

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah Penelitian

Merujuk pada tujuan pengajaran sastra yang terdapat dalam kurikulum pengajaran Bahasa dan Sastra Indonesia bahwa pengajaran sastra tidak hanya bertujuan untuk memperoleh pengalaman sastra maka tujuan pengajaran drama pun bukan hanya menyampaikan pengetahuan materi tentang drama, tetapi juga memberikan pengalaman pembelajaran kepada siswa melalui pementasan drama. Agar tujuan pengajaran tersebut dapat tercapai maka dibutuhkan sebuah alat berupa metode yang mampu mengoptimalkan pembelajaran drama di sekolah.

Selama ini dikenal beberapa strategi penyampaian materi drama di kelas. Adapun cara yang biasa dilakukan oleh guru dalam meningkatkan apresiasi drama di kelas adalah penggunaan teknik studi naskah (menafsirkan emosi dan gagasan pengarang). Di dalam teknik studi naskah ini ada beberapa tahapan atau proses mengapresiasi yang harus dilakukan oleh siswa terhadap sebuah naskah drama, sampai pada akhirnya mereka bisa menemukan nilai-nilai yang menarik dan bermanfaat dari naskah drama yang diapresiasinya tersebut. Selain itu, ada pula beberapa guru yang mencoba mengajarkan materi apresiasi drama kepada siswa dengan cara membawa siswa ke arah teater. Latihan ke arah teater ini merupakan kegiatan perantara teknik studi naskah ke arah pementasan atau pertunjukan yang sebenarnya. Seperti halnya studi

naskah, dalam teknik ini pun terdapat tahapan-tahapan atau proses apresiasi yang harus dilalui oleh siswa sampai pada puncaknya mereka disiapkan untuk melaksanakan sebuah pementasan atau pertunjukkan drama yang sesungguhnya.

Euis Heryanti dalam *Keefektifan Metode Sugestopedia dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Puisi Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 15 Bandung Tahun Pelajaran 2006/2007* mengungkapkan bahwa diperlukan sebuah metode yang membuat suasana pembelajaran yang menyenangkan dan menenangkan sebagai bantuan dalam proses mengapresiasi karya sastra. Metode tersebut adalah metode sugestopedia. Suasana kelas ditata sedemikian, sehingga dapat membantu konsentrasi dan imajinasi siswa untuk menulis puisi. Ternyata terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan siswa yang menulis dengan menggunakan metode sugestopedia dengan siswa yang menulis puisi tanpa menggunakan metode sugestopedia. Kemampuan siswa dalam menulis puisi mengalami peningkatan setelah siswa diberi perlakuan dengan menggunakan metode sugestopedia.

Selain itu, Assry Solehaty dalam *Penerapan Metode Sugestopedia Dalam Pembelajaran Menulis Naskah Drama di Kelas XI SMA PGRI Cibatu Garut Tahun Pelajaran 2006/2007* juga mengungkapkan bahwa metode sugestopedia dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam menulis naskah drama.

Sejalan dengan hal tersebut, dari hasil wawancara yang dilakukan terhadap guru mata pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Kelas XI SMA

Kartika Siliwangi-2, Ibu Hernawati, S. Pd, didapatkan informasi bahwa sebagian besar siswa merasa masih canggung atau kurang berani jika harus menunjukkan ekspresinya saat bermain drama. Guru memerlukan sebuah teknik atau metode baru dalam mengurangi hambatan-hambatan yang dialami dalam pembelajaran bermain drama. Selain permasalahan tersebut, kurangnya alokasi waktu yang tersedia untuk muatan materi yang cukup padat dalam mata pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia juga menjadi permasalahan yang perlu dipikirkan. Masih berkaitan dengan hambatan yang dialami siswa ketika bermain drama, penulis juga menyimpulkan bahwa sebagian besar siswa masih merasa kesulitan dan kurang percaya diri ketika harus memerankan tokoh dalam sebuah drama. Simpulan tersebut didasarkan pada hasil identifikasi dan refleksi awal yang dilakukan penulis melalui angket pratindakan terhadap siswa.

Seperti telah dipaparkan sebelumnya bahwa diperlukan sebuah alat untuk mengoptimalkan pembelajaran drama, metode sugestopedia merupakan salah satu alat yang tepat. Metode sugestopedia ialah sebuah metode pembelajaran yang melibatkan imajinasi serta emosi siswa, sehingga mereka merasa nyaman, tenang, dan mudah berkonsentrasi dalam pembelajaran, terutama apresiasi drama. Metode sugestopedia diharapkan bisa menjadi alternatif bagi guru dalam mengatasi keterbatasan mengenai berbagai metode dan teknik pembelajaran, terutama pembelajaran bermain drama.

Atas dasar pemikiran dan beberapa rujukan yang telah dijelaskan tersebut maka penulis merasa terdorong untuk melakukan penelitian dengan

judul sebagai berikut: **Pengembangan Metode Sugestopedia dalam Pembelajaran Bermain Drama (Penelitian Tindakan Kelas pada Siswa Kelas XI IPA 1 SMA Kartika Siliwangi-2 Tahun Pelajaran 2007/2008).**

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang penelitian ini maka identifikasi masalah yang akan menjadi bahan penelitian adalah sebagai berikut.

- a) Siswa kurang berani mengekspresikan kreativitasnya, sehingga diperlukan ketekunan dan latihan serta perlu adanya sugesti positif bagi para siswa dalam proses apresiasi mereka terhadap karya sastra, terutama drama.
- b) Siswa masih merasa bahwa pembelajaran sastra merupakan pembelajaran yang monoton dan membosankan.
- c) Kurangnya referensi dan pengetahuan guru dalam penguasaan metode pembelajaran sastra, khususnya pembelajaran drama di sekolah.

1.3 Pertanyaan-pertanyaan Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka masalah penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut.

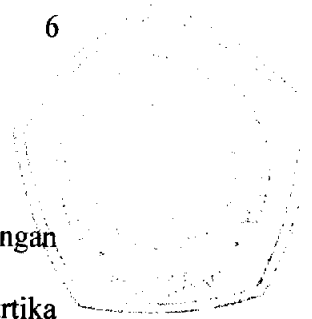
- a) Kendala apa yang dialami siswa dalam pembelajaran bermain drama?
- b) Kebutuhan apa yang dirasakan siswa dalam pembelajaran bermain drama?
- c) Kendala apa yang dialami guru dalam pembelajaran bermain drama?
- d) Kebutuhan apa yang dirasakan guru dalam pembelajaran bermain drama?

