



PEMBELAJARAN PEMERANAN PADA KETOPRAK LAKON *TELIK SANDI* DI KOMUNITAS SINEPRAK ANAK MUDA YOGYAKARTA

Vita Rosanti¹, Dilla Octavianingrum² & Nur Iswantara³

¹Institut Seni Indonesia Yogyakarta; vittarosanti208@gmail.com

²Institut Seni Indonesia Yogyakarta; dillaoctavia@isi.ac.id

³Institut Seni Indonesia Yogyakarta; nur.iswantara@isi.ac.id

Doc Archive

Submitted: 20-07-2022

Accepted: 06-04-2023

Published: 14-04-2023

Kata kunci

metode pembelajaran;
studi pemeranan; metode
pemeranan; pembelajaran
ketoprak.

Keywords

learning methods; role
studies; casting method;
ketoprak learning.

Abstrak

Ketoprak merupakan salah satu kesenian tradisional Jawa yang terdapat di Yogyakarta. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan proses pembelajaran pemeranan ketoprak di Komunitas Sineprak Anak Muda Yogyakarta. Ketoprak dengan lakon *Telik Sandi* menjadi ruang lingkup pengamatan ini dikerjakan. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Data penelitian diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Validasi data ditempuh melalui triangulasi sumber data. Dari hasil penelitian diketahui bahwa proses pembelajaran pemeranan terdiri dari tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap penampilan. Tahap persiapan berisi aktivitas pemilihan naskah, *casting*, pemilihan tim produksi, perancangan jadwal, dan teknis latihan. Tahap pelaksanaan berisi latihan konsentrasi, latihan pemunculan emosi, latihan dinamika pertunjukan, latihan pemunculan watak, apresiasi pertunjukan, dan latihan kepekaan irama. Tahap penampilan berisi pementasan karya ketoprak. Metode pembelajaran dasar yang diterapkan seperti metode ceramah, metode latihan (*drill*), metode diskusi, dan metode *role-playing*. Evaluasi proses pembelajaran dilakukan oleh pelatih dengan berlandaskan kaidah-kaidah *wiraga*, *wicara*, *wirasa*, dan *wirama*.

Abstract

Ketoprak is one of the traditional Javanese arts found in Yogyakarta. This study aims to explain the learning process of playing ketoprak in the Komunitas Sineprak Anak Muda Yogyakarta. Ketoprak, with the title Telik Sandi, is the scope of this observation. The research method used is descriptive qualitative. Data was obtained through observation, interviews, and documentation. Data validation through the triangulation of data sources. From the results, it is known that the acting learning process consists of the preparation stage, the implementation stage, and the performance stage. The preparation stage contains activities for script selection, casting, production team selection, schedule design, and technical training. The implementation stage consists of concentration exercises, exercises for generating emotions, training for performance dynamics, training for showing character, appreciating performances, and practicing rhythm sensitivity. The appearance stage contains the performance of ketoprak works. The basic learning methods applied are lecture, drill, discussion, and role-playing. The trainer evaluates the learning process based on wiraga, wicara, wirasa, and wirama principles.



Pendahuluan

Pengalaman merupakan sebuah peristiwa yang mengesankan dan dapat dikatakan sebagai sebuah pembelajaran kehidupan, baik pengalaman yang menyedihkan maupun yang menyenangkan. Berbagi pengalaman berkesenian tak hanya penting dan bermanfaat untuk pelaku seni, namun juga kepada orang yang menerima pengalaman tersebut. Pengalaman berkesenian dibagikan bukan hanya untuk tujuan pribadi tetapi juga untuk tujuan kemasyarakatan, salah satu sarana untuk membagikan pengalaman terdapat pada pendidikan nonformal. Pendidikan nonformal adalah aktivitas belajar yang disengaja oleh individu yang belajar dan proses pembelajaran ada di dalam suatu konteks yang teratur, ini terjadi di luar sistem persekolahan (Suprijanto, 2009, p. 7). Pendidikan nonformal juga merupakan pendidikan yang dihadirkan sebagai pelengkap pendidikan formal. Contoh pendidikan nonformal dalam bidang kesenian yaitu komunitas, kursus, sanggar, dan organisasi kesenian. Komunitas Sineprak Anak Muda Yogyakarta merupakan sebuah komunitas di Yogyakarta yang bergerak di bidang seni teater.

