

# MODUL PENGEMBANGAN KEPROFESIAN BERKELANJUTAN



Kelompok  
Kompetensi

## SENI BUDAYA SENI TEATER SMA TERINTEGRASI PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER

Edisi

Revisi

2018



### PEDAGOGI

PENDEKATAN, STRATEGI, METODE,  
TEKNIK, DAN MODEL PEMBELAJARAN

### PROFESIONAL

TEKNIK PEMERANAN



PEDAGOGI : PENDEKATAN, STRATEGI, METODE, TEKNIK DAN MODEL PEMBELAJARAN

1. Penulis : Dra. Siti Ainun Jariyah, M.Pd
2. Editor Substansi dan Bahasa : Dr. Rin Surtantini, M.Hum
3. *Reviewer* : Dra. Sumiyarsih, M.Pd.  
Dra. Ceravina Susanti K., S.ST., M.Eng.
4. Perevisi :

PROFESIONAL : TEKNIK PEMERANAN

1. Penulis : Philipus Nugroho Hari Wibowo, M.Sn.
2. Editor Substansi : Eko Santosa, S.Sn
3. Editor Bahasa : Dra. Suyanti, M.Pd
4. *Reviewer* : Sito Mardowo, S.Sn., M.Pd.  
Eko Santosa, S.Sn.
5. Perevisi : Sito Mardowo, S.Sn., M.Pd.

Desain Grafis dan Ilustrasi:  
Tim Desain Grafis

*Copyright* © 2018

Direktorat Pembinaan Guru Pendidikan Dasar  
Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Dilarang mengcopy sebagian atau keseluruhan isi buku ini untuk kepentingan komersial tanpa izin tertulis dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan



## SAMBUTAN

Peran guru profesional dalam proses pembelajaran sangat penting sebagai kunci keberhasilan belajar siswa. Guru profesional adalah guru yang kompeten membangun proses pembelajaran yang baik sehingga dapat menghasilkan pendidikan yang berkualitas dan berkarakter prima. Hal tersebut menjadikan guru sebagai komponen yang menjadi fokus perhatian pemerintah pusat maupun pemerintah daerah dalam peningkatan mutu pendidikan terutama menyangkut kompetensi guru.

Pengembangan profesionalitas guru melalui Program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan merupakan upaya Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan melalui Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan dalam upaya peningkatan kompetensi guru. Sejalan dengan hal tersebut, pemetaan kompetensi guru telah dilakukan melalui Uji Kompetensi Guru (UKG) untuk kompetensi pedagogi dan profesional pada akhir tahun 2015. Peta profil hasil UKG menunjukkan kekuatan dan kelemahan kompetensi guru dalam penguasaan pengetahuan pedagogi dan profesional. Peta kompetensi guru tersebut dikelompokkan menjadi 10 (sepuluh) kelompok kompetensi. Tindak lanjut pelaksanaan UKG diwujudkan dalam bentuk pelatihan guru paska UKG sejak tahun 2016 dan akan dilanjutkan pada tahun 2018 ini dengan Program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan bagi Guru. Tujuannya adalah untuk meningkatkan kompetensi guru sebagai agen perubahan dan sumber belajar utama bagi peserta didik. Program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan bagi Guru dilaksanakan melalui Moda Tatap Muka.

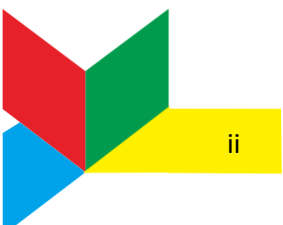


Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan (PPPPTK) dan, Lembaga Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Kelautan Perikanan Teknologi Informasi dan Komunikasi (LP3TK KPTK) merupakan Unit Pelaksana Teknis di lingkungan Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan yang bertanggung jawab dalam mengembangkan perangkat dan melaksanakan peningkatan kompetensi guru sesuai bidangnya. Adapun perangkat pembelajaran yang dikembangkan tersebut adalah modul Program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan melalui Pendidikan dan Pelatihan Guru moda tatap muka untuk semua mata pelajaran dan kelompok kompetensi. Dengan modul ini diharapkan program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan memberikan sumbangan yang sangat besar dalam peningkatan kualitas kompetensi guru.

Mari kita sukseskan Program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan melalui Pendidikan dan Pelatihan Guru ini untuk mewujudkan Guru Mulia karena Karya.

Jakarta, Juli 2018  
Direktur Jenderal Guru  
dan Tenaga Kependidikan,

**Dr. Supriano, M.Ed.**  
NIP. 196208161991031001





## KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT atas selesainya Modul Program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan (PKB) bagi Guru jenjang Sekolah Menengah Atas mata pelajaran Seni Budaya. Modul ini merupakan dokumen wajib untuk pelaksanaan Program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan. Program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan bagi Guru merupakan tindak lanjut dari hasil Uji Kompetensi Guru (UKG) 2015 dan bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam melaksanakan tugasnya sesuai dengan mata pelajaran yang diampu.

Sebagai salah satu upaya untuk mendukung keberhasilan program diklat, Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan (Ditjen GTK) pada tahun 2018 melaksanakan review, revisi, dan pengembangan modul pasca-UKG 2015. Modul hasil review dan revisi ini berisi materi pedagogi dan profesional yang telah terintegrasi dengan muatan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) dan Penilaian Berbasis Kelas yang akan dipelajari oleh peserta Program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan.

Modul Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan bagi Guru jenjang Sekolah Menengah Atas ini diharapkan dapat menjadi salah satu referensi bagi peserta diklat PKB untuk dapat meningkatkan kompetensi pedagogi dan profesional terkait dengan tugas pokok dan fungsinya sebagai guru mata pelajaran Seni Budaya. Peserta diklat diharapkan dapat selalu menambah pengetahuan dan keterampilannya dari berbagai sumber atau referensi lainnya.



Kami menyadari bahwa modul ini masih memiliki kekurangan. Masukan, saran, dan kritik yang konstruktif dari pembaca sangat diharapkan untuk penyempurnaan modul ini di masa mendatang. Terima kasih yang sebesar-besarnya kami sampaikan kepada semua pihak yang telah membantu terwujudnya modul ini. Semoga Program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan ini dapat meningkatkan kompetensi guru demi kemajuan dan peningkatan prestasi pendidikan anak didik kita.



Yogyakarta, Juli 2018  
Kepala PPPPTK Seni dan Budaya,

Drs. M. Muhadjir, M.A.  
NIP 195905241987031001





## DAFTAR ISI

SAMBUTAN.....	i
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR TABEL.....	viii
PENDAHULUAN.....	9
A.    Latar Belakang .....	9
B.    Tujuan .....	11
C.    Peta Kompetensi .....	11
D.    Ruang Lingkup .....	11
E.    Cara Penggunaan Modul.....	12
KEGIATAN PEMBELAJARAN 1 PENDEKATAN, STRATEGI, METODE, TEKNIK, DAN MODEL PEMBELAJARAN .....	19
A.    Tujuan .....	19
B.    Kompetensi dan Indikator Pencapaian Kompetensi.....	19
C.    Uraian Materi.....	20
D.    Aktivitas Pembelajaran .....	42
E.    Latihan / Kasus / Tugas.....	44
F.    Rangkuman .....	44
G.    Umpan Balik dan Tindak Lanjut .....	45
KEGIATAN PEMBELAJARAN 2 PENGETAHUAN TEKNIK PEMERANAN.....	47
A.    Tujuan .....	47
B.    Kompetensi dan Indikator Pencapaian Kompetensi.....	47
C.    Uraian Materi.....	47
D.    Aktivitas Pembelajaran .....	60
E.    Latihan / Kasus / Tugas.....	62
F.    Rangkuman .....	63





G.	Umpan Balik dan Tindak Lanjut .....	67
H.	Pembahasan Latihan/tugas/kasus .....	68
MELAKSANAKAN TEKNIK PEMERANAN 1 KEGIATAN PEMBELAJARAN 3...		69
A.	Tujuan .....	69
B.	Kompetensi dan Indikator Pencapaian Kompetensi .....	69
C.	Uraian Materi .....	69
D.	Aktivitas Pembelajaran .....	96
E.	Latihan / Kasus / Tugas .....	98
F.	Rangkuman .....	98
G.	Umpan Balik dan Tindak Lanjut .....	101
H.	Pembahasan Latihan/Kasus/Tugas .....	102
KEGIATAN PEMBELAJARAN 4 MELAKSANAKAN TEKNIK PEMERANAN 2.		103
A.	Tujuan .....	103
B.	Kompetensi dan Indikator Pencapaian Kompetensi .....	103
C.	Uraian Materi .....	103
D.	Aktivitas Pembelajaran .....	115
E.	Latihan / Kasus / Tugas .....	117
F.	Rangkuman .....	118
G.	Umpan Balik dan Tindak Lanjut .....	119
H.	Pembahasan Latihan/Kasus/Tugas .....	120
PENUTUP .....		121
GLOSARIUM .....		121
DAFTAR PUSTAKA .....		121





## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Alur Model Pembelajaran Tatap Muka .....	13
Gambar 3. Alur Pembelajaran Tatap Muka model In-On-In .....	15
Gambar 4. Hirarki model pembelajaran .....	25
Gambar 5. Unsur-unsur Pembelajaran .....	28
Gambar 6. Contoh Tahapan Pembelajaran.....	30
Gambar 7. Suasana peserta diklat pada <i>Cooperative Learning</i> .....	35
Gambar 8. Pementasan <i>Purik</i> Teater Sego Gurih.....	50
Gambar 9. Pementasan Kemuning Karya Philipus Nugroho Hw. Tokoh Pentul (mengendarai vespa) muncul dengan kuat .....	51
Gambar 10. Pementasan Saturday Acting Club (SAC) .....	52
Gambar 11. Teknik muncul On Stage menggunakan efek <i>Gun Smoke</i> .....	53
Gambar 12. Ketoprak Teater Tradisional dengan Improvisasi.....	59
Gambar 13. Perbedaan usia tokoh membedakan teknik muncul .....	70
Gambar 14. Tokoh yang mengalami cacat fisik .....	72
Gambar 15. Teknik muncul dengan levelitas .....	74
Gambar 16. Teknik muncul Foto oleh : Philipus Maliobowo .....	75
Gambar 17. Teknik muncul merubah suasana.....	77
Gambar 18. Gerakan anggota badan mencerminkan isi perasaan tokoh.....	83
Gambar 19. Gerakan anggota badan dan mimik mencerminkan isi perasaan Tokoh. ....	84
Gambar 20. Gerakan anggota badan dan mimik mencerminkan isi perasaan Tokoh .....	86
89	
Gambar 21. Teknik Pengembangan .....	89
Gambar 22. Teknik Pengembangan .....	90
Gambar 23. Teknik Pengembangan .....	91
Gambar 24. Teknik Pengembangan .....	92
Gambar 25. Teknik Pengembangan .....	93
Gambar 26. Contoh latihan arah hadap .....	104
Gambar 27. Contoh Latihan arah hadap dan komposisi .....	105
Gambar 28. Klimaks pemain.....	113





## DAFTAR TABEL

Tabel1. Daftar Lembar Kerja Modul ..... 18





## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Modul Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan Guru Seni Budaya Seni Teater SMA kelompok kompetensi C ini berisi kompetensi pedagogi mengenai pendekatan, strategi, metode, teknik, dan model pembelajaran dan kompetensi profesional membahas teknik pemeranan yang meliputi teknik muncul, teknik pengembangan, teknik pengulangan, teknik memberi isi, teknik penonjolan, teknik timing, teknik improvisasi, dan teknik laku dramatik. Modul ini juga dilengkapi dengan latihan-latihan praktis yang sederhana untuk menunjang pemahaman pembaca dan tentunya evaluasi yang berisi pertanyaan atau soal seputar materi yang disampaikan yang berguna untuk mengetahui sejauh mana penguasaan materi.

Modul Teknik Pemeranan ini dibuat untuk membekali guru-guru SMA seni budaya khususnya guru seni teater tentang pengetahuan teknik berperan, harapannya guru-guru seni budaya memahami pengertian Teknik Pemeranan dan bisa mengaplikasikannya dalam sebuah produksi pementasan teater.

Modul ini dibuat untuk menyikapi Seni Teater yang menjadi salah satu aspek yang dipelajari dalam mata pelajaran Seni dan Budaya. Sejauh ini guru-guru Seni dan Budaya hanya beberapa saja yang memiliki pengetahuan dasar (*basic*) seni secara akademik, itupun bukan seni Teater. Selebihnya mereka ditunjuk untuk mengajar mata pelajaran Seni dan Budaya karena dilihat atau dinilai memiliki jiwa seni yang lebih dari pada guru yang lain di sekolah masing-masing.

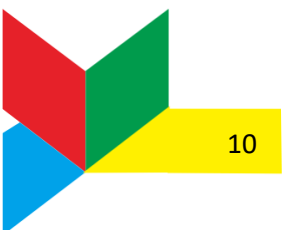
Tenaga pendidik atau guru Seni dan Budaya yang memiliki basic ilmu teater belum banyak, walaupun ada biasanya mereka merupakan pelaku teater itu sendiri yang belajar teater secara otodidak ataupun guru mata pelajaran



Sastra atau Bahasa Indonesia yang mungkin hanya memahami tentang drama. Di Indonesia institusi pendidikan yang mempunyai jurusan ilmu teater masih minim jumlahnya, lulusan yang dihasilkan pun juga belum terserap semuanya. Pada kesempatan Diklat Pembelajaran Guru Seni dan Budaya, yang diadakan P4TK Seni dan Budaya terungkap bahwa, terdapat guru Seni dan Budaya yang terpaksa mengajar bidang seni yang belum mereka kuasai sepenuhnya, baik Seni tari, seni Musik, Seni rupa apalagi Seni Teater yang sama sekali belum pernah mereka sentuh. Seni Teater menjadi hal yang baru bagi mereka. Meskipun begitu proses belajar mengajar haruslah tetap berjalan, dan guru-guru Seni dan Budaya kemudian tetap dituntut untuk bisa mengajar pelajaran seni Budaya tersebut termasuk Seni Teater pada murid-murid disekolah mereka. Hal inilah yang membuat guru Seni dan Budaya khususnya yang mengajar mata pelajaran Seni teater kemudian takut untuk mengajar. Padahal buku-buku tentang teater juga sudah banyak diterbitkan dan bisa dipakai sebagai buku pedoman atau pegangan guru-guru. Langkah antisipatif kemudian dilakukan sebagian sekolah dengan memanggil guru teater (pelaku profesional) untuk mendampingi ekstrakurikuler teater, karena guru-guru Seni dan Budaya tersebut belum berani untuk memberikan materi teater terutama praktek yang kurang mereka kuasai.

Pada Diklat Guru Seni dan Budaya, peserta yang nota bene adalah guru-guru Seni dan Budaya mengatakan bahwa mereka sangat terbantu dengan adanya diklat-diklat guru, workshop atau semacamnya, yang membekali mereka dengan pengetahuan Seni Tari, Seni Musik, Seni Rupa dan Seni teater. Kegiatan ini sangat membantu mereka untuk memahami materi dan membuat mereka lebih berani untuk mengajar. Meskipun tidak dipungkiri waktu diklat yang terbatas membuat peserta guru-guru Seni dan Budaya tidak bisa memahami keseluruhan materi yang diberikan.

Pembuatan modul Seni Teater seperti ini menjadi jawaban untuk mengatasi berbagai permasalahan tersebut, meskipun pada intinya tujuan pembuatan modul ini berguna untuk meningkatkan Kompetensi Profesional dan Pedagogi Guru SMA juga tenaga kependidikan seni dan budaya khususnya Seni Teater.



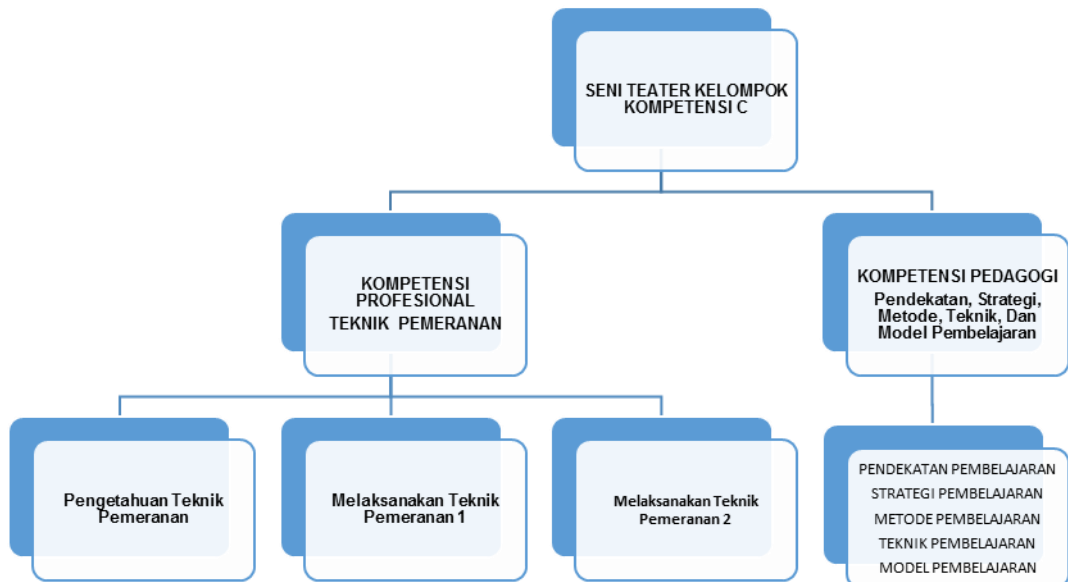


## B. Tujuan

Setelah mempelajari modul kelompok kompetensi C ini, Anda diharapkan dapat menguasai kompetensi pedagogi dalam bidang pendekatan, strategi, metode, teknik, dan model pembelajaran, dan kompetensi profesional dalam bidang teknik pemeranan, baik secara uraian yang bersifat pengetahuan maupun tuntunan praktik dengan memperhatikan aspek nilai religius, nasionalis, mandiri, gotong royong dan integritas terbuka, anti diskriminasi, fleksible dan berfokus kepada pemenuhan hak peserta didik.

## C. Peta Kompetensi

Modul ini disusun untuk meningkatkan kompetensi guru sebagai berikut.



## D. Ruang Lingkup

Modul ini ditujukan untuk guru-guru SMA Seni dan Budaya, khususnya yang mengampu mata pelajaran Seni teater. Modul ini berisi tentang Pendekatan, Strategi, Metode, Teknik, dan Model Pembelajaran dalam ranah pedagogi dan pengetahuan Teknik Pemeranan yang digunakan seorang pemeran dalam sebuah pertunjukan Teater baik secara teoritik maupun secara Praktek. Pada Modul ini terdapat pula latihan-latihan yang dilakukan baik secara personal maupun kelompok sebagai aplikatif materi yang disampaikan. sebagai berikut.

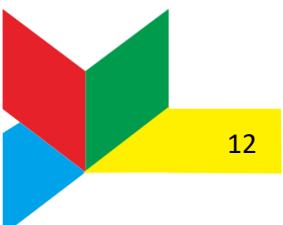




1. Pendekatan, Strategi, Metode, Teknik, dan Model Pembelajaran  
Kegiatan pembelajaran diawali dengan pemaparan pengetahuan pendekatan pembelajaran sampai dengan mengaplikasikan pendekatan, strategi, metode, teknik, dan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik yang meliputi pemahaman dan penerapan mengenai pendekatan pembelajaran, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, teknik pembelajaran, dan model pembelajaran.
2. Pengetahuan Teknik Pemeranan  
Kegiatan pembelajaran akan diawali dengan pemaparan tentang penjelasan teknik pemeranan yang terdiri dari teknik muncul, teknik memberi isi, teknik pengembangan, teknik pengulangan, teknik penonjolan, teknik timing, teknik improvisasi, dan teknik laku dramatik bagi seorang calon pemeran yang akan memainkan lakon di atas pentas.
3. Melaksanakan Teknik Pemeranan 1  
Kegiatan pembelajaran pada sesi ke-3 ini dimulai dari pemaparan tentang tahapan melaksanakan latihan teknik muncul, melaksanakan latihan teknik memberi isi, melaksanakan latihan teknik pengembangan, dan melaksanakan latihan pengulangan bagi calon seorang pemeran yang akan memainkan lakon di atas pentas.
4. Melaksanakan Teknik Pemeranan 2  
Kegiatan pembelajaran ke-4 dimulai dengan paparan tentang melaksanakan latihan teknik penonjolan, melaksanakan latihan teknik timing, melaksanakan latihan teknik improvisasi, dan melaksanakan latihan teknik laku dramatik bagi calon seorang pemeran yang akan memainkan lakon di atas pentas.

## E. Cara Penggunaan Modul

Secara umum, cara penggunaan modul pada setiap Kegiatan Pembelajaran disesuaikan dengan skenario setiap penyajian mata diklat. Modul ini dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran guru, baik untuk moda tatap muka dengan model tatap muka penuh maupun model tatap muka In-On-In. Alur model pembelajaran secara umum dapat dilihat pada bagan dibawah.

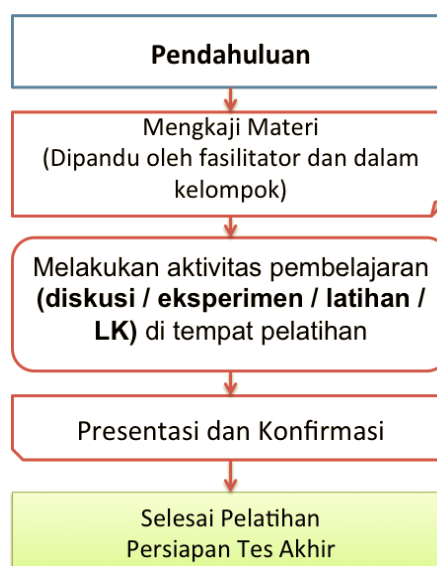




Gambar 1. Alur Model Pembelajaran Tatap Muka

#### 1. Deskripsi Kegiatan Diklat Tatap Muka Penuh

Kegiatan pembelajaran diklat tatap muka penuh adalah kegiatan fasilitasi peningkatan kompetensi guru melalui model tatap muka penuh yang dilaksanakan oleh unit pelaksana teknis di lingkungan Ditjen. GTK maupun lembaga diklat lainnya. Kegiatan tatap muka penuh ini dilaksanakan secara terstruktur pada suatu waktu yang di pandu oleh fasilitator. Tatap muka penuh dilaksanakan menggunakan alur pembelajaran yang dapat dilihat pada alur dibawah.



Gambar 2. Alur Pembelajaran Tatap Muka Penuh



Kegiatan pembelajaran tatap muka pada model tatap muka penuh dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. Pendahuluan

Pada kegiatan pendahuluan fasilitator memberi kesempatan kepada peserta diklat untuk mempelajari :

- latar belakang yang memuat gambaran materi
- tujuan kegiatan pembelajaran setiap materi
- kompetensi atau indikator yang akan dicapai melalui modul.
- ruang lingkup materi kegiatan pembelajaran
- langkah-langkah penggunaan modul

b. Mengkaji Materi

Pada kegiatan mengkaji materi modul kelompok kompetensi C Seni Budaya aspek Seni Teater, fasilitator memberi kesempatan kepada guru sebagai peserta untuk mempelajari materi yang diuraikan secara singkat sesuai dengan indikator pencapaian hasil belajar. Guru sebagai peserta dapat mempelajari materi secara individual maupun berkelompok dan dapat mengkonfirmasi permasalahan kepada fasilitator.

c. Melakukan aktivitas pembelajaran

Pada kegiatan ini peserta melakukan kegiatan pembelajaran sesuai dengan rambu-rambu atau instruksi yang tertera pada modul dan dipandu oleh fasilitator. Kegiatan pembelajaran pada aktivitas pembelajaran ini akan menggunakan pendekatan yang akan secara langsung berinteraksi di kelas pelatihan bersama fasilitator dan peserta lainnya, baik itu dengan menggunakan diskusi tentang materi, melaksanakan praktik, dan latihan kasus.

Lembar kerja pada pembelajaran tatap muka penuh adalah bagaimana menerapkan pemahaman materi-materi yang berada pada kajian materi.

Pada aktivitas pembelajaran materi ini juga peserta secara aktif menggali informasi, mengumpulkan dan mengolah data sampai pada peserta dapat membuat kesimpulan kegiatan pembelajaran.



d. Presentasi dan Konfirmasi

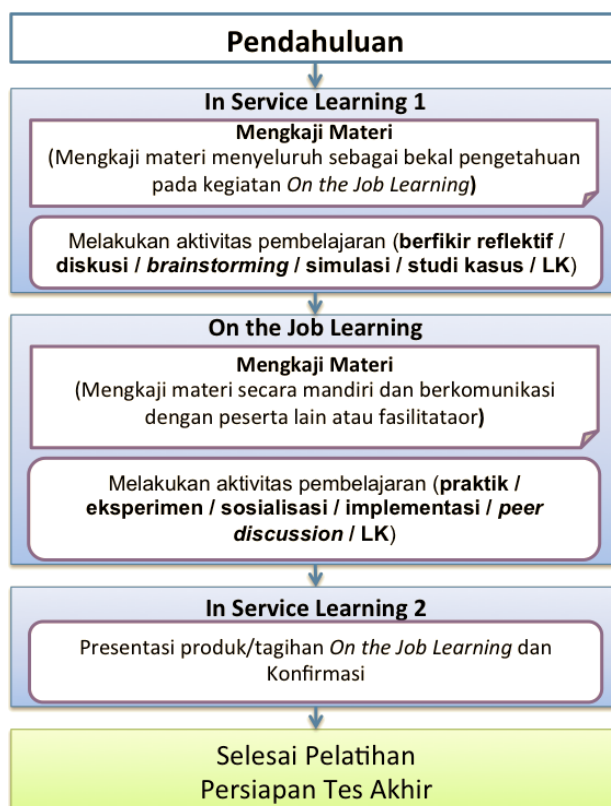
Pada kegiatan ini peserta melakukan presentasi hasil kegiatan sedangkan fasilitator melakukan konfirmasi terhadap materi dan dibahas bersama. pada bagian ini juga peserta dan penyaji *me-review* materi berdasarkan seluruh kegiatan pembelajaran

e. Persiapan Tes Akhir

Pada bagian ini fasilitator didampingi oleh panitia menginformasikan tes akhir yang akan dilakukan oleh seluruh peserta yang dinyatakan layak tes akhir.

2. Deskripsi Kegiatan Diklat Tatap Muka In-On-In

Kegiatan diklat tatap muka dengan model In-On-In adalah kegiatan fasilitasi peningkatan kompetensi guru yang menggunakan tiga kegiatan utama, yaitu *In Service Learning 1* (In-1), *on the job learning* (On), dan *In Service Learning 2* (In-2). Secara umum, kegiatan pembelajaran diklat tatap muka In-On-In tergambar pada alur berikut ini.



