

DESAIN PEMBELAJARAN LABORATORIUM SENI TEATER ERA NEW NORMAL

Moh. Mujib Alfirdaus

Sekolah Tinggi Kesenian Wilwatikta Surabaya

m.muji alfirdaus08@gmail.com

Abstrak

Upaya penyesuaian dunia pendidikan dalam situasi pandemi sudah banyak dilakukan oleh semua civitas akademik, baik tingkat pendidikan dasar sampai dengan pendidikan tinggi. Tentu semua itu melalui arahan dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. Pendidikan seni utamanya pada proses pembelajaran sangat merasakan dampak ini, terlebih lagi seni pertunjukan yang sifatnya sangat komunal. Untuk itu harus ada perancangan atau desain pembelajaran terhadap pembelajaran seni pertunjukan supaya tetap bisa dilaksanakan. Pembelajaran seni pertunjukan teater misalnya, yang memiliki kompetensi pengetahuan dan praktek maka pilihan yang paling utama untuk bisa dilakukan dengan situasi pandemi ini adalah dengan pembelajaran daring. Pembelajaran jarak jauh memiliki kelemahan dan kekuatan tersendiri. Pembelajaran yang bersifat teori/pengetahuan sangat bisa dilakukan dengan jarak jauh, tetapi untuk praktikum tentu saja sangat berbeda apalagi seni pertunjukan. Proses pembelajaran seni pertunjukan teater yang dilakukan secara langsung peserta didik dengan mudah mengikuti ketercapaian pembelajaran. Pembelajaran daring untuk praktikum tentu saja dibutuhkan rancangan yang sesuai untuk bisa mendapatkan ketercapaian pembelajaran. Banyak perangkat pembelajaran yang harus disiapkan. Hal yang paling prinsip adalah laboratorium pertunjukan. Maka desain dan teknologi pembelajaran merupakan instrument yang mendasar untuk dipakai dalam pembelajaran seni pertunjukan teater di Era New Normal.

Kata Kunci: Desain Pembelajaran laboratorium, Seni Teater, New Normal

I. PENDAHULUAN

Dunia pendidikan pada masa pandemi global akibat covid 19 merasakan dampaknya, praktis proses pembelajaran

secara konvensional di tingkat pendidikan dasar sampai pendidikan tinggi sementara ditiadakan. Proses pembelajaran tidak lagi dilakukan secara tatap muka langsung untuk

mengurangi penyebaran covid 19, karena hal yang paling penting adalah menjaga keselamatan umat manusia. Situasi inilah yang kemudian dilakukan oleh pemerintah dalam hal ini sektor pendidikan menjadi perhatian khusus. Presiden Jokowi berpendapat bahwa proses pembelajaran dengan model jarak jauh atau daring merupakan hal yang normal, karena sejak dahulu sebetulnya dunia pendidikan sudah menerapkan model pembelajaran jarak jauh, hanya saja tidak sepenuhnya bisa diterapkan oleh berbagai level pendidikan. Dengan adanya pandemic pembelajaran jarak jauh wajib dilakukan. Dunia pendidikan dalam proses pembelajarannya secara otomatis meningkatkan kemampuan dengan melakukan inovasi metode pembelajaran. Akhir akhir ini pemerintah melalui kementerian pendidikan dan kebudayaan memberikan arahan khusus terkait dengan proses keberlangsungan pendidikan di tingkat dasar dan perguruan tinggi.

Situasi pandemi memaksa semua hal dilakukan secara virtual. Dunia digital tidak bisa dipungkiri lagi sebagai instrumen pembelajaran yang inovatif dan efektif. Ketika kurikulum disesuaikan dengan

konteks perkembangan zaman, maka teknologi merupakan salah satu instrument pembelajaran yang paling penting. Selain itu proses desain atau merancang pembelajaran harus sesuai dengan tujuan pembelajaran. Desain Instruksional atau desain pembelajaran dimaksudkan untuk membantu individu belajar lebih dari sekedar melaksanakan proses pengajaran artinya bahwa belajar adalah proses kompleks yang dipengaruhi oleh banyak variable yang saling terkait seperti ketekunan, waktu belajar, kualitas pembelajaran. Jadi desain instruksional ini tidak dapat hanya memfokuskan pada satu variabel saja oleh karena itu desain instruksional menggunakan pendekatan *system approach* yakni suatu system yang mempunyai berbagai sub system dan diarahkan untuk tercapainya tujuan instruksional yang telah ditentukan.