Menurut MacIver (1917; Mansyur, 2005), “*community*” diistilahkan sebagai persekutuan hidup atau paguyuban dan dimaknai sebagai suatu daerah masyarakat yang ditandai dengan beberapa tingkatan pertalian kelompok sosial satu sama lain. Komunitas pada prinsipnya adalah sekelompok individu yang memiliki minat serupa, terlibat dalam tindakan yang serupa dengan mengoordinasikan peran masing-masing dan memiliki tujuan yang sama. Komunitas harus berperan dalam mengungkapkan kekuatan seni dalam percakapan yang rumit, sehingga dapat memperluas pemahaman dan mengembangkan ide dari berbagai pandangan, serta berperan dalam memperkenalkan seni kepada masyarakat. Sementara itu, komunitas seni adalah komunitas yang terdiri dari beberapa orang dan memiliki minat yang sama terhadap seni tertentu (Utami et al., 2019, p. 314).

Komunitas dijelaskan sebagai suatu kesatuan hidup manusia yang menempati suatu wilayah nyata tertentu serta saling berinteraksi

menurut suatu sistem adat istiadat dan juga memiliki keterikatan pada suatu rasa identitas dalam komunitas tersebut (Koentjaraningrat, 2015). Keberadaan komunitas umumnya didasari oleh faktor lokalitas dan sentimen komunitas. Menurut MacIver dalam sentimen komunitas terdapat unsur sepeasaan, unsur sepenanggungan, dan unsur saling memerlukan. Unsur perasaan yang sama muncul sebagai hasil dari tindakan individu dalam masyarakat yang menghubungkan dirinya dengan komunitas karena adanya kesamaan kepentingan. Sedangkan unsur sepenanggungan, hal ini diartikan sebagai kesadaran akan peran dan tanggung jawab anggota dalam kelompoknya. Unsur saling memerlukan, unsur ini diartikan sebagai perasaan ketergantungan terhadap komunitas baik yang bersifat jasmani maupun mental (1917; Mansyur, 2005). Komunitas dalam tulisan ini merupakan suatu kumpulan individu yang memiliki tujuan bersama untuk belajar, berproses, dan berkarya bersama terutama dalam seni teater.

Bentuk kegiatan di Komunitas Sineprak tidak hanya sekedar berkumpul sesama seniman teater, namun juga terdapat pembelajaran menulis cerita, membuat naskah, hingga mementaskan karya seni teater. Teater merupakan jenis seni pertunjukan yang juga disebut dengan seni peran. Bandem & Murgiyanto (1996, p. 09) membagi teater di Indonesia menjadi teater tradisional dan teater modern. Teater tradisional biasa juga disebut dengan teater daerah yang merupakan sebuah kesenian yang tersebar di seluruh wilayah Indonesia. Biasanya cerita di dalam teater tradisional mengusung budaya setempat, misalnya ketoprak (Jawa=*kethoprak*).

Ketoprak merupakan salah satu kesenian yang pengembangannya sesuai dengan kebudayaan daerah tersebut, konsep yang disuguhkan sederhana dan bersifat turun temurun. Seni peran pada ketoprak dimainkan oleh sekelompok orang di atas panggung, dengan rias dan busana yang sederhana, dan diiringi dengan musik gamelan. Ketoprak erat kaitannya dengan sebuah pemeranan. Istilah lain dari pemeranan adalah keaktoran.

Pemeran dapat diartikan orang yang sedang menjadi tokoh tertentu dalam bermain drama di saat pentas. Pemeranan merupakan pembelajaran dalam teater, khususnya berkaitan dengan peran suatu tokoh pada lakon. Tugas aktor adalah menciptakan sebuah peranan, sekaligus menciptakan keseluruhan sukma manusia di atas panggung. Sukma harus dapat dilihat dalam segala seginya, baik fisik, mental, serta emosional, di samping itu sifatnya harus unik (Harymawan, 1993, p. 30).