Gambar 3. Alur Pembelajaran Tatap Muka model In-On-In



Kegiatan pembelajaran tatap muka pada model In-On-In dapat dijelaskan sebagai berikut,

a. Pendahuluan

Pada kegiatan pendahuluan disampaikan bertepatan pada saat pelaksanaan *In service learning* 1 fasilitator memberi kesempatan kepada peserta diklat untuk mempelajari :

- latar belakang yang memuat gambaran materi
- tujuan kegiatan pembelajaran setiap materi
- kompetensi atau indikator yang akan dicapai melalui modul.
- ruang lingkup materi kegiatan pembelajaran
- langkah-langkah penggunaan modul

b. *In Service Learning* 1 (IN-1)

1). Mengkaji Materi

Pada kegiatan mengkaji materi modul kelompok kompetensi C, pendekatan, strategi, metode, teknik, dan model pembelajaran dan teknik pemeranan, fasilitator memberi kesempatan kepada guru sebagai peserta untuk mempelajari materi yang diuraikan secara singkat sesuai dengan indikator pencapaian hasil belajar. Guru sebagai peserta dapat mempelajari materi secara individual maupun berkelompok dan dapat mengkonfirmasi permasalahan kepada fasilitator.

2). Melakukan aktivitas pembelajaran

Pada kegiatan ini peserta melakukan kegiatan pembelajaran sesuai dengan rambu-rambu atau instruksi yang tertera pada modul dan dipandu oleh fasilitator. Kegiatan pembelajaran pada aktivitas pembelajaran ini akan menggunakan pendekatan atau metode yang secara langsung berinteraksi di kelas pelatihan, baik itu dengan menggunakan metode berfikir reflektif, diskusi, *brainstorming*, simulasi, maupun studi kasus yang kesemuanya dapat melalui Lembar Kerja yang telah disusun sesuai dengan kegiatan pada IN-1.





Pada aktivitas pembelajaran materi ini peserta secara aktif menggali informasi, mengumpulkan dan mempersiapkan rencana pembelajaran pada *on the job learning*.

c. *On the Job Learning* (ON)

1). Mengkaji Materi

Pada kegiatan mengkaji materi modul kelompok kompetensi C, pendekatan, strategi, metode, teknik, dan model pembelajaran dan teknik pemeranan, guru sebagai peserta akan mempelajari materi yang telah diuraikan pada *in service learning* 1 (IN-1). Guru sebagai peserta dapat membuka dan mempelajari kembali materi sebagai bahan dalam mengerjakan tugas-tugas yang ditagihkan kepada peserta.

2). Melakukan aktivitas pembelajaran

Pada kegiatan ini peserta melakukan kegiatan pembelajaran di sekolah maupun di kelompok kerja berbasis pada rencana yang telah disusun pada IN-1 dan sesuai dengan rambu-rambu atau instruksi yang tertera pada modul. Kegiatan pembelajaran pada aktivitas pembelajaran ini akan menggunakan pendekatan atau metode praktik, eksperimen, sosialisasi, implementasi, *peer discussion* yang secara langsung dilakukan di sekolah maupun kelompok kerja melalui tagihan berupa Lembar Kerja yang telah disusun sesuai dengan kegiatan pada ON.

Pada aktivitas pembelajaran materi pada ON, peserta secara aktif menggali informasi, mengumpulkan dan mengolah data dengan melakukan pekerjaan dan menyelesaikan tagihan pada *on the job learning*.

d. *In Service Learning* 2 (IN-2)

Pada kegiatan ini peserta melakukan presentasi produk-produk tagihan ON yang akan di konfirmasi oleh fasilitator dan dibahas bersama. pada bagian ini juga peserta dan penyaji me-review materi berdasarkan seluruh kegiatan pembelajaran.





e. Persiapan Tes Akhir

Pada bagian ini fasilitator didampingi oleh panitia menginformasikan tes akhir yang akan dilakukan oleh seluruh peserta yang dinyatakan layak tes akhir.

3. Lembar Kerja

Modul pengembangan keprofesian berkelanjutan kelompok kompetensi C, pendekatan, strategi, metode, teknik, dan model pembelajaran, teknik pemeranan terdiri dari beberapa kegiatan pembelajaran yang didalamnya terdapat aktivitas-aktivitas pembelajaran sebagai pendalaman dan penguatan pemahaman materi yang dipelajari.

Modul ini mempersiapkan lembar kerja yang nantinya akan dikerjakan oleh peserta, lembar kerja tersebut dapat terlihat pada table berikut.

Tabel1. Daftar Lembar Kerja Modul

No	Kode LK	Nama LK	Keterangan
1.	LK.1.1	Pendekatan, strategi, metode, teknik, dan model pembelajaran beserta komponennya	TM, IN1
2.	LK.2.1	Analisis Teknik Pemeranan	TM, IN 1
3.	LK.3.1	Tahapan Latihan Teknik Pemeranan 1	TM, ON
4.	LK.4.1	Tahapan Latihan Teknik Pemeranan 2	TM, ON

Keterangan :

TM : Digunakan pada Tatap Muka Penuh

IN1 : Digunakan pada In service learning 1

ON : Digunakan pada on the job learning





## KEGIATAN PEMBELAJARAN 1 PENDEKATAN, STRATEGI, METODE, TEKNIK, DAN MODEL PEMBELAJARAN


### A. Tujuan

Melalui studi bacaan modul dan pencatatan kegiatan pembelajaran 1 ini, Anda diharapkan dapat meningkatkan kemampuan mengaplikasikan pendekatan, strategi, metode, teknik, dan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dengan memperhatikan aspek kejujuran, kemandirian, kedisiplinan, tanggung jawab, kerjasama serta terbuka terhadap saran dan kritik.

### B. Kompetensi dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Setelah menyelesaikan kegiatan pembelajaran 1 ini, Anda diharapkan mampu mengaplikasikan pendekatan, strategi, metode, teknik, dan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik yang ditandai dengan kecakapan dalam:

1. menjelaskan penerapan pendekatan pembelajaran dengan memperhatikan aspek kejujuran, kemandirian, kedisiplinan, tanggung jawab, kerja sama, serta terbuka terhadap kritik dan saran.
2. menjelaskan penerapan strategi pembelajaran dengan memperhatikan aspek kejujuran, kemandirian, kedisiplinan, tanggung jawab, kerja sama, serta terbuka terhadap kritik dan saran.
3. menjelaskan penerapan metode pembelajaran dengan memperhatikan aspek kejujuran, kemandirian, kedisiplinan, tanggung jawab, kerja sama, serta terbuka terhadap kritik dan saran.
4. menerapkan teknik-teknik dalam pembelajaran dengan memperhatikan aspek kejujuran, kemandirian, kedisiplinan, tanggung jawab, kerja sama, serta terbuka terhadap kritik dan saran.

- 
5. menerapkan model pembelajaran dengan memperhatikan aspek kejujuran, kemandirian, kedisiplinan, tanggung jawab, kerja sama, serta terbuka terhadap kritik dan saran.

## C. Uraian Materi

### 1. Pendekatan Pembelajaran

#### a. Pengertian Pendekatan Pembelajaran

Dalam Permendikbud No.103 Tahun 2014, disebutkan bahwa pendekatan pembelajaran merupakan cara pandang pendidik yang digunakan untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang memungkinkan terjadinya proses pembelajaran dan tercapainya kompetensi yang ditentukan. Hal ini sejalan dengan pendapat T. Raka Joni (dalam Abimanyu, 2008) yang menyatakan bahwa pendekatan sebagai cara umum dalam memandang permasalahan atau objek kajian, sehingga berdampak ibarat seseorang menggunakan kacamata dengan warna tertentu di dalam memandang alam.

Secara umum, pembelajaran terdapat dua jenis pendekatan, yaitu: (1) pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered approach*) dan (2) pendekatan pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher centered approach*).

#### b. Pendekatan Kontekstual

Pendekatan kontekstual (CTL, *Contextual Teaching and Learning*) merupakan konsep belajar yang dapat membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat (Nurhadi, 2002). Prinsip dalam CTL yaitu: (1) konstruktivisme, (2) penemuan (*inquiry*), (3) bertanya (*questioning*), (4) masyarakat belajar (*learning*



*community*), (5) pemodelan (*modelling*), (6) refleksi, dan (7) penilaian autentik.

Pendekatan kontekstual merupakan salah satu contoh pendekatan yang berpusat pada siswa karena pendekatan yang digunakan mendorong siswa untuk kreatif, inisiatif dalam menemukan dan mengkonstruksi pengetahuannya sendiri.

c. Pendekatan Saintifik

Dalam Kurikulum 2013, juga dikenal istilah pendekatan saintifik. Pendekatan saintifik adalah suatu pendekatan pembelajaran yang mengikuti kegiatan ilmiah, dengan alur urutan kegiatan atau pengalaman belajar sebagai berikut: mengamati, menanya, mengumpulkan informasi/mencoba, menalar/ mengasosiasi, dan mengomunikasikan (Permendikbud No.103 Tahun 2014, pasal 2, ayat 8).

Pada awal pembelajaran, guru memfasilitasi dengan aktivitas di mana peserta didik untuk pertama kali belajar dengan mengamati, dengan menggunakan inderanya dan juga pikirannya. Bentuk aktivitas dapat berupa problem/masalah, alat peraga, kasus, contoh dan bukan contoh, dan lain sebagainya. Selanjutnya, peserta didik akan bertanya-tanya (baik mandiri maupun dibimbing oleh guru), mengenai apa yang belum dipahami, apa yang perlu dicari, bagaimana cara mencarinya, alternatif apa yang dapat dilakukan, bagaimana melakukannya, dan sebagainya. Peserta didik menerapkan alternatif cara pemecahan dengan mengumpulkan informasi yang ditemukan sebanyak-banyaknya dan seselektif mungkin. Setelah mengumpulkan informasi dengan menerapkan strategi pemecahan atau percobaan, peserta didik menalar (mencari kesimpulan) atau mengasosiasikan hasil-hasil hingga membentuk satu atau beberapa kesimpulan. Peserta didik juga difasilitasi untuk mengkomunikasikan hasilnya dengan berdiskusi atau dilaporkan, baik dengan peserta didik lainnya maupun dengan





guru. Melihat proses pembelajaran yang terjadi, pendekatan saintifik merupakan pendekatan yang berpusat pada peserta didik karena selama proses pembelajaran peserta didik aktif melakukan kegiatan pembelajaran dan guru berperan sebagai fasilitator.

## 2. Strategi Pembelajaran

Berdasarkan pendekatan pembelajaran yang telah ditetapkan selanjutnya diturunkan ke dalam strategi pembelajaran. Contohnya, pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa dapat menurunkan strategi pembelajaran *discovery* dan *inkuiri* serta strategi pembelajaran kooperatif. Strategi pembelajaran merupakan langkah-langkah sistematis yang digunakan pendidik untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang memungkinkan terjadinya proses pembelajaran dan tercapainya kompetensi yang ditentukan (Permendikbud No.103 Tahun 2014). Secara umum strategi pembelajaran dapat dibedakan ke dalam beberapa klasifikasi:

### a. *Expository-discovery*

*Expository* merupakan strategi pembelajaran yang menitik beratkan pada penyampaian materi secara sistematis dan lengkap, dimana posisi peserta didik sebagai penerima. Sementara *discovery* dimaksudkan sebagai strategi yang menempatkan peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran dengan kegiatan menemukan dimana materi yang disampaikan tidak dalam bentuk final.

### b. *Group-Individual*

Strategi group mementingkan peran peserta didik dalam kegiatan kelompok untuk bekerja sama dan terlibat dalam aktivitas kelompok. Sementara strategi individual dimaksudkan lebih menitik beratkan pada peran individu secara mandiri dalam mencapai kemajuan belajarnya.

Ada pertimbangan-pertimbangan dalam memilih strategi pembelajaran, diantaranya sebagai berikut.





- 1) Pertimbangan yang berhubungan dengan tujuan yang ingin dicapai.
- 2) Pertimbangan yang berhubungan dengan bahan atau materi pembelajaran
- 3) Pertimbangan dari sudut peserta didik.
- 4) Pertimbangan-pertimbangan lainnya seperti apakah strategi yang digunakan mempunyai nilai efektivitas dan efisiensi, apakah cukup menggunakan satu strategi, dan lain-lain.

### 3. Metode Pembelajaran

Metode merupakan langkah operasional atau implementatif dari strategi pembelajaran yang dipilih dalam mencapai tujuan belajar. Ketepatan penggunaan suatu metode akan menunjukkan berfungsinya suatu strategi pembelajaran. Strategi pembelajaran masih bersifat konseptual dan untuk mengimplementasikannya digunakan berbagai metode pembelajaran tertentu. Dengan kata lain, strategi merupakan “*a plan of operation achieving something*” sedangkan metode adalah “*a way in achieving something*” (Wina Sanjaya, 2010).

Berdasarkan Permendikbud No.103 Tahun 2014, metode pembelajaran merupakan cara atau teknik yang digunakan oleh pendidik untuk menangani suatu kegiatan pembelajaran yang mencakup antara lain ceramah, tanya-jawab, diskusi. Ini senada dengan pendapat Hasibuddin dan Moedijono (2002: 3) bahwa metode pembelajaran adalah alat yang dapat merupakan bagian dari perangkat alat dan cara dalam pelaksanaan suatu strategi pembelajaran. Beberapa metode pembelajaran antara lain: ceramah, diskusi, demonstrasi, laboratorium, tanya jawab, latihan (drill), pemecahan masalah, dan proyek.

### 4. Teknik dalam Pembelajaran

Metode pembelajaran selanjutnya dapat dijabarkan ke dalam teknik pembelajaran. Teknik pembelajaran menurut T. Raka Joni (dalam Abimanyu, 2008) menunjuk kepada ragam khas penerapan sesuatu metode dengan latar tertentu, seperti kemampuan dan kebiasaan guru,





ketersediaan peralatan, kesiapan peserta didik dan sebagainya. Sementara Sanjaya (2010) mengartikan teknik pembelajaran sebagai cara yang dilakukan seseorang dalam mengimplementasikan suatu metode secara spesifik. Misalnya metode ceramah dengan menggunakan teknik bertanya

Dalam melaksanakan suatu teknik pembelajaran, terdapat banyak gaya yang sifatnya individual. Gaya seseorang dalam melaksanakan metode atau teknik pembelajaran tertentu yang sifatnya individual disebut taktik (Sanjaya, 2010). Misalkan, terdapat dua orang sama-sama menggunakan metode ceramah, tetapi mungkin akan sangat berbeda dalam taktik yang digunakannya, dalam penyajiannya, yang satu cenderung banyak berkeliling kelas dan diselingi dengan humor, sementara yang satunya lagi dominan di depan kelas menggunakan presentasi berbantuan komputer dan kurang memiliki *sense of humor*.

## 5. Model Pembelajaran

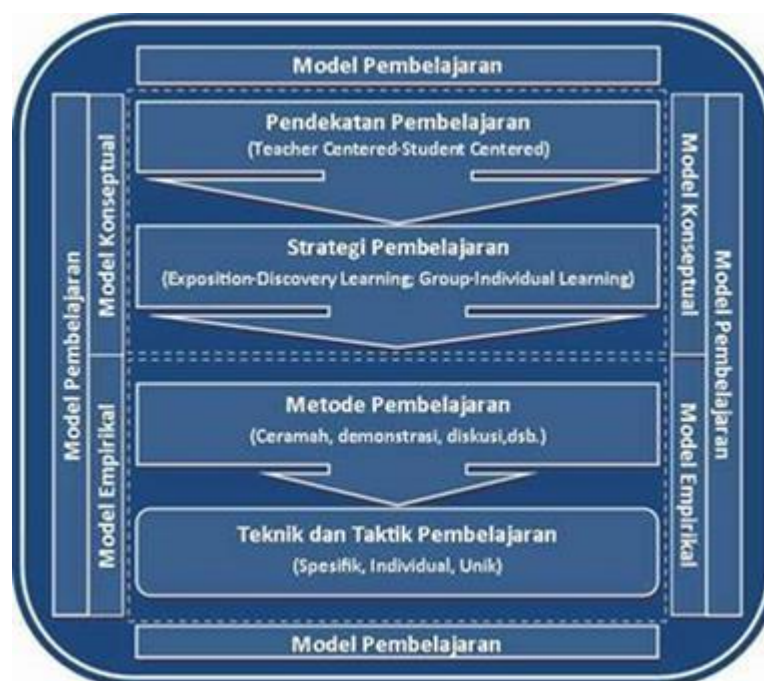
Pengertian atau definisi model pembelajaran banyak dikemukakan para ahli di bidang pendidikan. Seperti: Udin Winataputra (1994:34) menjelaskan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pengajaran dan para penatar dalam merencanakan dan melaksanakan aktifitas belajar mengajar.

Model pembelajaran dapat dikembangkan oleh guru atau pelaksana pembelajaran dalam proses kegiatan belajar mengajar yang pada prinsipnya bertujuan untuk menciptakan situasi belajar mengajar yang efektif, efisien, menyenangkan, bermakna, dan lebih banyak mengaktifkan peserta didik. Dalam pengembangan model pembelajaran yang mendapat penekanan terutama dalam strategi dan metode pembelajaran. Untuk masa sekarang ini, perlu juga dikembangkan sistem penilaian yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan



psikomotorik. Oleh karena itu guru dalam pelaksanaan proses belajar mengajar dapat mengembangkan model pembelajaran sendiri dengan tujuan proses pembelajaran lebih efektif dan efisien, dan lebih banyak memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk lebih aktif. Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran.

Berkenaan dengan model pembelajaran, Bruce Joyce dan Marsha Weil (Dedi Supriawan dan A. Benyamin Suresaga, 1990) menyebutkan 4 (empat) kelompok model pembelajaran, yaitu: (a) model interaksi sosial; (b) model pengolahan informasi; (c) model personal-humanistik; dan (d) model modifikasi tingkah laku. Kendati demikian, seringkali penggunaan istilah model pembelajaran tersebut diidentikkan dengan strategi pembelajaran. Untuk lebih jelasnya, posisi hierarkis dari masing-masing istilah tersebut dapat divisualisasikan sebagai berikut:



Gambar 4. Hirarki model pembelajaran




Di luar istilah-istilah tersebut, dalam proses pembelajaran dikenal juga istilah desain pembelajaran. Jika strategi pembelajaran lebih berkenaan dengan pola umum dan prosedur umum aktivitas pembelajaran, sedangkan desain pembelajaran lebih menunjuk pada cara-cara merencanakan suatu sistem lingkungan belajar tertentu setelah ditetapkan strategi pembelajaran tertentu. Jika dianalogikan dengan pembuatan rumah, strategi yang digunakan dalam pembicara adalah tentang berbagai kemungkinan tipe atau jenis rumah yang hendak dibangun (rumah joglo, rumah gadang, rumah modern, dan sebagainya), yang masing-masing akan menampilkan kesan dan pesan yang berbeda dan unik. Sedangkan desain adalah menetapkan cetak biru (blue print) rumah yang akan dibangun beserta bahan-bahan yang diperlukan, urutan-urutan langkah konstruksinya, dan kriteria penyelesaiannya, setelah ditetapkan tipe rumah yang akan dibangun.

Berdasarkan uraian di atas, untuk dapat melaksanakan tugasnya secara profesional, seorang guru dituntut dapat memahami dan memiliki keterampilan yang memadai dalam mengembangkan berbagai model pembelajaran yang efektif, kreatif, dan menyenangkan. Mencermati upaya reformasi pembelajaran yang sedang dikembangkan di Indonesia, para guru saat ini banyak ditawari dengan aneka model pembelajaran, yang kadang-kadang untuk kepentingan penelitian (penelitian akademik maupun penelitian tindakan) sangat sulit menemukan sumber-sumber literturnya. Namun, jika para guru telah memahami konsep atau teori dasar pembelajaran yang merujuk pada proses (beserta konsep dan teori) pembelajaran sebagaimana dikemukakan di atas, maka guru pun dapat secara kreatif mencoba dan mengembangkan model pembelajaran sendiri, sesuai dengan kondisi nyata di tempat kerja masing-masing, sehingga akan muncul model-model pembelajaran versi guru yang bersangkutan, yang tentunya akan semakin memperkaya khazanah model pembelajaran yang telah ada.

Pengertian lain mengenai model pembelajaran dikemukakan oleh Syaiful Sagala (2005:23) sebagai berikut: model pembelajaran adalah kerangka konseptual yangmelukiskanprosedur yang sistematis dalam





mengorganisasikan pengalaman belajar peserta didik untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan penatar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar.

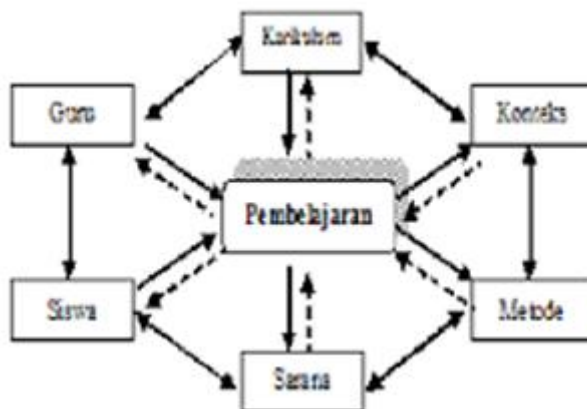
Secara luas, Joyce dan Weil (2000:13) mengemukakan bahwa model pembelajaran merupakan deskripsi dari lingkungan belajar yang menggambarkan perencanaan kurikulum, kursus-kursus, rancangan unit pembelajaran, perlengkapan belajar, buku-buku pelajaran, program multimedia, dan bantuan belajar melalui program komputer. Hakikat mengajar menurut Joyce dan Weil adalah membantu pebelajar (peserta didik) memperoleh informasi, ide, keterampilan, nilai-nilai, cara berpikir, dan belajar bagaimana cara belajar. Lebih lanjut Joyce dan Weil menyatakan bahwa selain memperhatikan rasional teoretik, tujuan, dan hasil yang ingin dicapai, model pembelajaran memiliki lima unsur dasar yaitu :

- a. *Syntax*, yaitu langkah-langkah operasional pembelajaran,
- b. *Social system*, adalah suasana dan norma yang berlaku dalam pembelajaran,
- c. *Principles of reaction*, menggambarkan bagaimana seharusnya guru memandang, memperlakukan, dan merespon peserta pelatihan,
- d. *Support sistem*, segala sarana, bahan, alat, atau lingkungan belajar yang mendukung pembelajaran,
- e. *Instructional* dan *nurturant effects*, hasil belajar yang diperoleh langsung berdasarkan tujuan yang disasar (*instructional effects*) dan hasil belajar di luar yang disasar (*nurturant effects*).

Model pembelajaran merupakan suatu rencana mengajar yang memperhatikan pola pembelajaran tertentu, seperti pendapat Briggs yang menjelaskan model adalah seperangkat prosedur dan berurutan untuk mewujudkan suatu proses. Dengan demikian pengertian model pembelajaran adalah seperangkat prosedur yang berurutan untuk melaksanakan proses pembelajaran.



Pembelajaran pada hakekatnya adalah proses komunikasi transaksional yang bersifat timbal balik, baik antara guru dengan peserta didik, maupun peserta didik dengan peserta didik untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Komunikasi transaksional adalah bentuk komunikasi yang dapat diterima, dipahami dan disepakati oleh pihak-pihak yang terkait dalam proses pembelajaran sehingga menunjukkan adanya perolehan, penguasaan, hasil, proses atau fungsi. Abdulhak memaknai pembelajaran lebih singkat yaitu sebagai penciptaan kondisi untuk terjadinya belajar pada diri peserta belajar.



Gambar 5. Unsur-unsur Pembelajaran

Sumber: sitataqwa.blogspot.com

Mac Donal (1965) dalam Nana Syaodih Sukmadinata mengemukakan: Sistem persekolahan terbentuk atas empat subsistem, yaitu mengajar, belajar, pembelajaran, dan kurikulum. Mengajar (*teaching*) merupakan kegiatan profesional yang diberikan oleh guru. Belajar (*learning*) merupakan kegiatan atau upaya yang dilakukan oleh peserta didik sebagai respon terhadap kegiatan belajar mengajar yang diberikan oleh guru. Keseluruhan pertautan yang memungkinkan dan berkenaan dengan interaksi belajar mengajar disebut pembelajaran (*instruction*). Kurikulum (*curriculum*) adalah suatu rencana yang memberi pedoman atau pegangan dalam proses kegiatan belajar mengajar.

Pembelajaran mengandung berbagai komponen seperti peserta didik, guru, sarana dan kurikulum. Kurikulum sebagai komponen pembelajaran



terdiri dari tujuan, materi, proses dan penilaian. Berpedoman pada kurikulum guru memberikan perlakuan profesional sehingga tercipta interaksi dalam pembelajaran. Perlakuan guru untuk mempertautkan kegiatan mengajar dengan kegiatan belajar dengan acuan kurikulum itulah yang dikenal dengan pembelajaran atau dengan istilah lain adalah kegiatan belajar mengajar.

Makna pembelajaran di atas tidak saja akan menghasilkan peserta diklat yang mampu menyerap berbagai pengetahuan, tetapi lebih jauh dari itu, seperti yang dikemukakan oleh Soedijarto bahwa suatu proses pembelajaran seharusnya memungkinkan peserta didik untuk mengetahui (*teaming ro know*), belajar untuk melakukan (*learning to do*), belajar untuk mandiri (*teaming to be*), dan belajar untuk hidup bersama (*learning to live together*).

Hasil pembelajaran dapat mewujudkan peserta diklat yang mampu membelajarkan dirinya; mendapatkan sejumlah pengetahuan; mampu mengembangkannya dalam bentuk yang lebih luas serta dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Peranan guru dalam pembelajaran bukan hanya penyampai ilmu pengetahuan, tetapi juga sebagai pembimbing, pengembang, dan pengelola kegiatan sertaperencana kegiatan pembelajaran yang dapat memfasilitasi kegiatan belajar peserta diklat dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan secara profesional. Sebab tugas guru seperti menurut Ali adalah mengantarkan peserta diklat mencapai tujuan pendidikan. Tugas sebagai pengelola dan perencana pembelajaran bagi guru adalah tugas dalam merancang, memilih, dan menetapkan serta mengembangkan model pembelajaran. Adapun kegiatan pembelajaran dapat dipetakan dalam bentuk tahapan sebagai berikut :

- a. Tahap persiapan; persiapan proses pembelajaran yang menyangku tpenyusunan desain (rancangan) kegiatan belajar-mengajar yang akan diselenggarakan, di dalamnya meliputi tujuan, metode, media,sumber, evaluasi, dan kegiatan belajar peserta diklat.



- b. Tahap pelaksanaan; pelaksanaan proses pembelajaran menggambarkan dinamika kegiatan belajar peserta diklat yang dipandu dan dibuat dinamis oleh guru.
- c. Tahap evaluasi; evaluasi merupakan laporan dari proses pembelajaran, khususnya laporan tentang kemajuan dan prestasi belajar peserta diklat.
- d. Tahap refleksi; tindak lanjut dalam proses pembelajaran dapat dipilah menjadi dua hal, yaitu: promosi dan rehabilitasi. Promosi adalah penetapan untuk melangkah dan peningkatan lebih lanjut atas keberhasilan peserta diklat. Rehabilitasi adalah perbaikan atas kekurangan yang telah terjadi dalam proses pembelajaran.