- e) Bagaimanakah perencanaan pembelajaran bermain drama dengan menggunakan Metode Sugestopedia?
- f) Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran bermain drama dengan menggunakan Metode Sugestopedia?
- g) Bagaimanakah hasil pembelajaran bermain drama setelah menggunakan Metode Sugestopedia?
- h) Bagaimanakah perbaikan pembelajaran bermain drama setelah menggunakan Metode Sugestopedia?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian dikategorikan atas tujuan secara umum dan secara khusus dalam usaha mengajarkan drama di sekolah. Secara umum, penelitian ini bertujuan untuk menerapkan metode sugestopedia dalam usaha mengajarkan drama di sekolah. Adapun secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk:

- a) memperoleh deskripsi tentang kendala yang dialami siswa dalam pembelajaran bermain drama;
- b) memperoleh deskripsi tentang kebutuhan yang dirasakan siswa dalam pembelajaran bermain drama;
- c) memperoleh deskripsi tentang kendala yang dialami guru dalam pembelajaran bermain drama;
- d) memperoleh deskripsi tentang kebutuhan yang dirasakan guru dalam pembelajaran bermain drama;



- e) memperoleh deskripsi perencanaan pembelajaran bermain drama dengan menggunakan metode sugestopedia di kelas XI IPA 1 SMA Kartika Siliwangi-2;
- f) memperoleh deskripsi pelaksanaan pembelajaran bermain drama dengan menggunakan metode sugestopedia di kelas XI IPA 1 SMA Kartika Siliwangi-2;
- g) memperoleh deskripsi hasil pembelajaran bermain drama dengan menggunakan metode sugestopedia di kelas XI IPA 1 SMA Kartika Siliwangi-2; dan
- h) memperoleh deskripsi perbaikan pembelajaran bermain drama setelah menggunakan metode sugestopedia di kelas XI IPA 1 SMA Kartika Siliwangi-2.

1.5 Manfaat Hasil Penelitian

- a) Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran, wawasan, dan pengalaman mengenai penerapan metode sugestopedia dalam pembelajaran bermain drama.
- b) Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kreativitas guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar, khususnya dalam pembelajaran drama, serta dapat memberikan pengalaman baru bagi siswa ketika memerankan tokoh dalam sebuah drama.

1.6 Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kesalahan istilah atau pendefinisian dalam penelitian ini maka penulis merumuskan definisi operasional sebagai berikut.

- a) Metode sugestopedia dalam pembelajaran bermain drama adalah sebuah metode pembelajaran yang melibatkan imajinasi serta emosi siswa sehingga mereka merasa nyaman, tenang, dan mudah berkonsentrasi saat pembelajaran drama, terutama ketika memerankan sebuah tokoh dalam naskah drama.
- b) Kemampuan bermain drama adalah kemampuan siswa dalam memerankan sebuah tokoh dalam naskah drama dengan lafal, intonasi, mimik, dan gerak-gerik yang sesuai dengan watak tokoh.

1.7 Hipotesis Tindakan

Hipotesis awal yang dapat penulis ajukan dalam penelitian ini adalah jika siswa diberikan tindakan pembelajaran berupa metode sugestopedia saat pembelajaran bermain drama, kemampuan siswa dalam bermain drama akan mengalami peningkatan, terutama saat memerankan tokoh dalam naskah drama.

1.8 Anggapan Dasar

Dalam penelitian ini penulis mencoba mengungkapkan anggapan dasar sebagai berikut.

- a) Sebagai salah satu genre sastra, drama memerlukan perlakuan khusus terutama saat diaplikasikan dalam sebuah proses pembelajaran.
- b) Perencanaan pengajaran, metode, dan teknik memegang peranan penting dalam keberhasilan pembelajaran.
- c) Metode sugestopedia merupakan sebuah langkah yang tepat dalam pembelajaran drama karena dapat meningkatkan kemampuan siswa ketika memerankan sebuah tokoh dalam naskah drama.

BAB 2

PENGEMBANGAN METODE SUGESTOPEDIA DALAM PEMBELAJARAN BERMAIN DRAMA

2.1 Metode Sugestopedia

2.1.1 Pengertian Metode Sugestopedia

Georgi Lazanov (1928) adalah seorang ahli fisika dan psikoterapi di Bulgaria yang telah mengembangkan metode sugestopedia. Beliau meyakini bahwa teknik relaksasi dan konsentrasi dapat membantu para pembelajar mengelola sumber-sumber bawah sadar mereka. Prinsip utama metode ini, sugesti dapat dan pasti mempengaruhi hasil situasi belajar baik secara positif maupun negatif. Beberapa teknik yang dapat digunakan dalam memberikan sugesti positif adalah mendudukan siswa dengan nyaman, memasang musik latar di dalam kelas saat pelajaran berlangsung, meningkatkan partisipasi individu, menggunakan poster-poster untuk memberi kesan-kesan besar sambil menonjolkan informasi, dan menyediakan guru-guru yang terlatih dalam seni pengajaran sugestif. Berikut ini penjelasan lebih lanjut mengenai peranan guru dalam pengajaran yang sugestif.

Peranan utama sang pengajar adalah menciptakan situasi-situasi yang merupakan wadah pembelajar dapat disugesti dengan baik dan kemudian menyajikan materi linguistik sedemikian rupa sehingga dapat mendorong terciptanya penerimaan dan penyimpanan, resepsi dan retensi oleh pembelajar. Lazanov mendaftarkan beberapa perilaku guru yang dapat menunjang penyajian tersebut, antara lain menunjukkan kepercayaan penuh pada metode sugestopedia, tidak mudah puas pada tata krama dan cara berpakaian, mengatur serta mengawasi dengan cermat tahap-tahap awal proses pengajaran (musik dan waktu), bersikap serius, membuat tes dan bersikap bijaksana

menghadapi hasil yang kurang baik, lebih memberi penekanan pada sikap global tinimbang sikap analitis terhadap materi, serta memperlihatkan dan memelihara antusiasme yang sopan santun (Tarigan, 1991: 103-104).