Desain Pembelajaran adalah proses interaktif dengan melibatkan peserta didik artinya bahwa desain pembelajaran menganut prinsip learner-centered atau berorientasi pada peserta didik sehingga peserta didik ikut terlibat dalam proses pembelajaran. Situasi pandemi menuntut pembelajaran jarak jauh, pembelajaran seni

teater merupakan pembelajaran ygng memiliki kompetensi pengetahuan/kognitif dan ketrampilan/psikomotorik, materi yang bersifat teori diberikan diawal, sedangkan praktek dilakukan pada pertemuan selanjutnya. Pembelajaran seni teater yang bersifat praktikum merupakan berbasis laboratorium, oleh karena itu desain pembelajarannya juga harus merujuk pada penguasaan keterampilan. Pembelajaran laboratorium bisa dipahami sebagai kompetensi utama didalam mengembangkan keterampilan dibidang teater, laboratorium yang dimaksud adalah ruang khusus untuk dirancang melakukan pelatihan secara terukur,penetapan dan pengujian.

Situasi pandemi menuntut pembelajaran praktikum yang berbasis laboratorium mengalami kesulitan, maka pembelajaran bisa dilakukan dengan menggunakan laboratorium yang bisa disesuaikan dengan materi pembelajaran. Dalam hal ini, laboratorium Pembelajaran teknik dasar penyutradaraan misalnya, bisa memanfaatkan ruangan rumah, halaman, kebun, toko, atau tempat yang mendukung untuk dilakukan proses latihan/praktik. Pserta didik memanfaatkan orang orang

terdekat disekitar, seperti keluarga atau tetangga untuk dijadikan obyek. Keluarga bisa dijadikan sampling aktor atau peraga untuk mewujudkan proses garap kerja sutradara. Berikut merupakan rancangan proses pembelajaran seni teater dengan jarak jauh.

II. KAJIAN PUSTAKA

a. Teori Belajar Konstruktivis

Salah satu yang melandasi teori dalam pengembangan model pembelajaran adalah konstruktivisme. Pendekatan ini menekankan pentingnya peserta didik membangun sendiri pengetahuan mereka melalui keterlibatan aktif proses belajar mengajar. Sebagian besar waktu proses belajar mengajar berbasis pada peserta didik sehingga proses pembelajaran ini lebih diwarnai *student centered* daripada *teacher centered* . Peserta didik harus mengkonstruk pengetahuan itu dan member makna melalui pengalaman nyata. Peserta didik dibisakan dalam memecahkan permasalahan, menemukan suatu yang berguna untuk dirinya, dan bergelut dengan ide-ide. Pendidik tentunya tidak mampu memberikan semua pengetahuan kepada peserta didik.

Filsafat konstruktivisme mengatakan bahwa pengetahuan seseorang itu dikonstruksikan oleh peserta didik itu sendiri (suparno,1996). Perolehan pengetahuan harus melalui tindakan secara aktif peserta didik, Matthews dalam Suparno (1997:49) menjelaskan bahwa:

Secara garis besar membagi aliran konstruktivisme menjadi dua yaitu konstruktivisme psikologi dan konstruktivisme sosiologi. Konstruktivisme psikologi biasanya disebut konstruktivisme personal lebih menekankan bahwa pengetahuan disusun oleh pembelajar aktif dan independen yang memecahkan masalah dengan menarik makna dari pengalaman dan konteks terjadinya pengalaman, dan aliran ini dianut oleh Jean Piaget.

b. Konsep Pembelajaran Seni Teater

Teknik Pemeranan Richard Bolelavsky

Richard Bolelavsky adalah tokoh yang dikenal sebagai murid Stanislavsky, mengembangkan teori Stanislavsky. Bolelavsky lebih menitikberatkan pembinaan sukma. Pendekatannya lazim disebut pendekatan kreatif atau pendekatan metode. Buku karangannya sangat terkenal, dengan judul *Enam Pelajaran Pertama Bagi Seorang Aktor Bolelavsky* (dalam Waluyo