Boleslavsky menjelaskan secara teoritis bahwa terdapat enam (6) ajaran utama yang harus dimiliki seorang aktor (1960; Iswantara, 2016): (1) ajaran pertama yaitu melatih konsentrasi atau pemusatan pikiran, inilah usaha pertama yang harus dilakukan oleh seorang aktor untuk menemukan titik fokus dalam berperan; (2) ajaran kedua, memunculkan dan membangun emosi, yakni aktor harus berlatih mengingat segala kejadian yang pernah terjadi pada dirinya di masa lampau atau emosi yang telah lama terpendam; (3) ajaran ketiga, terfokus pada aktor untuk dapat merasakan dinamika pertunjukan yang dimainkan. Hal ini dilakukan untuk menemukan laku dramatis aktor dan perbuatan yang ekspresif dari emosi dalam berperan, karena aktor sebagai seniman reproduktif dan kreatif sekaligus; (4) ajaran keempat, memunculkan watak setiap aktor. Memunculkan watak aktor merupakan suatu bangunan watak tubuh, pikiran, dan emosi. Sehingga aktor memiliki gambaran peran yang akan dipegangnya; (5) ajaran kelima, yakni mengamati setiap pertunjukan yang ada di daerah setempat, atau biasa disebut dengan apresiasi pertunjukan. Ini sangat perlu dilakukan agar seorang aktor memiliki banyak referensi dalam bermain peran; (6) ajaran keenam, yakni terfokus pada kepekaan terhadap irama vokal baik saat bermain adegan, *nembang*, ataupun kepekaan terhadap musik pengiring. Kepekaan aktor terhadap irama dialog dengan musik pengiring sangat diperlukan dalam bermain peran agar lakon menghanyutkan para penonton ke arah cerita.

Kegiatan yang menonjol pada Komunitas Sineprak Anak Muda Yogyakarta salah satunya adalah pembelajaran pemeranan. Pembelajaran merupakan suatu sistem atau proses membelajarkan yang direncanakan, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar pebelajar dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien (Komalasari, 2017). Dalam praktiknya, pembelajaran tidak terlepas dari metode. Metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara-cara yang dilakukan untuk menyampaikan atau menanamkan pengetahuan kepada subjek didik atau anak melalui sebuah kegiatan belajar mengajar, baik di sekolah, rumah, kampus, komunitas, sanggar, pondok, dan lain-lain (Amri, 2013, p. 113).

Pembelajaran ketoprak pada Komunitas Sineprak Anak Muda Yogyakarta dilakukan untuk menyuguhkan sebuah karya. Karya-karya seni ketoprak dari komunitas Sineprak Anak Muda di antaranya berjudul *Nekad*, *Pati Nyalawadi*, *Samber Nyawa*, *Sang Ratu*, dan *Telik Sandi*. Lakon *Telik Sandi* merupakan salah satu lakon yang menarik. Lakon ini berbeda dengan beberapa karya sebelumnya, sajiannya mengolaborasikan tari, silat, teknologi terkini, dan ketoprak. Tulisan ini bertujuan untuk mendeskripsikan metode yang digunakan dalam pembelajaran pemeranan ketoprak pada lakon *Telik Sandi* di Komunitas Sineprak anak muda Yogyakarta.

Metode

Metode penelitian yang digunakan yaitu metode deskriptif kualitatif. Metode kualitatif adalah langkah-langkah penelitian yang menghasilkan data deskriptif berbentuk kata-kata tertulis atau lisan dari individu atau tindakan yang diamati (Moleong, 2017, p. 2).

Penelitian ini menggunakan sumber data primer dari sutradara, asisten sutradara, dan pemain ketoprak. Sumber data sekunder berupa dokumen, seperti foto proses latihan dan data lakon pemain. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data yang telah terkumpul selanjutnya divalidasi menggunakan triangulasi sumber.

Hasil dan Pembahasan

Proses pembelajaran pemeranan pada ketoprak lakon *Telik Sandi* dilakukan oleh seorang pelatih dan aktor. Dalam proses pembelajaran pelatih dibantu oleh tiga orang yang telah diberi kepercayaan untuk membenahi setiap devisi drama, tari, dan *perangan*. Proses penyutradaraan dilakukan dengan memberi kebebasan kepada aktris dan aktor untuk mengeksplor kemampuannya sesuai dengan peran yang akan dibawakan. Namun pelatih memiliki kuasa untuk mengarahkan, mengontrol, dan membimbing aktor. Proses pembelajaran dilakukan dengan tiga tahapan, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap penampilan.

