

Udar Rasa merupakan satu bentuk latihan improvisasi dengan mengekspresikan emosi yang diungkapkan dalam bentuk monolog. Pelatih memberikan instruksi berupa satu bentuk emosi, misalnya marah, senang, sedih, dan sebagainya. Peserta latihan mengekspresikan emosi tersebut dalam bentuk monolog. Isi monolog lebih pada ungkapan perasaan. Latihan ini menekankan pada aspek kemampuan mengungkapkan emosi. Pelatih bisa menginstruksikan berbagai bentuk emosi secara bergantian. Peserta latihan akan memainkan emosi-emosi tersebut.

1.2 Dialog (*antawacana*)

Dialog dalam ketoprak disebut antawacana, yaitu percakapan dua orang atau lebih. Alur cerita dalam pementasan dapat diketahui melalui dialog yang diungkapkan oleh pemain. Dialog menjadi media utama dalam mengungkapkan sebuah lakon. Improvisasi dialog dilakukan antar tokoh berdasarkan konflik dan peristiwa yang berlangsung. Berikut adalah contoh pelatihan improvisasi dialog yang telah dirancang.

- Dialog Berantai

Peserta latihan terdiri dari lima atau enam orang. Peserta diminta membentuk lingkaran. Pelatih mengutarakan satu kalimat. Peserta pertama diminta mengulang kalimat tersebut dan menambahkan satu kalimat lagi. Kalimat yang diucapkan harus logis dan mengandung makna. Peserta kedua mengulang dialog pelatih ditambah dialog peserta pertama dan menambahkan satu kalimat lagi. Begitu seterusnya sampai tercipta rangkaian dialog yang bermakna.

- *Greget Saut*

Istilah bentuk latihan ini diambil dari istilah dalam ketoprak. Artinya adalah dialog yang bersahutan dengan timing yang tepat. Improvisasi dengan pola greget saut relatif sulit, karena berhubungan dengan rasa, irama, dan kemampuan dalam menentukan *timing*. Latihan ini dilakukan secara

berpasangan. Salah satu peserta latihan diminta untuk melakukan improvisasi dialog dengan irama tertentu. Peserta yang kedua diminta untuk merespon sehingga terjadi dialog di antara keduanya. Di tengah-tengah dialog tersebut, pelatih memberikan *side-choacing* berupa instruksi yang mengatur irama dialog di antara kedua peserta latihan.

2. Improvisasi Gerak

Improvisasi gerak merupakan suatu bentuk improvisasi yang mengekspresikan emosi atau peristiwa melalui gerak. Sederhanya adalah gerak spontan di atas panggung. Gerak tersebut mengekspresikan karakter tokoh sekaligus peristiwa. Gerak bisa disertai dengan dialog, tetapi ada juga gerak tanpa dialog. Gerak yang disertai dialog biasanya bersifat menegaskan, memperkuat, atau berupa kode-kode tertentu yang berhubungan dengan dialog. Sementara, gerak tanpa dialog adalah gerak yang mengungkapkan ekspresi tertentu tanpa terkait dengan dialog. Gerak tanpa dialog ini bisa berupa isyarat, gerak ilustrasi, atau gerak-gerak yang bersifat stilistik. Gerak-gerak stilistik bisa berupa tari atau gerakan-gerakan silat yang dilakukan di atas panggung. Berikut adalah contoh pelatihan improvisasi gerak yang sudah dirancang.

- Gerak Karakter

Pelatihan ini disebut gerak karakter karena gerak ini mengekspresikan karakter tertentu. Latihan dapat dilakukan secara mandiri tanpa berpasangan atau berkelompok. Pelatih memberikan instruksi berupa rangkaian kalimat. Peserta diminta untuk melakukan improvisasi gerak berdasarkan rangkaian kalimat tersebut. Sepanjang latihan berlangsung, pelatih terus memberikan *side-choacing* berupa kalimat-kalimat yang harus diungkapkan melalui improvisasi gerak. Latihan ini berjalan tanpa putus sehingga improvisasi gerak juga terus berlangsung.