2002:125). Enam pelajaran pertama tersebut, adalah sebagai berikut.

b.1. konsentrasi

Pemusatan pikiran merupakan latihan yang penting dalam *acting*. Konsentrasi bertujuan agar aktor dapat mengubah diri menjadi orang lain, yaitu peran yang dibawakan. Juga berarti, aktor mengalami dunia yang lain dengan memusatkan segenap cita, rasa, dan karsanya pada dunia lain itu. Jadi tidak boleh perhatiannya goyah pada dirinya sendiri dan pada penonton.

b.2. Ingatan Emosi

The transfer of emotion merupakan cara yang efektif untuk menghayati suasana emosi peran secara hidup, wajar, dan nyata. Jika pelaku harus sedih, dengan suatu kadar kesedihan tertentu, dan menghadirkan emosi yang serupa, maka kesedihan itu takarannya tidak akan berlebihan, sehingga tidak terjadi *over acting*. Banyak peristiwa yang menggoncangkan emosi secara keras, dan hanya aktor yang pernah mengalami goncangan serupa, dapat menampilkan emosi serupa kepada penonton dengan takaran yang tidak berlebihan.

b.3. Laku Dramatik

Aktor harus bisa mengingat apa tema pokok (*leit Motif*) dari lakon itu dan dari peranya, untuk menuju garis dan titik sasaran yang tepat. Dengan begitu ia dapat melatih laku dramatis, artinya bertingkah laku, dan berbicara bukan dari dirinya sendiri, tetapi sebagai pemeran. Untuk itu, memang diperlukan penghayatan terhadap tokoh itu secara mendalam, sehingga dapat diadakan adaptasi.

Peranya dipentas harus sesuai dengan tuntutan lakon, itu berarti bahwa tidak ada tempat untuk mencari popularitas diri sendiri, karena kesuksesan drama ditentukan berkat kerjasama seluruh pemain. Ia harus mengorbankan diri sendiri demi lakon. Lakon dipentas menghadirkan masyarakat tersendiri. Aktor harus riil dan masuk akal. Semua ini ditampilkan dengan penuh keyakinan diri. Dalam semua kepura-puraan ini, peranan imajinasi dan kreativitas batin sangatlah penting

b.4. Pembangunan Watak

Setelah menyadari peranannya dan titik sasaran untuk perannya itu, aktor harus membangun wataknya sehingga sesuai dengan tuntutan lakon. Pembangunan watak

itu didahului dengan menelaah struktur fisik, kemudian mengidentifikasinya dan menghidupkan watak itu seperti halnya wataknya sendiri. Dalam proses terakhir itu, diri aktor telah luluh dalam watak peran yang dibawakan atau sebaliknya watak itu telah merasuk kedalam diri sang aktor.

b.5. Observasi

Jika emosi, laku dramatis, dan pembangunan watak sulit dilakukan secara personal, maka perlu diadakan observasi untuk tokoh yang sama dengan peran yang dibawakan. Untuk memerankan tokoh pengemis dengan baik, perlu mengadakan observasi terhadap pengemis secara fisik, psikis dan sosial yang sesuai. Untuk berperan sebagai tukang pijat dalam "Malam Jahanam" karya Motinggo Busye, perlulah observasi terhadap tukang pijat buta diwaktu malam. Bagaimana cara berjalanya, bicaranya, gerakan tongkatnya, sikapnya, tangapannya terhadap tokoh lain, dan seterusnya harus dicermati untuk dapat diadaptasi.

b.6. Irama

Semua jenis kesenian membutuhkan irama. *Acting* seorang actor juga harus diatur iramanya agar titik sasaran dapat tercapai

sehingga alur dramatic dapat mencapai puncak dan penyelesaian. Irama juga memberikan variasi adegan sehingga tidak membosankan. Irama permainan ditentukan oleh konflik yang terjadi dalam setiap adegan. Sentuhan terakhir dalam sebuah adegan adalah irama dalam permainan, sedangkan irama permainan dalam setiap aktor ditentukan dalam panjang pendek, keras lemah, tinggi rendahnya dialog serta variasi gerakan sehubungan dengan *timing*, penonjolan bagian, pemberian isi, progresi, dan pemberian variasi pentas.