Tahap Persiapan

Pelatih merancang agenda yang akan dijalani untuk proses pembelajaran hingga pementasan. Hal pertama yang dilakukan dalam tahap persiapan yaitu pemilihan naskah. Selanjutnya *casting* pemain sesuai kebutuhan naskah, pembagian tim produksi hanya diambil untuk tugas-tugas pokok dan beberapa tim produksi merangkap *jobdesk* agar hasil lebih maksimal. Pelatih sekaligus sutradara yang dipilih untuk lakon ini harus sudah memiliki banyak pengalaman. Pelatih melakukan diskusi untuk membuat jadwal dan kesepakatan berlatih pada proses lakon tersebut.

Tahap Pelaksanaan

Tahap ini merupakan kegiatan terpenting dalam proses pembelajaran atau latihan. Latihan yang efektif dan efisien yaitu latihan yang dilakukan dengan serius, terencana, dan memiliki target setiap pertemuannya. Dalam proses latihan lakon *Telik Sandi* terdapat pembukaan, penyampaian materi, dan evaluasi. Dalam pelaksanaan ini terdapat beberapa langkah yang perlu ditempuh.

Pertama yaitu pembelajaran melatih konsentrasi. Hal pertama yang dilakukan untuk melatih konsentrasi yaitu dalam posisi berdiri pemain diminta memejamkan mata, dalam mata yang terpejam aktor diminta fokus pada satu titik, lalu memfokuskan pada tokoh yang akan

diperankan. Pelatih menginstruksikan untuk tidak menghiraukan hal atau kebisingan lain selain instruksinya. Proses mencari titik fokus ini dilakukan kurang lebih 10 menit pada awal pembelajaran. Selanjutnya dari konsentrasi yang telah diajarkan, pelatih meminta pemain mencari tempat sendiri untuk belajar memerankan peran dan karakternya. Setelah itu aktor diminta untuk berdialog sesuai dengan perannya. Pelatih berkeliling mengamati para aktor. Setelah aktor dapat menemukan titik fokus, proses pembelajaran selanjutnya ialah olah rasa. Olah rasa atau penghayatan adalah proses melatih konsentrasi. Konsentrasi sangat diperlukan dalam *ngethoprak* agar pemain dapat menjadi tokoh yang diperankan. Setiap pelatih tentu memiliki cara yang berbeda-beda untuk melatih konsentrasi pemain.

Langkah kedua, pelatih mengajarkan aktor untuk memunculkan emosi. Untuk memunculkan emosi pelatih meminta aktor mengerti maksud dari kalimat yang akan diucapkan. Setelah naskah dihafal, selanjutnya memperdalam karakter tokoh tersebut. Namun jika langkah-langkah tersebut dirasa kurang memunculkan emosi, cara lain yang dilakukan pelatih yaitu meminta aktor untuk mengingat kejadian di kehidupan pribadi yang serupa dengan situasi tokoh saat itu. Selain itu untuk memperdalam emosi pemeranan juga dengan melihat, mengamati, dan mencari referensi dari aktor lain di atas panggung. Langkah mengingat emosi ini dapat dikatakan proses penghayatan, setiap aktor harus benar-benar masuk pada situasi atau suasana hati tokoh yang diperankan. Sehingga saat aktor telah menghayati maka ingatan emosi akan dengan sendirinya terbangun. Cara lain yang diajarkan oleh pelatih ialah berlatih dengan lawan main. Lawan main juga sangat berpengaruh dalam proses memunculkan emosi, saat lawan main dapat dengan baik membawakan perannya maka aktor utama akan dengan mudah masuk dan terbawa emosi lawan mainnya.

Langkah ketiga, yaitu pembelajaran yang fokus untuk merasakan dinamika pertunjukan yang dimainkan aktor. Dalam hal ini dibutuhkan proses yang lebih mendalam untuk menemukan rasa dramatis pada setiap diri aktor.



Gambar 1. Proses Melatih Konsentrasi Per Adegan oleh Astrada



Gambar 2. Latihan Membangun Emosi dengan Lawan Peran

Karena aktor dalam proses ini tarafnya masih belajar. Dalam waktu yang terbatas, maka untuk menemukan dinamika pertunjukan pada setiap aktor perlu proses pembelajaran atau pengalaman yang lebih banyak, dengan begitu dinamika dalam pertunjukan akan terbangun jika aktor sudah terbiasa menghadapi berbagai situasi di atas panggung. Terlepas dari penjelasan tersebut pelatih tetap mengajarkan cara dalam menemukan dinamika pertunjukan, yaitu dengan pandangan aktor terhadap naskah. Proses ini diawali dengan *reading* naskah.