Gambar 6. Contoh Tahapan Pembelajaran  
 Sumber: nolah noleh.blogspot.com

Merujuk pada dua pendapat di atas, dapat dimaknai bahwa model pembelajaran merupakan suatu rencana mengajar yang memperlihatkan pola pembelajaran tertentu. Dalam pola tersebut dapat terlihat pada kegiatan yang dilakukan pengajar maupun peserta didik di dalam mewujudkan kondisi belajar atau sistem lingkungan yang menyebabkan terjadinya proses belajar pada peserta didik.

Beragam model pembelajaran saat ini banyak berkembang, para ahli di bidang pendidikan memiliki pandangan yang berbeda-beda mengenai jenis model pembelajaran. Hal ini dikarenakan sudut pandang dan dasar pengelompokan yang berbeda pula. Sugiyanto (2008) mengemukakan bahwa ada banyak model pembelajaran yang dikembangkan oleh para



ahli dalam usaha mengoptimalkan hasil belajar peserta diklat. Model pembelajaran tersebut antara lain terdiri dari:

a. Model Pembelajaran Kontekstual (*Contextual Teaching and Learning* atau CTL)

Model pembelajaran kontekstual merupakan konsep belajar yang mendorong guru untuk menghubungkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata peserta diklat. Pembelajaran ini juga mendorong peserta diklat membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari. Pengetahuan dan keterampilan peserta diklat diperoleh dari usaha peserta diklat mengkonstruksi sendiri pengetahuan dan keterampilan baru ketika peserta diklat belajar.

Pembelajaran Kontekstual adalah konsep pembelajaran yang mendorong guru untuk menghubungkan antara materi yang diajarkan dan situasi dunia nyata peserta diklat. Dan juga mendorong peserta diklat membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari.

Ada tiga hal yang harus dipahami. Pertama, CTL menekankan kepada proses keterlibatan peserta diklat untuk menemukan materi, kedua, CTL mendorong agar peserta diklat dapat menemukan hubungan antara materi yang dipelajari dengan situasi kehidupan nyata, dan ketiga mendorong peserta diklat untuk dapat menerapkan dalam kehidupan.

Karakteristik Pembelajaran Kontekstual, Ada lima karakteristik penting dalam pembelajaran kontekstual, yaitu:

- 1) Pembelajaran merupakan proses pengaktifan pengetahuan yang sudah ada (*activating knowledge*).
- 2) Pembelajaran untuk memperoleh dan menambah pengetahuan baru (*acquiring knowledge*).





- 3) Pemahaman pengetahuan (*understanding knowledge*).
- 4) Mempraktikkan pengetahuan dan pengalaman tersebut (*applying knowledge*).
- 5) Melakukan refleksi (*reflecting knowledge*).

Langkah-Langkah Pembelajaran Kontekstual adalah:

- 1) Mengembangkan pemikiran bahwa anak akan belajar lebih bermakna dengan cara bekerja sendiri, menemukan sendiri, dan mengkonstruksi sendiri pengetahuan dan ketrampilan barunya.
- 2) Melaksanakan sejauh mungkin kegiatan inquiri untuk semua topik
- 3) Mengembangkan sifat ingin tahu peserta diklat dengan bertanya
- 4) Menciptakan masyarakat belajar
- 5) Menghadirkan model sebagai contoh belajar
- 6) Melakukan refleksi diakhir pertemuan.
- 7) Melakukan penilaian yang sebenarnya dengan berbagai cara.


Ciri-ciri model pembelajaran konstektual

- 1) Pengalaman nyata
- 2) Kerjasama saling menunjang
- 3) Gembira belajar dengan bergairah
- 4) Pembelajaran terintegrasi
- 5) Menggunakan berbagai sumber
- 6) Peserta diklat aktif dan kritis
- 7) Menyenangkan tidak membosankan
- 8) Sharing dengan teman
- 9) Guru kreatif

Kelebihan dari model pembelajaran kontekstual:

- 1) Memberikan kesempatan pada sisiwa untuk dapat maju terus sesuai dengan potensi yang dimiliki sisiwa sehingga sisiwa terlibat aktif dalam PBM.



- 
- 2) Peserta diklat dapat berfikir kritis dan kreatif dalam mengumpulkan data, memahami suatu isu, memecahkan masalah, dan guru dapat lebih kreatif.
  - 3) Menyadarkan peserta diklat tentang apa yang mereka pelajari.
  - 4) Pemilihan informasi berdasarkan kebutuhan peserta diklat tidak ditentukan oleh guru.
  - 5) Pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak membosankan.
  - 6) Membantu siswa bekerja dengan efektif dalam kelompok.
  - 7) Terbentuk sikap kerja sama yang baik antar individu maupun kelompok.

Kelemahan dari model pembelajaran kontekstual:

- 1) Dalam pemilihan informasi atau materi di kelas didasarkan pada kebutuhan peserta diklat padahal, dalam kelas itu tingkat kemampuan peserta diklatnya berbeda-beda sehingga guru akan kesulitan dalam menentukan materi pelajaran karena tingkat pencapaiannya peserta diklat tadi tidak sama.
- 2) Tidak efisien karena membutuhkan waktu yang agak lama dalam proses belajar mengajar.
- 3) Dalam proses pembelajaran dengan model CTL akan nampak jelas antara peserta diklat yang memiliki kemampuan tinggi dan peserta diklat yang memiliki kemampuan kurang yang kemudian menimbulkan rasa tidak percaya diri bagi peserta diklat yang kurang kemampuannya.
- 4) Bagi peserta diklat yang tertinggal dalam proses pembelajaran dengan CTL ini akan terus tertinggal dan sulit untuk mengejar ketertinggalan karena dalam model pembelajaran ini kesuksesan peserta diklat tergantung dari keaktifan dan usaha sendiri, jadi peserta diklat yang dengan baik mengikuti setiap pembelajaran dengan model ini tidak akan menunggu teman yang tertinggal dan mengalami kesulitan.
- 5) Tidak setiap peserta diklat dapat dengan mudah menyesuaikan diri dan mengembangkan kemampuan yang dimiliki dengan penggunaan model CTL ini.



- 6) Kemampuan setiap peserta diklat berbeda-beda dan peserta diklat yang memiliki kemampuan intelektual tinggi namun sulit untuk mengapresiasikannya dalam bentuk lesan akan mengalami kesulitan sebab CTL ini lebih mengembangkan ketrampilan dan kemampuan soft skill daripada kemampuan intelektualnya.
- 7) Pengetahuan yang didapat oleh setiap peserta diklat akan berbeda-beda dan tidak merata.
- 8) Peran guru tidak nampak terlalu penting lagi karena dalam CTL ini peran guru hanya sebagai pengarah dan pembimbing, karena lebih menuntut peserta diklat untuk aktif dan berusaha sendiri mencari informasi, mengamati fakta, dan menemukan pengetahuan-pengetahuan baru di lapangan.

b. Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang merujuk pada berbagai macam metode pembelajaran dimana para peserta diklat bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lain dalam mempelajari materi pelajaran.

Model pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran yang dalam pelaksanaannya mengedepankan pemanfaatan kelompok-kelompok peserta diklat. Prinsip yang harus dipegang teguh dalam kaitan dengan kelompok kooperatif adalah setiap peserta diklat yang ada dalam suatu kelompok harus mempunyai tingkat kemampuan yang heterogen (tinggi, sedang, dan rendah) dan bila perlu mereka harus berasal dari ras, budaya, dan sukuyang berbeda serta mempertimbangkan kesetaraan gender. Model pembelajaran kooperatif bertumpu pada kooperasi (kerjasama) saat menyelesaikan permasalahan belajar yaitu dengan menerapkan pengetahuan dan keterampilan sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai. Sebuah model pembelajaran meliputi struktur tugas belajar, struktur tujuan pembelajaran, dan struktur penghargaan (reward).





Gambar 7. Suasana peserta diklat pada *Cooperative Learning*  
Sumber: Belajarpedagogi.Wordpress.com

Menurut Davidson dan Warsham (dalam Isjoni, 2011: 28), “Pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang mengelompokkan peserta diklat untuk tujuan menciptakan pendekatan pembelajaran yang berefektifitas yang mengintegrasikan keterampilan sosial yang bermuatan akademik”.

Pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran dimana peserta diklat belajar dan bekerjasama dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 4-6 orang dengan struktur kelompok heterogen. Jadi dalam model pembelajaran kooperatif ini, peserta diklat bekerjasama dengan kelompoknya untuk menyelesaikan suatu permasalahan. Dengan begitu peserta diklat akan bertanggung jawab atas belajarnya sendiri dan berusaha menemukan informasi untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan pada mereka. Dalam kaitan dengan model pembelajaran kooperatif, struktur tugas, struktur tujuan, dan struktur penghargaan pada model pembelajaran ini tidak sama dengan model pembelajaran yang lain.



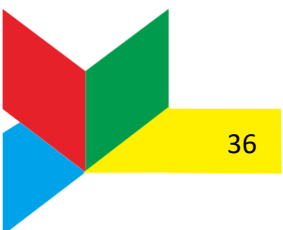
Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang mengutamakan pembentukan kelompok yang bertujuan untuk menciptakan pendekatan pembelajaran yang efektif.

Model pembelajaran dalam Kurikulum 2013 menggunakan 3 (tiga) model pembelajaran utama (Permendikbud No. 103 Tahun 2014) yang diharapkan dapat membentuk perilaku saintifik, perilaku sosial serta mengembangkan rasa keingintahuan. Ketiga model tersebut adalah: model Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem-Based Learning*), model Pembelajaran Berbasis Projek (*Project-Based Learning*), dan model Pembelajaran Melalui Penyingkapan/Penemuan (*Discovery/Inquiry Learning*). Di samping model pembelajaran di atas dapat juga dikembangkan model pembelajaran *Production-Based Education* (PBE) sesuai dengan karakteristik pendidikan menengah kejuruan.

Tidak semua model pembelajaran tepat digunakan untuk semua KD atau materi pembelajaran. Model pembelajaran tertentu hanya tepat digunakan untuk materi pembelajaran tertentu. Sebaliknya materi pembelajaran tertentu akan dapat berhasil maksimal jika menggunakan model pembelajaran tertentu. Oleh karenanya guru harus menganalisis rumusan pernyataan setiap KD, apakah cenderung pada pembelajaran penyingkapan (*Discovery/Inquiry Learning*) atau pada pembelajaran hasil karya (*Problem-Based Learning* dan *Project Based Learning*).

Rambu-rambu penentuan model penyingkapan/penemuan:

- 1) Pernyataan KD-3 dan KD-4 mengarah ke pencarian atau penemuan;
- 2) Pernyataan KD-3 lebih menitikberatkan pada pemahaman pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan dimungkinkan sampai metakognitif;
- 3) Pernyataan KD-4 pada taksonomi mengolah dan menalar





Rambu-rambu penemuan model hasil karya (*Problem-Based Learning* dan *Project-Based Learning*):

- 1) Pernyataan KD-3 dan KD-4 mengarah pada hasil karya berbentuk jasa atau produk;
- 2) Pernyataan KD-3 pada bentuk pengetahuan metakognitif;
- 3) Pernyataan KD-4 pada taksonomi menyaji dan mencipta, dan
- 4) Pernyataan KD-3 dan KD-4 yang memerlukan persyaratan penguasaan pengetahuan konseptual dan prosedural.

Masing-masing model pembelajaran tersebut memiliki urutan langkah kerja (*syntax*) tersendiri, yang dapat diuraikan sebagai berikut.

- 1) Model Pembelajaran Penyingkapan (*Discovery Learning* atau penemuan dan pencarian atau penelitian)

Model pembelajaran penyingkapan (*Discovery Learning*) adalah memahami konsep, arti, dan hubungan, melalui proses intuitif untuk akhirnya sampai kepada suatu kesimpulan (Budiningsih, 2005:43). Discovery terjadi bila individu terlibat, terutama dalam penggunaan proses mentalnya untuk menemukan beberapa konsep dan prinsip. Discovery dilakukan melalui observasi, klasifikasi, pengukuran, prediksi, penentuan dan inferi. Proses tersebut disebut *cognitive process* sedangkan *discovery* itu sendiri adalah *the mental process of assimilating concepts and principles in the mind* (Robert B. Sund dalam Malik, 2001:219).

Sintak model *Discovery Learning*

- a) Pemberian rangsangan (*Stimulation*);
- b) Pernyataan/Identifikasi masalah (*Problem Statement*);
- c) Pengumpulan data (*Data Collection*);
- d) Pembuktian (*Verification*), dan
- e) Menarik simpulan atau generalisasi (*Generalization*).





### Sintak model *Inquiry Learning* terbimbing

Model pembelajaran yang dirancang membawa peserta didik dalam proses penelitian melalui penyelidikan dan penjelasan dalam setting waktu yang singkat (Joice&Wells, 2003). Model pembelajaran Inkuiri merupakan kegiatan pembelajaran yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan siswa untuk mencari dan menyelidiki sesuatu secara sistematis kritis dan logis sehingga mereka dapat merumuskan sendiri temuannya.

Sintak atau tahap model *inquiri* meliputi:

- a) Orientasi masalah;
- b) Pengumpulan data dan verifikasi;
- c) Pengumpulan data melalui eksperimen;
- d) Pengorganisasian dan formulasi eksplanasi, dan
- e) Analisis proses *inquiri*.

### 2) Model Pembelajaran *Problem-Based Learning* (PBL)

Merupakan pembelajaran yang menggunakan berbagai kemampuan berpikir dari peserta didik secara individu maupun kelompok serta lingkungan nyata untuk mengatasi permasalahan sehingga bermakna, relevan, dan kontekstual (Tan OnnSeng, 2000). Tujuan PBL adalah untuk meningkatkan kemampuan dalam menerapkan konsep-konsep pada permasalahan baru/nyata, pengintegrasian konsep *High Order Thinking Skills* (HOT's), keinginan dalam belajar, mengarahkan belajar diri sendiri dan keterampilan (Norman and Schmidt).

- a) Sintak model *Problem-Based Learning* dari *Bransford and Stein* (Jamie Kirkley, 2003:3) terdiri atas:
  - (1) Mengidentifikasi masalah;
  - (2) Menetapkan masalah melalui berpikir tentang masalah dan menyeleksi informasi-informasi yang relevan;





- (3) Mengembangkan solusi melalui pengidentifikasian alternatif-alternatif, tukar-pikiran dan mengecek perbedaan pandang;
- (4) Melakukan tindakan strategis, dan
- (5) Melihat ulang dan mengevaluasi pengaruh-pengaruh dari solusi yang dilakukan.

b) Sintak model *Problem Solving Learning* Jenis *Trouble Shooting* (David H. Jonassen, 2011:93) terdiri atas:

- (1) Merumuskan uraian masalah;
- (2) Mengembangkan kemungkinan penyebab;
- (3) Mengetes penyebab atau proses diagnosis, dan
- (4) Mengevaluasi.

3) Model pembelajaran *Project-Based Learning* (PjBL).

Model pembelajaran PJBL merupakan pembelajaran dengan menggunakan proyek nyata dalam kehidupan yang didasarkan pada motivasi tinggi, pertanyaan menantang, tugas-tugas atau permasalahan untuk membentuk penguasaan kompetensi yang dilakukan secara kerjasama dalam upaya memecahkan masalah (Barel, 2000 and Baron 2011). Tujuan Project-Based Learning adalah meningkatkan motivasi belajar, team work, keterampilan kolaborasi dalam pencapaian kemampuan akademik level tinggi/taksonomi tingkat kreativitas yang dibutuhkan pada abad 21 (Cole & Wasburn Moses, 2010).

Sintak/tahapan model pembelajaran *Project Based Learning*, meliputi:

- a) Penentuan pertanyaan mendasar (*Start with the Essential Question*);
- b) Mendesain perencanaan proyek;
- c) Menyusun jadwal (*Create a Schedule*);
- d) Memonitor peserta didik dan kemajuan proyek (*Monitor the Students and the Progress of the Project*);





- e) Menguji hasil (*Assess the Outcome*), dan
- f) Mengevaluasi pengalaman (*Evaluate the Experience*).

Di samping tiga model pembelajaran di atas, di SMK dapat digunakan model *Production-Based Training* (PBT) untuk mendukung pengembangan *Teaching Factory* pada mata pelajaran pengembangan produk kreatif. Model pembelajaran *Production-Based Training* merupakan proses pendidikan dan pelatihan yang menyatu pada proses produksi, dimana peserta didik diberikan pengalaman belajar pada situasi yang kontekstual mengikuti aliran kerja industri mulai dari perencanaan berdasarkan pesanan, pelaksanaan dan evaluasi produk/kendali mutu produk, hingga langkah pelayanan pasca produksi. Tujuan penggunaan model pembelajaran PBT adalah untuk menyiapkan peserta didik agar memiliki kompetensi kerja yang berkaitan dengan kompetensi teknissertakemampuan kerjasama sesuai tuntutan organisasi kerja.

Sintaks atau tahapan model pembelajaran *Production-Based Training* meliputi:

- a) Merencanakan produk;
- b) Melaksanakan proses produksi;
- c) Mengevaluasi produk (melakukan kendali mutu), dan
- d) Mengembangkan rencana pemasaran. (G. Y. Jenkins, Hospitality 2005).

Proses pembelajaran yang mengacu pada pendekatan saintifik, meliputi lima langkah sebagai berikut:

- a) Mengamati, yaitu kegiatan siswa mengidentifikasi melalui indera penglihat (membaca, menyimak), pembau, pendengar, pengecap dan peraba pada waktu mengamati suatu objek dengan ataupun tanpa alat bantu. Alternatif kegiatan mengamati antara lain observasi lingkungan, mengamati gambar, video, tabel dan grafik data,





menganalisis peta, membaca berbagai informasi yang tersedia di media masa dan internet maupun sumber lain. Bentuk hasil belajar dari kegiatan mengamati adalah siswa dapat mengidentifikasi masalah.

- b) Menanya, yaitu kegiatan siswa mengungkapkan apa yang ingin diketahuinya baik yang berkenaan dengan suatu objek, peristiwa, suatu proses tertentu. Dalam kegiatan menanya, siswa membuat pertanyaan secara individu atau kelompok tentang apa yang belum diketahuinya. Siswa dapat mengajukan pertanyaan kepada guru, narasumber, siswa lainnya dan atau kepada diri sendiri dengan bimbingan guru hingga siswa dapat mandiri dan menjadi kebiasaan. Pertanyaan dapat diajukan secara lisan dan tulisan serta harus dapat membangkitkan motivasi siswa untuk tetap aktif dan gembira. Bentuknya dapat berupa kalimat pertanyaan dan kalimat hipotesis. Hasil belajar dari kegiatan menanya adalah siswa dapat merumuskan masalah dan merumuskan hipotesis.
- c) Mengumpulkan data, yaitu kegiatan siswa mencari informasi sebagai bahan untuk dianalisis dan disimpulkan. Kegiatan mengumpulkan data dapat dilakukan dengan cara membaca buku, mengumpulkan data sekunder, observasi lapangan, uji coba (eksperimen), wawancara, menyebarkan kuesioner, dan lain-lain. Hasil belajar dari kegiatan mengumpulkan data adalah siswa dapat menguji hipotesis.
- d) Mengasosiasi, yaitu kegiatan siswa mengolah data dalam bentuk serangkaian aktivitas fisik dan pikiran dengan bantuan peralatan tertentu. Bentuk kegiatan mengolah data antara lain melakukan klasifikasi, pengurutan (sorting), menghitung, membagi, dan menyusun data dalam bentuk yang lebih informatif, serta menentukan sumber data sehingga lebih bermakna. Kegiatan siswa dalam mengolah data misalnya membuat tabel, grafik,





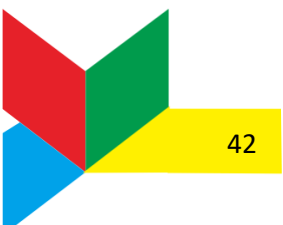
bagan, peta konsep, menghitung, dan pemodelan. Selanjutnya siswa menganalisis data untuk membandingkan ataupun menentukan hubungan antara data yang telah diolahnya dengan teori yang ada sehingga dapat ditarik simpulan dan atau ditemukannya prinsip dan konsep penting yang bermakna dalam menambah skema kognitif, meluaskan pengalaman, dan wawasan pengetahuannya. Hasilbelajar dari kegiatan menalar atau mengasosiasi adalah siswa dapat menyimpulkan hasil kajian dari hipotesis.


- e) Mengomunikasikan, yaitu kegiatan siswa mendeskripsikan dan menyampaikan hasil temuannya dari kegiatan mengamati, menanya, mengumpulkan dan mengolah data, serta mengasosiasi yang ditujukan kepada orang lain baik secara lisan maupun tulisan dalam bentuk diagram, bagan, gambar, dan sejenisnya dengan bantuan perangkat teknologi sederhana dan atau teknologi informasi dan komunikasi. Hasil belajar dari kegiatanmengomunikasikan adalah siswa dapat memformulasikan dan mempertanggungjawabkan pembuktian hipotesis.

#### D. Aktivitas Pembelajaran

Melalui diskusi kelompok dan pencatatan Anda diharapkan mampu menguasai materi pendekatan, strategi, metode, teknik, dan model pembelajaran yang ada dalam kegiatan pembelajaran ini dengan memperhatikan kemandirian, kerjasama, kedisiplinan, dan terbuka terhadap kritik dan saran. Di bawah ini adalah serangkaian kegiatan belajar yang dapat Anda lakukan untuk memantapkan pengetahuan, keterampilan, serta aspek pendidikan karakter yang terkait dengan uraian materi pada kegiatan pembelajaran ini:

- a. Pada tahap pertama, Anda dapat membaca uraian materi dengan teknik *skimming* atau membaca teks secara cepat dan menyeluruh untuk memperoleh gambaran umum materi.



- 
- b. Berikutnya Anda dianjurkan untuk membaca kembali materi secara berurutan. Hal ini perlu dilakukan untuk menghindari keterlewatan materi dalam bahasan kegiatan pembelajaran ini.
  - c. Fokuslah pada materi atupun sub materi yang ingin dipelajari. Baca baik-baik informasinya dan cobalah untuk dipahami secara mandiri sesuai dengan bahasan materinya.
  - d. Setelah semua materi Anda pahami, lakukan aktivitas pembelajaran dengan mengerjakan lembar kerja yang ada.

### **Lembar Kerja. 1.1 Pendekatan, strategi, metode, teknik, dan model pembelajaran beserta komponennya**

- a. Tujuan kegiatan:

Melalui diskusi kelompok dan pencatatan Anda diharapkan mampu Memahami pengertian pendekatan, strategi, metode, teknik dan model pembelajaran beserta komponennya yang ada dalam kegiatan pembelajaran ini dengan memperhatikan kemandirian, kerjasama, kedisiplinan, dan terbuka terhadap kritik dan saran.
- b. Langkah kegiatan:
  - Bentuklah kelompok diskusi dengan 3 hingga 5 orang anggota dan pelajari uraian materi secara bersama-sama
  - Secara berkelompok pelajarilah lembar kerja pendekatan, strategi, metode, teknik, dan model pembelajaran beserta komponennya
  - Diskusikan materi secara terbuka, saling menghargai pendapat dengan semangat kerjasama
  - Isilah lembar kerja pendekatan, strategi, metode, teknik, dan model pembelajaran beserta komponennya berdasarkan hasil diskusi kelompok dan selesaikan sesuai waktu yang disediakan
  - Setiap anggota diberi waktu untuk mempelajari topikny dari uraian materi selama lebih kurang 5-8 menit.
  - Sesuai arahan fasilitator, semua anggota dengan topik yang sama berkumpul membentuk kelompok topik yang sama. Dalam kelompok tersebut, buatlah sebuah resume atau hal-hal penting terkait topik tersebut. Jika perlu tetapkan seorang koordinator agar diskusi



berjalan efektif. Hasil diskusi menjadi kesepakatan bersama. Waktu diskusi lebih kurang 10 menit.

- Masing-masing anggota mempunyai tanggung jawab untuk menyampaikan hasil diskusi saat di kelompok topik. Diskusi bisa berlanjut di kelompoknya masing-masing untuk mempertajam dan memperbaiki hasil diskusi di kelompok topik. Sesama anggota kelompok dapat bekerjasama dalam melengkapi pengetahuan terkait topik. Buatlah resume terkait seluruh topik yang telah didiskusikan.

LK.1.1 Pendekatan, Strategi, Metode, Teknik, dan Model Pembelajaran beserta komponennya

NO	TOPIK	RESUME
1	Pendekatan, strategi dan metode pembelajaran	
2	Teknik dan model - model pembelajaran	
3	Sintak / tahapan model pembelajaran.	
4	Proses pembelajaran yang mengacu pada pendekatan saintifik	

- c. Dalam kegiatan diklat tatap muka penuh, Lembar Kerja 1.1 ini Anda kerjakan di dalam kelas pelatihan dengan dipandu oleh fasilitator. Dalam kegiatan diklat tatap muka In-On-In, Lembar Kerja 1.1 Anda kerjakan pada saat in service learning 1 (In-1) dengan dipandu oleh fasilitator.


### E. Latihan / Kasus / Tugas

1. Jelaskan secara singkat pengertian tentang pendekatan, strategi, metode, teknik, dan model pembelajaran.
2. Lakukan identifikasi ciri-ciri model pembelajaran dalam Kurikulum 2013.

### F. Rangkuman

Model pembelajaran dapat diartikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan





pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pengajaran dan para penatar dalam merencanakan dan melaksanakan aktifitas belajar mengajar.

Dalam sebuah model pembelajaran, di dalamnya sudah mencakup pendekatan, strategi, metode, teknik, dan taktik pembelajaran. Dalam Kurikulum 2013 menggunakan 3 (tiga) model pembelajaran utama (Permendikbud No. 103 Tahun 2014) yang diharapkan dapat membentuk perilaku saintifik (mengamati, menanya, mengumpulkan data, mengasosiasi, mengomunikasikan), perilaku sosial serta mengembangkan rasa keingintahuan. Ketiga model tersebut adalah model Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem-Based Learning), model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project-Based Learning), dan model Pembelajaran Melalui Penyingkapan/Penemuan (Discovery/Inquiry Learning). Di samping model pembelajaran di atas dapat juga dikembangkan model pembelajaran Production-Based Education (PBE) sesuai dengan karakteristik pendidikan menengah kejuruan.

## G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut

Selamat Anda telah menyelesaikan Kegiatan Pembelajaran ini. Semoga Anda mendapat pengalaman baru yang melengkapi pengetahuan atau wawasan Anda sebelumnya.

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran 1 tentang pendekatan, strategi, metode, teknik, dan model pembelajaran, beberapa pertanyaan berikut perlu Anda jawab sebagai bentuk umpan balik dan tindak lanjut.

1. Apakah setelah mempelajari kegiatan pembelajaran 1 ini Anda mendapatkan pengetahuan dan keterampilan memadai tentang pendekatan, strategi, metode, teknik, dan model pembelajaran?
2. Apakah materi kegiatan pembelajaran 1 ini telah tersusun secara sistematis sehingga memudahkan proses pembelajaran?
3. Apakah Anda merasakan manfaat penguatan pendidikan karakter terutama dalam hal kerjasama, disiplin, dan menghargai pendapat orang lain selama aktivitas pembelajaran?



