

**NASKAH PUBLIKASI ILMIAH**

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



Oleh:  
**Vita Rosanti**  
**1810169017**

**PROGRAM STUDI S1 PENDIDIKAN SENI PERTUNJUKAN  
JURUSAN PENDIDIKAN SENI PERTUNJUKAN  
FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2022**

# METODE PEMBELAJARAN PEMERANAN PADA *KETHOPRAK* LAKON *TELIK SANDI* DI KOMUNITAS SINEPRAK ANAK MUDA YOGYAKARTA

Vita Rosanti<sup>1</sup>, Dilla Octavianingrum<sup>2</sup>, Nur Iswantara<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Jurusan Pendidikan Seni Pertunjukan; [vittarosanti208@gmail.com](mailto:vittarosanti208@gmail.com)

<sup>2</sup> Jurusan Pendidikan Seni Pertunjukan; [dillaoctavia@isi.ac.id](mailto:dillaoctavia@isi.ac.id)

<sup>3</sup> Jurusan Pendidikan Seni Pertunjukan; [nur.iswantara@isi.ac.id](mailto:nur.iswantara@isi.ac.id)

<p><b>Kata kunci</b></p> <p>Metode pembelajaran; pemeranan; <i>kethoprak</i>;</p>	<p style="text-align: center;"><b>Abstrak</b></p> <p>Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui metode pembelajaran pemeranan di Komunitas Sineprak Anak Muda Yogyakarta. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Data penelitian diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Selanjutnya dianalisis menggunakan analisis deskriptif kualitatif. Selanjutnya data diolah dengan reduksi data, penyajian data, dan pengambilan kesimpulan. Teknik validasi data yang digunakan triangulasi sumber. Pemeranan (keaktoran) merupakan hal pokok dalam drama tradisional <i>kethoprak</i> utamanya di Komunitas Sineprak Anak Muda Yogyakarta. Terdapat pembelajaran dalam <i>kethoprak</i> lakon <i>Telik Sandi</i>. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran menggunakan metode ceramah, <i>drill</i> (latihan), diskusi dan <i>role playing</i>. Proses pembelajaran terdapat tahapan persiapan, pelaksanaan dan penampilan.</p>
<p><b>Keywords</b></p> <p><i>Learning methods</i>; <i>acting</i>; <i>kethoprak</i>;</p>	<p style="text-align: center;"><b>Abstract</b></p> <p><i>This research was conducted to determine the learning method of role playing in the Yogyakarta Youth Sineprak Community. The research method used is descriptive qualitative. Research data obtained through observation, interviews, and documentation. Then analyzed using qualitative descriptive analysis. The data validation technique used was triangulation of sources and methods. Acting is the main thing in the traditional kethoprak drama, especially in the Yogyakarta Youth Sineprak Communit. There is a lesson in the Kethoprak play of Telik Sandi. The results of this study indicate that learning activities use the lecture method, drill (practice), discussion and role playing. The learning process has stages of preparation, implementation and appearance.</i></p>

## Pendahuluan

Pengalaman merupakan sebuah peristiwa yang mengesankan dan dapat dikatakan sebagai sebuah pembelajaran kehidupan, baik pengalaman yang menyedihkan maupun pengalaman yang menyenangkan. Berbagi pengalaman kepada masyarakat dalam berkesenian salah satu hal yang penting dan bermanfaat, tidak hanya untuk orang yang membagikan pengalamannya 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. Menurut Axin, pendidikan nonformal adalah kegiatan belajar yang disengaja oleh warga belajar dan pembelajaran di dalam suatu latar yang diorganisasi (berstruktur) yang terjadi di luar sistem persekolahan (Suprijanto, 2009: 7). Pendidikan nonformal juga merupakan pendidikan yang dihadirkan sebagai pelengkap pendidikan formal. Contoh pendidikan nonformal dalam bidang kesenian yaitu komunitas, kursus, sanggar, organisasi, dan lain sebagainya.