Gambar 3. Proses *Reading* Naskah

Langkah keempat, yaitu pembelajaran memunculkan watak setiap aktor. Pelatih menelaah psikis peran dan penguasaan teknis. Sebelum menelaah psikis peran, pembagian penokohan sebagaimana pada Tabel 1.

Penguasaan teknis yaitu penguasaan mimik dan gerak. Untuk menemukan mimik dan gerakan yang sesuai dengan suasana hati maka dibutuhkan proses pembelajaran yang disebut dengan olah tubuh. Olah tubuh merupakan proses pembentukan tubuh seseorang untuk mencapai ketubuhan prima bagi seorang pemeran, penari, dan profesi lainnya yang menggunakan tubuhnya sebagai media utama atau pusat perhatian penonton. Dalam latihan ketoprak, olah tubuh diperlukan agar pemain tidak kaku dalam menggerakkan seluruh anggota tubuh saat memainkan perannya ataupun saat berpindah posisi. Rangkaian olah tubuh yang dilakukan dimulai dari pemanasan ringan secara bersama-sama dari kepala hingga kaki, dalam proses pemanasan ringan ini juga terdapat senam wajah yang berguna untuk melenturkan otot-otot wajah agar dapat mengekspresikan mimik wajah dengan baik. Selanjutnya pelatih memberikan kebebasan kepada pemain untuk bergerak mencari bentuk yang pantas dengan peran masing-masing.

Langkah kelima, yaitu pembelajaran apresiasi dengan mengamati setiap pertunjukan yang ada di daerah pemain setempat. Pembelajaran ini dapat dilakukan kapan saja oleh aktor. Pelatih hanya memerintahkan aktor untuk intens mengapresiasi pertunjukan. Hal itu sangat perlu dilakukan agar seorang aktor memiliki banyak referensi dalam bermain peran. Observasi yang diminta pelatih kepada pemain ialah mengamati gaya seorang pemeran sesuai perannya. Apresiasi peran yang dilakukan ini dapat melalui pertunjukan langsung atau virtual. Misalnya aktor mengamati suatu pertunjukan dengan tokoh A dalam membawakan peran sebagai *Dewi Shinta*, selanjutnya aktor mengamati pertunjukan pada grup lain dengan tokoh B yang juga membawakan peran sebagai *Dewi Shinta*. Tentu dari kedua aktor tersebut punya perbedaan dari pembawaannya, maka pelatih mengajarkan aktor untuk menyaring versi

pembawaan setiap orang dan melihat kebutuhan atau versi yang diinginkan oleh naskah.

Langkah keenam, yaitu belajar kepekaan irama vokal—saat bermain adegan atau dengan musik pengiring. Pembelajaran ini selalu dilakukan pada setiap pertemuan, karena modal utama seorang aktor adalah dialog. Sehingga pembelajaran irama selalu ditekankan oleh pelatih.

Tabel 1. Penokohan Aktor dalam Lakon *Telik Sandi*

No	Nama peran	Usia	Watak
1	Mangkubumi	35	Berwibawa, pemberani
2	Pakubuwono	40	Mudah terpengaruh
3	Kunthing	25	Pintar, pemberani, licik
4	Raden Mas Said	20	Gagah, pemberani
5	Kapten Van Hohendorf	40	Berwibawa, pintar
6	Patih Pringgalaya	43	Licik, suka menghasut
7	Asmarawati	35	Setia, keibuan, berbakti, pemberani
8	Retna Inten	17	manja, berwibawa
9	Wirasentika	47	Setia, berbakti, pemberani
10	Suwandi	26	Berbakti, pemberani
11	Suranata	33	Setia, pemberani
12	Kudanawarsa	40	Setia, menua
13	Surawijaya	25	Setia, pemberani
14	Prajurit pengikut Mangkubumi	-	Setia, terampil dalam berperang
15	Prajurit pengikut Mas Said	-	Setia, terampil dalam berperang
16	Prajurit Surakarta	-	Setia, terampil dalam berperang