4. Hal apa saja yang menurut Anda kurang dalam penyajian materi kegiatan pembelajaran 1 ini sehingga memerlukan perbaikan?
5. Apakah rencana tindak lanjut Anda dalam kaitannya dengan proses belajar mengajar di sekolah setelah menuntaskan kegiatan pembelajaran 1 pendekatan, strategi, metode, teknik, dan model pembelajaran ini?

Agar hasil pelatihan ini dapat memberikan dampak yang bermakna terhadap peningkatan mutu pendidikan, maka perlu diadakan usaha-usaha nyata pasca pelatihan yang dituangkan dalam Program Tindak Lanjut (PTL). Dengan kata lain, PTL merupakan bentuk komitmen dari para stakeholder untuk melakukan kegiatan-kegiatan yang tertuang dalam PTL tersebut. Dalam menyusun Rencana Tindak Lanjut, pada umumnya akan mencakup hal-hal sebagai berikut:

1. "Apa", yaitu menyangkut jenis kegiatan yang akan dilakukan di tempat kerjanya.
2. "Bagaimana", yaitu cara atau langkah-langkah yang harus ditempuh sehingga kegiatan yang direncanakan terlaksana dengan baik dan benar.
3. "Siapa", yaitu menyebutkan pihak terkait (stakeholder) siapa saja yang harus dan perlu dilibatkan dalam melakukan kegiatan tindak lanjut ; masyarakat, staf yang lain atau pimpinan lembaga.
4. "Kapan", yaitu menjelaskan dan menguraikan tentang batasan waktu kapan akan dimulai dan kapan akan berakhir.
5. "Dimana", yaitu menyebutkan dimana kegiatan tersebut akan dilakukan.

Agar hasil pelatihan mempunyai dampak yang signifikan, maka peluang yang kondusif untuk mempraktekannya dalam pekerjaan sehari-hari perlu diciptakan. Karena seringkali ditemukan banyak peserta pelatihan tidak bisa mempraktekannya karena sistem lain yang kurang mendukung. Untuk itu maka proses perlu dilakukan secara terus menerus guna melakukan perbaikan secara bertahap dan berkesinambungan (dari berbagai sumber).





## KEGIATAN PEMBELAJARAN 2 PENGETAHUAN TEKNIK PEMERANAN

### A. Tujuan

Melalui studi bacaan modul dan pencatatan kegiatan pembelajaran 2 ini, Anda diharapkan dapat menguraikan pengetahuan teknik pemeranan untuk pementasan teater dengan memperhatikan kemandirian, kerjasama, kedisiplinan, dan terbuka terhadap kritik dan saran.

### B. Kompetensi dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Setelah mempelajari modul C ini, peserta mampu:

1. Menjelaskan teknik pemeranan
2. Menelisik teknik muncul berdasar konsep dan penerapannya
3. Menelisik teknik memberi isi berdasar konsep dan penerapannya
4. Menelisik teknik pengembangan berdasar konsep dan penerapannya
5. Menelisik teknik pengulangan berdasar konsep dan penerapannya
6. Menelisik teknik penonjolan berdasar konsep dan penerapannya
7. Menelisik teknik timing berdasar konsep dan penerapannya
8. Menelisik teknik improvisasi berdasar konsep dan penerapannya
9. Menelisik teknik laku dramatik berdasar konsep dan penerapannya

### C. Uraian Materi

#### 1. Teknik Pemeranan

Sebelum kita membahas lebih lanjut tentang berbagai macam teknik pemeranan, terlebih dahulu kita perlu mengerti apa yang dimaksud dengan teknik pemeranan. Teknik Pemeranan atau teknik bermain (*acting*) merupakan unsur yang penting dalam seni berperan. Seorang pemeran dalam berkarya dituntut untuk menggunakan peralatan-



peralatan pemerannya yang akan membantunya menciptakan watak-watak yang dapat dipercaya dan diterima atau dimengerti oleh penonton. Ia harus menciptakan respon-respon emosional yang pas bagi publiknya.

Teknik pemeranan adalah bagaimana pemeran menyatukan, mendayagunakan secara proporsional segala peralatan pemerannya. Dengan modal keterampilan dan bakatnya si pemeran bisa menampilkan gagasan-gagasan yang menjadi perwujudan watak-watak yang nyata dengan efek-efek yang diperhitungkan bagi penonton.

Peralatan seorang pemeran dalam berkarya adalah :

- a. Penampilan fisik
- b. Penampilan emosi dan intelegensi
- c. Penampilan kata-kata atau dialog yang diucapkan sesuai dengan naskah
- d. Penampilan laku fisik (*physical Action*)
- e. Ruang (*space*) tempat bermain

Fungsi dari teknik pemeranan ini adalah untuk meningkatkan keluwesan dan ketahanan tubuh, serta keterampilan gerak, dan reaksi. Latihan teknik pemeranan ini merupakan landasan kuat untuk bangunan penciptaan peran. Latihan harus dilakukan terus menerus, diresapi, dan dikuasai sampai menjadi hal yang bukan teknis. Suatu saat, kalau diperlukan kemampuan teknik muncul secara spontan, seakan akan merupakan gambaran peran dan bukan hasil paksaan pemeran.

Latihan teknik pemeranan ini penting dilakukan oleh pemeran, karena dalam menjalankan tugasnya sebagai seorang pemeran, ia harus terampil menggunakan segala aspek yang diperlukan saat memainkan karakter. Semakin terampil ia memainkan karakter, maka penonton semakin mengerti dan mau menerima permainan itu. Latihan teknik ini harus dipelajari dan dikuasai, tetapi ketika teknik-teknik ini sudah terkuasai maka harus lebur menjadi milik pribadi pemeran.





Latihan teknik bermain yang digunakan disini adalah latihan teknik yang bersifat umum yang diajarkan oleh W.S. Rendra. Latihan-latihan ini terdiri dari teknik muncul, teknik memberi isi, teknik pengembangan, teknik, teknik timming, teknik penonjolan, teknik pengulangan, teknik improvisasi dan teknik laku dramatik.

## 2. Pengetahuan Teknik Muncul (*the technique of entrance*)

Dalam bukunya yang berjudul Tentang Bermain Drama (1988:12), Rendra menjelaskan, bahwa yang dimaksud dengan teknik muncul (*the technique of entrance*) adalah suatu teknik seorang pemeran dalam memainkan peran untuk pertama kali memasuki sebuah pentas lakon. Pemunculan pemeran ini bisa di awal pementasan, pada suatu babak lakon, pada adegan lakon. Lebih lanjut Rendra (1988:12) menjelaskan bahwa teknik muncul ini penting artinya karena dilakukan dalam rangka memberikan kesan pertama penonton terhadap peran atau watak yang dimainkan.

Suyatna Anirun sependapat dengan apa yang dikatakan Rendra, tentang kesan dalam teknik muncul, ia mengatakan yang penting dalam teknik muncul adalah “bagaimana kita membawakan kemunculan kita dalam peran yang kita bawakan”, teknik pemunculan haruslah sedemikian rupa sehingga dapat memberikan gambaran watak dari si peran tersebut, jadi kesan pertama yang meyakinkan haruslah kita tampilkan dalam kemunculan itu (1978:28).

Maka dari dua pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa teknik muncul menjadi hal yang penting dalam memberikan kesan pertama kemunculan seorang pemeran. Banyak para pemeran yang muncul tanpa kesan dan dilakukan dengan ceroboh, hal ini mengakibatkan kekecewaan penonton atau mengesankan kedudukannya didalam adegan kabur dan bahkan merusak suasana permainan padahal pemeran harus menggambarkan suasana yang semestinya.





Oleh karena itu, sebelum muncul ke atas panggung seorang pemeran harus menyimak betul bagaimana keadaan adegan yang sedang berlangsung di atas panggung, apakah suasana sedang terjadi ketegangan (tegang), atau sedih, atau gaduh? Jadi meskipun pemeran berada di belakang panggung, ia mesti tetap berkonsentrasi dan terus mengikuti jalannya pertunjukan ( Rendra 1993 : 47).

Setelah pemeran muncul ke panggung dan mendapatkan perhatian dari penonton, maka tugas selanjutnya adalah, ia harus segera menjelaskan gambaran watak peran yang dimainkannya. Akan tetapi ia tidak bisa memberikan gambaran watak itu dengan sekaligus. Rendra mengatakan (1988: 13) hal yang perlu diingat adalah bahwa pada saat pertama kali muncul kita tidak dituntut untuk melakukan suatu pelukisan yang lengkap tentang karakter atau perwatakan seorang tokoh, itu adalah hal yang mustahil dan walaupun dipaksakan dikerjakan, maka selalu akan terkandung bahaya dan justru malah semakin tidak jelas.



Gambar 8. Pementasan *Purik* Teater Sego Gurih  
Setelah muncul tugas pemeran menjelaskan gambaran watak yang ia mainkan.  
Foto oleh : Philipus Maliobowo

Seorang pemeran bisa saja ketika pertama kali muncul pada sebuah pertunjukan teater sudah begitu kuat, hal ini membuat penonton menjadi sadar akan kehadiran tokoh tersebut. Tokoh Pentul dalam pertunjukan teater berjudul *Kemuning*, keluar dengan mengendarai vespa dengan

sangat mengesankan, kemunculannya yang kuat membuat penonton menjadi sadar akan kehadiran dirinya. Rendra mengatakan (1993: 46) apabila kemunculan pemeran pada sebuah pertunjukan sudah memberikan kesan kuat, biasanya langkah berikutnya akan lebih lancar. Meskipun muncul dengan sangat kuatnya, seorang pemeran tetap harus menjaga permainan, jangan sampai ia justru merusak suasana. Karena tugas pemeran setelah muncul di sebuah pertunjukan teater adalah menjaga suasana (jangan merusak suasana) dan sedapat mungkin mencerminkan garis besar peran yang ia mainkan.



Gambar 9. Pementasan Kemuning Karya Philipus Nugroho Hw. Tokoh Pentul (mengendarai vespa) muncul dengan kuat  
Foto oleh : Philipus Maliobowo

Seorang pemeran akan merasa lebih mantap dalam membawakan perwatakan dengan bantuan kostum, rias dan properti (jika dibutuhkan). Penampilan fisik dengan kostum rias dan properti dapat memperkuat watak dengan pembawaan sikap, postur, dan gaya Bergeraknya. Hal tersebut dapat dilihat pada tokoh bapak pada gambar 04, dengan kostum, rias dan properti tokoh terlihat lebih mantap membawakan perwatakan.

Secara ringkas Suyatna (1978: 29) menjelaskan, bahwa pemunculan seorang pemeran di panggung haruslah mampu memberikan hal-hal sebagai berikut :

- a. Memaparkan perwatakan (karakter ) yang dimainkan.
- b. Menunjukkan mood/kondisi emosional yang dimiliki peran
- c. Memaparkan hubungannya dengan jalan ceritera
- d. Memberikan atau mencerminkan kerja sama yang baik di antara sesama pemeran.
- e. Memberikan suasana baru atau perubahan suasana atau perkembangan emosi dalam suatu adegan dari sebuah ceritera.



Gambar 10. Pementasan Saturday Acting Club (SAC)  
Foto oleh : Saturday Acting Club

Teknik muncul bisa berfungsi untuk mengidentifikasi seorang tokoh, bisa juga untuk membangun suasana baru bahkan untuk pengalihan fokus pada suatu adegan di panggung.

Teknik muncul yang dilakukan dari dalam atau di atas panggung disebut teknik muncul on stage. Teknik ini bisa dilakukan seiring layar dibuka, atau cahaya lampu yang perlahan-lahan menyala. Sedangkan teknik muncul yang dilakukan dari luar panggung disebut dengan off stage. Kemunculan (teknik muncul) pemeran bisa dari side wing kanan dan side wing kiri atau bisa juga dari arah atau kursi penonton, dengan catatan pertunjukan yang sedang dihadirkan memang menggunakan konsep tidak ada jarak antara pemeran dengan penonton. Atau bisa

juga kemunculan pemeran dari atas panggung, tergantung kebutuhan naskah dan interpretasi pemeran dan sutradara.



Gambar 11. Teknik muncul On Stage menggunakan efek *Gun Smoke*  
Foto oleh : Silvia Purba

### 3. Pengetahuan Teknik Memberi Isi (the technique of phrasing)

Teknik memberi isi (*the technique of phrasing*), menurut Rendra (1988: 18) adalah cara untuk menonjolkan emosi dan pikiran di balik kalimat-kalimat yang diucapkan dan dibalik perbuatan-perbuatan yang dilakukan didalam sandiwara. Lebih lanjut Rendra menjelaskan bahwa teknik memberi isi sama dengan teknik memberi hidup pada kalimat-kalimat dan perbuatan-perbuatan di dalam sandiwara (1988:18-19). Sebuah naskah mempunyai dialog yang indah akan menjadi datar dan tidak hidup bila pemerannya tak dapat memberikan isi pada kalimat-kalimat tersebut (Suyatna 1978:32). Suyatna menjelaskan bahwa yang dimaksud dengan teknik memberi isi adalah salah satu cara untuk menyampaikan isi perasaan dan pikiran dari sebuah kalimat.

Maka dari dua pemahaman tentang teknik memberi isi tersebut dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan teknik memberi isi adalah teknik menyampaikan isi perasaan dan pikiran dengan cara menonjolkan emosi dan pikiran yang diucapkan dari sebuah kalimat di dalam sebuah sandiwara atau pertunjukan teater.



Teknik memberi isi (*the technique of phrasing*) berkaitan dengan pengucapan dialog pemeran dalam naskah yang dimainkan. Dengan beda pengucapan, penekanan dan lagu tertentu, sebuah kalimat atau dialog akan memiliki berbagai makna. Rendra dalam buku persiapan seorang pemeran mencontohkan, sebuah kalimat yang sederhana. “*Bajumu bagus*” dengan berbagai cara pengucapan akan memiliki berbagai macam arti, bisa berupa hanya sekedar sopan santun saja apabila diucapkan dengan cara biasa saja, atau bahkan bisa bermakna seorang penjiilat yang memuji-muji secara berlebihan apabila diberikan penekanan dan lagu yang khusus, Karena itu untuk dapat memberikan arti terhadap kalimat-kalimat yang harus diucapkan, kalimat tersebut harus lebih dahulu diuraikan dan dianalisa baik-baik. Oleh karena itulah kemudian Rendra mengatakan bahwa teknik memberi isi (*the technique of phrasing*) mempunyai kedudukan yang penting didalam teknik bermain (Rendra, 1988 : 17)

Seperti halnya Suyatna (1978 : 32-33), Rendra juga membagi tiga macam cara memberikan teknik penekanan pada isi kalimat yaitu pertama dengan tekanan dinamik, kedua dengan tekanan nada, dan yang ketiga dengan tekanan tempo (1988 : 19-20).

#### 4. Pengetahuan Teknik Pengembangan

Teknik pengembangan tidak jauh berbeda dengan teknik memberi isi. Perbedaan yang paling esensi adalah dalam teknik memberi isi, pemeran menekankan pada pengisian perasaan dan pikiran dari kalimat, sedangkan dalam teknik pengembangan, pemeran menekankan pada perkembangan suasana cerita serta suasana perasaan dan pikiran dari peran yang ada dalam sebuah cerita.

Apabila teknik pengembangan dalam sebuah pementasan teater disusun dengan baik, hal ini bisa mengurangi tingkat kejemuhan penonton, meskipun durasi pertunjukan tersebut berlangsung selama dua jam atau lebih. Hal ini disebabkan karena penonton begitu asyik mengikuti perkembangan jalan cerita dari satu adegan ke adegan yang





lain, perkembangan aksi, perkembangan jalan pikiran tokoh-tokoh yang ada di dalam sandiwara tersebut, bahkan pengembangan suasana perasaan penonton itu sendiri. Teknik pengembangan dapat dicapai dengan pengucapan dan pergerakan jasmani (badan).

#### 5. Pengetahuan Teknik Pengulangan

Teknik pengulangan adalah teknik pemeranan dengan cara mengulangan-ulang latihan yang sedang dilakukan, hal ini dilakukan terus menerus berulang-ulang sampai pemeran menemukan suatu teknik yang pas yang akan digunakan dalam pementasan.

Proses pengulangan ini merupakan tahapan yang penting karena terjadi sebuah proses yang menuntut ketekunan dan kesabaran dalam berlatih dari pemeran. Proses ini dapat pula disebut rangkaian penciptaan yang konstruktif atau proses mencari-cari. Hal yang tak kalah penting adalah bagaimana pemeran bisa mengalahkan rasa bosan dalam proses pengulangan tersebut. Akan tetapi meskipun begitu proses pengulangan ini harus tetap dilakukan.

#### 6. Pengetahuan Teknik Penonjolan (*technique of pointing*)

Sebelum sebuah naskah dipentaskan dalam sebuah pertunjukan, terjadi proses penafsiran oleh sutradara berkaitan dengan tema dan pesan dari naskah yang ditulis oleh seorang penulis. Setelah sutradara melakukan penafsiran, tentunya ia akan melakukan berbagai macam cara untuk mewujudkan penafsiran tersebut, termasuk memberikan penekanan-penekanan pada bagian-bagian tertentu sehingga apa yang ingin disampaikan di dalam pertunjukan nantinya akan bisa diterima oleh penonton.

Selain sutradara, seorang pemeran juga melakukan penafsiran terhadap peran atau tokoh yang ia mainkan, akan tetapi penafsiran tersebut haruslah relevan dengan penafsiran sutradara. Dalam hal ini seorang pemeran tentunya juga melakukan penekanan-penekanan dan juga penonjolan-penonjolan terhadap berbagai hal sehingga ia bisa





menuangkan tentang penafsiran tersebut, meskipun dalam hal ini peran sutradara tetap dibutuhkan untuk membingkai pertunjukan.

Teknik memilih bagian-bagian yang perlu mendapat perhatian dan ditonjolkan inilah yang dinamakan dengan teknik penonjolan, terutama adalah perihal yang berkaitan dengan kata-kata dan penggunaan gerak ekspresi. Rendra (1979 : 44) mengatakan bahwa teknik menonjolkan adalah pelaksanaan dari pemilihan terhadap isi-isi yang dianggap paling penting.

Berkaitan dengan teknik penonjolan Suyatna Anirun mengatakan (1978 :50) bahwa yang dimaksud dengan teknik menonjolkan (*technique of pointing*) adalah cara memberikan penekanan khusus bagi suatu jalan pikiran atau emosi dalam akting. Termasuk unit terkecil dalam tata laku tetapi perannya penting dalam pementasan interpretasi peran. Lebih lanjut Suyatna menjelaskan bahwa, hal ini dapat disamakan dengan unsur "*highlight and shadow*" dalam lukisan yang artinya memberi efek kebulatan dan kepekatan.

Dari beberapa pemahaman tentang teknik penonjolan di atas maka yang dimaksud dengan teknik penonjolan adalah suatu teknik yang digunakan pemeran dengan cara memberi penekanan khusus pada suatu jalan pikiran atau emosi dalam akting yang telah dipilih dan dianggap paling penting, sehingga bisa menuangkan atau menyampaikan isi-isi atau pesan yang dianggap penting dalam sebuah pertunjukan.

Teknik penonjolan berfungsi untuk menyampaikan pesan moral atau visi-misi penulis lakon. Teknik Penonjolan juga berfungsi untuk memperjelas plot. Seorang pemeran dapat melakukan teknik penonjolan dengan pengucapan dan jasmaninya (badan atau tubuh). Oleh karena itu pemeran mempunyai tanggung jawab penting untuk menjaga kondisi suara dan jasmaninya, karena hal itulah yang menjadi senjata pemeran untuk menyampaikan pesan dengan penonjolan-penonjolan dalam sebuah pertunjukan.





Teknik penonjolan biasanya mengaplikasikan teknik pengucapan seperti teknik tekanan dinamik, tekanan nada, tekanan tempo dan teknik jasmani. Teknik penonjolan dengan pengucapan (suara) maupun dengan jasmani sudah dibahas pada materi teknik memberi isi. Rendra (1979 :44) menjelaskan bahwa Teknik memberi isi memang erat kaitannya dengan teknik menonjolkan. Pada hakekatnya apa yang ditonjolkan merupakan isi. Bedanya tidak semua isi harus ditonjolkan.

Lebih lanjut Rendra menjelaskan (1979 :44-45) teknik jasmani dirasa lebih manjur (pas atau tepat) dari pada teknik pengucapan apabila diaplikasikan dalam teknik penonjolan, meskipun keduanya sama-sama dinamis. Ini bukan berarti lantas kemudian teknik pengucapan tidak boleh dilakukan. Teknik jasmani lebih memiliki dinamika visual, seperti perubahan-perubahan gerak yang menyangkut perubahan tempat atau perubahan tingkat (*level*). Tetapi perlu diingat, dengan begitu, bukan berarti pemeran bebas membuat gerakan-gerakan. Gerakan yang terlalu banyak dibuat oleh pemeran justru akan membingungkan. Gerakan yang dibuat harus pas, tepat dan hemat. Sebab satu gerakan yang tidak berarti, sama dengan seribu kata kosong. Satu gerak palsu sama dengan seribu gerak palsu. Gerakan yang dibuat akan berarti kalau merupakan sebuah pengembangan dan dilakukan dengan tempo yang cukup untuk meresapkannya.

## 7. Pengetahuan Teknik Timming

Jika kita mendengar kata timming dalam pertunjukan, hal yang paling mudah diingat adalah pertunjukan komedi. Sering kali kita mendengar istilah timmingnya tidak pas jadi tidak lucu. Sebetulnya apa yang dimaksud dengan timming dalam teknik bermain. Suyatna Anirun (1979:46) mengatakan bahwa yang disebut teknik timming dalam teknik bermain adalah ketepatan waktu, yaitu hubungan antara gerakan jasmani yang berlangsung sesaat dengan kata atau kalimat yang diucapkan. Sedangkan menurut Rendra yang dimaksud dengan timming di dalam teknik bermain adalah ketepatan hubungan antara gerakan





jasmani yang berlangsung sekejab dua kejab dengan kata atau kalimat yang diucapkan (1979 : 34).

Dari kedua pengertian tentang teknik timing yang disampaikan Suyatna dan Rendra, maka dapat disimpulkan, bahwa yang dimaksud dengan teknik timing dalam teknik bermain adalah teknik ketepatan waktu antara gerakan jasmani (tubuh) dan kata (dialog) yang diucapkan pemeran.

#### 8. Pengetahuan Teknik Improvisasi

Teknik improvisasi adalah teknik dasar permainan tanpa ada persiapan atau bersifat spontan seketika itu juga. Teknik improvisasi ini sangat baik untuk melatih daya cipta pemeran dan mengasah kepekaan seorang pemeran untuk mengatasi suatu masalah yang timbul pada saat pementasan. Terkadang meskipun sebuah pementasan sudah dilatih dan dipersiapkan sedemikian rupa, ternyata sering kali tiba-tiba terjadi kendala (kecelakaan), baik yang diakibatkan oleh sang pemeran sendiri, ataupun hal yang berkaitan dengan hal yang sifatnya teknis dalam pertunjukan. Oleh karena itulah dibutuhkan kepekaan seorang pemeran untuk bersikap spontan untuk menyiasati kecelakaan dalam pertunjukan tersebut dengan teknik improvisasi.

Hal yang terpenting dalam teknik improvisasi adalah jangan melakukan teknik improvisasi sembarangan, karena akan merusak sebuah pertunjukan yang sudah ditata sedemikian rupa. Teknik improvisasi hanya dilakukan ketika terjadi sebuah kendala (kecelakaan) dalam pertunjukan. Sebetulnya teknik improvisasi boleh dilakukan kapanpun, asalkan format pertunjukan memang mengedepankan teknik improvisasi. Biasanya pementasan teater tradisional masih banyak yang menggunakan teknik improvisasi. Contohnya Ketoprak, Ludruk, Longser, Lenong dan lain sebagainya.

Pada pertunjukan ketoprak, setelah sutradara membagi peran kepada para pemeran atau pemeran ia kemudian memberikan sinopsis yang



sering disebut *Wos* guna panduan para pemeran ketika melakukan teknik improvisasi.

Dalam melakukan teknik improvisasi pemeran tidak mempunyai naskah, ia juga tidak mempunyai kawan yang mengarahkan setiap detail akting yang harus dia lakukan. Ia benar-benar sendiri. Bahkan tanpa persiapan apapun. Rendra mengatakan dalam improvisasi kita tidak hanya bermain, tetapi juga mengarang, tapi bukan mengarang kata, tetapi mengarang dengan akting atau berlakon (1993 : 73).



Gambar 12. Ketoprak Teater Tradisional dengan Improvisasi  
Sumber : <http://tembi.net/berita-budaya/ketoprak>

## 9. Pengetahuan Teknik Laku Dramatik

Harymawan di dalam bukunya yang berjudul *Dramaturgi* mengatakan bahwa yang dimaksud dengan laku dramatik adalah perbuatan yang bersifat ekspresif dari emosi. Hal ini merupakan instrumen dalam teater, seperti halnya warna dalam lukisan, bentuk dalam sebuah patung, nada dalam musik (1993: 34). Lebih lanjut Harymawan menjelaskan bahwa pemeran harus bisa mewujudkan apa yang ingin diutarakan oleh pengarang dengan kata-katanya di dalam laku dramatisnya.

Ukuran keberhasilan atau pencapaian tertinggi pemeran dari sebuah perbuatan yang bersifat ekspresif dari emosi adalah bagaimana tokoh



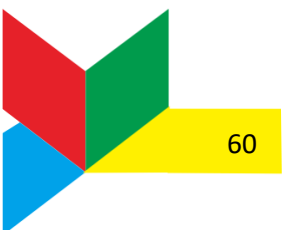
bisa mencapai titik klimaks permainan (emosi). Maka yang dimaksud dengan teknik laku dramatik adalah sebuah teknik atau perbuatan yang bersifat ekspresif dari emosi pemeran yang bertujuan untuk mencapai titik klimaks permainan (puncak emosi).

Dalam memerankan tokoh seorang pemeran harus mengingat takaran yang dituntut untuk dicapai. Seorang pemeran harus mempunyai kepekaan dalam menangkap takaran ini dan mematuhiinya sehingga pemeran dapat mencapai titik klimaks dalam pemeranannya. Sering kali seorang pemeran tidak bisa mencapai titik klimaks (puncak) dalam pemeranannya. Apalagi jika ia sudah mulai dengan tingkat perkembangan yang terlalu tinggi dan tak terkendali. Hal itu bisa disebabkan karena pemeran tidak bisa mengontrol atau mengelola emosinya (laku dramatik) hingga menuju puncak (klimaks) atau bahkan bisa juga diakibatkan karena memang takaran emosi pemeran tidak sampai. Maka perlu dilakukan sebuah cara supaya pemeran dapat mengatur laku dramatik sehingga bisa mencapai klimaks (puncak) pada saatnya.

#### D. Aktivitas Pembelajaran

Di bawah ini adalah serangkaian kegiatan belajar yang dapat Anda lakukan untuk memantapkan pengetahuan, keterampilan, serta aspek pendidikan karakter yang terkait dengan uraian materi pada kegiatan pembelajaran ini.