Menurut Mac Iver (dalam Mansyur 1987 :69), *community* diistilahkan sebagai persekutuan hidup atau paguyuban dan dimaknai sebagai suatu daerah masyarakat yang ditandai dengan beberapa tingkatan pertalian kelompok sosial satu sama lain. Menurut Pitts (dalam Utami, 2019: 314), menyatakan bahwa komunitas pada dasarnya merupakan sekelompok individu yang memiliki minat sama, terlibat dalam aksi yang sama dengan mengkoordinasikan peran masing-masing dan memiliki suatu tujuan yang sama. Komunitas harus memainkan peran dalam menyampaikan kekuatan seni dalam wacana yang kompleks sehingga dapat memperluas cakrawala dan menumbuhkan gagasan dari berbagai pendapat serta berperan membawa seni kepada khalayak publik. Sedangkan komunitas seni yaitu komunitas yang terbentuk dari beberapa orang dan memiliki minat sama terhadap seni.

Komunitas Sineprak Anak Muda Yogyakarta merupakan sebuah komunitas di Yogyakarta yang bergerak di bidang seni teater. Terdapat sekelompok anggota yang memiliki kemampuan dan minat untuk belajar seni teater. Bentuk kegiatan di Komunitas Sineprak tidak hanya sekedar berkumpul sesama seniman teater, namun juga terdapat pembelajaran mulai dari menulis sebuah cerita atau membuat naskah hingga mementaskan karya seni teater. Teater merupakan jenis seni pertunjukan yang juga disebut dengan seni peran. Bandem & Murgiyanto (1996: 09) membagi teater di Indonesia itu menjadi dua yaitu 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 *kethoprak*.

*Kethoprak* merupakan salah satu kesenian yang pengembangannya sesuai dengan kebudayaan daerah tersebut dan konsep yang disuguhkan sederhana dan bersifat turun temurun. Pembelajaran seni peran pada *kethoprak* dimainkan oleh sekelompok orang di atas panggung, dengan rias dan busana yang sederhana dan diiringi dengan musik gamelan. *Kethoprak* erat kaitannya dengan sebuah pemeranan. Pemeranan merupakan bidang belajar dalam teater, khususnya berkaitan dengan peran suatu tokoh pada lakon. Istilah lain dari pemeranan adalah keaktoran. Pemeran dapat diartikan orang yang sedang menjadi tokoh tertentu dalam bermain drama di saat pentas. Pembelajaran pemeranan dilakukan pada Komunitas Sineprak pada sajian *kethoprak*.

Pembelajaran *kethoprak* pada Komunitas Sineprak Anak Muda Yogyakarta dilakukan untuk menyuguhkan sebuah karya. Karya awal dari terbentuknya komunitas Sineprak Anak Muda antara lain *Nekad, Pati Nyalawadi, Tragedi, Andini, Warangan, Samber Nyawa, Sang Ratu*. Hasil dari beberapa karya *kethoprak* membuat anak muda tertarik untuk bermain peran *kethoprak*. Lakon *Telik Sandi* merupakan salah satu lakon yang terdapat dalam pembelajaran pemeranan pada *kethoprak* di Komunitas Sineprak Anak Muda. Lakon ini menceritakan tentang kisah Pangeran Mangkubumi yang berjuang melawan penjajah dengan dibantu oleh seorang mata – mata yaitu Raden Bagus Kunthing. Lakon ini berbeda dengan beberapa karya sebelumnya, sajiannya mengkolaborasikan tari, silat, teknologi masa kini, dan *kethoprak*. Keberhasilan karya ini dikarenakan metode pembelajaran berjalan dengan baik. Hasil dari pembelajaran pemeranan ini digunakan untuk uji peran dan naskah pada tahun mendatang. Berdasarkan uraian tersebut, peneliti memiliki ketertarikan untuk meneliti dan mendeskripsikan metode pembelajaran pemeranan yang digunakan pada *kethoprak* dengan lakon *Telik Sandi* di Komunitas Sineprak Anak Muda Yogyakarta.

## Tinjauan Pustaka

Penelitian ini dilakukan dengan landasan teori sebagai berikut. Metode belajar mengajar 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: 113). Pembelajaran merupakan suatu sistem atau proses membelajarkan pembelajar yang direncanakan, dilaksanakan dan dievaluasi secara sistematis agar pembelajar dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien (Komalasari, 2013). Adapun berbagai macam metode pembelajaran yang dapat digunakan yaitu metode ceramah, *drill* (latihan), diskusi, dan *role playing*.