Gambar 4. Permulaan Pembelajaran Olah Tubuh



Gambar 5. Asisten Sutradara Mencontohkan dan Aktor Mengamati

Untuk membawakan peran terutama dalam berdialog, selain kejelasan berucap ada hal lain yang tak kalah penting yaitu irama. Kepekaan terhadap irama digunakan untuk menarik penonton agar terbawa suasana dan emosinya dalam lakon tersebut. Irama, tempo, atau ketepatan diperlukan untuk membentuk dramatis. Musik dalam ketoprak selain digunakan sebagai pengiring juga digunakan sebagai penguat dan pembangun suasana. Pembelajaran pembentukan irama dialog aktor dilakukan oleh pelatih saat proses latihan per adegan, yaitu dengan meminta aktor berdialog dengan lawan mainnya. Setelah pelatih mendengar dialog kedua aktor, pelatih akan membenarkan irama dialog kedua aktor dengan tempo, penekanan, dan tingkat emosi yang benar sesuai perannya.

Proses pembelajaran yang dilakukan untuk pembentukan irama dalam berdialog yaitu dengan olah vokal. Bermain drama dengan *ngethoprak* sangat membutuhkan vokal yang kuat. Vokal adalah suara yang keluar dari dalam diri manusia. Suara yang dikeluarkan ini bukanlah suara yang dikeluarkan sehari-hari, akan tetapi suara yang diperindah sesuai khasnya kesenian ketoprak. Untuk memperoleh suara yang khas dan berirama dibutuhkan olah vokal, yakni mengolah suara dengan melafalkan secara berulang sampai menemukan titik kenyamanan dan kebenaran dalam pengucapan. Pelatih mengajarkan pelafalan huruf vokal A-I-U-E-O dan perbedaan pelafalan kata Bahasa Jawa yang mirip, misalnya *loro* (dua) dengan *lora* (sakit). Kata seperti itulah yang perlu dimengerti arti dan pelafalannya agar pemain tidak salah ucap.

Selain akurasi irama atau tempo dalam berdialog, aktor juga harus mendengar dan peka terhadap musik iringan. Alat musik yang digunakan sebagai pengiring ketoprak yaitu seperangkat gamelan dan beberapa alat musik pendukung lainnya. Gamelan yang digunakan antara lain kendang *batangan*, kendang *bem*, dua buah *demung*, dua buah *saron*, *peking*, *slenthem*, *gender kempul*, dan *gong*. Alat musik tambahan yang digunakan yaitu simbal, terompet, dan *triangle*. Kepekaan aktor dibutuhkan agar irama suara dengan irama musik dapat seimbang. Selain olah vokal, hal lain yang dapat mendukung pengaturan irama ialah memainkan adegan dengan musik iringan. Proses ini disebut *run-to-cut*, yaitu memainkan adegan namun jika dirasa adegan tidak pas atau salah maka pelatih akan menghentikan adegan dan membenarkannya. *Run-to-cut* yang dilakukan dalam lakon ini bertujuan agar setiap adegan tertata dan terlihat bentuk laku dramatis antar pemain. Saat pemain melakukan perannya disitulah pelatih mencermati pemain. Jika pemain melakukan kesalahan dialog atau posisi (*blocking*) yang kurang tepat maka pelatih menghentikan adegan lalu memberi penjelasan korektif. Setelah dibenahi pemain mengulangi adegan tersebut hingga benar. Hal ini dilakukan agar irama dan dinamika dramatis dapat terlihat.

Tahap Penampilan

Tujuan utama dari proses pembelajaran seni pertunjukan tentunya berupa pementasan. Walaupun dengan menyajikan sebuah pertunjukan adalah akhir dari proses pembelajaran, namun pertunjukan bukanlah akhir dari proses belajar. Karena setelah lakon selesai dimainkan, nantinya juga akan terdapat lakon-lakon lain yang didalamnya mengandung pembelajaran. Selain itu setelah pertunjukan ditampilkan di YouTube, maka pemain dapat melihatnya kapanpun untuk menganalisis dan merenungkan kekurangan peran masing-masing.

Uraian Metode Pembelajaran Pemeranan

Proses pembelajaran ketoprak lakon *Telik Sandi* terlihat menggunakan beberapa metode pembelajaran yang mendasar. Metode yang tidak

bisa terlepas dari semua proses pembelajaran adalah ceramah. Metode ceramah disebut sebagai teknik klasik karena sejak lama telah digunakan sebagai alat komunikasi verbal-lisan antara pengajar dan siswa dalam berinteraksi edukatif (Hamdayama, 2019, p. 99). Metode ceramah digunakan pada semua tahap pembelajaran, baik itu tahap persiapan, latihan, dan penampilan.