Metode yang mempunyai suatu dasar landasan konsep yang menyuguhkan suatu pandangan bahwa manusia bisa diarahkan untuk melakukan sesuatu yang memberikan sugesti pikiran harus dibuat setenang mungkin, santai dan terbuka sehingga bahan-bahan yang merangsang syaraf penerimaan bisa dengan mudah diterima dan dipertahankan untuk jangka waktu yang lama.

Menurut Iim Rahmina (2002), metode sugestopedia adalah aplikasi dari mempelajari sugesti yang ada pada ilmu mendidik, yang telah dikembangkan untuk membantu para siswa dalam menyingkirkan perasaan-perasaan bahwa mereka tidak dapat sukses, serta untuk mengatasi rintangan dalam proses belajar.

Beberapa prinsip dalam metode sugestopedia di antaranya sebagai berikut.

- a) Proses belajar yang difasilitasi dengan suasana santai merupakan lingkungan yang menyenangkan.
- b) Mengaktifkan imajinasi siswa akan membantu proses belajar mengajar.
- c) Guru harus memadukan sugesti-sugesti positif tidak langsung (tidak ada batas tentang apa yang bisa kamu lakukan) pada situasi pembelajaran.
- d) Komunikasi berlangsung pada 'dua bidang'. Pertama, pesan linguistik adalah *encoding*, dan yang lainnya pesan yang memengaruhi pesan linguistik. Dalam wilayah sadar, musik memberikan kesan bahwa

pelajaran mudah dan menyenangkan. Ketika ada kesatuan antara sadar dan bawah sadar maka proses belajar pun akan meningkat.

- e) Perbedaan antara sadar dan bawah sadar itu lebih samar, pembelajaran yang optimal dapat terjadi.
- f) Kesenian murni (musik dan seni) memungkinkan sugesti untuk meraih bawah sadar. Oleh karena itu, seni tersebut harus dipadukan dalam proses pengajaran.
- g) Kesalahan dapat ditoleransi, ditekankan pada isi, bukan bentuk. Guru harus menggunakan bentuk-bentuk yang baru sehingga siswa yang mendengarkannya menggunakan dengan tepat. (Rahmina, 2002: 27)

Berdasarkan prinsip metode di atas, pelaksanaan pembelajaran perlu ditunjang dengan kondisi yang kondusif, misalnya memilih ruangan atau kelas yang dapat membuat siswa santai, nyaman dan menyenangkan secara tidak langsung dalam proses belajar mengajar. Selain itu, kepribadian guru yang dinamis mampu memberikan bahan dan motivasi siswa dalam belajar serta kesiapan para siswa untuk dikondisikan dalam keadaan nyaman dan santai.

Metode sugestopedia awalnya hanya dikhususkan untuk pembelajaran bahasa kedua yang mengutamakan pelaksanaan komunikasi, bukan pada penghafalan kosakata dan pemerolehan bahasa (Tarigan, 1991: 94). Akan tetapi, dengan terjadinya perkembangan metode dan teknik pembelajaran bahasa maka sugestopedia pun mulai digunakan pula dalam pembelajaran bahasa pertama, terutama dalam pembelajaran menulis. Dalam hal ini, penulis mencoba untuk melakukan pengembangan selanjutnya dengan menggunakan

metode sugestopedia sebagai salah satu metode alternatif dalam pembelajaran sastra, terutama drama.

2.1.2 Variasi Teknik dalam Metode Sugestopedia

Teknik-teknik metode sugestopedia yang dapat dipergunakan dalam pembelajaran adalah sebagai berikut (Tarigan, 1991: 136).

a) Teknik Visualisasi

Visualisasi ini dapat dijadikan sarana untuk sugesti positif terhadap siswa. Hal ini bertujuan agar siswa dapat relaks. Siswa diminta menutup mata dengan mengatur pernapasan (menarik, menahan, dan mengeluarkan napas). Pada saat kegiatan itu berlangsung, guru berbicara atau menggambarkan suasana, keadaan atau peristiwa mengenai suatu hal, sehingga membawa siswa pada situasi yang nyata pada saat itu berdasarkan apa yang ada dalam imajinasi siswa. Bahkan, akan lebih baik jika guru memvisualisasikan siswa untuk menjadi seorang tokoh atau hewan dengan karakter tertentu. Setelah beberapa menit, siswa diminta untuk membuka mata kembali. Teknik visualisasi yang digunakan siswa dengan cara hikmat dapat menghidupkan penghayatan siswa dalam memerankan sebuah peran dalam drama.

b) Teknik Memilih Identitas Baru

Siswa memilih identitas baru atau nama baru. Siswa memiliki kesempatan untuk mengembangkan suatu tokoh atau biografi hasil rekaan dan khayalan mereka sendiri dalam dialog atau *gesture* tertentu. Misalnya, siswa diminta untuk berhadapan secara berpasangan. Salah satu siswa diminta untuk bercermin (cermin diperankan oleh pasangannya), sedangkan pasangannya menjadi bayangan yang meniru setiap gerak tubuh atau ucapan pasangannya. Jika dilakukan dengan penuh keseriusan, teknik ini mampu membangkitkan gairah siswa untuk berani mencoba berperan menjadi orang lain, suatu keharusan yang dimiliki siswa dalam bermain drama.

c) Teknik Role Play (bermain peran)

Sampailah siswa pada tahap menafsirkan naskah dengan memerankan orang lain atau tokoh yang sesuai dengan situasi secara temporer. Siswa yang sedang memerankan seorang tokoh harus ditanggapi oleh anggota kelompok yang lain.

2.1.3 Keunggulan dan Kelemahan Metode Sugestopedia

Metode yang diterapkan dalam pembelajaran tentunya mempunyai keunggulan dan kelemahan. Seorang guru harus mempunyai pertimbangan dalam memilih dan menggunakan metode pembelajaran yang sesuai dan tepat

dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan. Metode sugestopedia memiliki keunggulan dan kelemahan sebagai berikut.

a) Keunggulan

Metode sugestopedia dapat memberikan suasana santai dalam pembelajaran sehingga siswa dapat belajar lebih optimal dan menghilangkan hambatan-hambatan atau perasaan tidak mampu dalam diri siswa.

b) Kelemahan

Metode sugestopedia membutuhkan ruang kelas yang luas dengan biaya yang tidak sedikit.