Pemeranan (keaktoran) menurut Boleslavsky (dalam Harymawan 1986 :30), Aktor ialah seorang yang mengorbankan diri dan menghilangkan dirinya untuk menjadi orang lain sesuai perannya. Tugas aktor 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. Hal itu dapat dicapai seorang aktor dalam usahanya mencapai apa yang ingin dicapainya. Secara teoritis ajaran Boleslavsky dan Sani (dikutip dalam Iswantara, 2016) sebagai berikut. Konsentrasi atau pemusatan pikiran, ingatan emosi, laku dramatis, pembangunan watak, observasi atau pengamatan, dan irama. Dalam pembelajaran *kethoprak* diperlukan *wiraga*, *wirasa*, *wirama*, dan *wicara* agar aktor dapat memerankan tokohnya dengan baik hingga dapat memiliki aura positif tersendiri. Maka untuk belajar *kethoprak* harus memperhatikan aspek-aspek tersebut.

Menurut RI.Sasmitamardaya (dalam Iswantara, 2013: 25-26) *Wiraga* berarti adalah penyelarasan seluruh anggota badan, baik itu kaki, tubuh, tangan, dan leher dari pandangan mata. Jika dikaitkan dalam pemeranan, maka *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. *Wiraga* juga dapat diartikan sebagai kesadaran akan kelebihan dan kekurangan jasmani (tubuh dan vokal) agar setiap aktivitasnya selalu mempertimbangkan ruang (level dan komposisi). *Wirasa* berasal dari Bahasa Jawa yang berarti mengolah rasa. Dalam pemeranan, *wirasa* bisa diartikan kepekaan pemain dalam merasakan kehadiran tokoh yang ia perankan, merasakan hubungannya dengan tokoh lain, merasakan konflik lakon yang ia bawakan, menghayati setiap ketegangan (*suspence*), puncak konflik (*climax*), dan kejutan-kejutan lain dalam lakon. *Wirama* berasal dari kata dasar irama yang berarti cepat lambatnya sebuah tembang atau lagu. *Wirama* berarti kepekaan dalam mengatur cepat lambatnya sebuah lagu. *Wicara* dalam seni pemeranan berupa dialog yang dilafalkan/diucapkan oleh peserta didik ketika bermain peran. Pengucapan atau bahasa lisan yang dimaksud adalah kata kerja aktif atau kalimat aktif di dalam naskah dihidupkan oleh aktor dengan penghayatan sehingga emosi dan arti pengucapan watak peran sampai kepada penonton (Iswantara, 2016: 20). Vokal (suara) dan speech (ucapan) mempunyai peranan yang sangat penting di dalam pementasan sebuah naskah drama. Jika suara untuk melontarkan dialog itu tidak berfungsi sebagaimana mestinya, maka nilai-nilai sastra yang terkandung tidak dapat dikomunikasikan kepada pendengar atau penonton (Hamzah, 1985: 79). Ketiga hal tersebut merupakan kaidah yang harus dikuasai oleh pemeran.

Komunitas dijelaskan sebagai suatu kesatuan hidup manusia yang menempati suatu wilayah nyata tertentu serta yang saling berinteraksi menurut suatu sistem adat istiadat dan juga memiliki keterikatan pada suatu rasa identitas dalam komunitas tersebut (Koentjaraningrat, 1990 :18), dari pernyataan tersebut dalam komunitas terdapat sekelompok orang yang memiliki kegiatan, kebiasaan, kesukaan, dan visi dalam komunitas tersebut.

## Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu metode deskriptif kualitatif. Penelitian ini menggunakan sumber data primer dan sekunder. sumber data primer dalam penelitian adalah sutradara, asisten sutradara, dan pemain. Sumber data sekunder berupa data yang tersusun dalam bentuk dokumen, seperti foto proses latihan *Kethoprak Telik Sandi*, dan data lakon pemain. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara observasi, wawancara, studi pustaka, dan dokumentasi. Data yang telah terkumpul selanjutnya divalidasi menggunakan triangulasi sumber. Selanjutnya dilakukan analisis data deskriptif kualitatif, dengan

reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan. Indikator capaian pada penelitian ini adalah dapat mendeskripsikan proses belajar dan menemukan metode pembelajaran yang ada di Komunitas Sineprak Anak Muda Yogyakarta.