Selain itu juga ada metode diskusi. Metode diskusi adalah metode yang menghadapkan siswa pada suatu permasalahan. Fokus metode ini adalah untuk menyelesaikan suatu permasalahan, menjawab pertanyaan, menambah dan memahami pengetahuan, serta menetapkan sebuah keputusan. Karena itu, perbincangan diskusi bukanlah pertandingan yang melibatkan perang pendapat. Diskusi lebih berarti saling bertukar pengalaman untuk mencapai suatu keputusan bersama (Majid, 2014, p. 200). Metode ini digunakan setelah pelatih menjelaskan alur dan maksud yang diinginkan dalam naskah tersebut. Selanjutnya aktor diminta untuk saling bertukar pikiran guna membahas atau menceritakan ulang cerita naskah beserta perannya. Selain itu metode diskusi juga digunakan pada saat mencari *blocking*, karena pelatih memberi kebebasan kepada aktor untuk terlebih dahulu mencari *blocking* setiap adegan dengan berdiskusi bersama lawan mainnya. Metode diskusi terutama dilakukan saat pembelajaran emosi aktor, karena untuk membangun emosi dalam beradegan dibutuhkan lawan main yang berperan. Sehingga untuk menghasilkan emosi peran diperlukan diskusi dan kerjasama antar aktor.

Metode latihan (*drill*) merupakan cara belajar paling pokok dalam ketoprak. Metode latihan pada umumnya digunakan untuk mendapatkan suatu keterampilan atau keahlian dari apa yang telah dipelajari. *Drill* merupakan tindakan untuk meningkatkan keahlian dan kemahiran. Cara ini biasa untuk melatih siswa secara berulang agar mengembangkan *skill* serta dapat mengembangkan sikap dan kecenderungan (Majid, 2014, p. 214). Metode ini dilakukan sebagai unsur pembiasaan untuk aktor agar terlatih dan terampil dalam bermain peran.



Gambar 6. Penampilan Ketoprak Lakon *Telik Sandi*

Metode *role-playing* atau bermain peran merupakan cara belajar dan menyajikan pembelajaran dalam situasi ini. Metode *role-playing* adalah sebuah metode untuk mempelajari materi pelajaran dengan menggunakan imajinasi dan penghayatan. Imajinasi dan penghayatan ini dikembangkan dengan memerankan tokoh hidup atau objek mati. Cara ini biasanya dilakukan oleh beberapa orang, tergantung dari peran yang dimainkan. Melalui metode ini peserta didik dapat mengembangkan kemampuan kerja sama, komunikasi, dan interpretasi kejadian dengan bermain peran. Siswa dapat mengeksplorasi hubungan antar manusia dengan memainkan dan mendiskusikan peran tersebut, sehingga bersama-sama mereka dapat mengeksplorasi peran, sikap, nilai, dan strategi pemecahan masalah yang berbeda (Hamdayama, 2019, p. 113). Setelah pelatih menjelaskan alur dan karakter setiap aktor, maka aktor telah memiliki bahan dalam menafsirkan peran, salah satu caranya yaitu dengan mengeksplorasi perannya. Hal ini dilakukan setelah proses *reading* naskah secara berpasangan dengan lawan mainnya. Penggunaan metode ini bertujuan agar aktor benar-benar mendalami perannya. Metode *role-playing* juga digunakan pada saat proses pembelajaran olah tubuh dan olah rasa.

Evaluasi pada Proses Pembelajaran

Evaluasi pembelajaran dalam hal ini dilakukan oleh sutradara sebagai pengajar. Evaluasi dilakukan dengan melihat aspek *wiraga*, *wirasa*, *wirama*, dan *wicara*. *Wiraga* berarti kemampuan seorang pemeran dalam mempergunakan tubuh dan vokalnya. Semakin lentur tubuh dan vokal yang dimiliki aktor maka

akan memiliki kemudahan untuk menyesuaikan diri terhadap tokoh yang ia perankan. Proses pembentukan tubuh untuk menghasilkan *wiraga* yang bagus yaitu melalui evaluasi ketika olah tubuh.