2.2. Drama

2.2.1 Pengertian Drama

Sebagian orang ada yang menyebut drama sebagai sastra lakon. Hal ini terjadi karena sebagai karya sastra, selain dibaca drama pun dipentaskan. Berdasarkan etimologi, drama berasal dari bahasa Yunani, dari kata *dran* yang berarti 'berbuat'. Batasan mengenai drama telah banyak dikemukakan oleh para ahli. Aristoteles menamakan drama sebagai *a representation of an action*.

Dalam *Dictionary of World Literature* drama dijelaskan sebagai berikut.

Kata drama dapat ditafsirkan dalam berbagai pengertian. Dalam arti yang amat luas, drama mencakup setiap jenis tiruan perbuatan, mulai dari produksi Hamlet, komedi, pantomim, ataupun upacara keagamaan orang primitif. Lebih khusus lagi, mengarah pada suatu lakon yang ditulis agar dapat diinterpretasikan oleh para aktor; lebih menjurus lagi, drama merujuk pada

lakon realis yang sama sekali tidak bermaksud sebagai keagungan yang tragis, tetapi tak dapat dimasukkan ke dalam kategori komedi.

Dalam pengertian yang lebih luas, drama merupakan lakon yang dapat dipergunakan sebagai alat oleh sekelompok orang untuk melakonkan tokoh-tokoh tertentu di hadapan kelompok teman-teman mereka. Unsur yang kedua adalah hadirnya sekelompok penonton. Novel dan puisi hanya dapat memikat pembaca yang solider saja; sang dramawan haruslah selalu membayangkan sekelompok penonton dalam mata hatinya waktu dia menulis. (Tarigan, 1984: 71-72)

Mulyana, dkk (1997: 144) mengatakan bahwa drama adalah salah satu genre sastra yang hidup dalam dua dunia, yaitu seni sastra dan seni pertunjukan atau teater. Ada orang yang menganggap drama sebagai karya sastra ada juga yang menyebutnya dengan istilah 'sastra lakon' akan menumpukan perhatiannya pada teks drama yang merupakan wujud seni bahasa tulis. Sebaliknya, orang yang menganggap drama sebagai seni pertunjukan akan membuang fokus itu sebab perhatiannya harus dibagi rata dengan unsur lainnya. Hal itu disebabkan oleh karena dalam seni pertunjukan naskah drama hanya salah satu unsur yang berdampingan dengan unsur gerak, bunyi, musik, dan rupa.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa drama merupakan seni lakon atau pertunjukan yang menggabungkan seni sastra tulis (naskah drama) dengan seni lainnya seperti seni musik, sehingga dapat merangsang gairah pemain serta menarik perhatian penonton.

2.2.2 Unsur-unsur Drama

Menurut pendapat Tarigan (1984: 78-80) unsur-unsur drama terdiri atas alur, penokohan, dialog, serta sarana kesusastraan, yakni yang berkaitan

dengan bahasa yang dipergunakan untuk menyusun naskah drama tersebut. Sedangkan Hasanuddin (1996: 75) membagi unsur-unsur drama ke dalam tokoh, peran, karakter; motif, konflik, peristiwa dan alur; latar dan ruang; penggarapan bahasa; tema, dan amanat.

Adapun unsur-unsur pementasan drama menurut Wiyanto (2004: 23) adalah sebagai berikut.

a) Naskah drama

Naskah drama merupakan unsur paling penting yang harus diperhatikan karena tanpa naskah sebuah drama tidak akan pernah berjalan. Sebut saja, naskah drama sebagai kepala dari setiap bagian tubuh dalam drama.

b) Pemain (aktor)

Pemain adalah orang yang memerankan sebuah tokoh dalam naskah drama yang akan dipentaskan. Pertimbangan yang digunakan untuk melakukan pemilihan peran ialah (1) kemampuan calon pemain, (2) kesesuaian postur tubuh, tipe gerak, dan suara yang dimiliki oleh calon pemain dengan peran yang akan dimainkan, dan (3) kesanggupan calon pemain untuk memerankan tokohnya.

c) Sutradara

Sutradara adalah pemimpin dalam sebuah pementasan drama. Sutradara yang baik haruslah seorang pemain yang baik pula. Dengan demikian, dia tidak hanya pandai mengarahkan, tetapi juga pandai melakukan.

d) Tata rias

Tata rias adalah cara merias (mendandani) pemain.

e) Tata busana

Tata busana adalah pengaturan pakaian (busana) pemain baik bahan, model, maupun cara mengenakannya.

f) Tata panggung

Tata panggung adalah pengaturan pentas atau arena untuk bermain drama.

g) Tata lampu

Tata lampu adalah pengaturan cahaya di panggung.

h) Tata suara

Tata suara bukan hanya pengaturan penguat suara (*sound system*), melainkan juga musik pengiring.

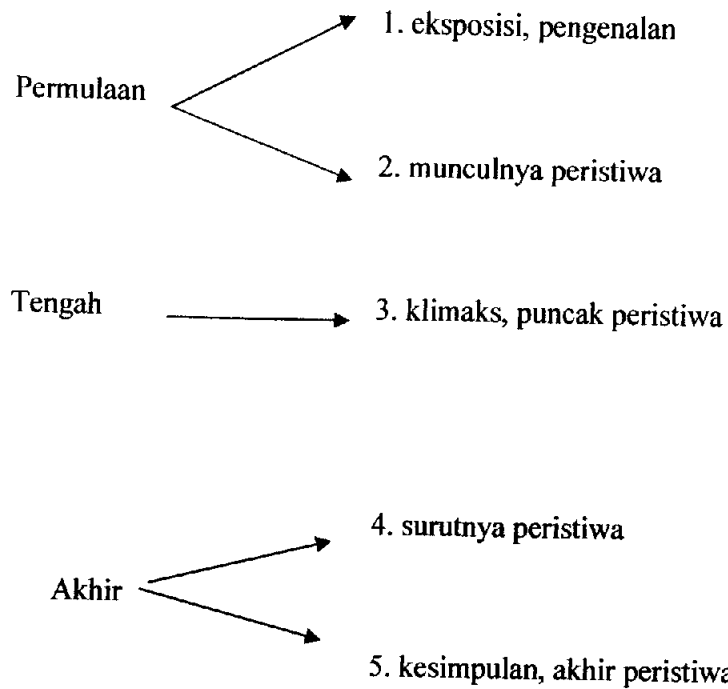
i) Penonton

Penonton merupakan unsur yang sangat penting karena jika tak ada penonton, pertunjukan drama yang sudah dipersiapkan mungkin tidak jadi dimainkan

Secara umum, unsur-unsur yang terdapat dalam drama adalah sebagai berikut.

