

LAPORAN PENELITIAN  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
TAHUN 2014



**PEMBELAJARAN PEMENTASAN DRAMA KOMEDI SUNDA “JURAGAN  
HAJAT” BAGI MAHASISWA UPI KAMPUS SUMEDANG**

Dibiayai oleh Rencana Kegiatan dan Anggaran Tahunan 2013, Program Studi  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, UPI Kampus Sumedang

UPI KAMPUS SUMEDANG  
2014



UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
PENELITIAN

PEMBELAJARAN PEMENTASAN DRAMA KOMEDI SUNDA “JURAGAN HAJAT”  
BAGI MAHASISWA UPI KAMPUS SUMEDANG

A. Identitas pengusul	
1. Ketua Peneliti	
a. Nama	: Dr. Prana Dwija Iswara, M.Pd.
b. NIP/Pangkat/gol	: 197212262005011002 / PENATA / IIIC
c. Jabatan Fungsional	: Lektor
d. Prodi/Jurusan/Unit Kerja	: PGSD konsentrasi Bahasa Indonesia/PGSD Guru Kelas/ UPI Kampus Sumedang
e. Spesialisasi	: Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia / PGSD
2. Anggota Peneliti 1	
a. Nama	: Drs. H. Dede Tatang Sunarya, M.Pd.
b. NIP/Pangkat/gol	: 195906031986031005 / / IVB
c. Jabatan Fungsional	: Lektor Kepala
d. Prodi/Jurusan/Unit Kerja	: PGSD / PGSD Guru Kelas / UPI Kampus Sumedang
e. Spesialisasi	: Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia / PGSD
3. Anggota Peneliti 2	
a. Nama	: Drs. Dadan Djuanda, M.Pd.
b. NIP/Pangkat/gol	: 196311081988031001 / / IVB
c. Jabatan Fungsional	: Lektor Kepala
d. Prodi/Jurusan/Unit Kerja	: PGSD / PGSD Guru Kelas / UPI Kampus Sumedang
e. Spesialisasi	: Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia / PGSD

4. Jangka waktu penelitian :	: 15 bulan
5. Biaya yang digunakan:	: Rp. 5.000.000,00
<b>6. Deskripsi isi (maksimal 100 kata)</b>	
<p>Pembelajaran pementasan merupakan salah satu materi penting dalam pendidikan bahasa dan sastra Indonesia. Sekalipun penting, pembelajaran sastra masih menghadapi sejumlah kendala yang harus dihadapi oleh pengajar dan pembelajar. Upaya mendeskripsikan masalah dalam pembelajaran pementasan ini diharapkan akan menjadi dasar bagi pengembangan pembelajaran pementasan. Hal itu juga disadari karena pembelajaran bermain peran memerlukan waktu yang cukup banyak. Di samping itu pembelajaran bermain peran mungkin sangat memerlukan tata busana, tata suara dan tata cahaya. Pengajar dapat memutuskan penggunaan tata busana, tata suara dan tata cahaya yang tepat atau tidak menggunakan tata busana, tata suara dan tata cahaya sama sekali.</p>	

Sumedang, Januari 2014  
Ketua peneliti,

Dr. Prana Dwija Iswara, M.Pd.  
NIP. 197212262005011002

## LEMBAR PENGESAHAN

1. Judul : Pembelajaran Pementasan Drama Komedi Sunda “Juragan Hajat” bagi Mahasiswa UPI Kampus Sumedang
2. Unit Pengusul : UPI Kampus Sumedang
3. Ketua Pelaksana : Dr. Prana D. Iswara, M.Pd.
4. Anggota 1 : Drs. H. Dede Tatang Sunarya, M.Pd.
5. Anggota 2 : Drs. Dadan Djuanda, M.Pd.
6. Waktu : April – November 2013
7. Tempat : UPI Kampus Sumedang
8. Anggaran : Rp 5.000.000,00
9. Sumber anggaran : RKAT Program Studi PGSD 2013

Menyetujui,  
Ketua Program Studi PGSD  
UPI Kampus Sumedang.