Wicara yang dimaksud dalam ketoprak adalah ketepatan mengucapkan kata dengan intonasi dan tempo yang benar. Selain tubuh, vokal atau suara juga merupakan unsur terpenting dalam berperan. Proses evaluasi *wicara* terdapat pada saat pembelajaran olah vokal dan *run-to-cut*. *Wirasa* dimaknai sebagai aspek kepekaan diri (emosional). Evaluasi berdasar kaidah *wirasa* terdapat pada saat olah rasa. Proses olah rasa berada tatkala aktor melakukan pemusatan pikiran atau konsentrasi. *Wirama* ialah aspek musikal dalam berperan. Evaluasi berdasar kaidah *wirama* diterapkan saat pembelajaran olah vokal dan *run-to-cut*—memainkan adegan demi adegan dengan musik pengiring. Aktor harus menyesuaikan vokal dialog dan vokal tembang saat proses olah vokal dan *run-to-cut*.

Kesimpulan

Proses pembelajaran pemeranan ketoprak *Telik Sandi* meliputi tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap penampilan. Pada tahap persiapan ada kegiatan pemilihan naskah, pemilihan pemeran, pembagian tim produksi, pembuatan jadwal, dan teknis latihan. Tahap pelaksanaan memiliki enam (6) tahapan yaitu: (1) latihan konsentrasi dengan olah rasa; (2) latihan pemunculan emosi; (3) latihan dinamika pertunjukan dengan awalan *reading* naskah; (4) latihan memunculkan watak aktor dengan olah tubuh; (5) apresiasi pertunjukan baik secara langsung atau virtual; dan (6) belajar kepekaan irama dengan olah vokal. Tahap penampilan berisi realisasi dari proses latihan berupa pentas seni pertunjukan ketoprak tersebut.

Metode pembelajaran dasar yang dipakai pada pemeranan ketoprak *Telik Sandi* di antaranya metode ceramah, metode latihan (*drill*), metode diskusi, dan metode *role-playing*. Evaluasi pada proses pembelajaran yang dilakukan oleh pelatih berdasarkan kaidah-kaidah *wiraga*, *wicara*, *wirasa*, dan *wirama*.

Untuk penelitian yang akan datang disarankan dapat mengukur suatu dampak model belajar pemeranan dalam konteks yang khusus.

Karena pendidikan nonformal, seperti halnya komunitas kesenian juga perlu diuji kelayakan model pedagogisnya dari segi yang lebih teoritis.

Referensi

- Amri, S. (2013). *Pengembangan dan Model Pembelajaran dalam Kurikulum 2013*. Prestasi Pustaka.
- Bandem, I. M., & Murgiyanto, S. (1996). *Teater Daerah Indonesia*. Kanisius.
- Boleslavsky, R. (1960). *Enam Peladjaran Pertama Bagi Tjalon Aktor (Acting: The First Six Lesson)* (A. Sani (ed.)). Djaja Sakti.
- Hamdayama, J. (2019). *Metodologi Pengajaran*. Bumi Aksara.
- Harymawan, R. M. A. (1993). *Dramaturgi*. Remaja Rosdakarya.
- Iswantara, N. (2016). *Drama Teori dan Praktik Seni Peran*. Media Kreatifa.
- Koentjaraningrat. (2015). *Pengantar Ilmu Antropologi (Revisi 200)*. Rineka Cipta.
- Komalasari, K. (2017). *Pembelajaran Kontekstual: Konsep dan Aplikasi (5th ed.)*. Refika Aditama.
- MacIver, R. M. (1917). *Community, A Sociological Study*. Routledge.
- Majid, A. (2014). *Strategi Pembelajaran*. Remaja Rosdakarya.
- Mansyur, M. C. (2005). *Sosiologi Masyarakat Kota dan Desa*. Usaha Nasional.
- Moleong, L. J. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Remaja Rosdakarya.
- Suprijanto. (2009). *Pendidikan Orang Dewasa: Dari Teori Hingga Aplikasi*. Bumi Aksara.
- Utami, A. I. S., Adib, A., & Widodo, S. T. (2019). Peran Komunitas Seni dalam Mengembangkan Karya Hand Lettering di Era Digital. *Mudra: Jurnal Seni Budaya*, 34(3), 310–318. <https://doi.org/10.31091/mudra.v34i3.669>