1) Alur

Alur merupakan lakon drama, kerangka cerita yang bergerak dari suatu permulaan melalui pertengahan menuju suatu akhir. Dalam drama istilah-istilah tersebut disebut eksposisi, komplikasi, dan resonansi. Seluruh peristiwa dalam drama harus diatur dalam susunan tertentu yang terdiri atas tiga bagian, yaitu permulaan, tengah, dan akhir sehingga dapat digambarkan sebagai berikut.



2) Penokohan

Tokoh dan perwatakannya memegang peranan penting dalam drama. Tokoh-tokoh dalam drama memiliki watak seperti yang terdapat pada manusia, yaitu licik, sabar, pandai, pemarah, pengecut, egois, sombong, jujur, periang, dan sebagainya. Tarigan (1984: 76-77) mengungkapkan empat macam penokohan sebagai berikut.

a) *The foil*

Tokoh yang kontras dengan tokoh lainnya; tokoh yang membantu menjelaskan tokoh lainnya. Dia mungkin merupakan minor karakter yang berfungsi sebagai pembantu saja, atau mungkin pula dia memerankan suatu bagian penting dalam lakon itu, tetapi secara insidental bertindak sebagai seorang pembantu.

b) *The type character*

Tokoh yang dapat berperan dengan tepat dan tangkas. Tokoh ini merupakan tokoh yang serbabisa.

c) *The static character*

Tokoh yang tetap saja keadaannya, baik pada awal maupun pada akhir suatu lakon. Dengan kata lain, tokoh ini statis, tidak mengalami perubahan.

d) *The character who develops.*

Tokoh yang mengalami perubahan atau perkembangan selama pertunjukan.

Raharjo (1986: 26) mengemukakan empat macam penokohan yang cukup berbeda dengan pendapat Tarigan, yaitu.

a) Tokoh protagonis

Pemeran utama yang merupakan sentra atau pusat dari cerita yang disajikan.

b) Tokoh antagonis

Pemeran lawan dari tokoh protagonis sehingga menyebabkan adanya konflik.

c) Tokoh tritagonis

Tokoh yang biasanya menjadi penengah dari pertentangan tokoh-tokoh sentral.

d) Tokoh pembantu

Kehadiran tokoh ini berdasarkan kebutuhan cerita, karena tidak semua lakon membutuhkan kehadiran tokoh pembantu.

3) Dialog

Secara konvensional dialog diucapkan secara bergiliran oleh setiap tokoh. Di sisi lain, terdapat drama nonkonvensional yang ditulis dengan tidak memiliki konvensi secara umum. Pada drama nonkonvensional, dialog tidak lagi dilakukan dengan tertib. Artinya, setiap tokoh berbicara tidak lagi bergiliran dan dengan bahan pembicaraan yang tidak sama. Yang menjadi ciri khas dalam drama adalah semuanya disampaikan dalam bentuk dialog dari para tokoh, sehingga seorang pembaca akan lebih memahami isi cerita di dalam drama yang dibacanya.

4) Akting

Akting atau teknik bermain merupakan unsur drama yang penting dan harus diperhatikan oleh para pemain. Dialog-dialog yang ditulis harus diucapkan dengan baik dan harus diimbangi dengan gerak dan ekspresi wajah yang tepat sesuai dengan yang diharapkan dalam naskah drama tersebut. Apabila tidak maka pesan dalam drama itu tidak dapat tersampaikan dengan baik.

5) Bloking

Bloking sangat berguna bagi pemain yang belum bisa bermain dengan mengandalkan suaranya, mimik, maupun *gesture* pada saat di atas panggung.

Bagi orang yang belum terbiasa, lebih baik teknik bloking ini ditonjolkan untuk menjaga penampilannya agar tidak menjemukan.

6) Latar/Setting

Latar merupakan identitas permasalahan drama sebagai karya fiksionalitas yang secara samar diperlihatkan penokohan dan alur. Jika permasalahan drama sudah diketahui melalui alur atau penokohan maka latar dan ruang memperjelas suasana, tempat, serta waktu peristiwa itu berlaku.

2.2.2 Jenis-jenis Drama

Menurut Wiyanto (2004: 7-10), berikut ini merupakan jenis-jenis drama berdasarkan penyajian lakonnya.

a) Tragedi

Tragedi atau duka cerita adalah drama yang penuh kesedihan. Masalahnya, pelaku utama dari awal sampai akhir pertunjukan selalu sia-sia (gagal) dalam memperjuangkan nasibnya yang jelek. Ujung cerita berakhir dengan kedukaan yang mendalam karena maut menjemput tokoh utama. Penonton seolah-olah ikut menanggung derita yang dialami pelaku utama. Oleh karena itu, tak jarang penonton ikut merasa sedih dan bahkan juga dapat menangis.

b) Komedi

Komedi atau suka cerita adalah drama penggeli hati. Drama ini penuh kelucuan yang menimbulkan tawa penonton. Sebagian orang mengatakan bahwa komedi adalah drama gelak. Meskipun demikian, sama sekali

drama bukan lawak. Komedi tetap menuntut nilai-nilai drama. Gelak tawa penonton dibangkitkan lewat kata-kata. Kekuatan kata-kata yang dipilih itulah yang membangkitkan kelucuan. Kelucuan itu sering mengandung sindiran dan kritik kepada anggota masyarakat tertentu. Karena itu, bahan yang digunakan diambil dari kejadian-kejadian yang ada dalam masyarakat.

c) Tragekomedi

Tragekomedi adalah perpaduan antara drama tragedi dan komedi. Isi lakonnya penuh kesedihan, tetapi juga mengandung hal-hal yang menggembarakan dan menggelikan hati. Sedih dan gembira silih berganti. Kadang-kadang penonton larut dalam kesedihan, kadang tertawa terbahak-bahak sebagai wujud rasa geli dan gembira.

d) Opera

Opera adalah drama yang dialognya dinyanyikan dengan diiringi musik. Lagu yang dinyanyikan pemain satu berbeda dengan lagu yang dinyanyikan pemain lain. Demikian pula irama musik pengiringnya. Drama jenis ini memang mengutamakan nyanyian dan musik, sedangkan lakonnya hanya sebagai sarana. Opera yang pendek namanya operet.