III. METODE

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Educational research and Development (R&D)* yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut menurut Borg & Gall (2005). Langkah Borg & Gall dipilih dengan pertimbangan lebih jelas dan mudah dilaksanakan. Secara garis besar penelitian ini ada tiga tahap, yaitu penelitian pendahuluan atau pengkajian masalah, tahap pengembangan, dan tahap uji coba sekaligus revisi.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Desain Pembelajaran Praktikum Seni Teater New Normal

1. Analisis

Tahap analisis merupakan suatu proses mendefinisikan apa yang akan dipelajari oleh peserta belajar, yaitu melakukan needs assessment (analisis kebutuhan), mengidentifikasi masalah (kebutuhan), dan melakukan analisis tugas (task analysis). Sebagai sampling adalah mata kuliah teknik dasar pemeranan dan teknik dasar penyutradaraan. Untuk mengetahui kebutuhan belajar peserta didik maka dilakukan pemetaan materi, yang dimaksud adalah memberikan gambaran awal tentang kompetensi yang harus dicapai dalam pembelajaran. yakni mahasiswa diharapkan mampu memahami tentang teori dasar peran dan prinsip dasar sutradara serta mempraktekan tokoh pada lakon, serta menguasai teknik dasar penyutradaraan mulai dari perencanaan, pelatihan sampai dengan pertunjukan.

2. Desain

Tahap ini dikenal juga dengan istilah membuat rancangan. Ibarat bangunan, maka sebelum dibangun gambar rancang bangun

diatas kertas harus ada terlebih dahulu kemudian menentukan strategi pembelajaran yang tepat harusnya seperti apa untuk mencapai tujuan tersebut. Dalam hal ini ada banyak pilihan kombinasi metode dan media yang dapat kita pilih dan tentukan yang paling relevan. Disamping itu, pertimbangkan pula sumber-sumber pendukung lain, semisal sumber belajar yang relevan, lingkungan belajar yang seperti apa seharusnya, dan lainlain. Semua itu tertuang dalam dokumen bernama perangkat pembelajaran yang jelas dan rinci. Situasi pandemic menuntut proses pembelajaran dilakukan secara daring, pembelajaran daring untuk mata kuliah praktikum memiliki kendala tersendiri untuk meghasilkan ketercapaian pembelajaran yang diharapkan, terlebih lagi pada kompetensi pemeranan dan penyutradaraan, meskipun dengan menggunakan media aplikasi pembelajaran video zoom metting tentu saja berbeda dengan pembelajaran langsung, karena instruktur tidak bisa merasakan langsung kekuatan emosional,karakter dan irama ketika mahasiswa memeragakan penokohan dan proses directer terhadap aktor. Maka Pada tahap ini untuk membantu supaya

mahasiswa bisa mengikuti pembelajaran jarak jauh dan sesuai dengan tujuan pembelajarannya, maka pembelajaran seni teater dirancang dengan menggunakan video pembelajaran. Video pembelajaran bisa digunakan sebagai modul pembelajaran berbasis laboratorium atau praktikum. Berikut rancangan pembelajaran berbasis laboratorium / Praktikum.

Rancangan Pembelajaran Laboratorium

Mata Praktikum : Teknik Dasar Pemeranan
Kode : TET 107
SKS : 2 Sks
Program Studi : Seni Teater
Semester : 1 (Gasal)
Tahun Akademik : 2020/2021
Prasyarat : -
Instruktur : Moh. Mujib Alfirdaus, M.Pd

Minggu	Kemampuan akhir yang diharapkan	Materi Pembelajaran	Bentuk Pembelajaran	Kriteria Penilaian	Bobot
1	Melakukan pengolaahan detail	Pemanapan dalam memusatkan	Simulasi/Praktek	Tes Unjuk Kerja	2 Sks

	teknik dasar pemeranan KILP OI yang merujuk pada teori peran Richard Bolelavsky	pikiran dalam satu titik fokus (Konse ntrasi)			
2		Pengolahan ingatan emosi untuk memahami peran	Simulasi/Praktek	Tes Unjuk Kerja	2 Sks
3		Kepekaan tubuh dan intelegensi karakter	Simulasi/Praktek	Tes Unjuk Kerja	2 Sks
4		Pendalaman watak dalam peran yang ada pada tokoh/lakon	Simulasi/Praktek	Tes Unjuk Kerja	2 Sks
5		Pemanapan karakter dan peran pada tokoh yang akan dimainkan	Simulasi/Praktek	Tes Unjuk Kerja	2 Sks