## Hasil dan Pembahasan

### A. Tahapan Proses Pembelajaran Pemeranan

Kegiatan pembelajaran *kethoprak* pada lakon *Telik Sandi* di Komunitas Sineprak dilakukan oleh seorang pelatih dan aktor. Dalam proses pembelajaran pelatih dibantu oleh tiga orang yang telah diberi kepercayaan untuk membenahi setiap devisi yaitu drama, tari, dan perangan. Proses penyutradaraan dilakukan dengan pelatih 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 beberapa tahapan. Pembelajaran pemeranan yang dilakukan dalam *kethoprak* lakon *Telik Sandi* terdapat tiga tahap yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap penampilan. Tahap persiapan, pelatih merancang agenda yang akan digunakan untuk proses pembelajaran hingga pementasan. Hal pertama yang dilakukan dalam tahap persiapan yaitu pemilihan naskah dilakukan dengan berbagai pertimbangan dan sesuai kebutuhan. Selanjutnya *casting* pemain dipilih sesuai dengan kebutuhan naskah, pembagian tim produksi hanya diambil untuk tugas-tugas pokok dan beberapa tim produksi merangkap *jobdisk* agar hasil lebih maksimal. Pengajar atau pelatih dalam hal ini sutradara yang dipilih untuk lakon ini yaitu yang sudah memiliki banyak pengalaman dalam dunia keaktoran dan tentunya menggunakan strategi yang telah dipersiapkan untuk proses pembelajaran, lalu pelatihan melakukan diskusi untuk membuat jadwal dan kesepakatan berlatih untuk proses lakon tersebut. Untuk pemilihan tim pengkarya juga disesuaikan sesuai kebutuhan pertunjukan.

Selanjutnya tahapan kedua ialah tahap pelaksanaan. Tahap pelaksanaan merupakan salah satu kegiatan terpenting dalam sebuah proses pembelajaran. Latihan merupakan suatu kegiatan yang dilakukan secara berulang-ulang untuk meningkatkan ingatan dan kemampuan. 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. Pelatih mulai mengadakan pertemuan dengan seluruh pemain untuk membahas jadwal, rangkaian pembelajaran dan lain sebagainya.

Tahap pelaksanaan ini terdapat enam tahapan di dalamnya. Tahap pertama yaitu pembelajaran melatih konsentrasi. Pembelajaran ini dilakukan pada pertemuan kedua dan ketiga. Hal pertama yang dilakukan pelatih untuk melatih konsentrasi yaitu pada saat aktor telah siap mengikuti pembelajaran, dalam posisi berdiri pemain diminta memejamkan mata, dalam mata terpejam aktor diminta fokus pada satu titik, lalu memfokuskan pada tokoh yang akan diperankan. Pelatih menginstruksikan untuk tidak menghiraukan hal atau kebisingan lain selain instruksi dari pelatih. Proses mencari titik fokus ini dilakukan kurang lebih sepuluh menit pertama pada saat 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.

Pembelajaran tahap kedua yaitu dengan pelatih mengajarkan aktor untuk memunculkan emosi. Pembelajaran ini dilakukan pada pertemuan kedua dan ketiga setelah melatih konsentrasi. Untuk memunculkan emosi pelatih meminta aktor mengerti maksud dari kalimat yang akan diucapkan. Selanjutnya memperdalam karakter tokoh tersebut setelah pelatih meminta aktor untuk hafal naskah. Namun jika langkah-langkah tersebut dirasa kurang dalam memunculkan emosi, Langkah lain yang dilakukan pelatih yaitu meminta aktor untuk mengingat kejadian di kehidupan pribadi aktor yang sesuai dengan situasi tokoh saat itu. Cara lain untuk memperdalam dengan cara melihat, mengamati, dan mencari referensi dari aktor lain di atas panggung. Selain itu pelatih juga menyarankan bahwa di zaman saat ini sudah banyak cara untuk mencari referensi peran misalnya melalui *You Tube*. Tahap ingatan 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 aktor dapat dengan baik membawakan perannya maka aktor utama akan dengan mudah masuk dan terbawa emosi lawan main.