e) Melodrama

Melodrama adalah drama yang dialognya diucapkan dengan iringan melodi/musik. Tentu saja cara mengucapkannya sesuai dengan musik pengiringnya. Bahkan kadang-kadang pemain tidak bicara apa-apa. Pengungkapan perasaannya diwujudkan dengan ekspresi wajah dan gerak-

gerak tubuh yang diiringi musik. Asal usul melodrama sebenarnya opera. Dari opera yang dialog para pemainnya dinyanyikan dan diiringi musik itu, lahir jenis melodrama.

f) Farce

Farce adalah drama yang menyerupai dagelan, tetapi tidak sepenuhnya dagelan. Ceritanya berpola komedi. Gelak tawa dimunculkan lewat kata dan perbuatan. Yang ditonjolkan dalam drama ini adalah kelucuan yang mengundang gelak tawa agar penonton merasa senang.

g) Tablo

Tablo adalah jenis drama yang mengutamakan gerak. Para pemainnya tidak mengucapkan dialog, tetapi hanya melakukan gerakan-gerakan. Jalan cerita dapat diketahui lewat gerakan-gerakan itu. Bunyi-bunyian pengiring (bukan musik) untuk memperkuat kesan gerakan-gerakan yang dilakukan pemain. Jadi, yang ditonjolkan dalam drama jenis ini kekuatan akting para pemainnya.

h) Sendratari

Sendratari adalah gabungan antara seni drama dan seni tari. Para pemainnya adalah penari-penari berbakat. Rangkaian peristiwanya diwujudkan dalam bentuk tari yang diiringi musik. Tidak ada dialog. Hanya kadang-kadang dibantu narasi singkat agar penonton mengetahui peristiwa yang sedang dipentaskan. Drama ini memang lebih mengutamakan tari dari pada ceritanya. Cerita yang digunakan hanya

sebagai sarana. Misalnya sendratari Ramayana yang diiringi gamelan Jawa di Prambanan (Yogyakarta) terkenal sampai mancanegara.

2.2.3 Beberapa Istilah dalam Drama

Berikut ini merupakan beberapa istilah yang banyak dijumpai yang berkaitan erat dengan drama.

a) Babak

Babak merupakan bagian dari lakon drama. Satu lakon drama mungkin saja terdiri atas satu, dua, atau tiga babak, mungkin juga lebih. Dalam pementasan, batas antara babak satu dan babak lain ditandai dengan turunnya layar, atau lampu penerang panggung dimatikan sejenak. Bila lampu itu dinyalakan kembali atau layar ditutup kembali, biasanya ada perubahan penataan panggung yang menggambarkan setting yang berbeda. Baik setting tempat, waktu, maupun suasana terjadinya suatu peristiwa.

b) Adegan

Adegan adalah bagian dari babak. Sebuah adegan hanya menggambarkan satu suasana yang merupakan bagian dari rangkaian suasana-suasana dalam babak. Setiap kali terjadi penggantian adegan tidak selalu diikuti dengan penggantian setting.

c) Prolog

Prolog adalah kata pendahuluan dalam lakon drama. Prolog memainkan peran yang besar dalam menyiapkan pikiran penonton agar dapat

mengikuti lakon (cerita) yang akan disajikan. Itulah sebabnya, prolog sering berisi sinopsis lakon, pengenalan tokoh-tokoh dan pemerannya, serta konflik-konflik yang akan terjadi di panggung.

d) Epilog

Epilog adalah kata penutup yang mengakhiri pementasan. Isinya, biasanya berupa kesimpulan atau ajaran yang bisa diambil dari tontonan drama yang baru saja disajikan.

e) Dialog

Dialog adalah percakapan para pemain. Dialog memainkan peran yang amat penting karena menjadi pengarah lakon drama. Artinya, jalannya cerita drama itu diketahui oleh penonton lewat dialog para pemainnya. Agar dialog itu tidak hambar, pengucapannya harus disertai penjiwaan emosional. Selain itu, pelafalannya harus jelas dan cukup keras sehingga dapat didengar semua penonton. Seorang pemain yang berbisik, misalnya, harus diupayakan agar bisikannya dapat didengarkan para penonton.

f) Monolog

Monolog adalah percakapan seorang pemain dengan dirinya sendiri. Apa yang diucapkan itu tidak ditujukan kepada orang lain. Isinya, mungkin ungkapan rasa senang, rencana yang akan dilaksanakan, sikap terhadap suatu kejadian, dan lain-lain.

g) Mimik

Mimik adalah ekspresi gerak-gerik wajah (air muka) untuk menunjukkan emosi yang dialami pemain. Ekspresi wajah pemain yang sedang sedih tentu saja berbeda dengan ketika sedang marah.

h) Pantomimik

Pantomimik adalah perpaduan ekspresi gerak-gerik wajah dan gerak-gerik tubuh untuk menunjukkan emosi yang dialami pemain.

i) Gestur

Gestur adalah gerak-gerak besar, yaitu gerakan tangan, kaki, kepala, dan tubuh pada umumnya yang dilakukan pemain.

j) Bloking

Bloking adalah aturan berpindah tempat dari tempat yang satu ke tempat yang lain agar penampilan pemain tidak menjemukan.

k) Akting

Akting adalah gerakan-gerakan yang dilakukan pemain sebagai wujud penghayatan peran yang dimainkannya. Bila gerakan-gerakan itu terlalu banyak, dinamakan over akting (laku lajak)

l) Aktor

Aktor adalah orang yang melakukan akting, yaitu pemain drama. Pengertian aktor bisa menjangkau pemain pria dan wanita, khusus pemain wanita disebut aktris.

m) Improvisasi

Improvisasi adalah gerakan-gerakan atau ucapan-ucapan penyeimbang untuk lebih menghidupkan pemeranan.

n) Ilustrasi

Ilustrasi adalah iringan bunyi-bunyian untuk memperkuat suasana yang sedang digambarkan. Sering juga istilah ilustrasi ini diganti musik pengiring.

o) Kostum

Kostum adalah pakaian para pemain yang dikenakannya pada saat memerankan tokoh cerita di panggung.

p) Skenario

Skenario adalah susunan garis-garis besar lakon drama yang akan diperagakan para pemain.

q) Panggung

Panggung adalah tempat para aktor memainkan drama. Biasanya dibuat lebih tinggi daripada tempat duduk penonton agar penonton yang duduk paling belakang pun dapat menyaksikan apa yang diperagakan aktor di panggung.

r) Penonton

Penonton adalah semua orang yang hadir untuk menyaksikan pertunjukan drama. Penonton ada yang benar-benar berminat, penasaran, atau hanya sekadar iseng.

s) Sutradara

Sutradara adalah orang yang memimpin dan paling bertanggung jawab dalam pementasan drama. Sutradara dapat disamakan dengan dalang wayang kulit dalam kesenian Jawa (Wiyanto, 2002: 12-16).

