

BAHASA SUNDA

PANGAJARAN 1

Nyalametkeun Makhluk Papada Ciptaan Alloh



CARITA PONDOK

Carpon atawa carita pondok, mangrupikeun karya sastra wangun lancar atawa prosa. Carpon téh kaasup karya sastra wangun prosa modern. Conto karya sastra wangun prosa modern lianna nyaéta saperti novel. Sedengkeun conto karya sastra wangun prosa buhun nyaéta saperti dongeng jeung carita wayang. Carpon disebut carita pondok sabab eusi caritana relatif leuwih pondok umpama dibandingkeun jeung carita nu aya dina novel. Carpon mangrupa carita rekaan anu eusina bisa carita nyata atawa hayal.

Unsur unsur nu aya dina carpon nyaéta unsur intrinsik jeung unsur ekstrinsik. Unsur-unsur intrinsik anu aya dina hiji carpon nyaéta tema, latar, galur, tokoh, watak tokoh, amanat, sudut pandang jeung gaya basa.

Ciri-ciri Carita Pondok

1. Jumlah kecapna tara leuwih ti 10000 kecap,
2. Upama diukur ku waktu macana, antara 10 nepi ka 20 menit,
3. Kajadian anu dicaritakeun biasana ngan ukur hiji kajadian,
4. Palaku nu aya dina carita pondok teu loba, ukur hiji atawa dua urang.
5. Caritana kurang kompleks upama dibandingkeun jeung novel
6. Miboga hiji plot, setting tunggal, tur ngawengku jangka waktu anu singget.

Unsur-unsur Carita Pondok

Unsur intrinsik nyaéta unsur nu ngabangun karya éta sorangan. unsur-unsur intrinsik carpon nyaéta:

- 1) **Tema** nyaéta ide pokok hiji carita, nu diyakini jeung dijadikeun sumber carita.
- 2) **Latar**(setting) nyaéta tempat, waktu, suasana nu aya dina carita. Hiji carita kudu jelas di mana tempatna, iraha kajadianna jeung suasana keur carita.
- 3) **Galur**(Plot) nyaéta susunan kajadian nu ngabentuk hiji carita

Galur dibagi jadi 3 nyaéta:

- a. Galur maju nyaéta rangkaian kajadian nu urutanna sesuai jeung urutan waktu kajadian atawa nu gerakna kaharep terus.
- b. Galur mundur nyaéta rangkaian kajadian nu susunanna teu sesuai jeung urutan waktu kejadian atawa carita nu gerakna mundur(flashback).
- c. Galur Campuran nyaéta campuran antara galur maju jeung mundur.

Galur boga sababaraha tahap:

- a) **Panganteur**: bagian carita mangrupa lukisan, waktu, tempat atawa kajadian nu mangrupa mimitina carita.
- b) **Penampilan masalah**: bagian nu nyaritakeun masalah nu keur dihadapan ku palaku carita.