Langkah ketiga yaitu pembelajaran yang terfokus pada aktor untuk dapat merasakan dinamika pertunjukan yang dimainkan. Dalam hal ini menurut pelatih dibutuhkan proses yang lebih mendalam untuk menemukan rasa dramatis pada setiap diri aktor. Karena aktor dalam proses ini tarafnya adalah masih belajar. Dalam proses pembelajaran dengan waktu yang terbatas maka untuk menemukan dinamika dalam pertunjukan pada setiap aktor dibutuhkan proses pembelajaran atau pengalaman yang lebih banyak, dengan begitu seiring berjalannya waktu dinamika dalam pertunjukan akan terbangun jika aktor sudah terbiasa menghadapi berbagai situasi diatas 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.

Langkah keempat yaitu pembelajaran yang dilakukan yaitu memunculkan watak setiap aktor. Pembelajaran ini dilakukan pada pertemuan keempat saat aktor telah hafal naskah. Lakon *Telik Sandi* pelatih menerapkan menelaah psikis peran dan penguasaan teknis. Sebelum menelaah psikis peran, terdapat pembagian penokohan sebagai berikut. Tokoh protagonis ialah Pengeran Mangkubumi dengan tokoh pembantu Suwandi dan prajurit, Kunthing, Raden Said dengan tokoh pembantu Kudanawarsa dan Sutawijaya. Tokoh antagonis yaitu Patih Pringgalaya dan Kapten Hohendorf dengan pembantu prajurit. Tokoh tritagonis yaitu Pakubuwono, Rara Inten dan Asmarawati. Psikis peran Pengeran Mangkubumi merupakan seorang pengeran sekaligus menjabat sebagai kepala pemerintahan Kraton Surakarta tokoh pengeran mangkubumi digambarkan sebagai tokoh yang berwibawa dan pemberani. Kunthing seorang putra Adipati digambarkan tokoh yang pintar berperang, pemberani, licik namun untuk kebaikan. Raden Said tokoh muda yang gagah dan pemberani. Tokoh Antagonis Patih Pringgalaya merupakan seorang patih dari Sunan Pakubuwono yang berwatak licik, keras kepala dan bermuka dua. Kapten Hohendorf merupakan seorang kumpeni yang berwibawa, pintar, dan mudah terpengaruh. Sunan Pakubuwono kakak dari pengeran mangkubumi yang mudah percaya dan termakan oleh perkataan kumpeni. Rara Inten seorang gadis yang cantik, manja, dan penurut. Asmarawati seorang ibu yang baik hati dan berwibawa.

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 ini dilakukan pada pertemuan keempat dan kelima. Olah tubuh merupakan proses pembentukan tubuh seseorang untuk mencapai kebutuhan ketubuhan baik seorang pemeran, penari, dan profesi lainnya yang menggunakan tubuhnya sebagai media utama atau pusat perhatian penonton. Dalam lakon ini, olah tubuh diperlukan agar pemain tidak kaku dalam menggerakkan seluruh anggota tubuh saat memainkan perannya ataupun saat berpindah posisi. Rangkaian olah tubuh yang dilakukan dalam proses lakon *Telik Sandi* yaitu 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 dengan pelatih meminta kepada aktor untuk mengamati setiap pertunjukan yang ada di daerah setempat. Pembelajaran ini dapat dilakukan kapan saja oleh aktor. Pelatih hanya memerintahkan aktor untuk sering-sering 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. Hal ini ditekankan oleh pelatih untuk sering-sering melihat atau mengapresiasi peran yang dilakukan oleh orang baik lain melalui pertunjukan langsung atau virtual. Namun setelah aktor melihat banyak versi pembawaan tokoh, maka pelatih meminta aktor untuk menyaring versi-versi tersebut yang sesuai dengan kebutuhan atau keinginan naskah. Misalnya aktor mengamati suatu pertunjukan dengan tokoh A dalam membawakan peran sebagai Dewi Sinta, selanjutnya aktor mengamati pertunjukan pada grup lain dengan tokoh B yang juga membawakan peran sebagai Dewi Shinta. Tentu dari kedua aktor tersebut terdapat 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 pembelajaran yang terfokus pada kepekaan terhadap irama vokal baik saat bermain adegan ataupun terhadap musik pengiring. Pembelajaran ini selalu dilakukan pada setiap