1. Pada tahap pertama, Anda dapat membaca uraian materi dengan teknik *skimming* atau membaca teks secara cepat dan menyeluruh untuk memperoleh gambaran umum materi.
2. Berikutnya Anda dianjurkan untuk membaca kembali materi secara berurutan, kemudian diskusikan (tanya-jawab) mengenai teknik pemeranan dengan peserta lain.
3. Fokuslah pada materi ataupun sub materi yang ingin dipelajari. Baca baik-baik informasinya dan cobalah untuk dipahami secara mandiri sesuai dengan bahasan materinya.





4. Setelah semua materi Anda pahami, lakukan aktivitas pembelajaran dengan mengerjakan lembar kerja berikut.

### Lembar Kerja 2.1 Analisis Teknik Pemeranan

1. Tujuan kegiatan:  
Melalui diskusi kelompok dan pencatatan Anda diharapkan mampu menguasai materi pengetahuan teknik pemeranan yang ada dalam kegiatan pembelajaran ini dengan memperhatikan kemandirian, kerjasama, kedisiplinan, dan terbuka terhadap kritik dan saran.
2. Langkah kegiatan:
  - Bentuklah kelompok diskusi dan pelajari uraian materi secara bersama-sama
  - Secara berkelompok pelajarilah materi yang telah ditentukan dan pelajari lembar kerja analisis analisis teknik pemeranan
  - Diskusikan materi yang perlu dianalisis secara terbuka, saling menghargai pendapat dengan semangat kerjasama
  - Isilah lembar kerja analisis teknik pemeranan pada kolom hasil analisis berdasarkan diskusi kelompok dan selesaikan sesuai waktu yang disediakan
  - Setelah mengerjakan LK, kemudian presentasikan hasil diskusi tersebut kepada fasilitator dan peserta diklat lainnya.

#### L.K. 2.1 Format Analisis Teknik Pemeranan

No.	Aspek yang Dianalisis	Hasil Analisis	Aplikasi
1.	Teknik Muncul		
2.	Teknik Memberi Isi		
3.	Teknik Pengembangan		





No.	Aspek yang Dianalisis	Hasil Analisis	Aplikasi
4.	Teknik Pengulangan		
5.	Teknik Penonjolan		
6.	Teknik Timming		
7.	Teknik Improvisasi		
8.	Teknik Laku Dramatik		


3. Dalam kegiatan diklat tatap muka penuh, **Lembar Kerja 2.1** ini Anda kerjakan di dalam kelas pelatihan dengan dipandu oleh fasilitator. Dalam kegiatan diklat tatap muka In-On-In, **Lembar Kerja 2.1** Anda kerjakan pada saat *in service learning 1 (In-1)* dengan dipandu oleh fasilitator.

## E. Latihan / Kasus / Tugas

Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut dengan singkat dan jelas!

1. Jelaskan pengertian teknik muncul!
2. Jelaskan pengertian teknik memberi isi!
3. Jelaskan apa yang dimaksud dengan beda pengucapan, penekanan dan lagu tertentu sebuah kalimat akan memiliki berbagai makna?
4. Jelaskan perbedaan antara teknik pengembangan dan teknik memberi isi!
5. Uraikan apa yang dimaksud dengan teknik pengembangan sebuah pertunjukan bisa mengurangi kejemuhan penonton?
6. Jelaskan apa yang dimaksud dengan istilah proses mencari-cari dalam teknik pengulangan !
7. Jelaskan apa yang dimaksud oleh Suyatna Anirun bahwa teknik penonjolan disamakan dengan unsur "*highlight and shadow*" dalam lukisan !



- 
8. Jelaskan apa yang dimaksud dengan teknik timing !
  9. Mengapa teknik improvisasi harus sering dilatih atau dilakukan!
  10. Menurut Rendra, pada teknik improvisasi seorang aktor tidak hanya bermain peran tapi sekaligus juga mengarang. Berilah contoh pada adegan tertentu kemudian berikan contoh alternatif improvisasi apa yang dapat dilakukan.

## F. Rangkuman

Teknik muncul (*the technique of entrance*) adalah suatu teknik seorang pemeran dalam memainkan peran untuk pertama kali memasuki sebuah pentas lakon. Teknik muncul penting karena dilakukan dalam rangka memberikan kesan pertama penonton terhadap peran (watak yang dimainkan).

Sebelum muncul ke atas pentas seorang pemeran harus menyimak betul bagaimana keadaan adegan yang sedang berlangsung di atas panggung, apakah suasana sedang terjadi ketegangan (tegang), atau sedih, atau gaduh? Jadi meskipun pemeran berada di belakang panggung, ia mesti tetap berkonsentrasi dan terus mengikuti jalannya pertunjukan.

Setelah pemeran muncul ke panggung dan mendapatkan perhatian dari penonton, maka tugas selanjutnya adalah, ia harus segera menjelaskan gambaran watak peran yang dimainkannya. Akan tetapi ia tidak bisa memberikan gambaran watak itu dengan sekaligus.

Teknik memberi isi (*the technique of phrasing*), adalah teknik menyampaikan isi perasaan dan pikiran dengan cara menonjolkan emosi dan pikiran yang diucapkan dari sebuah kalimat di dalam sebuah sandiwara atau pertunjukan teater. Teknik memberi isi sama dengan teknik memberi hidup pada kalimat-kalimat dan perbuatan-perbuatan di dalam pementasan teater. Teknik memberi isi berkaitan dengan pengucapan dialog pemain dalam naskah yang dimainkan. Dengan beda pengucapan, penekanan dan lagu tertentu, sebuah kalimat (dialog) akan memiliki berbagai makna.



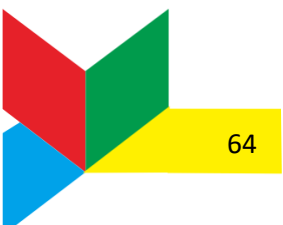
Teknik pengembangan tidak jauh berbeda dengan teknik memberi isi. Perbedaan yang paling esensi adalah dalam teknik memberi isi, pemain menekankan pada pengisian perasaan dan pikiran dari kalimat, sedangkan dalam teknik pengembangan, pemain menekankan pada perkembangan suasana cerita serta suasana perasaan dan pikiran dari peran yang ada dalam sebuah cerita.


Apabila teknik pengembangan dalam sebuah pementasan teater disusun dengan baik, hal ini bisa mengurangi tingkat kejemuhan penonton, meskipun durasi pertunjukan tersebut berlangsung selama dua jam atau lebih. Hal ini disebabkan karena penonton begitu asyik mengikuti perkembangan jalan cerita dari satu adegan ke adegan yang lain, perkembangan aksi, perkembangan jalan pikiran tokoh-tokoh yang ada di dalam sandiwara tersebut, bahkan pengembangan suasana perasaan penonton itu sendiri.

Teknik pengulangan adalah teknik pemeranan dengan cara mengulang-ulang latihan yang sedang dilakukan, hal ini dilakukan terus menerus berulang-ulang sampai pemeran menemukan suatu teknik yang pas yang akan digunakan dalam pementasan. Proses pengulangan ini merupakan tahapan yang penting karena terjadi sebuah proses yang menuntut ketekunan dan kesabaran dalam berlatih dari pemeran. Proses ini dapat pula disebut rangkaian penciptaan yang konstruktif atau proses mencari-cari.

Teknik pengulangan ini berfungsi untuk mencari bentuk terbaik yang sesuai dengan yang diharapkan dalam sebuah produksi. Teknik Pengulangan bisa dilakukan dengan pengulangan emosi, pengulangan cara bicara, dan pengulangan gerakan.

Teknik memilih bagian-bagian yang perlu mendapat perhatian dan ditonjolkan inilah yang dinamakan dengan teknik penonjolan, terutama adalah perihal yang berkaitan dengan kata-kata dan penggunaan gerak ekspresi. Rendra mengatakan bahwa teknik menonjolkan adalah pelaksanaan dari pemilihan terhadap isi-isi yang dianggap paling penting. Suyatna Anirun mengatakan bahwa yang dimaksud dengan teknik





penonjolan adalah cara memberikan penekanan khusus bagi suatu jalan pikiran atau emosi dalam akting. Termasuk unit terkecil dalam tata laku tetapi perannya penting dalam pemantapan interpretasi peran. Lebih lanjut Suyatna menjelaskan bahwa, hal ini dapat disamakan dengan unsur “highlight and shadow” dalam lukisan yang artinya memberi efek kebulatan dan kepekatan.

Teknik penonjolan adalah suatu teknik yang digunakan pemeran dengan cara memberi penekanan khusus pada suatu jalan pikiran atau emosi dalam akting yang telah dipilih dan dianggap paling penting, sehingga bisa menuangkan atau menyampaikan isi-isi atau pesan yang dianggap penting dalam sebuah pertunjukan. Teknik penonjolan berfungsi untuk menyampaikan pesan moral atau visi-misi penulis lakon. Teknik Penonjolan juga berfungsi untuk memperjelas plot.

Suyatna Anirun mengatakan bahwa yang disebut teknik *timing* dalam teknik bermain adalah ketepatan waktu, yaitu hubungan antara gerakan jasmani yang berlangsung sesaat dengan kata atau kalimat yang diucapkan. Sedangkan menurut Rendra yang dimaksud dengan *timing* di dalam teknik bermain adalah ketepatan hubungan antara gerakan jasmani yang berlangsung sekejap dua kejab dengan kata atau kalimat yang diucapkan).

Dari kedua pengertian tentang teknik *timing* yang disampaikan Suyatna dan Rendra, maka dapat disimpulkan, bahwa yang dimaksud dengan teknik *timing* dalam teknik bermain adalah teknik ketepatan waktu antara gerakan jasmani (tubuh) dan kata (dialog) yang diucapkan pemeran.

Teknik improvisasi adalah teknik dasar permainan tanpa ada persiapan atau bersifat spontan seketika itu juga. Teknik improvisasi ini sangat baik untuk melatih daya cipta pemeran dan mengasah kepekaan seorang pemeran untuk mengatasi suatu masalah yang timbul pada saat pementasan. Terkadang meskipun sebuah pementasan sudah dilatih dan dipersiapkan sedemikian rupa, ternyata sering kali tiba-tiba terjadi kendala (kecelakaan), baik yang diakibatkan oleh sang pemeran sendiri, ataupun hal yang berkaitan dengan hal yang sifatnya teknis dalam pertunjukan. Oleh karena



itulah dibutuhkan kepekaan seorang pemeran untuk bersikap spontan untuk menyiasati kecelakaan dalam pertunjukan tersebut dengan teknik improvisasi.

Hal yang terpenting dalam teknik improvisasi adalah jangan melakukan teknik improvisasi sembarangan, karena akan merusak sebuah pertunjukan yang sudah ditata sedemikian rupa. Teknik improvisasi hanya dilakukan ketika terjadi sebuah kendala (kecelakaan) dalam pertunjukan. Sebetulnya teknik improvisasi boleh dilakukan kapanpun, asalkan format pertunjukan memang mengedepankan teknik improvisasi. Biasanya pementasan teater tradisional masih banyak yang menggunakan teknik improvisasi. Contohnya Ketoprak, Ludruk, Longser, Lenong dan lain sebagainya. Pada pertunjukan ketoprak, setelah sutradara membagi peran kepada para pemeran atau pemeran ia kemudian memberikan sinopsis yang sering disebut Wos guna panduan para pemain ketika melakukan teknik improvisasi.

Harymawan di dalam bukunya yang berjudul Dramaturgi mengatakan bahwa yang dimaksud dengan laku dramatik adalah perbuatan yang bersifat ekspresif dari emosi. Hal ini merupakan instrumen dalam teater, seperti halnya warna dalam lukisan, bentuk dalam sebuah patung, nada dalam musik (1993: 34). Lebih lanjut Harymawan menjelaskan bahwa pemeran harus bisa mewujudkan apa yang ingin diutarakan oleh pengarang dengan katakatanya di dalam laku dramatisnya.

Ukuran keberhasilan atau pencapaian tertinggi pemeran dari sebuah perbuatan yang bersifat ekspresif dari emosi adalah bagaimana tokoh bisa mencapai titik klimaks permainan (emosi). Maka yang dimaksud dengan teknik laku dramatik adalah sebuah teknik atau perbuatan yang bersifat ekspresif dari emosi pemeran yang bertujuan untuk mencapai titik klimaks permainan (puncak emosi).





## G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran 2 tentang pengetahuan teknik pemeranan, beberapa pertanyaan berikut perlu Anda jawab sebagai bentuk umpan balik dan tindak lanjut.

1. Apakah setelah mempelajari kegiatan pembelajaran 2 ini Anda mendapatkan pengetahuan dan keterampilan memadai tentang pengetahuan teknik pemeranan?
2. Apakah materi kegiatan pembelajaran 2 ini telah tersusun secara sistematis sehingga memudahkan proses pembelajaran?
3. Apakah Anda merasakan manfaat penguatan pendidikan karakter terutama dalam hal kerjasama, disiplin, dan menghargai pendapat orang lain selama aktivitas pembelajaran?
4. Hal apa saja yang menurut Anda kurang dalam penyajian materi kegiatan pembelajaran 2 ini sehingga memerlukan perbaikan?
5. Apakah rencana tindak lanjut Anda dalam kaitannya dengan proses belajar mengajar di sekolah setelah menuntaskan kegiatan pembelajaran 2 pengetahuan teknik pemeranan?





## H. Pembahasan Latihan/tugas/kasus

- a. Penjelasan mengenai teknik muncul dapat Anda temukan dalam uraian materi 2
- b. Penjelasan mengenai teknik memberi isi dapat Anda temukan dalam uraian materi 3
- c. Penjelasan mengenai beda pengucapan, penekanan dan lagu tertentu sebuah kalimat dapat Anda temukan dalam uraian materi 3
- d. Penjelasan mengenai teknik pengembangan dapat Anda temukan dalam uraian materi 4, sementara teknik memberi isi dapat Anda temukan dalam uraian materi 3
- e. Penjelasan teknik pengembangan sebuah pertunjukan bisa mengurangi kejemuhan penonton dapat Anda temukan dalam uraian materi 4
- f. Penjelasan mengenai proses mencari-cari dalam teknik pengulangan dapat Anda temukan dalam uraian materi 5
- g. Penjelasan mengenai teknik penonjolan dapat disamakan dengan unsur “*highlight and shadow*” dalam lukisan dapat Anda temukan dalam uraian materi 6
- h. Penjelasan mengenai teknik timing dapat Anda temukan dalam uraian materi 7
- i. Penjelasan mengenai teknik improvisasi dapat Anda temukan dalam uraian materi 8
- j. Penjelasan mengenai pendapat Rendra tentang teknik improvisasi dapat Anda temukan dalam uraian materi 8





## KEGIATAN PEMBELAJARAN 3 MELAKSANAKAN TEKNIK PEMERANAN 1

### A. Tujuan

Melalui studi bacaan modul dan pencatatan kegiatan pembelajaran 3 ini, Anda diharapkan dapat melaksanakan teknik pemeranan 1 yang terdiri dari teknik muncul, teknik memberi isi, teknik pengembangan, dan teknik pengulangan untuk pementasan teater secara detail dan cermat dengan memperhatikan sikap mandiri, kerjasama, dan teliti.

### B. Kompetensi dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Setelah mempelajari kegiatan pembelajaran 3 ini, Peserta mampu:

1. Menyajikan teknik muncul sesuai tuntutan karakter dalam adegan lakon
2. Menyajikan teknik memberi isi sesuai tuntutan karakter dalam adegan lakon
3. Menyajikan teknik pengembangan sesuai tuntutan karakter dalam adegan lakon
4. Menyajikan teknik pengulangan sesuai tuntutan karakter dalam adegan lakon

### C. Uraian Materi

#### 1. Teknik Muncul Identifikasi Tokoh

Teknik muncul identifikasi tokoh merupakan teknik muncul dengan menggambarkan ciri-ciri tokoh. Teknik muncul untuk menggambarkan identifikasi tokoh meliputi penggambaran usia tokoh, kecacatan tokoh, dan status sosial tokoh. Untuk semakin memahami teknik muncul identifikasi tokoh, anda dapat melakukan latihan-latihan berikut ini.



a. Latihan teknik muncul penggambaran usia tokoh

Sebelum melakukan latihan ini, hal terpenting yang harus anda lakukan adalah kedetailan dalam memilih usia tokoh. Misalnya tokoh yang anda pilih berusia 70 tahun, bayangkan, kemudian visualkan bagaimana seorang yang berusia 70 tahun berjalan. Bagaimana lambaian tangannya, bagaimana gerak tubuhnya. Tentunya akan berbeda dengan seseorang yang berumur 17 tahun. Gerakan yang dilakukan orang yang berumur 70 tahun tentu lebih lambat dari orang yang berumur 17 tahun. Pada gambar 06 terdapat dua orang tokoh yang berbeda usia. Tentunya keduanya akan berbeda pula dalam melakukan teknik muncul.

- 1) Sekarang berjalanlah memasuki panggung, pertama-tama visualkan seseorang yang berumur 70 tahun. Kemudian dilanjutkan dengan seseorang yang berumur 17 tahun. Jika anda kesulitan untuk berimajinasi tentang usia tokoh tersebut, hal yang paling mudah ingatlah seseorang yang anda kenal dalam kehidupan anda yang berumur 70 tahun dan 17 tahun. Hadirkan mereka sekarang dalam imajinasi anda.



Gambar 13. Perbedaan usia tokoh membedakan teknik muncul  
Foto oleh : Philipus Maliobowo

- 2) Berjalanlah memasuki panggung dengan penggambaran tokoh yang berusia 25 tahun, bayangkan tokoh tersebut sedang



mencari sesuatu barang yang hilang. Kemudian cobalah lagi dengan usia tokoh yang berbeda, 7 tahun, 40 tahun dan 60 tahun. Rasakan perbedaannya. Kemudian silahkan anda coba dengan usia tokoh yang bervariasi, baik tua, muda, anak-anak dan lain-lain.

b. Latihan Teknik Muncul Penggambaran Kecacatan Tokoh

Latihan teknik muncul dengan menggambarkan kecacatan tokoh, meliputi cacat fisik dan cacat psikis. Seperti halnya latihan-latihan sebelumnya, pada latihan inipun dituntut kedetailan dalam penggambaran tokoh. Misalnya dalam menggambarkan seseorang yang mengalami cacat fisik seperti tidak memiliki kaki (*pincang*) atau seorang yang tidak memiliki mata atau buta, tentunya akan berbeda apabila tokoh tersebut tidak memiliki kaki atau mata sejak kecil dengan tidak memiliki kaki atau buta ketika menginjak dewasa, atau baru saja terjadi.

Biasanya seorang yang baru saja mendapat kecelakaan dan mengakibatkan kakinya *pincang* (patah atau putus) akan kesulitan berjalan, masih tertatih-tatih, bahkan mungkin masih menyimpan kesedihan yang dalam, akan tetapi apabila seorang yang tidak memiliki kaki sudah sejak lama, meski kadang terlihat tertatih juga, akan tetapi jalannya akan lebih mantap dan yakin, raut wajahnya biasa saja karena tidak memendam penderitaan yang dahulu sudah ia lewati, begitu pula dengan orang buta.





Gambar 14. Tokoh yang mengalami cacat fisik  
Foto oleh : Prasetya Effendi – Kebelet teater

Pada seseorang yang mengalami cacat psikis contohnya stress atau gila. Dalam penggambaran tokoh yang mengalami cacat psikis butuh kedetailan dalam penggambaran karakternya sehingga apa yang akan dilakukan tokoh tersebut menjadi logis. Misalnya untuk menghadirkan tokoh yang gila, mesti kita cari dahulu, kira-kira tokoh tersebut bisa menjadi gila karena alasan apa, masalah ekonomi, masalah keluarga atau masalah percintaan. Jadi bukan karena sikap yang aneh lantas bisa dikatakan gila.

- 1) Lakukanlah teknik muncul seorang tokoh yang tidak memiliki kaki (*pincang*) sejak kecil, kemudian lakukan juga dengan tokoh yang belum lama kehilangan kakinya.
- 2) Lakukanlah teknik muncul seorang tokoh yang gila karena terhimpit masalah ekonomi.

c. Latihan Teknik Muncul Penggambaran Status Sosial Tokoh

Dalam menganalisis karakter seorang tokoh pada sebuah naskah, pastilah anda akan sampai pada analisis status sosial tokoh. Status sosial ini yang kemudian membedakan satu tokoh dengan tokoh yang lain, baik status sosialnya tinggi ataupun rendah.



Tentunya akan berbeda kemunculan tokoh yang status sosialnya tinggi semisal Raja, Anggota DPR, Bos dengan orang yang status sosialnya biasa atau rendah, misalnya gelandangan, tukang becak, buruh. Sebagai latihan silahkan anda praktikkan teknik muncul seorang Bos dan seorang gelandangan.

- 1) Bos. Berjalanlah memasuki panggung, bayangkan kalau anda seorang bos yang akan bertemu klien. Berjalanlah dengan langkah-langkah yang mantap, dan penuh percaya diri. Busungkan badan Anda sehingga terkesan bahwa anda orang yang paling besar atau gagah ditempat itu. Kemudian isi pandangan anda ke seluruh ruangan dengan tatapan optimis. Anda sedang mencari klien Anda.
- 2) Gelandangan. Berjalanlah memasuki panggung, bayangkan kalau anda seorang gelandangan yang ingin mengemis. Berjalanlah dengan langkah gontai, berat dan penuh keraguraguan. Lipatlah badan agak ke dalam sehingga terkesan badan Anda mengecil, Sesekali tolehlah ke kanan dan ke kiri, *celingak-celinguk* dengan tatapan penuh iba. Anda sedang mencari siapa kira-kira orang yang akan anda hampiri untuk anda mintai uang.

Setelah melakukan latihan ketiganya, coba anda lakukan latihan dengan menggabungkan ketiganya. Terlebih dahulu tentukan karakter yang akan dipilih. Ajaklah kawan anda untuk berlatih, kemudian lakukan bergantian dan saling menilai, apakah peran yang diperankan sudah sesuai dengan karakter atau perwatakan yang diinginkan.

d. Teknik Muncul Dengan Levelitas (Levelitas Tubuh).

Latihan muncul dengan levelitas mengaplikasikan levelitas tubuh yang terdiri dari level atas, level tengah dan bawah. Untuk lebih memahami teknik muncul dengan levelitas, ikutilah latihan berikut ini sesuai dengan arahan yang ada.





1) Latihan dengan level bawah

Teknik muncul menggunakan level bawah dapat dilakukan dengan merayap, rol, berguling-guling, *ngesot* juga yang lainnya. Teknik dengan level bawah ini sangat mungkin dilakukan, jika dalam adegan memang dibutuhkan. Misalnya dalam sebuah adegan peperangan. Lakukanlah kemunculan tokoh dengan cara *ngesot*, atau merayap di lantai, berguling-guling atau yang lainnya.



Gambar 15. Teknik muncul dengan levelitas  
Foto oleh : Philipus Maliobowo

2) Latihan dengan menggunakan level tengah

Kemunculan tokoh menggunakan level tengah bisa dengan cara mengendap-endap, membungkuk dan juga yang lainnya. Lakukanlah kemunculan tokoh dengan cara mengendap-endap seperti sedang mengawasi sesuatu. Kemudian variasikan dengan setting atau properti yang ada di atas panggung, seperti batu, pohon, rumah. Lakukanlah dengan mengendap-endap dari beberapa setting atau properti tersebut.

3) Latihan menggunakan Level atas.

Kemunculan tokoh menggunakan level atas dilakukan dengan posisi berdiri sempurna, berdiri normal seperti biasa hingga berdiri berjinjit, karena sikap berdiri normal atau biasa hingga



berdiri berjinjit merupakan level atas dalam levelitas tubuh. Lakukanlah kemunculan tokoh dengan penggambaran sebuah tempat yang teramat dingin atau panas, sehingga tokoh tersebut akan berjinjit dengan ujung kaki atau berjinjit dengan kaki bagian luar ketika menginjak lantai yang dingin atau panas untuk menahannya.



Gambar 16. Teknik muncul Foto oleh : Philipus Maliobowo

e. Teknik Muncul di Ruang Baru.

Teknik muncul di ruangan baru, berfungsi menciptakan ruangan baru pada sebuah adegan. Jika diatas panggung hanya terdapat setting dan properti yang membantu menciptakan ruangan baru atau bahkan tidak ada setting dan properti sama sekali, maka dibutuhkan imajinasi tokoh dalam penggambaran ruang atau setting baru tersebut. Lakukanlah Teknik muncul memasuki ruangan baru semisal Anda berada di sebuah pedesaan yang sejuk, munculkan bagaimana suasana pedesaan yang sejuk tersebut, apa saja yang ada di sana. Setelah itu cobalah dengan suasana ruangan yang baru seperti kutub utara yang dingin, taman yang penuh bunga, rumah di pesisir pantai dan lain sebagainya.



- f. Teknik Muncul Dengan Sikap Rasa.  
Lakukanlah latihan muncul dengan rasa kegembiraan, kesedihan, kecepekkan, kemarahan, kecurigaan, dan lain-lain. Lakukan latihan muncul dengan ketergesa-gesaan, kepanikan, santai, keseriusan dan lain-lain.
- g. Teknik Muncul Menyambung Emosi.  
Lakukan latihan secara kelompok. Lakukan improvisasi secara bergantian sebagai sumber atau stimulus. Misalnya, A sedang marah, kemudian dilanjutkan pemunculan B dengan marah-maraha juga, kemudian disusul C yang juga marah dan begitu seterusnya. Latihan ini berguna untuk pemeran dalam menjaga intensitas emosi peran yang dibawakannya.
- h. Teknik Muncul Merubah Suasana.  
Yang dimaksud dengan merubah suasana adalah dengan kehadiran atau kemunculan tokoh yang kita mainkan membuat suasana yang sudah dibangun menjadi berubah.

Contoh: Pada sebuah pertunjukan suasana yang dibangun adalah suasana sedih, haru. Semua pemeran yang ada diatas panggung larut dengan kesedihan dan terharu dengan berita kematian tokoh A, kemudian datang tokoh B yang mengabarkan bahwa tokoh A yang dikabarkan sudah mati tersebut ternyata masih hidup. Suasana sedih tentunya berubah menjadi suasana yang mengembirakan.

Hal ini erat kaitannya kenapa seorang pemeran harus terus mengikuti pementasan ketika berada di luar panggung, dengan mengikuti perkembangan cerita, pemeran tersebut tentunya tahu harus dengan emosi setinggi apa untuk masuk kembali ke panggung dan merubah suasana.



i. Teknik Muncul Dengan Kejutan (*Suspense*).

Pada sebuah pertunjukan, kemunculan seorang pemeran bisa memberikan sebuah suspense atau kejutan yang sama sekali tidak diduga penonton. Ketika suasana gembira terbangun dalam sebuah adegan, kemunculan seorang tokoh ke panggung yang tiba-tiba datang dan tanpa berkata-kata kemudian terjatuh pingsan memberikan suspense kepada penonton.



Gambar 17. Teknik muncul merubah suasana  
Foto oleh : Philipus Maliobowo

Kemunculan pemeran dalam sebuah pertunjukan bisa dibagian mana saja, bisa dibagian awal, tengah atau mendekati akhir. Bahkan pemeran bisa keluar masuk pentas beberapa kali. Oleh karena itu butuh kesiapan dan totalitas pemeran untuk mempersiapkan diri dalam melakukan teknik muncul. Pemeran dituntut untuk mengikuti pertunjukan meskipun berada disamping atau di luar panggung, sehingga bisa menjaga emosi dan *mood* agar bisa mengikuti alur cerita dan menciptakan suasana.