Bandung, Januari 2014  
Ketua Peneliti,

Riana Irawati, M.Si.  
NIP. 198011252005012002

Dr. Prana D. Iswara, M.Pd.  
NIP. 197212262005011002

Direktur UPI Kampus Sumedang

Mengetahui,  
Ketua Lembaga Penelitian  
dan Pengabdian kepada Masyarakat,

Dr. Herman Subarjah, M.Si.  
NIP. 196009181986031003

Prof. Dr. H. Sumarto, MSIE.  
NIP. 195507051981031005

## Abstrak

Pementasan drama merupakan salah satu pembelajaran yang dilakukan di setiap jenjang sekolah. Kurikulum 2013 pun memasukkan kompetensi bermain peran dalam pelajaran bahasa Indonesia di kelas III, “4.4 Menyampaikan teks dongeng tentang kondisi alam dalam bentuk permainan peran secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu penyajian .” Sayangnya ada beberapa kendala yang mungkin muncul dalam pembelajaran itu. Bahkan kendala itu begitu banyak dan melibatkan tim. Masalah yang dirumuskan di dalam penelitian ini ialah penentuan naskah, pemain, jam latihan, tata suara, kostum dan tata lampu. Pemecahan masalah-masalah ini memungkinkan bagi pengajar untuk menghindari kendala ini di masa depan dengan menyiapkan segala hal yang bisa mengantisipasi. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dari pembelajaran drama. Pembelajaran drama merupakan salah satu materi dalam pembelajaran sastra. Penelitian ini dikembangkan dari beberapa pementasan yang dilakukan oleh mahasiswa UPI Kampus Sumedang. Pertama, yaitu pementasan kelas pada tanggal 5 Juni 2012. Kedua, pementasan UPI Kampus Sumedang pada tanggal 9 Januari 2013. Ketiga, pementasan UPI Bandung pada tanggal 25 Oktober 2013.

Melalui penelitian ini diperoleh kesimpulan bahwa dalam pembelajaran drama di kelas, perlu diupayakan hal-hal sebagai berikut. Pertama, naskah drama tidak terlalu panjang. Kedua, tokoh drama tidak terlalu banyak. Hal ini akan berimplikasi pada durasi latihan dan pementasan. Durasi pementasan pun cenderung tidak perlu terlalu lama. Pementasan yang lama memerlukan kesiapan apresiasi yang cukup. Pementasan yang lama pun memerlukan persiapan yang lebih matang. Sedangkan tata suara, kostum dan tata lampu dapat diupayakan sesederhana mungkin tergantung kemampuan pengajar.

**Kata kunci:** pembelajaran, pementasan, drama, sekolah dasar

## Kata Pengantar

Pembelajaran pementasan drama merupakan salah satu materi penting di dalam pelajaran bahasa dan sastra Indonesia. Dua kompetensi dasar yang harus dikuasai pembelajar dalam pelajaran Bahasa Indonesia kelas III kurikulum 2013 adalah “4.4 Menyampaikan teks dongeng tentang kondisi alam dalam bentuk permainan peran secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu penyajian.” dan “4.5 Mendemonstrasikan teks permainan/dolanan daerah tentang kehidupan hewan dan tumbuhan secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu penyajian.” (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2013). Walaupun 4.5 di atas tidak secara langsung mengatakan bermain peran melainkan mendemonstrasikan, tetapi praktiknya bisa saja mempunyai kemiripan dengan bermain peran.

Dalam pembelajaran bermain peran di sekolah, acap kali pengajar mendapatkan berbagai kendala. Di antaranya pemilihan naskah, pemilihan aktor, pembuatan properti, dekorasi panggung, penataan musik, penataan cahaya, hingga organisasi pementasan.

Calon pengajar yang kurang berpengalaman akan mengalami kesulitan dalam pembelajaran drama (bermain peran). Di samping itu, ada kendala teknis lain seperti perlunya jam yang cukup banyak untuk pelajaran permainan peran ini. Pembelajaran bermain peran biasanya memerlukan waktu lebih dari satu jam untuk latihan sampai pementasan. Bahkan pembelajaran bermain peran memerlukan waktu puluhan jam untuk

sampai pada pementasan.

