjutkan membaca cerita.

Memulai Menuliskan Cerita.



Kita sudah punya ide cerita, kita juga sudah membayangkan, mengimajinasikan, dan menyusun struktur cerita. Persoalan judul pun semestinya tidak lagi menjadi beban dan halangan. Sekarang, marilah kita mulai menuliskan cerita.

Sebuah cerita biasanya terdiri atas tiga bagian (struktur tiga bagian), yaitu

1. awal: bagian awal cerita,

2. tengah: konflik atau dramatika cerita/klimaks, dan
3. akhir: bagian akhir cerita (ending).

Contoh struktur tiga bagian itu sebagai berikut.

1. Awal: *Pertemuan Somad dan Jamal yang sudah lama saling dendam dan bermusuhan.*
2. Tengah (konflik dan klimaks): *latar belakang (flashback) kenapa Somad dan Jamal bermusuhan, apa yang membuat mereka bermusuhan, lalu saling dendam dan kemudian memutuskan untuk duel. Dan ketika bertemu pun keduanya berkelahi sampai babak belur.*
3. Akhir : *Jamal dan Somad akhirnya sadar, ketika keduanya babak belur, dan tak ada yang kalah dan menang. Keduanya kemudian menyadari*

bahwa dendam dan perkelahian itu sia-sia dan tak ada gunanya. Kemudian keduanya saling memaafkan.

Bagaimana kita mengembangkan struktur tiga bagian itu? Kita bisa melakukannya bersama-sama di dalam kelas. Guru bisa menyuruh satu siswa untuk membuat pembukaan cerita, kemudian siswa yang lain mengembangkan konflik dan dramatika cerita. Setelah itu, murid yang lain ditugasi untuk menyelesaikan atau menemukan akhir cerita.

Begitulah, permainan mengembangkan cerita dengan struktur tiga bagian. Hal itu akan membuat siswa berlatih untuk mengembangkan cerita, mengembangkan kemungkinan konflik, dan alur cerita. Dalam permainan atau latihan ini, para siswa harus

dibiarkan mengembangkan imajinasinya untuk mencari kemungkinan-kemungkinan cerita yang bisa dibuat. Hal ini bertujuan untuk melatih para siswa mengembangkan imajinasi dan mencari alur cerita yang menarik. Imajinasi atau fantasi para siswa itu akan membuat mereka kreatif menyusun alur cerita.

Seperti ditegaskan oleh cerpenis Mohamad Diponegoro, fantasi, dan imajinasi inilah yang membuat seorang penulis menjadi kreatif. Penulis menjadi seperti seorang tukang sihir yang mampu menyulap sesuatu yang tidak ada menjadi seperti benar-benar ada. Sesuatu yang khayal menjadi tampak sungguhan. Tokoh, peristiwa, plot, dialog, konflik atau klimaks, penyelesaian cerita atau antiklimaks, atau semua unsur cerita yang bagai dipungut dari ruang kosong, dari imajinasi menjadi meyakinkan dalam cerita.

Begitu juga dengan akhir cerita, dapat dicari dari kemungkinan-kemungkinan yang paling menarik. Mungkin, di antara para siswa itu akan ada perbedaan para mengakhiri cerita. Itu justru semakin menarik. Banyak pengarang yang memberi kejutan pada akhir cerita, yang menohok, yang membuat kaget pembaca. Ini sering disebut sebagai *suspens ending*. Ada juga pengarang yang mengakhiri ceritanya dengan mengambang, seakan akhir cerita dibiarkan terbuka agar diselesaikan sendiri oleh pembacanya. Ini disebut sebagai *open ending*.

Kedua bentuk akhir cerita sama-sama menarik. Sebuah cerita kadang cocok bila diakhiri dengan *suspens ending*, tetapi cerita yang lain justru bagus ketika diakhiri dengan gaya *open ending*.

Nah, sekarang, mulailah menulis cerita.

Merasa sulit dan gagal? Jangan menyerah. Karena menulis itu sesungguhnya sebuah proses dari kegagalan atau kesalahan. Belajar menulis itu ibarat orang belajar naik sepeda, sekali dua kali pasti gagal. Sekali naik sepeda, pasti tidak langsung lancar. Pasti jatuh dan terluka, tetapi bila Anda ingin bisa naik sepeda, Anda mesti terus belajar naik sepeda itu. Dengan demikian, lama kelamaan Anda pun bisa naik sepeda dengan sendirinya.

Begitu pula dengan belajar menulis. Cara terbaik belajar menulis adalah dengan langsung berlatih menulis. Mari kita menulis!

Belajar menulis cerita sesungguhnya belajar mengembangkan imajinasi, sekaligus belajar memahami orang lain dan lingkungan. Maka, proses kreatif penulisan cerita, pada dasarnya merupakan proses yang menyenangkan. Dalam DVD ini kita akan mendapat penjelasan langkah-langkah apa saja yang bisa dikembangkan saat menulis cerita, sekaligus mendapat penjelasan dari para penulis/sastrawan Indonesia seperti Putu Wijaya, Agus Noor, Djenar Maesa Ayu dan Clara Ng.

Penanggung Jawab : Yeyen Maryani
Kordinator Intern Pusat Bahasa

Penyelia : Mustakim
Kepala Bidang Pembinaan

Mu'jizah
Kepala Bidang Pengkajian

Sugiyono
Kepala Bidang Pengembangan

Pelaksana Teknis : Nurweni Saptawuryandari
Prih Suharto
Ani Mariani
Teguh Dewabrata
Sulastri
Lince Siagian
Ade Kurniawan

Nara Sumber : Putu Wijaya
Agus Noor
Clara Ng
Djenar Maesa Ayu

Penulis : Agus Noor

Sutradara : Diki Umbara