pertemuan, karena modal utama seorang aktor adalah dialog. Sehingga pembelajaran irama selalu ditekankan oleh pelatih. Untuk membawakan perannya terutama dalam berdialog, selain kejelasan dalam berucap hal lain yang tak kalah penting ialah irama. Kepekaan terhadap irama digunakan untuk menarik penonton agar terbawa suasana dan mengangkat emosi penonton dalam lakon tersebut. Pembelajaran pembentukan irama dialog aktor dilakukan oleh pelatih saat proses latihan peradegan, yaitu dengan meminta aktor berdialog dengan lawan mainnya. Setelah pelatih mendengar dialog kedua aktor pelatih akan membenarkan irama dialog kedua aktor dengan tempo, penekanan, tingkat emosi yang benar sesuai perannya. Proses pembelajaran yang dilakukan untuk pembentukan irama dalam berdialog yaitu dengan olah vokal. Bermain drama tradisional atau *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 *kethoprak*. 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. Namun dalam bermain *kethoprak* kejelasan pengucapan sangatlah penting agar tersampaikan maksud perkataan pemain kepada penonton. Pelatih mengajarkan pelafalan a-i-u-e-o dan juga perbedaan pelafalan kata-kata Bahasa Jawa misalnya *loro* dengan *loro*. Kata seperti itulah yang perlu dimengerti arti dan pelafalannya agar pemain tidak salah ucap. Proses ini dilakukan selama sepuluh menit saat awal pembelajaran.

Selain irama atau tempo ketepatan dalam berdialog, aktor juga harus mendengar dan peka terhadap musik iringan. Kepekaan aktor dibutuhkan agar antara irama suara dengan irama musik dapat seimbang. Selain olah vokal, hal pendukung lain yang dapat mengatur irama ialah memainkan adegan dengan musik iringan. Proses ini ialah *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. Memasuki pertemuan ke-lima pelatih mulai meminta pemain untuk memainkan seluruh adegan yang dimulai dari adegan pertama. Saat pemain melakukan perannya disitulah pelatih mencermati pemain. Jika pemain terdapat kesalahan dialog atau posisi *blocking* yang kurang tepat maka pelatih menghentikan adegan lalu memberi penjelasan dan memberi tahu sebagaimana benarnya. Setelah dibenahi oleh pelatih lalu pemain mengulangi adegan tersebut dan setelah benar adegan baru dilanjut ke adegan selanjutnya. Hal ini dilakukan agar irama dan dinamika dramatis dapat terlihat.

Tahap ketiga yaitu tahap penampilan, pada proses pembelajaran lakon *Telik Sandi* yang dilakukan oleh seniman muda terdapat *gols* yaitu sebuah pertunjukan. Walaupun dengan menyajikan sebuah pertunjukan adalah akhir dari proses pembelajaran, namun pertunjukan bukanlah akhir dari proses belajar. Karena setelah lakon ini nantinya juga akan terdapat lakon-lakon lain yang didalamnya mengandung pembelajaran. Selain itu setelah pertunjukan ditampilkan di *YouTube* maka kita dapat melihatnya kapanpun lalu mulai menganalisis, merenungkan kesalahan atau kekurangan peran masing-masing.