2. Teknik Memberi Isi

Latihan teknik memberi isi bisa dilakukan dengan cara: yaitu;



a. Tekanan dinamik.

Tekanan dinamik ialah tekanan keras dalam pengucapan. Biasanya pada kata-kata yang dianggap penting, orang akan menekannya dengan lebih keras.

Misalnya : Kereta berangkat jam TUJUH.

Kata “tujuh” di sini diucapkan lebih keras untuk memberikan keterangan bahwa kereta berangkat jam tujuh, bukan jam lima atau jam enam.

Sebagai contoh lainnya : KERETA berangkat jam tujuh.

Kata kereta diucapkan lebih keras untuk memberikan keterangan kereta berangkat jam tujuh, bukan bis, kapal laut atau pesawat atau yang lainnya.

Dari kedua contoh tersebut, terlihat bahwa tekanan dinamik berarti sekali untuk menonjolkan isi pikiran. Tekanan dinamik ini berguna untuk menjelaskan isi pikiran dari kata dan kalimat yang kita ucapkan. Fungsi dari tekanan ini adalah untuk membedakan antara kata yang dianggap penting dengan kata-kata yang kurang penting. Untuk semakin mendalami tekanan dinamik, bisa dilatih dengan mengucapkan kata dengan memberikan penekanan yang berbeda pada satu kata pada kalimat tersebut, kemudian cobalah dengan kalimat yang lainnya.

Contoh kalimat : KEMARIN Ayah Pulang dari Medan  
Kemarin AYAH Pulang dari Medan  
Kemarin Ayah PULANG dari Medan  
Kemarin Ayah Pulang dari MEDAN

Setelah berlatih menggunakan kalimat, tahap selanjutnya aplikasikan teknik ini pada sebuah dialog pada sebuah naskah.

(Penggalan naskah “*bunga-bunga kehidupan*” karya Philipus Maliobowo)





(Ketukan itu datang lagi, Ibu semakin terteror)

085. Ibu : Ima... ibu sudah **tidak tahan..!**
086. Ima : Ah ibu memang **pilih kasih..Ibu selalu** memihak kak Jimi..!
087. Ibu : Ima...!!
088. Ima : Tidak usah mengelak, selama ini ibu lebih **menomor satukan** kak Jimi
089. Ibu : **Bukan begitu** Ima (beranjak ingin berdiri)
090. Ima : biar-biar Ima saja yang membuka, ibu lebih suka bila Ima kalah kan (berlari membuka pintu, kemudian berteriak) Puas...! **puas..** kau sekarang (berlari ke kamar tidak menghiraukan siapa yang di depannya) kau memang anak kesayangan ibu..!

.....

Pada penggalan naskah tersebut, beberapa dialog sudah diberikan garis tebal yang artinya mendapat penekanan dalam pengucapan pemeran yang memainkan peran tersebut. Anda bisa membuat garis tebal pada dialog-dialog yang lain, sesuai dengan apa yang ingin disampaikan oleh tokoh yang sedang anda mainkan.

Pada dialog Ima nomor 88 bisa jadi yang menjadi penekanan adalah kalimat selama ini, karena memang tokoh ibu lebih memanjakan Jimi. Jadi yang diberi garis tebal pada kalimat selama ini. Kalimat selama ini berarti setiap kali ada permasalahan selalu Jimi yang dimenangkan, selalu berarti setiap saat, bukan kadang-kadang.

b. Tekanan Nada

Tekanan nada, yaitu tekanan tinggi rendahnya nada dalam pengucapan satu kata dalam sebuah kalimat.

Sebagai contoh misalnya : Gila ..!





Kata tersebut bila diucapkan dapat berarti makian. Akan tetapi dengan tekanan nada yang lain, kata tersebut dapat juga menunjukkan suatu kata pujian. Begitu juga dengan kata, “Apa”. Kata “Apa” bisa berarti pertanyaan, bisa juga berarti teguran keras.

Apabila dilihat dari kedua contoh di atas, maka tekanan nada bisa merubah arti sebuah kata, hal ini disebabkan karena tiap kata mempunyai berbagai macam kemungkinan jika diucapkan dengan tekanan yang berbeda. Jika dicermati lebih dalam tekanan nada lebih sering menceminkan isi perasaan dari pada pikiran. Sebagai contoh, cobalah ucapkan kata berikut ini sesuai arahan nada yang terdapat di dalam kurung.

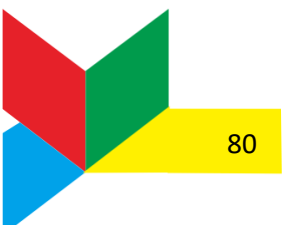
Contoh kata : Sembilan (nada marah)  
Sembilan (nada bingung)  
Sembilan ( nada pertanyaan)  
Sembilan (penasaran)

Untuk lebih mendalami materi pembelajaran tekanan nada, bisa dilakukan berbagai latihan, dengan mencari berbagai macam kata, kemudian berikan berbagai variasi nada pada kata tersebut, seperti nada pertanyaan, marah, bingung, dan lain sebagainya. Semakin banyak variasi nada akan semakin baik. Latihan berikutnya ucapkan kalimat berikut ini sesuai arahan nada yang terdapat di dalam kurung:

Hari ini tidak ada guru piket (nada marah)  
Hari ini tidak ada guru piket (nada senang)  
Hari ini tidak ada guru piket (nada sedih)  
Hari ini tidak ada guru piket (nada bingung)

#### c. Tekanan tempo

Tekanan tempo adalah tekanan lambat dan cepatnya kita mengucapkan sebuah kata dalam kalimat. Seperti halnya tekanan dinamik, tekanan tempo sangat berarti apabila dipergunakan untuk menjelaskan isi pikiran. Dalam beberapa hal tekanan tempo sering





digunakan untuk memberikan tekanan yang sifatnya lebih kuat atau mempertegas.

Apabila dihubungkan dengan tekanan lagu, maka tekanan tempo akan mampu mempertegas ungkapan perasaan didalam ucapan. Untuk menerangkan suasana sedih, tekanan tempo biasanya menjadi lambat.

Misalnya : aku murung sekali hari ini

Untuk menekankan perasaan sedih pada kalimat “aku murung sekali hari ini”, dalam pengucapannya, tokoh mengucapkan dengan tempo yang lambat. Sebagai latihan coba ucapkan kata-kata berikut ini sesuai arahan perasaan yang tertulis di dalam kurung.

Contoh : saya lupa mengerjakan PR (sedih)  
saya lupa mengerjakan PR (bahagia)  
saya lupa mengerjakan PR (marah)  
saya lupa mengerjakan PR (malu)

Untuk lebih memahami materi pembelajaran tekanan tempo, Anda bisa berlatih dengan mengucapkan berbagai kata yang sudah dipilih, kemudian diucapkan dengan berbagai perasaan, sedih, bahagia, marah, malu, manja, jengkel dan lainnya. Latihan dapat dilanjutkan dengan mengucapkan kata-kata yang lain.

Dalam praktiknya, apabila kita mengucapkan kalimat dengan tekanan, sebenarnya kita menggabungkan tiga tekanan itu sekaligus (Tekanan nada, tekanan dinamik, tekanan tempo). Jadi pengertian dari tekanan-tekanan itu diberikan sekedar untuk memperinci dan membedakan antara yang satu dengan yang lainnya.

Apabila pemeran menguasai gabungan ketiga tekanan itu dengan baik, maka ia akan bisa menguasai penonton melalui ucapan-ucapan yang dilontarkan. Kalimat yang diucapkan menjadi lebih hidup dan





berwibawa, kata-kata menjadi bersayap dan mempesona (Rendra 1988 : 20). Hal inilah yang kemudian membuat teknik memberi isi disebut juga dengan teknik memberi hidup. Dialog-dialog yang disusun sedemikian rupa oleh penulis dapat ditampilkan dengan memikat dan hidup oleh pemeran.

Teknik memberi isi, selain menggunakan pengucapan, juga dapat dinyatakan atau ditampilkan melalui anggota badan kita, yaitu melalui gerak, mimik dan sikap badan (Suyatna 1978: 33). Secara terperinci dan detail cara penggunaan anggota badan dan badan bisa digolongkan menjadi gerak, air muka dan sikap.

#### 1) Gerak.

Yang dimaksud dengan gerak adalah gerakan dari anggota badan, bisa berupa gerakan jari, genggaman telapak tangan, gerakan tangan, gerakan bahu, atau anggota tubuh yang lainnya yang merupakan ungkapan perasaan dan pikiran tokoh.

Contoh :

- a) Ucapkanlah Halo pada kawan Anda dengan ucapan yang wajar dan tenang.
- b) Ucapkan Halo pada kawan yang sama, masih dengan ucapan yang wajar dan tenang, tetapi kali ini ditambahi dengan tangan yang mengepal.

Dengan gerakan tangan yang mengepal, tentunya akan memberikan makna yang lain pada ucapan Halo tersebut. Hal ini memperlihatkan bahwa kemampuan gerak bisa memberikan isi perasan terhadap kalimat.





Gambar 18. Gerakan anggota badan mencerminkan isi perasaan tokoh  
Foto oleh : Philipus Maliobowo

## 2) Air Muka

Yang dimaksud dengan air muka adalah pernyataan perasaan yang dilakukan dengan perubahan-perubahan pada air muka. Muka adalah bagian yang paling menarik pada orang. Dalam keadaan yang wajar biasanya kita selalu memandangi wajah seseorang yang kita ajak berbicara kepada kita. “Lukisanmu indah” meskipun diucapkan dengan wajar, tanpa tekanan khusus, tetapi dengan mimik yang serius, akan mengakibatkan memiliki arti yang lain dari pada arti obyektifnya.

Dalam buku tentang bermain drama Rendra mengatakan di dalam sandiwara realistik, di mana penonjolan teknik pengucapan lebih terbatas dibanding dengan naskah klasik, air muka memegang peranan yang lebih penting. Oleh karena itu gedung-gedung pertunjukan di Barat dibuat lebih kecil, supaya lebih akrab, sehingga air muka lebih bisa ditangkap penonton.

## 3) Sikap

Yang disebut dengan sikap adalah keseluruhan badan. Sikap dalam sandiwara-sandiwara klasik banyak sekali dipakai untuk menonjolkan gaya, disamping itu juga untuk menonjolkan keadaan perasaan lebih banyak dipakai sikap. Pada sandiwara-sandiwara



realistis kedudukan sikap begitu penting, karena di samping kemampuannya untuk memberikan gambaran perasaan dengan jelas, ia juga berarti sekali untuk dipakai menekankan garis-garis penggambaran watak.

Pada umumnya sikap yang kuat kesannya ialah sikap yang merupakan penerus dari air muka. Dan memang itulah kegunaan sikap, yaitu untuk meneruskan mimik. Pada pertunjukan dengan ruangan yang luas sehingga wajah manusia nampak kecil, pertolongan sikap badan sangat berharga sekali. Dengan pertolongan sikap penonton yang duduk dibangku paling belakang memahami apa yang sedang terjadi. Hal ini tentunya tetap dengan mimik muka yang saling menyatu dengan sikap.



Gambar 19. Gerakan anggota badan dan mimik mencerminkan isi perasaan Tokoh.

Foto oleh : Philipus Maliobowo

Jadi dapat disimpulkan bahwa pemberian isi terhadap kalimat yang diucapkan tidak hanya dilakukan oleh suara, tempo dan dinamika, tetapi juga didukung oleh air muka atau mimik dan sikap tubuh yang sempurna, sehingga secara keseluruhan dapat mendukung pemeran dalam melakukan tugasnya.



### 3. Teknik Pengembangan

Teknik pengembangan dapat dicapai dengan pengucapan dan pergerakan jasmani (badan).

#### a. Teknik pengembangan dengan pengucapan

Teknik pengembangan dengan pengucapan dapat dicapai dengan tiga cara, yaitu menaikkan dan menurunkan volume suara, menaikkan dan menurunkan tinggi nada suara, serta menaikkan dan menurunkan kecepatan tempo suara.

##### 1) Menaikan dan Menurunkan Volume Suara

Menaikkan dan menurunkan volume suara artinya dalam mengucapkan dialog, pengucapan dilakukan dengan suara yang menaik dari lirih menjadi keras dan begitu juga sebaliknya, menurunkan volume artinya mengucapkan dialog dari keras menjadi pelan.

Penerapan teknik pengembangan dengan menaikkan dan menurunkan volume suara ini dapat dilakukan apabila suatu ketika seorang pemeran (pemeran) berdialog, dan dialog tersebut sudah sampai pada tingkat suara yang paling keras, padahal ia masih perlu mengembangkan lebih jauh lagi. Sedangkan jika ia ingin menambahkan volume (keras) suara lagi sudah tidak memungkinkan lagi (bisa). Maka pengembangan itu dapat dicapai justru dengan menurunkan volume suara, disertai dengan tempo dan tekanan yang merendah pula, lalu menaikkan kembali, dan begitu seterusnya.





Gambar 20. Gerakan anggota badan dan mimik mencerminkan isi perasaan Tokoh  
Foto oleh : Philipus Maliobowo

Untuk mendalami teknik menaikkan dan menurunkan volume suara dalam teknik pengembangan dapat dilakukan latihan-latihan seperti contoh berikut ini :

Cari pasangan untuk latihan ini.

- a) Pilihlah satu buah kata, kemudian ucapkan. Setelah itu mintalah pasangan untuk menirukan ucapan dengan pengucapan yang lebih keras.
- b) Pilihlah kata yang lainnya, kemudian cobalah bergantian. Yang menirukan mengucapkannya dengan volume yang lebih keras. Kemudian variasikan latihan dengan pengucapan dengan volume yang lebih rendah. Yang menirukan mengucapkan dengan volume yang lebih rendah.
- c) Tahap berikutnya, pilihlah satu kalimat, atau bisa juga sebuah dialog pada sebuah naskah, kemudian lakukan latihan dengan saling menirukan kalimat yang diucapkan, baik dengan volume yang lebih besar ataupun yang lebih rendah.



## 2) Menaikkan dan menurunkan tinggi nada suara

Menaikkan dan menurunkan tinggi nada suara artinya dalam mengucapkan dialog, pengucapan dilakukan dengan menaikkan dan menurunkan nada dari nada rendah menjadi nada yang tinggi dan begitu juga sebaliknya, menurunkan nada dari nada yang tinggi menjadi nada yang rendah. Untuk mendalami teknik menaikkan dan menurunkan tinggi nada suara dalam teknik pengembangan dapat dilakukan latihan-latihan seperti contoh berikut ini :

- a) Latihan masih sama seperti latihan menaikkan dan menurunkan volume suara dengan teknik berpasangan. Akan tetapi pada latihan ini bukan pada keras lemahnya volume suara tetapi pilihan dalam menggunakan nada dasar.
- b) Ucapkan kata dengan nada dasar **do**, mintalah teman Anda untuk menirukan dengan menggunakan nada dasar **re**. Lanjutkan dengan nada dasar **mi**, kemudian mintalah teman Anda untuk menirukan dengan nada dasar **fa** dan begitu seterusnya. Mintalah teman Anda untuk menirukan dengan nada dasar yang lebih tinggi.
- c) Ucapkan kata dengan nada dasar **sol** kemudian mintalah kepada temanmu untuk menirukan dengan nada dasar **fa**. Lanjutkan dengan Nada dasar **si**, kemudian mintalah temanmu untuk menirukan dengan nada dasar **la** dan begitu seterusnya. Mintalah teman anda untuk menirukan dengan nada dasar yang lebih rendah. Lakukan latihan ini secara bergantian dan variasikan dengan nada yang lain misalnya kebalikannya.
- d) Latihan dilanjutkan dengan memilih kalimat yang disepakati, kemudian variasikan latihan dengan nada-nada dasar yang lain.

## 3) Menaikkan dan Menurunkan Kecepatan Tempo Suara

Menaikkan dan menurunkan kecepatan tempo suara prinsipnya sama dengan menaikkan dan menurunkan volume dan tinggi nada





suara, hanya saja pada teknik ini kecepatan tempo suaranya yang dinaikkan dan diturunkan.

Untuk mendalami teknik menaikkan dan menurunkan kecepatan tempo suara dalam teknik pengembangan dapat dilakukan latihanlatihan seperti contoh berikut ini :

- a) Latihan masih sama dengan sebelumnya, latihan berpasangan hanya saja kini menggunakan tempo dalam pengucapan.
- b) Ucapkanlah sebuah kata dengan tempo biasa, mintalah teman anda untuk menirukannya, tetapi dengan tempo lebih cepat lagi.
- c) Ucapkan sebuah kata dengan tempo yang cepat, mintalah teman anda untuk menirukannya dengan tempo yang lebih cepat lagi. 3) Ucapkan sebuah kata dengan tempo yang cepat, mintalah teman anda untuk menirukannya dengan tempo yang lambat
- d) Ucapkan sebuah kata dengan tempo yang lambat, mintalah teman anda untuk menirukannya dengan tempo yang lebih lambat lagi (di eja).

Lakukan latihan ini secara bergantian dan variasikan dengan tempo yang lain. Lakukan juga dengan memilih kalimat yang disepakati, kemudian variasikan latihan dengan mengucapkan kalimat dengan tempo-tempo yang lain.

Untuk bisa melakukan ketiga teknik pengucapan dalam teknik pengembangan ini, dibutuhkan kecakapan berartikulasi (cara pengucapan yang jelas) yang bagus. Dalam penerapannya teknik pengucapan ini harus digunakan secara berganti-ganti untuk menghindari kesan datar apabila digunakan satu teknik saja terus menerus, bahkan bisa jadi seakan-akan sama saja tidak mempergunakan teknik pengembangan sama sekali.



b. Teknik pengembangan dengan penggunaan pergerakan jasmani (badan)

Teknik pengembangan dengan penggunaan pergerakan jasmani (badan) dapat dicapai dengan lima cara, yaitu menaikkan tingkatan posisi jasmani (badan), memalingkan kepala dan tubuh, berpindah tempat, melakukan gerakan anggota badan, melakukan perubahan air muka.



Gambar 21. Teknik Pengembangan  
Foto oleh : Philipus Maliobowo

1) Menaikkan tingkatan posisi jasmani (badan)

Menaikkan tingkatan posisi jasmani (badan) dapat dilakukan dengan berbagai macam cara, seperti menaikkan tingkatan pada kepala. Kepala yang menunduk dinaikkan menjadi menengadah, atau bisa juga, dari sikap tubuh yang berbaring bergerak menjadi duduk, kemudian dari duduk mejadi jongkok atau berlutut, dari berlutut menjadi berdiri, dari berdiri di lantai menjadi naik ke tangga, kemudian naik ke balkon, begitu seterusnya. Gerakan ini tidak melulu pada gerakan yang besar, tapi termasuk pula gerakan yang kecil, seperti menggerakkan (menaikkan) tangan yang terkulai menjadi teracung keatas. Berbagai cara dapat dilakukan oleh pemeran untuk menciptakan pengembangan pada adegan.



Gambar 22. Teknik Pengembangan  
Foto oleh : Philipus Maliobowo

## 2) Memalingkan kepala dan tubuh

Teknik pengembangan dengan memalingkan kepala dan tubuh dapat dilakukan dengan memalingkan kepala dan tubuh, misalnya terdapat dua tokoh dalam sebuah panggung secara bersamaan yaitu tokoh A dan Tokoh B. Keduanya terlibat sedang berdialog. Tokoh A terlihat sedang duduk membolak-balik album foto, tokoh B kemudian berdialog dan memalingkan kepalanya ke arah tokoh A. Tokoh A menanggapi dialog tokoh B tapi tetap dengan intensitasnya membuka-buka album foto. Tokoh B kemudian memalingkan seluruh badannya menghadap ke tokoh A pada dialog berikutnya.



Gambar 23. Teknik Pengembangan

Foto oleh : Philipus Maliobowo

### 3) Berpindah tempat

Yang dimaksud dengan berpindah tempat adalah, pemeran bisa berpindah tempat ketika berada di atas panggung, baik berpindah tempat dari kiri ke kanan, atau dari belakang ke depan, atau, dari atas ke bawah, atau berpindah kemanapun. Yang penting harus diperhatikan adalah setiap perpindahan pemeran haruslah mempunyai alasan yang kuat, dan logis, tidak hanya sebatas bergerak untuk memenuhi panggung (ruangan). Biasanya perpindahan pemeran telah diatur sedemikian rupa pada saat latihan sebelum pementasan.

Sebagai contoh, seorang pemeran akan berjalan menuju jendela untuk melihat cuaca diluar rumah yang akan hujan karena suara guntur beberapa kali terdengar. Perpindahan pemeran menuju ke jendela inilah yang kemudian mempunyai alasan. Tidak hanya berpindah menuju jendela tanpa alasan.

Dengan menciptakan keragaman penempatan dan perpindahan pemeran di atas panggung hal ini sudah merupakan sebuah teknik pengembangan.



Gambar 24. Teknik Pengembangan  
Foto oleh : Philipus Maliobowo

#### 4) Melakukan gerakan anggota badan

Yang dimaksud dengan melakukan gerakan anggota badan adalah melakukan gerakan anggota-anggota badan tanpa berubah atau berpindah tempat. Contoh melakukan gerakan anggota badan misalnya pemeran bertepuk tangan, melambaikan tangan, menjentikkan jari, mengembangkan jari-jari tangan, menghentak-hentakkan kaki, memukul-mukulkan tangan ke meja.

Dengan melakukan gerakan-gerakan anggota badan dengan intensitas yang meningkat secara tidak langsung akan memperlihatkan peningkatan emosi pemeran, dengan begitu akan menciptakan pengembangan.

Dalam buku tentang bermain drama Rendra memberi contoh pada film Jango, Ketika Ramez Quesdas mengucapkan kalimat-kalimat dingin ketika duduk sambil makan sarapannya.

#### **Ramez Quesdeas**

*Jangan lagi menyebut nama Jango, Molly...(meletakkan garpu) Ia sudah hapus dari masa depanmu. Tiga tahun yang lalu di Snake City, ia membunuh Rodrigo (tangan mengepal) Rodrigo iparku. Dan sudah tiga kali engkau lupa. Lain kali jangan lagi kau lupa, kau adalah istriku (kepalan tangannya dipukulkan ke meja)*

Dari contoh berikut terlihat adanya perkembangan dan peningkatan emosi pemeran hanya dengan melakukan gerakan-gerakan anggota badan dengan intensitas yang meningkat, yaitu dengan menggerakkan tangan. dari meletakkan garpu, mengepal, lalu hingga memukulkan kepala tangan kearah meja.

#### 5) Melakukan perubahan air muka

Yang dimaksud dengan melakukan perubahan air muka adalah, pemeran melakukan perubahan-perubahan pada air mukanya (mimik) sesuai dengan emosi yang dirasakan tokoh, ini dilakukan tanpa perlu berpindah tempat, cukup dengan diam dan ekspresi perubahan yang kuat. Dengan berubahnya air muka tentunya mencerminkan perkembangan emosi pemeran, dengan demikian, secara otomatis memberikan pengembangan juga pada adegan atau juga pada dialog yang diucapkan.



Gambar 25. Teknik Pengembangan  
Foto oleh : Philipus Maliobowo

#### 4. Teknik Pengulangan

Teknik pengulangan ini berfungsi untuk mencari bentuk terbaik yang sesuai dengan yang diharapkan dalam sebuah produksi. Teknik



Pengulangan bisa dilakukan dengan pengulangan emosi, pengulangan cara bicara, dan pengulangan gerakan.

a. Teknik Pengulangan Emosi

Untuk mendapatkan kadar emosi yang pas (diharapkan) dari seorang tokoh yang diperankan oleh pemeran, maka diperlukan adanya latihan yang berulang-ulang yang berkaitan dengan emosi atau tingkatan emosi. Kadang kala dalam sebuah pertunjukan sering dijumpai seorang pemeran tidak bisa menyampaikan emosi tokoh secara pas. Pencapaian emosi tokoh tidak sampai. Untuk lebih memahami teknik pengulangan emosi, ajaklah kawan anda untuk berlatih dengan latihan-latihan berikut ini.

- 1) Pilihlah dua warna yang berbeda, semisal warna merah dan warna putih. Bayangkan bahwa Anda saat ini sedang berdebat dengan kawan anda perihal warna yang paling bagus.

Tidak ada dialog lain hanya kata merah dan putih yang didialogkan. Kemudian ucapkan kata merah dan putih dengan tempo yang lambat menjadi semakin cepat hingga klimaks.


Variasikan jumlah kata yang akan diucapkan, bisa diawali dari 10 kali, 15 kali dan 5 kali. Latihan selanjutnya bisa dilakukan dengan memejamkan mata ataupun dengan membebaskan tubuh untuk bergerak.

- 2) Lakukan latihan seperti latihan sebelumnya, kata yang akan diucapkan bisa anda pilih sendiri, sekarang ucapkan kata yang sudah anda pilih dengan volume suara lirih makin keras, hingga suara terdengar begitu keras dan mencapai klimaks.

b. Teknik Pengulangan Cara Bicara

Untuk mendapatkan cara bicara yang pas (diharapkan) dari seorang tokoh yang diperankan oleh pemeran, maka diperlukan adanya latihan yang berulang-ulang yang berkaitan dengan cara berbicara. Untuk lebih memahami teknik pengulangan cara bicara, lakukanlah latihan berikut ini :



- 
- 1) Latihan dengan teknik cermin  
Cari pasangan untuk latihan. Gunakan metode cermin. Sebelumnya, tentukan dulu siapa yang menjadi cermin dan siapa yang bercermin.
  - 2) Latihan Dengan Teknik Cermin suara Pilih satu kata kemudian ucapkan pada cermin dan cermin menirukan kata tersebut dari ucapan yang bercermin. Lakukan latihan secara bergantian.
  - 3) Lingkaran Suara Semua berada dalam lingkaran. Seseorang memulai permainan dengan membuat gesture dan suara yang ditujukan kepada orang disebelahnya. Orang yang di sebelah segera menirukan gesture dan suara tersebut, kemudian segera membuat gesture dan suara baru yang sangat berbeda dan ditujukan untuk orang di sebelahnya, demikian seterusnya sampai semua orang mendapatkan gilirannya.

Para partisipan diharapkan tidak menyiapkan, merencanakan atau menyusun lebih dulu gesture, dan suara yang akan ditunjukkan. Semua dimulai secara spontan dan bebas.

**Variasi:** Permainan dapat dikembangkan dengan melempar gesture dan suara secara acak kepada partisipan lain.

Cobalah permainan ini dengan tidak mencontoh dulu suara dan gesture yang dilakukan oleh partisipan sebelah tetapi cobalah untuk membuat gesture dan suara dengan cepat secara berurutan.

#### c. Teknik Pengulangan Gerakan

Untuk mendapatkan gerakan yang pas (diharapkan) dari seorang tokoh yang diperankan oleh pemeran, maka diperlukan adanya latihan yang berulang-ulang yang berkaitan dengan gerakan tubuh statis maupun pindah tempat (*blocking*).

Untuk lebih memahami teknik pengulangan dengan gerakan, lakukanlah latihan berikut ini.