Bermain peran merupakan pelajaran yang sangat penting karena pelajaran ini mendukung industri yang sangat besar seperti industri televisi, radio, iklan (*copywriter*), film, sinetron, pembuatan naskah, sulih suara, presenter, pembawa berita dan lain-lain. Oleh karena itu, pembelajaran drama merupakan materi yang sangat penting sekalipun mesti diajarkan dalam waktu yang relatif lama.

Sisi-sisi tersebut membuat seorang pengajar materi bermain peran harus mempertimbangkan pemilihan jam. Pengajar mesti memilih jam yang singkat atau jam yang lama. Pengajar dapat memberikan orientasi pengajaran pada penulisan naskah atau pada keterampilan berbahasa lain (berbicara, membaca atau mendengarkan).

Pertimbangan itu menjadikan seorang pengajar siap dalam pembelajaran bermain peran. Dengan begitu, tujuan pembelajaran (kompetensi) dapat tercapai.

Sumedang, Januari 2014  
Ketua Peneliti,

Dr. Prana D. Iswara, M.Pd.  
NIP. 197212262005011002

## Daftar Isi

LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
Abstrak.....	iv
Kata Pengantar.....	v
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A.Latar Belakang.....	1
B.Masalah.....	2
C.Tujuan.....	3
D.Manfaat.....	3
BAB II BERMAIN PERAN DALAM KURIKULUM.....	4
A.Tinjauan Kurikulum tentang Bermain Peran.....	4
B.Tinjauan Teori tentang Bermain Peran.....	5
C.Sejumlah Kendala dalam Pembelajaran Bermain Peran.....	5
D.Anggaran.....	7
BAB III METODE PENELITIAN.....	8
A.Metode.....	8
B.Lokasi dan Subjek.....	8
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	9
A.Pemilihan Naskah dalam Pembelajaran Bermain Peran.....	9
B.Penentuan Jumlah Pemain dalam Pembelajaran Bermain Peran.....	10
C.Pengembangan Jumlah Jam Latihan dalam Pembelajaran Bermain Peran.....	11



D.Pengembangan Tata Suara dalam Pembelajaran Bermain Peran.....	11
E.Pengembangan Kostum dan Properti dalam Pembelajaran Bermain Peran.....	13
F.Pengembangan Tata Cahaya dalam Pembelajaran Bermain Peran.....	14
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	15
A.Simpulan.....	15
B.Saran.....	17
Daftar Pustaka.....	19

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pembelajaran bermain peran merupakan salah satu materi penting di dalam pelajaran bahasa dan sastra Indonesia. Pembelajaran bermain peran mendukung industri yang sangat besar seperti industri televisi, radio, iklan (*copywriter*), film, sinetron, pembuatan naskah, sulih suara, presenter, pembawa berita dan lain-lain. Oleh karena itu, pembelajaran drama merupakan materi yang sangat penting sekalipun banyak kendala dalam pencapaian kompetensinya.

Pembelajaran drama harus dituntaskan yaitu pengajar mempunyai pengalaman pentas, setidaknya pentas kelas. Namun acap kalanya pengajar menemui hambatan seperti kesukaran menemukan naskah. Pada umumnya kecenderungan pemilihan naskah ialah berdasarkan daya tarik cerita. Padahal, dalam pembelajaran pementasan, ada hal lain yang cukup penting. Teknik pemilihan naskah ini akan berakibat pada serangkaian teknik pembelajaran bermain peran dan kesuksesan pementasan.

Suatu kelompok teater profesional, jika mendapati kendala pemain, maka ia akan merekrut pemain lain dengan biaya finansial (bayaran) yang dianggarkan. Kelompok teater profesional itu pun mengalokasikan anggaran untuk sewa atau pembelian properti, kostum, tata suara dan tata lampu. Hal ini sangat berbeda dengan pementasan kelas atau

pementasan teater tradisional yang acap kali hanya mengandalkan swadaya para pemainnya. Padahal pembelajaran bermain peran sangat penting.

Pembelajaran bermain peran bahkan dilakukan sebagai pembelajaran untuk menempuh kehidupan. Melalui pembelajaran bermain peran pembelajar akan belajar untuk jujur, disiplin, menghargai, mempunyai rasa ingin tahu. Bahkan cerita kenabian dan pewayangan pun diperbolehkan untuk ditampilkan dalam bentuk bermain peran. Lebih jauh, pembelajaran bermain peran seperti itu sangat penting dalam pembentukan pribadi pembelajar.