## **B. Metode Pembelajaran Pemeranan**

Proses pembelajaran *kethoprak* lakon *Telik Sandi* yaitu dengan menggunakan beberapa metode pembelajaran. Metode ceramah digunakan pada tahap pembelajaran yaitu tahap persiapan, tahap latihan, dan tahap penampilan. Selain metode ceramah juga terdapat metode diskusi. Metode ini digunakan pada saat setelah pelatih menjelaskan alur dan maksud yang diinginkan dalam naskah tersebut. Selanjutnya aktor diminta untuk saling bertukar pikiran dalam untuk membahas atau menceritakan ulang jalannya cerita dalam naskah beserta perannya, hal ini untuk mengetahui seberapa paham pemain dengan naskah tersebut. 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. Penggunaan metode diskusi ini sangat berpengaruh dalam mengembangkan kreativitas aktor dan dapat menambah pengetahuan aktor karena para aktor saling bertukar pikiran. Metode diskusi dilakukan pada tahap pembelajaran memunculkan emosi aktor, karena untuk membangun emosi dalam beradegan dibutuhkan lawan main dalam berperan. Sehingga untuk menghasilkan emosi peran diperlukan diskusi dan kerjasama antar aktor. Metode latihan (*drill*) dapat dikatakan sebagai metode pembelajaran yang pokok dalam *kethoprak* lakon *Telik Sandi*, karena metode ini dilakukan sebagai unsur pembiasaan untuk aktor agar terlatih dan terampil

dalam bermain peran. Metode *Role Playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan. Metode *Role Playing* digunakan dalam lakon *Telik Sandi* setelah pelatih menjelaskan alur dan karakter setiap aktor, maka aktor telah memiliki bahan dalam penginterpretasikan 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* digunakan pada saat proses pembelajaran olah tubuh dan olah rasa.

### C. Evaluasi Pembelajaran Pemeranan

Evaluasi pembelajaran yang dilakukan oleh sutradara sebagai pengajar dalam pembelajaran pemeranan dengan melihat dari beberapa aspek yaitu wiraga, wirasa, wirama dan wicara yang dapat dijelaskan sebagai berikut. *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 olah tubuh. Pembelajaran untuk menemukan *wiraga* yang baik dimulai dari proses olah tubuh. Proses olah tubuh meliputi pemanasan ringan dan senam wajah. Fungsi dari pemanasan ringan agar aktor tidak kaku dalam bergerak, sedangkan senam wajah untuk menemukan mimik atau ekspresi karakter tersebut. Mimik atau ekspresi wajah dapat ditimbulkan dari proses tahap pembangunan watak. Pembelajaran pembangunan watak tersebut sesuai dengan ajaran keempat Richard Boleslavsky tentang pemeranan. *Wicara* yang dimaksud dalam *kethoprak* adalah ketepatan mengucapkan kata dengan intonasi dan tempo yang benar. Selain tubuh, vokal atau suara juga merupakan unsur terpenting dalam berperan. Proses wicara terdapat pada saat pembelajaran olah vokal dan juga *run to cut*. *Wicara* terdapat dalam proses pembelajaran pada tahap irama. Pembelajaran tahap irama ini sesuai dengan ajaran keenam Richard Boleslavsky tentang pemeranan. Kaidah *wirasa* dalam proses pembelajaran pemeranan terdapat pada olah rasa. Proses olah rasa didalamnya aktor melakukan pemusatan pikiran atau konsentrasi. Pembelajaran pemusatan pikiran atau konsentrasi tersebut sesuai dengan ajaran pertama Richard Boleslavsky tentang pemeranan. *Wirama* terdapat dalam proses pembelajaran tahap irama. Irama, tempo, atau ketepatan diperlukan untuk membentuk dramatis. *Wirama* selain dari proses pembelajaran irama juga berkaitan dengan musik pengiring. Musik dalam *kethoprak* selain digunakan sebagai pengiring juga digunakan sebagai penguat dan pembangun suasana. Musik yang digunakan sebagai pengiring *kethoprak* 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*, *gong*. Alat musik tambahan yang digunakan yaitu simbal, terompet, dan *triangle*. Pembelajaran yang dilakukan untuk menemukan irama ialah olah vokal dan *run to cut* atau memainkan adegan demi adegan dengan musik pengiring, namun jika dirasa adegan tidak pas atau salah maka pelatih akan menghentikan adegan dan membenarkannya. Proses olah vokal dan *run to cut* didalamnya aktor menyesuaikan antara vokal baik suara berdialog ataupun *nembang* dengan irama.