- 1) Latihan dengan teknik cermin  
Cari pasangan untuk latihan. Gunakan metode cermin. Sebelumnya, tentukan dulu siapa yang menjadi cermin dan siapa yang bercermin.
- 2) Latihan pengulangan dengan teknik cermin gerak Buat sebuah pose atau gerakan kemudian cermin menirukan gerakan atau pose tersebut. Lakukan latihan secara bergantian.
- 3) Latihan Dengan Game  
Lingkaran Penerima  
Semua partisipan berdiri melingkar. Seorang partisipan memulai dengan membuat sebuah gerakan dan pose (gesture) yang kemudian ditirukan oleh partisipan di sebelahnya. Demikian seterusnya sampai semua orang mendapatkan giliran.

**Catatan:** meskipun kita berharap bahwa gesture yang dilakukan tidak akan berubah tetapi perubahan pasti terjadi, karena partisipan lain ada kemungkinan menirukan dengan tidak tepat. Jika ini terjadi maka biarkan saja yang terpenting partisipan berikutnya berusaha menirukan gesture yang telah berubah tersebut dengan sungguh-sungguh.

Variasi: gesture bisa ditambahkan dengan suara atau kata.

#### D. Aktivitas Pembelajaran

Di bawah ini adalah serangkaian kegiatan belajar yang dapat Anda lakukan untuk memantapkan pengetahuan, keterampilan, serta aspek pendidikan karakter yang terkait dengan uraian materi pada kegiatan pembelajaran ini.

1. Pada tahap pertama, Anda dapat membaca uraian materi dengan teknik *skimming* atau membaca teks secara cepat dan menyeluruh untuk memperoleh gambaran umum materi.
2. Berikutnya Anda dianjurkan untuk membaca kembali materi secara berurutan. Hal ini perlu dilakukan untuk menghindari keterlewatan materi dalam bahasan kegiatan pembelajaran ini.
3. Fokuslah pada materi ataupun sub materi yang ingin dipelajari. Baca baik-baik informasinya dan cobalah untuk dipahami secara mandiri sesuai





dengan bahasan materinya.

4. Latihkan secara personal materi praktik dan sesuaikanlah dengan prosedur yang ada di modul. Ulangi latihan tersebut sampai Anda terampil sesuai tingkat pencapaian yang ditentukan dalam modul.
5. Setelah semua materi Anda pahami, lakukan aktivitas pembelajaran dengan mengerjakan lembar kerja berikut.

### **Lembar Kerja 3.1. Tahapan Latihan Teknik Pemeranan 1**

1. Tujuan kegiatan:

Melalui praktik kerja, Anda diharapkan mampu menguasai materi melaksanakan teknik pemeranan 1 yang ada dalam kegiatan pembelajaran ini dengan memperhatikan kemandirian, kerjasama, kedisiplinan, dan terbuka terhadap kritik dan saran.

2. Langkah kegiatan:

- Secara mandiri pelajari uraian materi secara seksama
- Pilih dan tentukan naskah lakon sebagai bahan latihan.
- Secara mandiri pelajaryliah naskah lakon yang telah ditentukan dan pelajari lembar kerja tahap latihan pemeranan 1
- Diskusikan hasil rancangan tahap latihan Anda dengan teman sejawat atau pengampu secara terbuka, saling menghargai pendapat dengan semangat kerjasama
- Isilah lembar kerja Anda setelah melaksanakan latihan sesuai dengan tahapan, kemudian lakukan evaluasi diri apakah latihan tersebut sudah sesuai dengan tahapan yang benar.
- Kerjakan sesuai waktu yang dianjurkan

#### L.K. 3.1 Tahap Latihan Pemeranan 1

<b>Teknik Pemeranan</b>	<b>Ragam Latihan</b>	<b>Tahap Latihan</b>
Teknik Muncul	a. Identifikasi Tokoh b. Dst.	





Teknik Pemeranan	Ragam Latihan	Tahap Latihan
Teknik Memberi Isi	a. Dinamik b. Dst.	
Teknik Pengembangan	a. Menaikan dan Menurunkan Volume Suara b. Dst.	
Teknik Pengulangan	a. Pengulangan Emosi b. Dst.	

6. Dalam kegiatan diklat tatap muka penuh, **Lembar Kerja 3.1** ini Anda kerjakan di dalam kelas pelatihan dengan dipandu oleh fasilitator. Dalam kegiatan diklat tatap muka In-On-In, **Lembar Kerja 3.1** Anda kerjakan pada saat **On the job learning 1 (On-1)** dan dikerjakan secara mandiri sesuai langkah kerja yang diberikan dan diserahkan serta dipresentasikan di hadapan fasilitator saat **in service learning 2 (In-2)** sebagai bukti hasil kerja.

#### E. Latihan / Kasus / Tugas

1. Buatlah analisis tentang keperluan latihan teknik muncul, memberi isi, pengembangan, dan pengulangan dalam pemeranan!
2. Analisislah sebuah video pertunjukan teater dari aspek teknik muncul, memberi isi, pengembangan, dan pengulangan!

#### F. Rangkuman

Teknik muncul Identifikasi tokoh merupakan teknik muncul dengan menggambarkan ciri-ciri tokoh. Teknik muncul untuk menggambarkan identifikasi tokoh meliputi penggambaran usia tokoh, kecacatan tokoh, dan status sosial tokoh. Teknik muncul dengan levelitas dilakukan dengan mengaplikasikan levelitas tubuh yang terdiri dari level atas, level tengah dan bawah. Teknik muncul di ruangan baru, berfungsi menciptakan ruangan





baru pada sebuah adegan. Dibutuhkan kekuatan imajinasi tokoh dalam penggambaran ruang atau setting yang baru. Teknik muncul bisa dilakukan dengan sikap dan rasa tokoh seperti rasa kegembiraan, kesedihan, kecapekan, kemarahan, kecurigaan, ketergesagesaan, kepanikan, santai, keseriusan dan lain-lain.

Yang dimaksud dengan merubah suasana adalah dengan kehadiran atau kemunculan tokoh yang kita mainkan membuat suasana yang sudah dibangun menjadi berubah. Kemunculan pemeran dalam sebuah pertunjukan bisa dibagian mana saja, bisa dibagian awal, tengah atau mendekati ending. Bahkan pemeran bisa keluar masuk pentas beberapa kali. Oleh karena itu butuh kesiapan dan totalitas pemain untuk mempersiapkan diri dalam melakukan teknik muncul. Pemeran dituntut untuk mengikuti pertunjukan meskipun berada disamping atau diluar panggung, sehingga bisa menjaga emosi dan mood agar bisa mengikuti alur cerita dan menciptakan suasana.

Terdapat tiga macam cara memberikan teknik penekanan pada isi kalimat yaitu dengan tekanan dinamik, dengan tekanan nada, dan dengan tekanan tempo. Tekanan dinamik ialah tekanan keras dalam pengucapan. Biasanya pada kata-kata yang dianggap penting, orang akan menekannya dengan lebih keras. Tekanan nada, yaitu tekanan tinggi rendahnya nada dalam pengucapan satu kata dalam sebuah kalimat. Tekanan nada bisa merubah arti sebuah kata, hal ini disebabkan karena tiap kata mempunyai berbagai macam kemungkinan jika diucapkan dengan tekanan yang berbeda. Jika dicermati lebih dalam tekanan nada lebih sering menceminkan isi perasaan dari pada pikiran. Tekanan tempo adalah tekanan lambat dan cepatnya kita mengucapkan sebuah kata dalam kalimat.

Teknik memberi isi, selain menggunakan pengucapan, juga dapat dinyatakan atau ditampilkan melalui anggota badan kita, yaitu melalui gerak, mimik dan sikap badan. Secara terperinci dan detail cara penggunaan anggota badan dan badan bisa digolongkan menjadi gerak, air muka dan sikap. Gerak adalah gerakan dari anggota badan, bisa berupa gerakan jari,



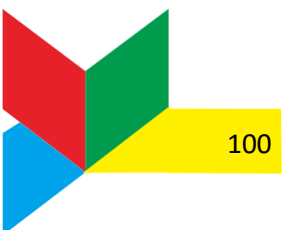



genggaman telapak tangan, gerakan tangan, gerakan bahu, atau anggota tubuh yang lainnya yang merupakan ungkapan perasaan dan pikiran tokoh. Air muka adalah pernyataan perasaan yang dilakukan dengan perubahan-perubahan pada air muka. Sikap adalah keseluruhan badan. Sikap dalam sandiwara-sandiwara klasik banyak sekali dipakai untuk menonjolkan gaya, juga untuk menonjolkan keadaan perasaan.

Pemberian isi terhadap kalimat yang diucapkan tidak hanya dilakukan oleh suara, tempo dan dinamika, tetapi juga didukung oleh air muka atau mimik dan sikap tubuh yang sempurna, sehingga secara keseluruhan dapat mendukung pemeran dalam melakukan tugasnya

Teknik pengembangan dapat dicapai dengan pengucapan dan pergerakan jasmani (badan). Teknik pengembangan dengan pengucapan dapat dicapai dengan tiga cara, yaitu menaikkan dan menurunkan volume suara, menaikkan dan menurunkan tinggi nada suara, serta menaikkan dan menurunkan kecepatan tempo suara. Penerapan teknik pengembangan dengan menaikkan dan menurunkan volume suara ini dapat dilakukan apabila suatu ketika seorang pemain (pemeran) berdialog, dan dialog tersebut sudah sampai pada tingkat suara yang paling keras, padahal ia masih perlu mengembangkan lebih jauh lagi. Sedangkan jika ia ingin menambahkan volume (keras) suara lagi sudah tidak memungkinkan lagi (bisa). Maka pengembangan itu dapat dicapai justru dengan menurunkan volume suara, disertai dengan tempo dan tekanan yang merendah pula, lalu menaikkan kembali, dan begitu seterusnya.

Menaikkan dan menurunkan tinggi nada suara artinya dalam mengucapkan dialog, pengucapan dilakukan dengan menaikkan dan menurunkan nada dari nada rendah menjadi nada yang tinggi dan begitu juga sebaliknya, menurunkan nada dari nada yang tinggi menjadi nada yang rendah. Menaikkan dan menurunkan kecepatan tempo suara prinsipnya sama dengan menaikkan dan menurunkan volume dan tinggi nada suara, hanya saja pada teknik ini kecepatan tempo suaranya yang dinaikkan dan diturunkan. Untuk bisa melakukan ketiga teknik pengucapan dalam teknik





pengembangan ini, dibutuhkan kecakapan berartikulasi (cara pengucapan yang jelas) yang bagus. Dalam penerapannya teknik pengucapan ini harus digunakan secara berganti-ganti untuk menghindari kesan datar apabila digunakan satu teknik saja terus menerus, bahkan bisa jadi seakan-akan sama saja tidak mempergunakan teknik pengembangan sama sekali.

Teknik pengembangan dengan penggunaan pergerakan jasmani (badan) dapat dicapai dengan lima cara, yaitu menaikkan tingkatan posisi jaSMPni (badan), memalingkan kepala dan tubuh, berpindah tempat, melakukan gerakan anggota badan, melakukan perubahan air muka.

Teknik pengulangan ini berfungsi untuk mencari bentuk terbaik yang sesuai dengan yang diharapkan dalam sebuah produksi. Teknik Pengulangan bisa dilakukan dengan pengulangan emosi, pengulangan cara bicara, dan pengulangan gerakan.

## G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut

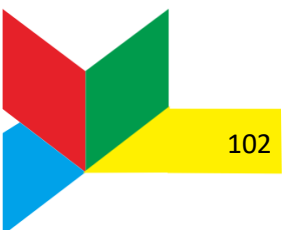
Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran 3 menata busana, beberapa pertanyaan berikut perlu Anda jawab sebagai bentuk umpan balik dan tindak lanjut.

1. Apakah setelah mempelajari kegiatan pembelajaran 3 ini Anda mendapatkan pengetahuan dan keterampilan memadai tentang melaksanakan teknik pemeranan 1?
2. Apakah materi kegiatan pembelajaran 3 ini telah tersusun secara sistematis sehingga memudahkan proses pembelajaran?
3. Apakah Anda merasakan manfaat penguatan pendidikan karakter terutama dalam hal kerjasama, disiplin, dan menghargai pendapat orang lain selama aktivitas pembelajaran?
4. Hal apa saja yang menurut Anda kurang dalam penyajian materi kegiatan pembelajaran 3 ini sehingga memerlukan perbaikan?
5. Apakah rencana tindak lanjut Anda dalam kaitannya dengan proses belajar mengajar di sekolah setelah menuntaskan kegiatan pembelajaran 3 melaksanakan teknik pemeranan 1?



## H. Pembahasan Latihan/Kasus/Tugas

1. Penjelasan mengenai teknik muncul dapat Anda temukan dalam uraian materi (1), teknik memberi isi dalam uraian materi (2), teknik pengembangan dalam uraian materi (3), dan teknik pengulangan dalam uraian materi (4).
2. Analisis video dilakukan dengan memilih video pementasan yang tepat yang memuat aspek teknik muncul, memberi isi, pengembangan, dan pengulangan





## KEGIATAN PEMBELAJARAN 4 MELAKSANAKAN TEKNIK PEMERANAN 2

### A. Tujuan

Melalui studi bacaan modul dan pencatatan kegiatan pembelajaran 4 ini, Anda diharapkan dapat menyajikan teknik pemeranan 2 yang terdiri dari teknik penonjolan, teknik timing, teknik improvisasi, dan teknik laku dramatik untuk pementasan teater secara detail dan cermat.

### B. Kompetensi dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Setelah mempelajari kegiatan pembelajaran 4 ini, peserta mampu:

1. Menyajikan teknik penonjolan sesuai dengan tuntutan karakter dan adegan lakon
2. Menyajikan teknik timing sesuai dengan tuntutan karakter dan adegan lakon
3. Menyajikan teknik improvisasi sesuai dengan tuntutan karakter dan adegan lakon
4. Menyajikan teknik laku dramatik sesuai dengan tuntutan karakter dan adegan lakon

### C. Uraian Materi

#### 1. Teknik Penonjolan

Untuk mendalami teknik menonjolkan dapat dilakukan latihan-latihan seperti contoh berikut ini:

##### a. Latihan Arah Hadap

Lakukan latihan ini dengan santai dan rasakan pergerakan-pergerakan anggota tubuh kita. Latihan dimulai dari menghadap ke arah penonton



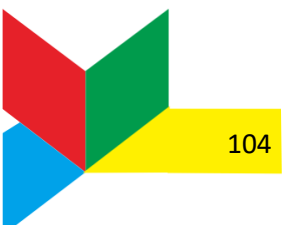
secara frontal, kemudian dilanjutkan 45 derajat ke samping kanan, dilanjutkan 90 derajat ke samping kanan, 135 derajat ke samping kanan sampai membelakangi penonton. Lakukan latihan ini ke arah sebaliknya. Lakukan latihan di atas tetapi dengan posisi jongkok. Dengan melakukan arah hadap anda sudah melakukan teknik penonjolan, apabila semua pemeran berjajar rapi menghadap ke depan, maka yang sedang mendapatkan *point* (penonjolan) adalah bagian depan penonton, apabila menghadap ke samping kiri bersamaan, maka *point* penonjolan ada pada bagian samping kiri. Apabila kita tempatkan tiga orang di beberapa titik di panggung, kemudian kelompok orang-orang yang berkerumun bergerak menghadap kesalah satu arah dari ketiga orang yang berdiri, ini sudah dikatakan teknik penonjolan.



Gambar 26. Contoh latihan arah hadap  
Foto oleh : Philipus Maliobowo

#### b. Latihan Komposisi

Buatlah sebuah komposisi yang bercerita secara kelompok, gunakan levelitas tubuh dari level atas, level tengah hingga level bawah. Kemudian berilah penonjolan.





Misalnya: komposisi sebuah pose keluarga yang menceritakan tentang seorang bapak yang sedang menasehati anaknya yang tidak naik kelas. Ada beberapa anggota keluarga hadir disana. Kemudian berilah penonjolan pada tokoh anak yang sedang dinasehati bapak. Kemudian buatlah pose yang baru dengan penonjolan pada tokoh bapak.



Gambar 27. Contoh Latihan arah hadap dan komposisi  
Foto oleh : Philipus Maliobowo





Pada gambar 27 dengan latihan arah hadap dan komposisi diperlihatkan sebuah penonjolan, orang-orang yang berkerumun membuat komposisi memberikan respon, baik arah pandang, arah hadap tubuh, kepada laki-laki yang ada di bawah berbaju hijau, mereka memberikan penonjolan kepada laki-laki berbaju hijau tersebut.

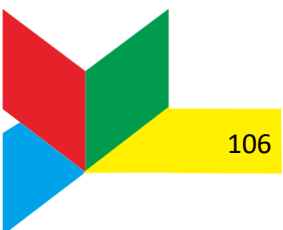
- 1) Dengan cara yang sama, kemudian buatlah sebuah komposisi dengan setting sebuah terminal, kemudian berilah penonjolan pada seorang partisipan yang ditengarai ingin melakukan kejahatan
- 2) Buatlah komposisi potret keluarga.  
Partisipan dibagi dalam kelompok dan diminta untuk membuat pose potret keluarga. Keluarga yang dipilih idealnya adalah keluar yang spesifik.
  - Keluarga ekonom, akuntan
  - Keluarga yang beranggotakan orang-orang gemuk atau kurus
  - Keluarga artis atau selebritis
  - Keluarga ular, kucing, kelinci
  - Keluarga peralatan kantor, kebun, dan lain sebagainya

Sampaikan kepada partisipan bahwa orang lain harus tahu dari pose tersebut siapa sebagai apa dalam keluarga itu, siapa akrab dengan siapa, siapa yang paling dibenci oleh keluarga, siapa yang selalu dipuja, siapa yang selalu menjadi kambing hitam, dan lain sebagainya. Hal ini akan berjalan dengan baik jika masing-masing partisipan mengenal satu sama lain dalam kelompoknya dengan baik.

Catatan: gunakan imajinasi untuk membentuk satu potret keluarga dari yang riil sampai yang abstrak.

## 2. Teknik Timming

Teknik timming bisa dilakukan dengan tiga cara, yaitu gerakan dilakukan sebelum kata-kata diucapkan, gerakan dilakukan bersamaan kata-kata diucapkan, gerakan dilakukan sesudah kata-kata diucapkan.





- a. Gerakan dilakukan sebelum kata-kata  
Untuk melakukan cara ini, pemeran dapat melakukan gerak jasmani (tubuh) apapun baru kemudian disusul dengan kata (dialog).  
Contohnya, seorang ayah dan seorang anak sudah sekian lama tak bertemu. Pada suatu moment tertentu mereka dipertemukan, rindu mereka begitu dalam. Maka yang dilakukan bapak tersebut adalah berlari memeluk anaknya kemudian setelah memeluknya, bapak mengucapkan kata-kata “*aku rindu padamu nak*”.
- b. Gerakan dilakukan bersamaan kata-kata diucapkan  
Untuk melakukan cara ini, pemeran melakukan gerakan secara bersama-sama dengan kata-kata yang diucapkan.  
Jika kita ambil contoh bapak dan anak yang sudah lama tidak bertemu tadi, maka yang dilakukan bapak ketika ia bertemu dengan anaknya ia segera merangkul anaknya sambil mengucapkan kata-kata “*aku rindu padamu nak*”.
- c. Gerakan dilakukan sesudah kata-kata diucapkan  
Untuk cara ini, pemeran mengucapkan kata-kata terlebih dahulu, baru kemudian melakukan gerakan jasmani (tubuh).  
Dengan contoh bapak dan anak yang sudah lama tidak bertemu tadi, maka yang dilakukan bapak ketika bertemu dengan anaknya, ia mengucapkan kata-kata “*aku rindu padamu nak*” baru kemudian ia berlari untuk memeluk anaknya.

Untuk makin menguasai tiga cara berikut, maka cobalah latihan dengan memperagakan kalimat di bawah ini, dan ikuti petunjuk gerakan yang harus dilakukan yang ada di dalam kurung, kemudian carilah kalimat sendiri dan lakukan dengan berbagai variasi.

- 1) Contoh kalimat : “*Aku tak peduli dengan surat ini*” (menyobek-nyobek kertas surat) “*Selamat ulang tahun*” (memberikan sebuah kado) “*Aku tak sudi dihina*” (memukul meja)





- 2) Buat sebuah kalimat pendek, misalnya “*aku tetap akan menunggu kedatangan Budi*” Latihan dilakukan dengan bergerak dulu ke kursi dan duduk baru ucapkan kalimat tersebut.
- 3) Kemudian lakukan latihan dengan merubah polanya, yaitu berbicara dulu baru bergerak. Jadi ucapkan dulu “*aku tetap akan menunggu kedatangan bud*”. baru kemudian bergerak ke kursi untuk duduk.

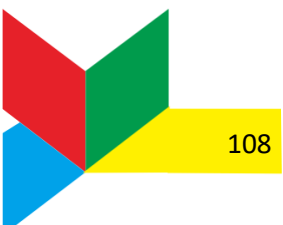
Lakukan latihan ini dengan kalimat-kalimat yang lain dengan model yang sama yaitu bergerak berbarengan dengan berbicara. Lakukan latihan ini dengan kalimat-kalimat yang lain.

Catatan: latihan-latihan tadi akan menimbulkan efek-efek yang berbeda-beda. Sadari efek tersebut sebagai kekayaan batin dan pengalaman untuk dapat di aplikasikan pada pementasan.

Dalam sebuah pertunjukkan Teknik Timing mempunyai akibat yang khusus yaitu dapat memberikan tekanan atau menghilangkan tekanan. Selain itu teknik Timing dapat juga dipakai untuk menjelaskan alasan suatu perbuatan.

a. Timming memberikan tekanan atau menghilangkan tekanan

Timming akan memberikan atau menghilangkan tekanan, hal itu dapat terjadi apabila gerakan yang dilakukan pemeran sangat erat hubungannya dengan kata yang diucapkan. Gerakan yang dilakukan pemeran tersebut bisa dilakukan sesaat sebelum dialog diucapkan atau sesudah dialog diucapkan. Pada contoh pertemuan bapak dan anak tadi, meskipun kalimat bapak yang menyebutkan “*Aku rindu padamu nak*” diucapkan kemudian memeluk, atau diucapkan sambil memeluk ataupun memeluk baru mengucapkan dialog. Maka itu akan lebih memperoleh tekanan dari pada jika diucapkan tanpa melakukan gerakan apa-apa.





b. Timming memperjelas alasan suatu perbuatan

Timming akan memperjelas alasan suatu perbuatan, hal itu dapat terjadi apabila gerakan pemeran dilakukan sebelum atau sesudah kata-kata (dialog) diucapkan.

Misalnya seorang pemeran yang ada di dalam rumah kemudian mengucapkan “*Sebentar lagi turun hujan*” kemudian berjalan ke arah jendela dan ia melihat ke arah luar jendela. Karena hari akan hujan, maka pemeran berjalan menuju jendela untuk melihat langit yang diselimuti mendung. Dari contoh ini dapat kita lihat bagaimana teknik timming menjelaskan alasan suatu perbuatan. Berjalan ke jendela untuk melihat mendung.

Teknik timming ini banyak sekali gunanya dan juga dapat menjelaskan banyak hal, akan tetapi bukan berarti teknik timming ini boleh digunakan secara berlebihan, apalagi jika teknik timming ini digunakan pada saat yang tidak tepat. Akibatnya, justru dapat merusak pertunjukan. Oleh karena itu penggunaan sesuai porsi yang dibutuhkan saja.

### 3. Teknik Improvisasi

Latihan teknik improvisasi harus sering dilakukan, dengan begitu daya cipta seorang pemeran bisa terbuka, pemeran juga harus tidak ragu-ragu terhadap dirinya sendiri, menghilangkan rasa malu-malu yang tak perlu dan menghilangkan prasangka bahwa orang lain akan siap mencela dirinya (Rendra 1993 : 70)

a. Improvisasi Solo

Yang dimaksud dengan improvisasi solo adalah berimprovisasi sendirian tanpa pasangan. Untuk lebih mendalami tentang improvisasi solo maka ikuti instruksi contoh berikut ini.

*“Bayangkan anda berada di pinggir pantai, suara ombak memecah karang, angin berhembus kencang. Tak ada siapa-siapa di sana”.*





Instruksi yang diberikan di sini tidak terlalu lengkap, cukup asal sugestif garis besarnya saja. Tidak dijelaskan keterangan waktu, siang, pagi atau malam, apa yang dikenakan pemeran, apa yang ia lakukan disana. Hal ini sengaja dibuat supaya pemeran yang mengembangkannya dengan improvisasi yang dilakukannya.

Selanjutnya carilah pasangan untuk berlatih improvisasi solo. Setelah itu secara bergantian berikan intruksi-intruksi keterangan laku yang tidak lengkap seperti pada contoh untuk kemudian divisualkan dengan akting, biarkan masing-masing mengembangkan cerita dengan improvisasinya masing-masing daya khayal pemeranlah yang akan mengisi kekurangan itu.

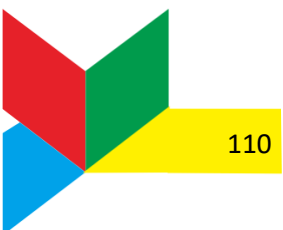
#### b. Improvisasi Berpasangan

Yang dimaksud dengan improvisasi berpasangan adalah berimprovisasi dengan pasangan bermain. Latihan improvisasi berpasangan ini sebetulnya secara tidak langsung juga melatih improvisasi dengan dialog. Pada latihan improvisasi dengan pasangan ini, carilah pasangan terlebih dahulu, kemudian buatlah adegan kecil, tentunya dengan keterangan yang sangat terbatas. Karena jalannya adegan atau ceritera selanjutnya akan bergantung dari aksi reaksi improvisasi dari kedua peserta.

Contoh adegan :

- Dua orang sahabat bertemu disuatu tempat setelah sekian lama tidak berjumpa.
- Seorang wartawan sedang mewawancarai koruptor.

Dalam melakukan latihan improvisasi berpasangan tentunya akan banyak hambatan dan tidak selancar ketika bermain sendiri, karena dengan berpasangan terdapat dua kepala yang mempunyai dua buah pikiran yang belum tentu sama. Maka untuk semakin terbiasa melakukan teknik improvisasi khususnya berpasangan, latihan harus selalu dilakukan.





Untuk memperdalam latihan improvisasi berpasangan, maka lakukan latihan improvisasi dengan adegan ceritera berikut ini.

- Seseorang berada di atas panggung sedang menggigil kedinginan, kemudian datang seseorang membawa tumpukan perhiasan yang mahal harganya.
- Seseorang di atas pentas terlihat sedang mencari sesuatu yang hilang, kemudian datang seseorang menjual obat.

c. Improvisasi menggunakan benda

Yang dimaksud dengan improvisasi menggunakan benda adalah berimprovisasi menggunakan benda sebagai media improvisasi. Teknik improvisasi membutuhkan imajinasi dan kreatifitas. Benda yang digunakan untuk improvisasi bisa digunakan sesuai dengan fungsinya atau bisa juga digunakan bukan untuk fungsinya.