Penelitian ini berupaya untuk mendokumentasikan sejumlah pemecahan masalah yang muncul dalam pembelajaran bermain peran. Dengan demikian, masalah yang sama tidak akan muncul di masa depan.

## **B. Masalah**

Masalah yang akan dijawab di dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana pemilihan naskah dalam pembelajaran bermain peran?
2. Bagaimana penentuan jumlah pemain dalam pembelajaran bermain peran?
3. Bagaimana pengembangan jumlah jam latihan dalam pembelajaran bermain peran?
4. Bagaimana pengembangan tata suara dalam pembelajaran bermain peran?
5. Bagaimana pengembangan kostum dan properti dalam pembelajaran bermain peran?
6. Bagaimana pengembangan tata lampu dalam pembelajaran bermain peran?

### **C. Tujuan**

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan pemilihan naskah dalam pembelajaran bermain peran.
2. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan penentuan jumlah pemain dalam pembelajaran bermain peran.
3. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan pengembangan jumlah jam latihan dalam pembelajaran bermain peran.
4. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan pengembangan tata suara dalam pembelajaran bermain peran.
5. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan pengembangan kostum dan properti dalam pembelajaran bermain peran.
6. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan pengembangan tata lampu dalam pembelajaran bermain peran.

### **D. Manfaat**

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini ialah sebagai berikut. Penelitian ini bermanfaat untuk memberi dasar potensi pengembangan pembelajaran bermain peran di perguruan tinggi, khususnya pada program Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Dengan begitu, calon pengajar dapat membuat program pembelajaran yang efektif dan efisien. Akhirnya, tujuan pembelajaran (kompetensi) dapat tercapai.

## **BAB II**

### **BERMAIN PERAN DALAM KURIKULUM**

#### **A. Tinjauan Kurikulum tentang Bermain Peran**

Pada kurikulum 2013 kelas II mata pelajaran Bahasa Indonesia, salah satu kompetensi dasar yang harus dikuasai pembelajar adalah “4.2 Memperagakan teks cerita narasi sederhana tentang kegiatan dan bermain di lingkungan secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu penyajian .” Di kelas III ada kompetensi dasar “4.4 Menyampaikan teks dongeng tentang kondisi alam dalam bentuk permainan peran secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu penyajian.” Kompetensi selanjutnya yaitu “4.5 Mendemonstrasikan teks permainan/dolanan daerah tentang kehidupan hewan dan tumbuhan secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu penyajian.” Kompetensi 4.2 dan 4.5 di atas tidak secara langsung mengatakan bermain peran melainkan mendemonstrasikan, tetapi praktiknya, kompetensi di atas bisa saja mempunyai kaitan dengan bermain peran.

Dalam bermain peran pun harus mempertimbangkan evaluasi. Beberapa sumber yang berkaitan dengan pertimbangan evaluasi dalam keterampilan berbahasa adalah Hidayat (1994). Selain itu ada pula sebuah sumber yang berkaitan dengan evaluasi pada

umumnya misalnya Arikunto (1999). Evaluasi ini bisa saja berupa evaluasi portofolio. Namun pengajar harus mengkonversi portofolio ini menjadi skor dan nilai.

## **B. Tinjauan Teori tentang Bermain Peran**

Beberapa teori yang berkaitan dengan bermain peran di antaranya Rendra (2007), Harymawan (1993), Hasdanuddin (1996). Namun, pengalaman bermain peranlah yang paling penting karena acap kali buku teks tidak secara praktis mengantar pembelajar pada pengalaman bermain peran.

Hal yang selalu menarik untuk diungkap adalah Sumardjo (2004) yang menegaskan dasar teater tradisional dalam teater modern Indonesia. Dalam perkembangannya teater tradisional acap kali bertema komedi diadaptasi oleh kelompok Riantiarno. Selanjutnya permainan yang muncul dalam teater tradisional muncul pula dalam kelompok teater anak Jose Rizal Manua.