6		Simulasi pemeranan	Simulasi/Praktek	Tes Unjuk Kerja	2
---	--	--------------------	------------------	-----------------	---

3. Pengembangan

Pada tahap ini adalah mengembangkan materi pembelajaran praktek secara langsung dengan menggunakan ruang laboratorium, Metode yang digunakan dalam pembelajaran laboratorium yang lazim digunakan di perguruan tinggi antara adalah praktikum, baik itu praktikum di laboratorium dalam ruang ataupun di lapangan. Menurut Depdiknas (2008), pembelajaran laboratorium bisa dilaksanakan dengan demonstrasi, eksperimen, dan study lapangan,. Situasi pandemik menuntut perubahan dalam pola atau model pembelajaran, pembelajaran praktek yang dilakukan secara langsung dialihkan dengan menggunakan perangkat pembelajaran berupa video pembelajaran secara langsung. Pada pembelajaran ini tentu saja berbasis teknologi yang menyediakan akses internet untuk dapat dilakukan pembelajaran jarak jauh atau daring, perangkat teknologinya bisa berupa handphone dan laptop yang terkoneksi internet, aplikasi yang digunakan

bisa melalui yutub, class room, whatsapp, zoom meeting, dan lainlain. Berbagai kendala tentu saja dirasakan oleh dosen dan peserta didik. Salah satunya adalah terbatas fasilitas internet, meskipun kemendikbud telah mengaloaksikan internet gratis untuk belajar, tidak sedikit dari peserta didik yang kurang bisa memanfaatkannya. Dengan situasi seperti ini tentu saja dosen harus mampu mengemas dan membuat strategi untuk supaya pembelajaran secara daring bisa dilakukan dengan efektif.

Pembelajaran praktikum yang harusnya dilakukan di ruang laboratorium khusus yakni *stage* panggung pertunjukan, dialihkan ke ruang laboratorium diluar panggung. Dalam hal ini laboratorium yang dimaksud adalah halaman rumah, lapangan, kebun atau ruang yang bisa digunakan untuk melakukan praktek proses kreatif. Sedangkan aktor sebagai peraga untuk menyusun produksi penyutradaraanya bisa memanfaatkan teman dekat, keluarga atau orang lain dilingkungan sekitar yang dianggap bisa dan terhindar dari covid -19. Berikut adalah contoh proses latihan karya penyutradaraan yang memanfaatkan ruang

terbuka disekitar rumah mahasiswa sebagai media pertunjukan.



Gambar 1.

Foto proses latihan pemeranan dan penyutradaraan dengan menggunakan ruang terbuka dilingkungan sekitar rumah.

Dok.mike



Gambar 2.

Foto proses latihan pemeranan dengan memanfaatkan rumah kosong sebagai laboratorium

Dok. bayu

4. Implementasi

Implementasi adalah langkah nyata untuk menerapkan system pembelajaran

yang sedang kita buat. Artinya, pada tahap ini semua yang telah dikembangkan diinstal atau diset sedemikian rupa sesuai dengan peran atau fungsinya agar bisa diimplementasikan. Misal, jika memerlukan software tertentu maka software tersebut harus sudah diinstal. Jika penataan lingkungan harus tertentu, maka lingkungan atau seting tertentu tersebut juga harus ditata. Barulah diimplementasikan sesuai scenario atau desain awal.