Contohnya sapu. Sapu bisa digunakan untuk menyapu, tapi sapu bisa juga diubah menjadi gitar, atau kuda. Siapkan sebuah benda. Misalnya benda tersebut adalah kursi, maka kursi tersebut bisa dianggap sebagai teman, ajak ngobrol kursi tersebut seperti mengajak ngobrol teman. Dengarkan masalah-masalahnya, beri masukan atau nasehat, kalau memang tidak sesuai, bisa membantahnya dan mungkin bisa memarahinya atau menghiburnya dan lain-lain.

Catatan: latihan awalnya mungkin dilakukan dengan satu orang dan satu benda tetapi kalau sudah terbiasa maka benda tersebut dapat diganti dengan teman Anda.

d. Improvisasi menggunakan rangka cerita

Yang dimaksud dengan improvisasi menggunakan rangka cerita adalah berimprovisasi menggunakan rangka cerita yang sudah dibuat sebelumnya. Seperti yang telah disampaikan di awal, bahwa teater tradisional banyak yang menggunakan sinopsis sebagai alur atau plot dalam ceritera. Pada latihan kali ini sebuah sinopsis yang berupa kerangka cerita atau alur akan digunakan untuk berlatih. Untuk latihan awal sebaiknya dibuat sebuah ceritera yang pendek dengan jumlah





pemeran yang sedikit, cerita bisa dipilih yang dekat dengan lingkungan, atau cerita dongeng yang semua memahami ceritanya, sehingga semua pemeran bisa dengan cepat menangkap cerita. Baru kemudian buatlah ceritera yang lebih panjang dengan pemeran yang lebih banyak pula.

Pada latihan ini dituntut adanya kerja sama dalam kelompok. Pemeran harus saling menahan diri dan memberi kesempatan yang lain untuk berimprovisasi dan mengembangkan improvisasinya sehingga cerita yang sudah disepakati bersama bisa tersampaikan. Untuk makin memahami teknik improvisasi dengan rangka cerita ini lakukanlah latihan ganti peran berikut ini :

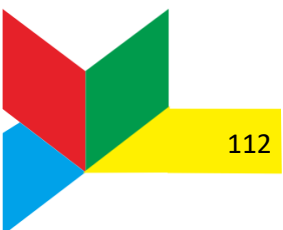
Ajaklah kawan anda untuk melakukan latihan ini, Buat adegan sederhana dan dimainkan oleh dua orang atau lebih. Ambillah cerita atau permasalahan yang sangat sederhana sehingga semua pemeran mampu memainkannya. Di saat adegan sedang berlangsung, mintalah salah seorang kawan untuk menghentikan cerita dan meminta para pemeran bertukar peran, dan cerita terus dilanjutkan. Keadaan ini bisa dilakukan berulang, hingga para pemeran bisa benar-benar saling bertukar peran. Permainan ganti peran ini akan membuat anda kreatif dalam melakukan improvisasi dan melakukan perpindahan karakter dengan cepat.

#### 4. Teknik Laku Dramatik

Teknik laku dramatik bisa dilakukan dengan cara:

##### a. Menahan intensitas emosi

Dengan menahan intensitas emosi, maka emosi yang sepenuhnya baru akan di capai pada klimaks, yaitu dengan cara melakukan tahap demi tahap penggunaan emosi pemeran pada suatu pementasan lakon. Misalnya ketika A marah, maka kemarahan itu bisa dilakukan mulai dari kemarahan yang paling rendah sampai pada puncak kemarahan tingkat yang paling tinggi. Kalau kemarahan itu pada awalnya sudah dimulai dari tingkat yang tinggi





maka ketika sampai pada puncaknya sudah tidak bisa marah lagi. Perkembangan emosi pemeran bisa dicapai karena ada teknik menahan. Misalnya menahan kegembiraan dan secara bertahap melepaskannya untuk lalu meledak dalam klimaks.



Gambar 28. Klimaks pemain  
Foto oleh : Philipus Maliobowo

#### Contoh aplikasi Teknik menahan

Misalnya, tokoh A mendapat kabar kalau ia lulus ujian, tokoh A kemudian tidak lantas gembira, akan tetapi tokoh A menahan perasaan gembira tersebut, selang berapa lama ia sampai di sekolah dan melihat pengumuman yang ditempel di papan pengumuman. Ada namanya tertera disana. Tokoh A masih menahan perasaan gembira tersebut. Begitu orang tua atau guru A memberikan Ijazah, kelulusannya terlihat makin nyata, kemudian tokoh A melepaskan kegembiraan itu dan tercapailah klimaks. Dari contoh berikut, terlihat bahwa dengan teknik menahan, perkembangan emosi dapat diciptakan. Dari satu emosi ke emosi yang lain hingga mencapai klimaks mempunyai kadar atau tingkatan yang berbeda-beda.

#### b. Menahan reaksi

Menahan reaksi, maksudnya menahan reaksi terhadap perkembangan alur sebelum mencapai klimaks. Teknik menahan





reaksi yaitu menyesuaikan tingkat emosi yang terdapat pada alur yang sedang dimainkan.

Misalnya, si A memainkan peran yang sangat ketakutan, dan ketakutan itu harus muncul pada klimaks. Maka reaksi ketakutan tersebut harus disesuaikan dengan adegan-adegan yang sedang berlangsung sampai pada puncak ketakutan pada klimaks.

c. Menggunakan teknik gabungan.

Teknik Gabungan, yaitu memadukan antara gerakan dan suara.

Misalnya seorang pemeran yang telah menggunakan suara yang lepas menggabungkan dengan menahan gerakangerakannya atau sebaliknya, apabila ia telah melepaskan gerakannya maka suaranya yang ditahan. Baru kemudian pada klimaks ia lontarkan semuanya. Baik suara maupun gerakan, sehingga klimaks itu akan benar-benar terasa sebagai titik tertinggi dari segala emosi, pengucapan dan gerakan yang ditampilkan.

d. Teknik permainan bersama

Kerjasama antara pemeran, yaitu suatu kerjasama yang ditempuh oleh pemeran di panggung untuk membina puncak permainan. Usaha bisa dilakukan dengan cara kebalikan.

Misalnya : dalam sebuah adegan pertengkaran antara dua orang atau lebih, jika yang seorang berbicara dengan keras, maka lawannya berbicara dengan tempo yang lambat. Bila yang satu telah banyak bergerak. Lawannya sama sekali tidak bergerak, baru pada klimaks mereka bersama-sama mencapai puncak suara dan gerak.

Misalnya, **A** berbicara dengan intensitas tinggi maka **B** harus bicara dengan tempo yang lambat dengan penuh tekanan, A banyak bergerak atau berpindah-pindah maka B tidak terlalu banyak bergerak hanya mengawasi perpindahan **A**. Baru pada puncaknya antara **A** dan **B** bersama mencapai puncak suara dan gerakan.

e. Teknik penempatan pemeran

Teknik ini sangat erat hubungannya dengan tugas penyutradaraan, karenanya antara sutradara dengan pemeran sangat diperlukan





suatu jalinan kerja sama yang erat. Penempatan pemeran yaitu dengan cara memindah-mindahkan di atas pentas. Secara teknis pemeran yang berada di panggung bagian belakang akan lebih kuat dibanding dengan pemeran yang berada di panggung bagian depan ketika pemeran itu berhadaphadapan. Teknik ini berhubungan dengan penyutradaraan maka penggunaan teknik ini harus bekerja sama dengan sutradara.

Untuk semakin memahami materi ini lakukanlah latihan-latihan berikut ini :

#### 1. Berbicara Dengan Tangga Nada

Buat sebuah kelompok terdiri dari tiga orang dan lakukan percakapan. Satu orang berbicara dengan nada dasar do, maka kedua orang lainnya berbicara dengan nada di atasnya. Lakukan latihan di atas dengan cara kebalikannya, yaitu semakin menurun.

#### 2. Bergerak Dengan Level

Lakukan latihan dengan cara bergerak dan berbicara. Satu orang bergerak dengan cepat, tetapi berbicara dengan tempo yang lambat. Satu orang berbicara cepat, tetapi bergerak dengan lambat. Sedangkan yang satu mengawasi perkembangan dua orang tersebut dan menghentikan dengan satu gerakan dan suara.

Hal yang perlu diperhatikan dari latihan ini adalah bagaimana kita bisa menahan dan mengontrol perkembangan cerita dan kita harus menghentikannya.

### D. Aktivitas Pembelajaran

Di bawah ini adalah serangkaian kegiatan belajar yang dapat Anda lakukan untuk memantapkan pengetahuan, keterampilan, serta aspek pendidikan karakter yang terkait dengan uraian materi pada kegiatan pembelajaran ini.

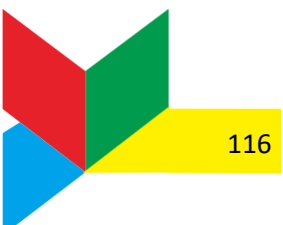




1. Pada tahap pertama, Anda dapat membaca uraian materi dengan teknik *skimming* atau membaca teks secara cepat dan menyeluruh untuk memperoleh gambaran umum materi.
2. Berikutnya Anda dianjurkan untuk membaca kembali materi secara berurutan, setelah itu lakukan diskusi dengan kolega/peserta diklat lainnya.
3. Fokuslah pada materi ataupun sub materi yang ingin dipelajari. Baca baik-baik informasinya dan cobalah untuk dipahami secara mandiri sesuai dengan bahasan materinya.
4. Latihkan secara personal maupun kelompok dalam mempelajari materi praktik dan sesuaikanlah dengan prosedur yang ada di modul. Ulangi latihan tersebut sampai Anda terampil sesuai tingkat pencapaian yang ditentukan dalam modul.
5. Setelah semua materi Anda pahami, lakukan aktivitas pembelajaran dengan mengerjakan lembar kerja berikut.

#### **Lembar Kerja 4.1. Tahap Latihan Teknik Pemeranan 2**

1. Tujuan kegiatan:  
Melalui praktik kerja, Anda diharapkan mampu menguasai materi melaksanakan teknik pemeranan 2 yang ada dalam kegiatan pembelajaran ini dengan memperhatikan kemandirian, kerjasama, kedisiplinan, dan terbuka terhadap kritik dan saran.
2. Langkah kegiatan:
  - Secara mandiri pelajari uraian materi secara seksama
  - Pilih dan tentukan naskah lakon sebagai bahan latihan.
  - Secara mandiri pelajaryliah naskah lakon yang telah ditentukan dan pelajari lembar kerja tahap latihan pemeranan 2
  - Diskusikan hasil rancangan tahap latihan Anda dengan teman sejawat atau pengampu secara terbuka, saling menghargai pendapat dengan semangat kerjasama
  - Isilah lembar kerja Anda setelah melaksanakan latihan sesuai dengan tahapan, setelah itu lakukan evaluasi diri apakah latihan yang telah dilakukan sudah sesuai dengan tahapan latihan.





#### L.K. 4.1 Tahap Latihan Pemeranan 2

Teknik Pemeranan	Ragam Latihan	Tahap Latihan
Teknik Penonjolan	a. Arah Hadap b. Dst.	
Teknik Timming	a. Gerakan dilakukan sebelum kata-kata b. Dst.	
Teknik Improvisasi	c. Solo d. Dst.	
Teknik Laku Dramatik	a. Menahan Intensitas Emosi b. Dst.	


3. Dalam kegiatan diklat tatap muka penuh, **Lembar Kerja 4.1** ini Anda kerjakan di dalam kelas pelatihan dengan dipandu oleh fasilitator. Dalam kegiatan diklat tatap muka In-On-In, **Lembar Kerja 4.1** Anda kerjakan pada saat **On the job learning 1 (On-1)** dan dikerjakan secara mandiri sesuai langkah kerja yang diberikan dan diserahkan serta dipresentasikan di hadapan fasilitator saat **in service learning 2 (In-2)** sebagai bukti hasil kerja.

#### E. Latihan / Kasus / Tugas

Jawablah pertanyaan-pertanyaan ini berikut.

1. Sajikan latihan arah hadap frontal ke penonton, 45 derajat, 90 derajat, 135 derajat !
2. Sajikan komposisi untuk mengaplikasikan teknik penonjolan !
3. Sajikan teknik timing terkait gerakan dan kata-kata !
4. Jelaskan apa yang dimaksud dengan timing memperjelas alasan suatu perbuatan!
5. Sajikan latihan improvisasi dengan benda !
6. Jelaskan apayang dimaksud dengan improvisasi dengan rangka cerita!
7. Sajikan sebuah contoh adegan dengan menahan intensitas emosi pada teknik laku dramatik!



- 
8. Jelaskan apa yang dimaksud dengan teknik menahan reaksi pada teknik laku dramatik!
  9. Jelaskan apa yang dimaksud dengan teknik penempatan pemaian pada teknik laku dramatik!


## F. Rangkuman

Teknik penonjolan biasanya mengaplikasikan teknik pengucapan seperti teknik tekanan dinamik, tekanan nada, tekanan tempo dan teknik jasmani. Teknik memberi isi memang erat kaitannya dengan teknik menonjolkan. Pada hakekatnya apa yang ditonjolkan merupakan isi. Bedanya tidak semua isi harus ditonjolkan.

Lebih lanjut Rendra menjelaskan (1979 :44-45) teknik jasmani dirasa lebih manjur (pas atau tepat) dari pada teknik pengucapan apabila diaplikasikan dalam teknik penonjolan, meskipun keduanya sama-sama dinamis. Ini bukan berarti lantas kemudian teknik pengucapan tidak boleh dilakukan. Teknik jasmani lebih memiliki dinamika visual, seperti perubahan-perubahan gerak yang menyangkut perubahan tempat atau perubahan tingkat (level). Tetapi perlu diingat, dengan begitu, bukan berarti pemeran bebas membuat gerakan-gerakan. Gerakan yang terlalu banyak dibuat oleh pemeran justru akan membingungkan. Gerakan yang dibuat harus pas, tepat dan hemat. Sebab satu gerakan yang tidak berarti, sama dengan seribu kata kosong. Satu gerak palsu sama dengan seribu gerak palsu. Gerakan yang dibuat akan berarti kalau merupakan sebuah pengembangan dan dilakukan dengan tempo yang cukup kecukupan untuk meresapkannya.

Teknik timing bisa dilakukan dengan tiga cara, yaitu gerakan dilakukan sebelum kata-kata diucapkan, gerakan dilakukan bersamaan kata-kata diucapkan, gerakan dilakukan sesudah kata-kata diucapkan.

Dalam sebuah pertunjukan Teknik timing mempunyai akibat yang khusus yaitu dapat memberikan tekanan atau menghilangkan tekanan. Selain itu teknik timing dapat juga dipakai untuk menjelaskan alasan suatu perbuatan. Teknik timing ini banyak sekali gunanya dan juga dapat



menjelaskan banyak hal, akan tetapi bukan berarti teknik timing ini boleh digunakan secara berlebihan, apalagi jika teknik timing ini digunakan pada saat yang tidak tepat. Akibatnya, justru dapat merusak pertunjukan. Oleh karena itu penggunaan sesuai porsi yang dibutuhkan saja.

Latihan teknik improvisasi harus sering dilakukan, dengan begitu daya cipta seorang pemeran bisa terbuka, pemeran juga harus tidak ragu-ragu terhadap dirinya sendiri, menghilangkan rasa malu-malu yang tak perlu dan menghilangkan prasangka bahwa orang lain akan siap mencela dirinya. Terdapat empat cara berlatih teknik improvisasi yaitu teknik improvisasi solo, teknik improvisasi berpasangan, teknik improvisasi menggunakan benda dan teknik improvisasi menggunakan rangkaian cerita.

Dalam memerankan tokoh, seorang pemain harus mengingat takaran yang dituntut untuk dicapai. Seorang pemain harus mempunyai kepekaan dalam menangkap takaran ini dan mematuhi sehingga pemeran dapat mencapai titik klimaks dalam pemerannya. Sering kali seorang pemeran tidak bisa mencapai titik klimaks (puncak) dalam pemerannya. Apalagi jika ia sudah mulai dengan tingkat perkembangan yang terlalu tinggi dan tak terkendali. Hal itu bisa disebabkan karena pemeran tidak bisa mengontrol atau mengelola emosinya (lakuan dramatik) hingga menuju puncak (klimaks) atau bahkan bisa juga diakibatkan karena memang takaran emosi pemeran tidak sampai. Maka perlu dilakukan sebuah cara supaya pemeran dapat mengatur lakuan dramatik sehingga bisa mencapai klimaks (puncak) pada saatnya.

Terdapat lima cara supaya pemeran bisa mengatur laku dramatik dan berhasil mencapai klimaks atau puncak. Yaitu, menahan intensitas emosi, menahan reaksi, menggunakan teknik gabungan, menggunakan teknik permainan bersama, dan menggunakan teknik penempatan pemain.

## G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran 4 melaksanakan teknik pemeranan 2, beberapa pertanyaan berikut perlu Anda jawab sebagai bentuk umpan balik dan tindak lanjut.



1. Apakah setelah mempelajari kegiatan pembelajaran 4 ini Anda mendapatkan pengetahuan dan keterampilan memadai tentang melaksanakan teknik pemeranan 2?
2. Apakah materi kegiatan pembelajaran 4 ini telah tersusun secara sistematis sehingga memudahkan proses pembelajaran?
3. Apakah Anda merasakan manfaat penguatan pendidikan karakter terutama dalam hal kerjasama, disiplin, dan menghargai pendapat orang lain selama aktivitas pembelajaran?
4. Hal apa saja yang menurut Anda kurang dalam penyajian materi kegiatan pembelajaran 4 ini sehingga memerlukan perbaikan?
5. Apakah rencana tindak lanjut Anda dalam kaitannya dengan proses belajar mengajar di sekolah setelah menuntaskan kegiatan pembelajaran 4 melaksanakan teknik pemeranan?

#### H. Pembahasan Latihan/Kasus/Tugas

1. Penjelasan mengenai teknik jasmani tepat untuk diaplikasikan dalam teknik penonjolan dapat Anda temukan dalam uraian materi 1.a.
2. Penjelasan mengenai kaitan teknik penonjolan dengan plot lakon dapat Anda temukan dalam uraian materi 1.b.
3. Penjelasan mengenai latihan teknik timing dapat Anda temukan dalam uraian materi 2
4. Penjelasan mengenai teknik timing dapat memperjelas alasan suatu perbuatan bisa Anda temukan dalam uraian materi 2.b.
5. Penjelasan mengenai latihan improvisasi dengan benda dapat Anda temukan dalam uraian materi 3.c.
6. Penjelasan mengenai latihan improvisasi dengan rangka cerita dapat Anda temukan dalam uraian materi 3.d
7. Untuk menyajikan contoh adegan dengan menahan intensitas emosi pada teknik laku dramatik, Anda dapat membaca uraian materi 4.a.
8. Penjelasan mengenai teknik menahan reaksi pada teknik laku dramatik dapat Anda temukan dalam uraian materi 4.b.
9. Penjelasan mengenai teknik penempatan pemain pada teknik laku dramatik dapat Anda temukan dalam uraian materi 4.e.





## PENUTUP

Demikian Modul Diklat Pembinaan Karir Guru untuk Guru Seni Budaya Sekolah Menengah Atas aspek Seni Teater Kelompok Kompetensi C dengan subjek Pendekatan, Strategi, Metode, Teknik, dan Model Pembelajaran dan teknik pemeranan. Materi yang diurai menjadi kegiatan pembelajaran tentang pengembangan potensi peserta didik, pengetahuan teknik pemeranan, melaksanakan teknik pemeranan 1 dan melaksanakan teknik pemeranan 2 ini diusahakan dapat memenuhi kebutuhan Anda dalam meningkatkan dan mengembangkan kompetensi. Meski demikian, tentu masih banyak terdapat kekurangan terkait penyusunan modul ini. Oleh karena itu, kami harapkan Anda bisa menambah referensi dari sumber-sumber terkait lainnya.

Melalui kegiatan pembelajaran berbasis modul ini, diharapkan dapat membantu Anda sebagai Guru Seni Budaya aspek Seni Teater untuk belajar secara mandiri, mengukur kemampuan diri sendiri, dan menilai diri sendiri utamanya dalam subjek Pendekatan, Strategi, Metode, Teknik, dan Model Pembelajaran dan teknik pemeranan melalui pengetahuan konseptual, faktual serta keterampilan. Semoga modul ini dapat digunakan sebagai panduan mandiri bagi Anda pribadi dan selanjutnya dapat menjadi rujukan atau referensi dalam proses pembelajaran di kelas sehingga peningkatan kompetensi yang menjadi tujuan utama modul ini menemukan maknanya secara nyata.


Tidak lupa dalam kesempatan ini, penyusun mohon saran dan kritik yang membangun modul ini dan demi sempurnanya penyusunan modul di masa-masa yang akan datang. Semoga modul ini memberikan manfaat bagi Anda Guru Seni Budaya aspek Seni Teater.



## GLOSARIUM

Adegan	: bagian dari babak yang menggambarkan satu suasana dari beberapa suasana dalam babak
Akting	: tingkah laku yang dilakukan pemain sebagai wujud penghayatan peran yang dimainkan
Pemeran	: orang yang melakukan akting Artikulasi : hubungan antara apa yang dikatakan dengan bagaimana mengatakan dan dipengaruhi oleh penguasaan organ suara
Dialog	: percakapan para pemain
Drama	: salah satu jenis lakon swerius yang berisi kisah kehidupan manusia yang memiliki konflik yang rumit dan penuh daya emosi tetapi tetap mengagungkan sifat tragedi
Gesture	: sikap tubuh yang memiliki makna, bisa juga diartikan dengan gerak tubuh sebagai isyarat
Imjinasi	: proses pembentukan
Improvisasi	: gerakan dan ucapan yang tidak terencana untuk menghidupkan permainan Ketoprak : pertunjukan teater daerah dari Jawa Tengah dan Yogyakarta
Konflik	: ketegangan yang muncul dalam lakon, akibat adanya karakter yang bertentangan, baik dengan dirinya sendiri maupun yang ada diluar dirinya
Konsentrasi	: kesanggupan atau kemampuan yang diperlukan untuk mengerahkan pikiran dan kekuatan batin yang ditujukan ke suatu sasaran tertentu sehingga dapat menguasai diri dengan baik

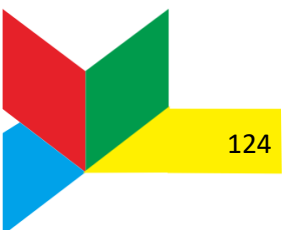




Lakon	: penuangan ide cerita penulis menjadi alur cerita yang berisi peristiwa yang saling mengait dan tokoh atau peran yang terlibat, disebut juga naskah cerita
Lenong	: pertunjukan teater daerah Betawi (Jakarta)
Level	: (1) Istilah pemeranan dan penyutradraan untuk mengatur tinggi rendah pemain. (2) Istilah tata suara untuk tingkat ukuran besar kecilnya suara yang terdengar
Longser	: pertunjukan teater daerah Jawa Barat
Ludruk	: pertunjukan teater daerah Jawa Timur
Mimik	: ekspresi gerak wajah untuk menunjukkan emosi yang dialami pemain
Mood	: kondisi emosional seorang pemeran.
Pemeran	: seorang seniman yang menciptakan peran yang digariskan oleh penulis naskah, sutradara, dan dirinya sendiri
Penonton	: orang yang hadir untuk menyaksikan pertunjukan teater
Properti	: benda atau pakaian yang digunakan untuk mendukung dan menguatkan akting pemeran
Struktur Dramatik	: rangkaian alur cerita yang saling bersinambung dari awal cerita sampai akhir
Side Wing	: bagian kanan dan kiri panggung yang tersembunyi dari penonton, biasanya digunakan para pemeran menunggu giliran sesaat sebelum tampil
Surprise	: Peristiwa yang terjadi diluar dugaan penonton sebelumnya dan memancing perasaan dan pikiran penonton agar menimbulkan dugaandugaan yang tidak pasti Sutradara : orang yang mengatur dan memimpin dalam sebuah permainan



- Teater tradisional : teater yang telah hidup, berkembang dan diajarkan secara turun temurun dari generasi ke generasi (biasanya secara lisan) oleh masyarakat suatu daerah tertentu
- Teater daerah : seni teater yang memiliki ciri-ciri khas suatu daerah tertentu yang digolongkan menjadi teater tradisional dan teater daerah baru
- Teknik Muncul : suatu teknik seorang pemeran dalam memainkan peran untuk pertama kali memasuki sebuah pentas lakon
- Teknik Timing : teknik ketepatan waktu antara aksi tubuh dan aksi ucapan atau ketepatan antara gerak tubuh dengan dialog yang diucapkan
- Tempo : cepat lambatnya suatu ucapan yang kita lakukan
- Wos : ringkasan cerita atau garis besar cerita dalam pementasan ketoprak, wos semacam sinopsis pengganti naskah. Setelah diberikan wos oleh sutradara, pemeran menggunakan teknik improvisasi dalam bermain peran.





## DAFTAR PUSTAKA

- Anirun, Suyatna, (1978) *Pengantar Kepada Seni Peran*, Bandung : Lembaga Kesenian Bandung.
- Abimanyu, S. (2008). *Strategi pembelajaran*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Andi Nurdiansyah, *Pengembangan Belajar* .  
online:<http://andinurdiansah.blogspot.com/2011/11/pengembangan-pengalaman-belajar.html>. diakses 20 Mei 2017
- Bowskill, Derek, (1973). *Acting and Stagecraft*, London: W.H.Allen &Co. Ltd.
- Budimansyah. (2004) *Belajar Kooperatif Model Penyelidikan Kelompok dalam Pembelajaran Membaca Pemahaman untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas V SD*. Tesis tidak diterbitkan. Malang: Program studi pendidikan Bahasa dan Sastra SD, Pascasarjana Universitas Negeri Malang.
- Depdikbud. (2014). *Permendikbud No.103 Tahun 2014 tentang Pembelajaran pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah*. Jakarta: Depdikbud.
- Harymawan, RMA, (1993). *Dramaturgi*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Hodgson, John and Ernest Richard, (1979). *Improvisation*, New York : Grove Press. Inc.
- Pengertian Pendekatan, Strategi, Metode, Teknik ... - Akhmad...  
[akhmadsudrajat.wordpress.com/2008/09/12/pendekatan-strategi-metode-teknik-dan-model-pembelajaran](http://akhmadsudrajat.wordpress.com/2008/09/12/pendekatan-strategi-metode-teknik-dan-model-pembelajaran), diakses 20 Mei 2017.
- Rendra, WS. (1993). *Seni Drama Untuk Remaja*, Jakarta: Pustaka Jaya.
- ..... (1989). *Tentang Bermain Drama*, Bandung: PT Dunia Pustaka Jaya.
- Santoso, Eko Dkk, (2008). *Seni Teater Jilid 2 untuk SMK*, Jakarta : Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, Departemen Pendidikan Nasional.
- Sanjaya, W. (2010). *Strategi Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.



Syaiful Sagala. (2005). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Penerbit Alfabeta.

*Sumber: Materi Pelatihan Implementasi Kurikulum 2013 Tahun 2016. Kemdikbud.*  
<http://ainamulyana.blogspot.com/2016/04/model-pembelajaran-dalam-kurikulum-2013.html>. di akses 20 Mei 2017







**DIREKTORAT JENDERAL GURU DAN TENAGA KEPENDIDIKAN  
KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
2018**