- Gerak Stilistik

Gerak indah adalah gerak yang distilistik. Berlatih improvisasi dengan gerak indah bertujuan agar pemain memiliki sense estetik terhadap gerak. Laku-gerak pemain di atas panggung idealnya tidak saja mencerminkan karakter, tetapi juga indah dilihat. Oleh karena itu latihan improvisasi gerak indah sangat penting. Jumlah peserta pelatihan bisa berapa saja. Pelatihan ini membutuhkan iringan musik atau bunyi-bunyian yang mampu merangsang gerak. Pelatihan dimulai dengan pelatih yang memainkan musik tertentu dengan irama yang bervariasi. Peserta diminta bergerak bebas sesuai irama yang dimainkan. Pelatih bisa memberikan *side-choacing* yang mengatur irama dan menginstruksikan gerak-gerak yang harus disempurnakan.

3. Improvisasi Aspek *Wirasa*

Improvisasi wirasa merupakan improvisasi yang menekankan pada ekspresi emosi. Improvisasi ini terkait dengan inner action seorang pemain, yaitu kemampuan menghayati emosi tokoh dan mengekspresikannya. Dialog dan gerak di atas panggung tidak akan bermakna jika tidak disertai dengan takaran emosi yang pas.

- Laku emosi

Latihan ini disebut laku emosi, yaitu suatu bentuk latihan mengekspresikan emosi tanpa dialog. Peserta latihan diminta untuk duduk dengan posisi sempurna dan dalam keadaan rileks. Peserta latihan diminta untuk mengekspresikan emosi tertentu dengan intensitas tinggi. Bentuk emosi yang diekspresikan bisa bermacam-macam. Jika peserta mengalami kesulitan dalam mengekspresikan emosi, maka diminta untuk mengacungkan jari. Persoalan yang dialami akan dicatat oleh pelatih untuk dicarikan solusinya.

4. Improvisasi Aspek *Wirama*

Improvisasi *wirama* merupakan suatu bentuk improvisasi yang menekankan aspek irama dalam sebuah permainan. Sebuah dialog memiliki irama. Gerak juga

memiliki irama. Latihan ini penting agar pemain memiliki kepekaan terhadap irama.

- Irama Gerak

Latihan improvisasi yang berhubungan dengan irama gerak bertujuan untuk menciptakan gerak yang memiliki irama agar tidak monoton. Metode latihan yang dipakai adalah pemain mendengarkan gamelan dengan berbagai irama dan suasana. Peserta latihan diminta untuk bergerak selaras dengan irama gamelan.

Paparan tersebut merupakan beberapa contoh bentuk-bentuk latihan yang telah diaplikasikan dalam proses latihan.

C. Menyiapkan Pementasan

1. Menyusun Tema

Boen S. Oemarjati (1971:65) menyebutkan bahwa tema adalah keseluruhan cerita dan kejadian serta aspek-aspeknya, sebagaimana diangkat pencipta dari sejumlah kejadian yang ada, untuk dijadikan dasar lakonnya. Panuti Sudjiman (1984:74) merumuskan tema sebagai gagasan, ide, atau pikiran utama dalam karya sastra baik yang terungkap atau tidak. Sedangkan pendapat lain menyatakan bahwa tema adalah dasar dan tujuan cerita (Tasrif, 1986:80). Ketiga rumusan tersebut hakikatnya menyiratkan bahwa tema terkait dengan gagasan dasar sebuah cerita. Segala sesuatu yang mendasari lahirnya sebuah cerita dapat dikatakan sebagai tema. Secara singkat tema dapat dikatakan sebagai ide dasar dalam penciptaan sebuah lakon.

Pementasan bisa diawali dari menyusun tema. Tema yang telah ditetapkan akan menjadi dasar dalam sebuah pementasan. Tema bisa dikembangkan menjadi sebuah cerita. Berdasarkan cerita itulah disusun adegan. Adegan berisi rangkaian peristiwa yang nantinya akan dijadikan dasar dalam sebuah permainan. Tema yang sama bisa melahirkan alur cerita yang berbeda-beda tergantung dari penafsiran