Materi yang telah diberikan dengan pembelajaran jarak jauh tentu saja tidak bisa diterima secara cermat, karena prinsip dari pembelajaran praktikum penyutradaraan atau seni pertunjukan memiliki esensial pertemuan antara aktor dan penonton, tentu saja peristiwa ini merupakan hal yang sangat unik dan berbeda ketika ada sekat teknologi layar. Sejatinya pertunjukan teater secara langsung merupakan peristiwa utuh untuk bisa dinikmati. Peserta didik pada tahap implementasi ini melakukan proses kreatif di lingkungan sekitar masing-masing, sesuai dengan konsep dan gagasan yang telah dirumuskan. Untuk memenuhi kebutuhan publik dan sebagai bahan evaluasi oleh dosen, karya yang telah dikemas oleh mahasiswa dipertunjukkan dengan cara live

streaming chanel yutub, instgram dan juga beberapa media lain yang memiliki akses untuk upload produk karya, sehingga publik dan dosen bisa mengapresiasi dan evaluasi. Berikut beberapa hasil karya dari mahasiswa seni teater pada kompetensi penyutradaraan dan pemeranan yang telah diupload diberbagai kanal yutub maupun media lain.

- a) <https://youtu.be/bbFuOTyLQw8>
- b) <https://youtu.be/orG4HpP-MEw>
- c) <https://youtu.be/Rw6xnTL-awk>
- d) <https://youtu.be/weWFRtZksTE>

5. Evaluasi

Evaluasi adalah proses untuk melihat apakah sistem pembelajaran yang sedang dibangun berhasil, sesuai dengan harapan awal atau tidak. Sebenarnya tahap evaluasi bisa terjadi pada setiap empat tahap di atas. Evaluasi yang terjadi pada setiap empat tahap di atas itu dinamakan evaluasi formatif, karena tujuannya untuk kebutuhan revisi. Misal, pada tahap rancangan, mungkin kita memerlukan salah satu bentuk evaluasi formatif misalnya review ahli untuk memberikan input terhadap rancangan yang sedang kita buat. Pada tahap pengembangan, mungkin perlu uji coba dari produk yang di

kembangkan atau mungkin perlu evaluasi kelompok kecil dan lain-lain.

V. KESIMPULAN

Dunia pendidikan terus berinovasi didalam mengembangkan system pendidikan. Pembelajaran jarak jauh berbasis laboratorium atau praktik, menuntut perancangan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik disiplin ilmu. Pilihan utamanya tentu saja dengan menggunakan instrument teknologi atau berbasis digital. Artinya desain pembelajaran dan teknologi pembelajaran merupakan perangkat pembelajaran yang harus dikuasai saat era new normal ini. Seni pertunjukkan teater dengan konsep pembelajaran daring di era new normal menjadikan peristiwa didekatnya sebagai onjek kajian dan latihan, tentu saja rumah, anggota keluarga dan orang terdekat bisa dijadikan peraga atau aktor didalam proses kreatif perancangan pertunjukan teater.

DAFTAR PUSTAKA

Modul Pelatihan. 2008. *Applied Approach Pembelajaran Berbasis Laboratorium*.

- Anirun, Suyatna. 1998. *Menjadi Aktor*. Bandung : Studi Teater Bandung bekerjasama dengan Taman Budaya Jawa Barat Dan PT Rekamedia Multiprakarsa.
- Bolelavsky, Richard. 1949. *Acting: The First Six lesson*. New York : Published by Theatre Arts Books.
- Borg, W.R & Gall, R.D. 2005. *Educational Reasearch: An Introduction*. Boston: Person.
- Stanislavski, Constantin. 2008. *Membangun Tokoh*. Jakarta; KPG
- Cohen, Robert. 1983. *Theatre Brief Edition*, California : Mayfield Publishing Company.
- Depdiknas. 2008. *Panduan Pengembangan Bahan Ajar, Jakarta Textbook writing: Dasar-Dasar Pemahaman, Penulisan dan Pemakaian Buku Ajar*: Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- El saptaria, Rikrik. 2006. *Panduan Praktis Acting untuk Film dan Teater Acting Handbook*, Bandung, Rekayasa Sains.
- Miiter, Shomit, 2002. *Stanilavsky, Brecht, Grotowsky, Brook, system pelatihan lakon*, Yogyakarta: MSPI
- Sugiyono. 2011. *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sumardjo, jakob. 1997. *Perkembangan Teater Dan Drama Indonesia*. Bandung : STSI PRESS
- Trianto. 2011. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*, Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Satoto, Soediro. 2012. *Analisi Drama dan Teater*, Yogyakarta : penerbit Ombak.