Sejumlah hal yang menjadi dasar penelitian sastra adalah Ratna (2004), Pradopo (1995), Jabrohim-Wulandari (ed) (2001), dan Djojuroto-Sumaryati (2000). Penelitian-penelitian sastra mesti dikembangkan dan tidak menjadikannya stagnan.

## **C. Sejumlah Kendala dalam Pembelajaran Bermain Peran**

Dalam pembelajaran bermain peran di sekolah, acap kali pengajar mendapatkan berbagai kendala. Di antaranya pemilihan naskah, pemilihan aktor, pembuatan properti, dekorasi panggung, penataan musik, penataan cahaya, hingga organisasi pementasan.

Beberapa naskah menjadi pertimbangan misalnya pemilihan tema yang baik dan menarik. Tema-tema kepahlawanan, sejarah, filosofi, ilmu pengetahuan, keadilan merupakan tema-tema yang menarik bagi pembelajaran bermain peran. Ada sejumlah drama yang dapat diambil contohnya cuplikan Mahabarata, syahadah Imam Husain, drama dari fabel, drama dari legenda.

Epik Mahabarata merupakan salah satu pilihan dalam bermain drama. Epik ini sudah ada dalam bentuk novel, dan film. Film Mahabarata versi India dengan subtitle bahasa Inggris terdapat di internet (youtube). Film ini dapat diolah menjadi bahan pembelajaran bermain drama di sekolah. Seorang pengajar dapat mengambil beberapa adegan atau beberapa babak dalam naskah Mahabarata. Namun pengajar harus menerjemahkan subtitle Inggris ke dalam bahasa Indonesia.

Drama yang mempunyai sisi tradisional pun dapat diangkat seperti “Juragan Hajat” karya Kang Ibing (Daniyadi, 2006; Gustawan, 2013). atau drama saduran dari cerita pendek berbahasa Sunda karya Fier Hilari. Drama “Juragan Hajat” pun terdapat di internet (youtube). Naskah drama “Juragan Hajat” pun telah ditranskrip dan disimpan di internet. Drama “Juragan Hajat” merupakan drama yang menarik. Drama ini merupakan drama komedi. Karena masyarakat Indonesia senang pada drama komedi maka drama seperti ini merupakan drama yang sangat menarik untuk ditampilkan. Drama seperti ini sangat layak untuk diajarkan di sekolah dasar. Untuk pengembangannya drama ini dapat dikembangkan menjadi drama terjemahan berbahasa Indonesia untuk mengembangkan pembelajaran bahasa Indonesia.

Tidak banyak buku teks yang khusus membahas pembelajaran bermain peran terutama yang memberikan contoh naskah drama yang dipertimbangkan dapat dimainkan oleh para pembelajar. Tentu saja naskah itu harus mempertimbangkan banyaknya tokoh, durasi permainan, tema yang menarik dan berkarakter. Salah satu contoh buku teks yang bisa diambil adalah Djuanda-Iswara (2011). Ada beberapa naskah dalam uraian mereka yang dapat dijadikan pertimbangan untuk mengembangkan pementasan.

#### D. Anggaran

##### Anggaran untuk Kegiatan

No.	Tujuan Anggaran	Persentase	Jumlah
1.	Honorarium peneliti	30%	Rp 1.500.000,00
2.	Biaya operasional penelitian	45%	Rp 2.250.000,00
3.	Bahan habis pakai	10%	Rp 500.000,00
4.	Biaya seleksi, seminar, publikasi, diseminasi	10%	Rp 500.000,00
5.	Lain-lain	5%	Rp 250.000,00
	<b>Total</b>	<b>100%</b>	<b>Rp 5.000.000,00</b>



## **BAB III METODE PENELITIAN**

### **A. Metode**

Penelitian ini dilakukan dengan corak penelitian dan pengembangan (*research and development*). Data penelitian ini dikumpulkan dari tiga pementasan dalam kurun waktu 2012-2013. Tiga pementasan “Juragan Hajat” yang dilakukan

1. pementasan kelas pada tanggal 5 Juni 2012
2. pementasan UPI Kampus Sumedang pada tanggal 9 Januari 2013
3. pementasan UPI Bandung pada tanggal 25 Oktober 2013.