Gambar 1. Foto Proses *reading* naskah dan olah tubuh yang akan dimulai oleh pelatih (dokumentasi : Vita, 2022)

## Kesimpulan

Metode yang digunakan pada pembelajaran pemeranan metode ceramah, metode latihan (*drill*), metode diskusi, dan metode *role playing*. Metode ceramah digunakan pada saat tahap pembelajaran pemusatan pikiran, ingatan emosi, laku dramatis, pembangunan watak, observasi atau pengamatan, dan irama, dengan menggunakan metode ceramah aktor lebih mudah mengerti maksud dari lakon tersebut. Metode latihan (*drill*) dilakukan pada saat tahapan pembelajaran pemusatan pikiran, ingatan emosi, laku dramatis, pembangunan watak, observasi atau pengamatan, dan irama, dengan metode *drill* aktor dapat lebih memiliki ketrampilan dan kesiapan dalam bermain adegan. Metode diskusi digunakan pada saat tahap pembelajaran ingatan emosi, dengan metode ini pelatih dapat menilai pada saat berproses terlihat aktor yang aktif dan aktor yang pasif. Metode *Role Playing* digunakan pada saat pembangunan watak, penggunaan metode ini membuat aktor lebih bersemangat dan bergairah dan menumbuhkan rasa kebersamaan dalam proses lakon *Telik Sandi* ini.

Proses pembelajaran pemeranan meliputi penyusunan jadwal latihan, pemilihan aktor, tahapan pembelajaran. Tahapan pembelajaran berisi tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap penampilan. Tahap pelaksanaan terdapat enam tahapan yaitu tahapan pemusatan pikiran atau konsentrasi, ingatan emosi, laku dramatis, pembangunan watak, observasi atau pengamatan, dan irama. Dalam enam tahapan tersebut terdapat pembelajaran dalam proses latihan yaitu, olah vokal, olah tubuh, olah rasa, *run to cut*, latihan peradegan, dan lain sebagainya.

Evaluasi pembelajaran pemeranan berisi *Wiraga*, *Wicara*, *Wirasa*, dan *Wirama*. *Wiraga* direalisasikan melalui pembelajaran yaitu olah tubuh. Olah tubuh terdapat pada tahapan pembelajaran ingatan emosi dan pembangunan watak. *Wicara* direalisasikan melalui pembelajaran yaitu olah vokal. Olah vokal terdapat pada tahap pembelajaran irama. *Wirasa* direalisasikan melalui pembelajaran yaitu olah rasa. Olah rasa terletak pada tahap pembelajaran pemusatan pikiran dan ingatan emosi. Sedangkan *Wirama* direalisasikan melalui pembelajaran yaitu olah vokal, *run to cut*, dan berkaitan dengan musik iringan. Olah vokal, *run to cut*, musik iringan terdapat pada tahap pembelajaran irama. Pembelajaran pemeranan pada *kethoprak* lakon *Telik Sandi* yaitu dengan mengaplikasikan teori enam ajaran Richard Boleslavsky dalam pemeranan. Dari pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa materi pembelajaran, tahapan pembelajaran, metode pembelajaran dan evaluasi hasil pembelajaran memiliki keterkaitan satu sama lain.

## Daftar Pustaka

- Amri, Sofan. (2013). *Pengembangan & Model Pembelajaran Dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakakarya.
- Bandem, I Made, dan Murgiyanto, Sal. (1996). *Teater Daerah Indonesia*. Yogyakarta: Pustaka Budaya.
- Hamdayama, Jumanta. (2019). *Metodologi Pembelajaran*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Iswantara, Nur. (2016). *Drama Teori Praktik dan Seni Peran*. Yogyakarta: Media Kreatifa.
- \_\_\_\_\_. (2018). *Metode Pembelajaran Pantomim Indonesia*. Yogyakarta: Media Kreativa.
- \_\_\_\_\_. (2007). *Menciptakan Tradisi Teater Indonesia*. Yogyakarta: CS Book.
- Koentjaraningrat. (1990). *Pengantar Ilmu Antropologi*, Jakarta: Djambata
- Moleong, L. J. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sanjaya, Wina. (2015). *Penelitian Pendidikan Jenis, Metode, dan, Prosedur*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- \_\_\_\_\_. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- \_\_\_\_\_. (2020). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.