2.2.4 Aktor dan Akting dalam Drama

Karya seni sang aktor diciptakan melalui tubuhnya sendiri, suaranya sendiri, dan jiwanya sendiri. Seorang aktor yang baik adalah seorang seniman yang mampu memanfaatkan potensi dalam dirinya. Kemampuan memanfaatkan potensi diri itu tentu tidak datang dengan sendirinya, tetapi harus melalui sebuah proses pelatihan. Beberapa potensi yang harus dilatih tersebut adalah potensi tubuh, potensi dria (keseluruhan pancaindera), potensi akal, potensi hati, potensi imajinasi, potensi vokal, dan potensi jiwa.

Berbagai potensi yang terdapat dalam diri aktor tersebut tidak akan memberikan manfaat jika tidak disertai dengan kemampuan akting yang terasah. Akting merupakan perbuatan terencana yang melibatkan pikiran dan perasaan. Pikiran dapat mengatur perasaan sebab perasaan yang tak terkendali akan terbang melayang-layang tak jelas arahnya. Jika aktor diliputi perasaan yang tidak terkendali, aktingnya bisa tidak terkendali pula. Karena itu, aktor harus berpegang pada asas-asas akting berikut ini.

a) Asas Pengendalian

Seorang aktor harus bisa menghayati dan meleburkan diri menjadi tokoh yang diperankannya. Misalnya, dia memerankan tokoh Pak Sakerah yang

keras dan pemaarah, dia harus bersungguh-sungguh tampil seperti Pak Sakerah. Namun, dalam pikirannya harus tetap sadar bahwa apa yang dilakukan dengan bersungguh-sungguh itu sesungguhnya hanya permainan, bukan Pak Sakerah yang sesungguhnya. Pikirannya tetap mengendalikan supaya dia tidak sungguh-sungguh menendang, memukul, atau membacok lawan mainnya, meskipun aktingnya tersebut terlihat seperti sungguhan. Jika aktor terlalu kreatif, terlalu banyak tingkah, aktingnya akan cenderung berlebihan seperti sayur yang terlalu banyak garam. Sebaliknya, jika kreativitas aktor kurang, aktingnya tak mampu memberi keyakinan kepada penonton, hambar seperti sayur kurang garam.

b) Asas Keutuhan

Akting adalah kerjasama yang membentuk suatu keutuhan. Aktor harus tahu bagaimana memainkan kerjasama. Kerjasama itu bertolak dari citra sastra dan citra sutradara. Artinya, akting terikat pada pandangan pengarang cerita dan penafsiran sutradara.

c) Asas Kerapian

Seni apapun menuntut kerja artistik yang rapi sebab seni berhubungan dengan keindahan dan keindahan menuntut kerapian. Kerapian adalah hasil ikhtiar, dan ikhtiar berawal dari niat. Oleh karena itu, aktor harus berniat dan berikhtiar mewujudkan kerapian. Secara kasat mata, bentuk upaya itu antara lain dengan melakukan akting yang teratur, terkendali, dan tidak kacau.

d) Asas Pendalaman

Kerja akting menuntut aktor mendalami akal budi dengan saksama. Pendalaman akal budi itu akan tercapai jika seorang aktor membuka otak dan mengosongkan hati. Hati memang harus dibuat mandiri, dan otak harus tajam upaya dia dapat melakukan akting dengan sempurna di panggung. Kesempurnaan itu akan terwujud jika aktor menyadari benar apa yang harus ia lakukan, bagaimana melakukannya, dan memutuskan apa yang dilakukan. (Wiyanto, 2002: 59-63)

Aktor yang memiliki berbagai potensi serta kemampuan akting yang matang, lambat laun potensi dan kemampuannya akan berjamur dan berkarat jika hanya sebatas disimpan rapat-rapat tanpa pelatihan yang terarah dan teratur dengan baik sebagai kebutuhan vital sang aktor dalam memerankan tokoh dalam sebuah pertunjukan drama. Pelatihan aktor tersebut dapat dilakukan melalui berbagai kegiatan sebagai berikut.

a) Aktor dan Konsentrasi

Konsentrasi adalah suatu proses pemusatan pikiran atau kesadaran manusia pada suatu objek atau yang ada di sekitar dirinya. Untuk bisa mencapai taraf konsentrasi yang memadai, seorang aktor dituntut mampu mendayagunakan seluruh peralatan tubuh dan pikirannya dalam keadaan relaks. Salah satu teknik yang dapat digunakan untuk melatih daya konsentrasi adalah dengan cara melatih penglihatan atau pendengaran. Biasakanlah dahulu untuk melemaskan seluruh tubuh dan membuang pikiran dari hal-hal yang tidak perlu dipikirkan, kecuali sasaran untuk

melakukan konsentrasi saja. Kemudian arahkan diri untuk mendengarkan berbagai suara yang bisa ditangkap oleh pendengaran, dengan menutup mata terlebih dahulu. Lakukan aktivitas tersebut selama kurang lebih 15 menit.

b) Aktor dan Imajinasi

Imajinasi merupakan aktivitas pikiran untuk menciptakan berbagai hal yang mungkin bisa ada atau mungkin bisa terjadi. Untuk membangkitkan daya imajinasi yang terpendam di dalam bawah sadar, setiap aktor dapat menggunakan bantuan kata *seandainya* (Stanislavsky menyebutnya dengan istilah *magic if*) untuk mengangkat kehidupan sehari-hari memasuki dunia imajinasi. Sebelum melakukan aktivitas imajinasi, sebaiknya tubuh dan pikiran dalam keadaan relaks, lalu bayangkanlah suatu objek yang menarik perhatian, dengan melibatkan kita sebagai pelaku yang berperan secara aktif di dalamnya.