### **B. Lokasi dan Subjek**

Penelitian ini berlokasi di UPI Kampus Sumedang dan UPI Bandung. Adapun subjek penelitian ini adalah sejumlah mahasiswa dari dua mata kuliah yaitu Teori dan Sejarah Sastra dan mata kuliah Apresiasi Sastra. Untuk setiap data yang dilakukan diperoleh dari pengalaman latihan dan pentas.

## **BAB IV HASIL PENELITIAN**

### **A. Pemilihan Naskah dalam Pembelajaran Bermain Peran**

Naskah yang dipilih semestinya tidak terlalu panjang. Naskah berdurasi 10-15 menit dirasa cukup. Panjangnya naskah akan berakibat pada banyaknya jam latihan. Banyaknya jam latihan akan berakibat pada banyaknya pekerjaan yang harus ditangani pengajar. Acap kali pengajar tidak terlalu fokus hanya pada pelajaran bermain peran karena ada pelajaran lain yang mesti dipenuhi.

Beberapa teknik yang dapat dilakukan adalah memilih sebagian dari keseluruhan naskah. Bila naskah yang dipilih adalah “Juragan Hajat” pengajar dapat memilih sebagian dari keseluruhan naskah “Juragan Hajat”. Bila pengajar memilih naskah “Mahabarata” maka pengajar dapat mengambil beberapa adegan saja dari naskah itu.

Naskah dapat dibagikan kepada pembelajar (siswa atau mahasiswa) dengan asumsi pembelajar sekolah dasar harus sudah bisa membaca. Hal ini mesti diperhatikan karena di sekolah dasar ada kendala anak belum lancar membaca. Anak yang belum lancar membaca akan mengalami hambatan dalam mempelajari naskah drama.

Di sisi lain, pembelajaran membaca naskah dapat direduksi dengan meminta pembelajar mengucapkan dialog. Jadi pembelajar tidak selamanya harus membaca naskah melainkan pengajar yang mengajari pembelajar mengucapkan naskahnya. Hal ini

sama dengan teknik *dubbing* bagi anak-anak.

Pembelajaran membaca naskah dapat dilakukan dengan meniru. Pembelajar dapat meniru dialog yang terdapat dalam naskah “Juragan Hajat”, misalnya pada adegan tukang beca bersama istrinya atau adegan juragan bersama istrinya. Pembelajar dapat meniru dari film “Juragan Hajat”.

### **B. Penentuan Jumlah Pemain dalam Pembelajaran Bermain Peran**

Sebuah naskah drama dipilih berdasarkan jumlah pemain yang relatif sedikit. Pertimbangan jumlah pemain ini dilakukan karena pemain yang sedikit memudahkan untuk penanganan bagi sutradara atau pengajar.

Salah satu contoh naskah yang cukup sedikit pemainnya adalah naskah drama “Juragan Hajat”. Pada babak tukang beca, bahkan ada pemain yang dapat dihilangkan misalnya tokoh Dole, Ocim.

Naskah seperti Syhadah, atau Mahabarata dapat dengan leluasa disesuaikan jumlah pemainnya. Pengajar mesti mempunyai pengalaman untuk mementaskan naskah-naskah tersebut. Selanjutnya, pengalaman itu akan bermanfaat dan diturunkan pada pembelajaran dari tahun ke tahun. Sebagai catatan, naskah Syhadah atau Mahabarata bukanlah drama komedi. Dengan begitu, konteksnya pun perlu sesuai dengan keadaan naskah drama.

### **C. Pengembangan Jumlah Jam Latihan dalam Pembelajaran Bermain Peran**

Jam latihan bisa saja ditambah dengan kegiatan ekstrakurikuler. Hal ini karena pembelajaran bermain peran tidak bisa dilakukan hanya dalam satu atau dua pertemuan. Bila jam pertama dilakukan dengan apresiasi naskah, hingga membaca naskah; maka jam berikutnya dilakukan untuk bloking dan gladi resik.

Penambahan jam latihan ini juga acap kali bermasalah karena tidak semua pembelajar menyediakan waktu untuk latihan tambahan. Dalam mengatasi masalah ini perlu dicoba latihan yang ekstrim, misalnya menggunakan potongan drama “Juragan Hajat” untuk pementasan kelas yang sangat pendek. Bisa saja kepada pembelajar dibagi-bagi dialog untuk adegan yang sangat pendek, sambung-menyambung dengan adegan pembelajar lain. Tetapi pembelajaran semacam ini juga memancing masalah lain.

Masalah lain yang muncul dengan pemeranan yang sambung-menyambung adalah kurangnya apresiasi penonton. Bisa saja penonton disuguhkan pada dua panggung sehingga penonton akan beralih ke panggung lain saat berbeda adegan sementara panggung yang terhenti menyiapkan pemain baru.

### **D. Pengembangan Tata Suara dalam Pembelajaran Bermain Peran**

Salah satu masalah yang sulit dalam pementasan kelas adalah pengembangan tata suara. Masalah alat musik dan kemampuan para pembelajar dalam memainkannya adalah masalah yang cukup sulit. Masalah ini dapat dihilangkan dengan penggunaan vokal dan efek dari alat bunyi nonmusik. Vokal manusia sebenarnya dapat menggambarkan suasana

senang atau sedih. Demikian pula bunyi tetabuhan kaleng, gesekan daun-daun kering, goyangan seng atau lempengan tripleks akan menghasilkan efek-efek yang mungkin menarik untuk dikembangkan (lihat Stocco, 2010; Stocco, 2012a; Stocco, 2012b). Penggunaan tata suara ini memerlukan kreativitas dan jam terbang yang banyak.

Di UPI Kampus Sumedang terdapat staf pengajar seni musik sehingga mahasiswa yang memberikan tata suara dapat dibimbing untuk memainkan alat musik dengan baik. Dalam hal ini mahasiswa yang memainkan alat musik sesungguhnya belajar memainkan alat musik. Staf pengajar memilihkan tata suara yang baik untuk pementasan. Pada situasi seperti ini, UPI Kampus Sumedang tidak memiliki masalah yang cukup berarti dalam tata suara. Hanya saja, untuk pementasan tingkat kelas acap kali tidak dibutuhkan tata suara yang cukup kolosal.

Pengembangan tata suara dengan koor vokal dan alat-alat nonmusik direkomendasikan bagi sekolah yang tidak memiliki pengajar seni musik. Hal ini disebabkan penggunaan vokal dan alat nonmusik lebih mudah dilakukan. Penggunaan alat musik mempunyai tata cara dan aturannya sendiri. Memang dalam suatu lagu bisa saja terjadi eksperimen jenis musik tertentu (dangdut atau gamelan) bisa saja berpadu atau bersilangan dengan jenis musik lain (misalnya jazz).

Selain menggunakan alat nonmusik, seorang pemain musik pada saat ini bisa membuat musik atau efek suara dengan menggunakan komputer (lihat Jeremiah, 2011a; Jeremiah, 2011b; Neumann, 2003; Schweer, 2000; Spamatica, 2003). Namun keahlian ini tidak diperoleh secara singkat atau simsalabim. Kemampuan ini merupakan

kemampuan yang diasah dalam kurun waktu yang lama. Pada sisi ini, karena kurangnya pengalaman, acap kali pengajar nonmusik mengalami kesulitan dalam mengembangkan tata suara untuk pementasan.

#### **E. Pengembangan Kostum dan Properti dalam Pembelajaran Bermain Peran**

Untuk pementasan kelas, sebenarnya kostum dan properti tidak terlalu mutlak diperlukan, apalagi kostum dan properti yang memerlukan biaya yang besar. Kostum dan properti digunakan dari pakaian seadanya bahkan yang kurang sesuai dengan tema pementasan. Bila pementasan “Juragan Hajat” mengharuskan aktor menggunakan jas atau bendo, tidak selamanya kostum itu mesti ada atau digunakan. Di sini pembelajar sebagai aktor menggunakan pakaian seadanya yang ia pakai. Yang diperlukan dalam pembelajaran bermain peran adalah memainkan peran dengan baik tanpa terlalu memperhatikan kelengkapan kostum dan properti.