c) Aktor dan Ingatan Inderawi

Ingatan inderawi merupakan upaya menghidupkan kembali sensasi yang pernah dialami oleh aktor melalui panca inderanya. Konsentrasi yang digabungkan secara efektif dalam ingatan inderawi pada umumnya akan melahirkan kebenaran dan kenyataan yang meyakinkan dalam sebuah pertunjukan drama. Tanpa konsentrasinya yang baik, seorang aktor tidak akan bisa memfokuskan dirinya pada pekerjaannya dan ingatan inderawinya akan tumpul. Pelatihan yang dapat dilakukan adalah dengan menghidupkan aktivitas fisik yang tersimpan dalam ingatan untuk

kemudian dihidupkan kembali, seperti minum, bercermin, membuka sepatu, berjemur, merasakan sakit, membaui, mencicipi, atau bahkan menirukan binatang.

d) Aktor dan Ingatan Emosi

Ingatan emosi merupakan ingatan yang secara tidak disadari ada di dalam alam bawah sadar setiap manusia yang suatu ketika jika diperlukan, ingatan emosi yang telah terpendam tadi bisa dibangkitkan kembali. Dalam bahasa umumnya, ingatan emosi ini bisa juga dikatakan sebagai kenangan. Sebelum melakukan pelatihan ingatan emosi, sebaiknya aktor terlebih dahulu menguasai relaksasi, konsentrasi, imajinasi, dan ingatan inderawinya. Pengalaman luar biasa yang terjadi di masa lampau dan sekarang masih tersimpan dalam ingatan, mungkin bisa diungkapkan kembali. Ingatan-ingatan emosi yang terjadi di masa lampau dapat membantu membangkitkan seluruh kemampuan aktor untuk menghidupkan kembali perasaan-perasaan yang pernah terjadi. Emosi yang bisa dibangkitkan ini seperti perasaan marah, senang, sedih, takut, atau segala ingatan emosi yang menyelimuti diri aktor.

e) Aktor dan Improvisasi

Improvisasi adalah suatu tindakan untuk merespon sesuatu yang terjadi secara spontan dalam pertunjukan yang dilakukan oleh aktor tanpa persiapan terlebih dahulu. Atau bisa juga dikatakan sebagai kemampuan khusus yang harus dimiliki oleh aktor dalam upaya mengembangkan peristiwa, situasi, suasana atau alur cerita, tatkala menghadapi suatu

kendala dalam merealisasikannya. Pelatihan ini dapat dilakukan aktor dengan beberapa lawan mainnya, seolah sedang melakukan perbincangan (dialog). Dialog tersebut harus dilakukan pada situasi aktor yang sedang memerankan tokoh, tanpa melihat naskah sebagai acuan dialog tersebut.

f) Aktor dan Persiapan Pemeranan

Sebelum dan selama latihan sebaiknya aktor membaca naskah secara berulang-ulang untuk menambah pemahaman atas keseluruhan isi naskah tersebut dan juga bagian terpenting dari peran yang akan dimainkannya. Dari hasil bacaan tersebut, aktor dapat membuat sejumlah pertanyaan yang berkaitan dengan tema, alur cerita, ataupun tujuan utama dari tokoh yang diperankannya, seperti pertanyaan *Siapakah saya?, Situasi apakah yang sedang dihadapi tokoh?, Di mana tokoh itu berada?, Apa yang diinginkan tokoh itu?, dan Bagaimana cara meneliti peran yang akan saya mainkan?*.

(Ismet, 2007: 66-114)

2.3 Metode Sugestopedia dalam Pembelajaran Bermain Drama

Pembelajaran bermain drama dengan menggunakan metode sugestopedia meliputi kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir.

Pada kegiatan awal, guru melakukan pengondisian kelas dengan memeriksa kehadiran siswa serta mengatur tempat duduk. Pengaturan tempat duduk siswa harus sesuai dengan prinsip dan ciri khusus sugestopedia, yaitu siswa disediakan tempat duduk yang nyaman. Siswa dipersilakan untuk memilih duduk di atas kursi, atau di lantai yang telah diberi alas. Setelah

melakukan pengondisian kelas, kemudian guru menginformasikan materi yang akan diajarkan dan tujuan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan kepada siswa. Kegiatan selanjutnya adalah guru memberikan ungkapan-ungkapan yang dapat meningkatkan motivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran. Contohnya adalah dengan bertanya, “Apakah hari ini kalian sudah siap menjadi idola yang tak tertandingi?” atau juga “Bagaimana, sudahkah kamu siap menjadi bintang masa depan?”

Pada kegiatan inti, guru memberikan pendalaman materi mengenai latihan dasar bermain drama, asas-asas akting, dan pelatihan aktor dengan menggunakan metode ceramah. Setelah itu, sampailah pada kegiatan paling khas dari pembelajaran dengan menggunakan metode sugestopedia. Siswa diminta untuk mengatur posisi duduknya masing-masing se nyaman mungkin, kemudian menutup mata, mengatur napas secara perlahan, lalu membangun daya imajinasi dengan diarahkan oleh guru. Sebagai penunjang untuk membangkitkan imajinasi, guru tidak lupa memutar musik instrumen juga memberikan aromaterapi untuk membuat perasaan siswa menjadi lebih relaks dan santai. Setelah selesai melakukan pengimajinasian, siswa diminta untuk membuka mata kembali dan mengungkapkan hasil pengimajinasian mereka.

Setelah proses pengimajinasian tersebut selesai, siswa memulai untuk bermain drama secara berkelompok sesuai dengan naskah yang sudah disepakati sebelumnya. Setelah semua kelompok selesai menampilkan drama, masing-masing kelompok diminta untuk mengomentari hasil penampilan serta menentukan aktor terbaik dari kelompok lain.

Pemberian komentar dan penentuan aktor terbaik tersebut merupakan salah satu langkah dalam proses evaluasi yang dilakukan. Selain itu, evaluasi juga dilakukan oleh guru dengan menilai kemampuan masing-masing siswa dalam bermain peran dengan menggunakan pedoman penilaian yang berisi kriteria penilaian secara tertulis.

Setelah semua kegiatan inti dilakukan, guru dan siswa merefleksi kegiatan pembelajaran dengan mengungkapkan kembali apa yang telah dipelajari, mengungkapkan perasaan siswa setelah mengikuti pembelajaran, serta memberikan saran dan komentar terhadap proses pembelajaran yang telah dilakukan.