Melalui pembelajaran bermain peran pembelajar diharapkan mampu mengambil nilai dari pembelajaran bermain peran. Pembelajar diharapkan mampu mengambil nilai-nilai karakter yang baik dan membuang karakter yang buruk. Pada pementasan “Juragan Hajat”, nilai baik yang dapat diambil di antaranya adalah nilai menghadapi persoalan dengan tenang dan gembira. Dengan begitu, tidak selamanya persoalan mesti dihadapi dengan kemarahan atau kesedihan. Segala peristiwa yang terjadi di dalam kehidupan di dunia merupakan ketetapan dari Allah swt. setelah manusia berusaha untuk bergerak menuju ketetapan yang baik.

Properti yang dapat diusahakan untuk pementasan kelas misalnya tongkat untuk

juragan dalam drama “Juragan Hajat”. Hal itu disebabkan tongkat tidaklah terlalu sulit untuk diusahakan. Bila tongkat sulit untuk didapat, bahkan tongkat dapat dihilangkan dari properti pementasan.

#### **F. Pengembangan Tata Cahaya dalam Pembelajaran Bermain Peran**

Berkaitan dengan penggunaan tata cahaya, pementasan “Juragan Hajat” dilakukan tiga kali dengan tiga macam penggunaan tata cahaya. Pementasan pertama adalah pementasan kelas yang sama sekali tidak menggunakan tata cahaya. Pementasan ke dua adalah pementasan di atas panggung dengan tata cahaya dari dua buah proyektor. Pementasan ke tiga juga merupakan pementasan di atas panggung dengan lampu spot yang kurang baik.

Tidak semua sekolah mempunyai tata lampu yang baik. Dengan bagitu untuk pementasan malam hari atau kolosal pementasan ini mendapatkan kendala. Berdasarkan pengalaman tiga pementasan di atas, karena tidak adanya peralatan tata cahaya, untuk pementasan kelas, pengajar dapat saja memilih tanpa menggunakan bantuan tata cahaya sama sekali. Aktor yang belajar bermain peran di depan kelas tidak selamanya memerlukan peralatan tata cahaya. Yang paling penting dalam pementasan ini adalah pembelajaran bermain peran untuk mengembangkan pembelajaran karakter bagi pembelajar.

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Simpulan**

Penelitian ini menghasilkan kesimpulan sebagai berikut.

##### **1. Pemilihan Naskah dalam Pembelajaran Bermain Peran**

Naskah dapat dipilih yang pendek. Bila naskah yang ada mempunyai babak yang cukup panjang, maka pengajar dapat membagi babak untuk beberapa kelompok. Naskah “Juragan Hajat” relatif panjang bagi pembelajaran bermain peran. Dalam pembelajaran drama “Juragan Hajat”, pembelajar dibagi menjadi sejumlah kelompok dan setiap kelompok belajar bermain peran. Untuk pementasannya, panggung dapat bagi menjadi dua yaitu di seberang depan dan belakang. Dengan begitu setiap adegan berpindah dari panggung depan ke belakang dan seterusnya. Kelas yang belajar bermain peran dapat berpentas untuk kelas lain yang mengapresiasi. Bila pembelajar tidak terlalu paham drama “Juragan Hajat” ia dapat belajar untuk mengapresiasi terutama nilai moral yang ada di dalamnya.

##### **2. Penentuan Jumlah Pemain dalam Pembelajaran Bermain Peran**

Jumlah pemain dalam pembelajaran bermain peran dipertimbangkan yang cukup sedikit. Adegan drama “Juragan Hajat” dapat dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil. Seluruh kelas diharapkan mempunyai pengalaman bermain peran. Dengan begitu, naskah “Juragan Hajat” dapat dibagi menjadi adegan-adegan dan setiap pembelajar mendapatkan



peran. Kendala yang mungkin tetap ada adalah gender, yaitu tiadanya pemeran laki-laki untuk tokoh laki-laki atau sebaliknya tiada pemeran perempuan untuk tokoh perempuan. Acap kali tokoh laki-laki akan mempunyai masalah apresiasi jika dimainkan oleh aktor perempuan dan sebaliknya. Pada sisi ini, terpaksa dilakukan solusi misalnya membagikan tokoh pada aktor seadanya atau menunda aktor untuk bermain peran pada kurun waktu tertentu.

Dalam pementasan “Juragan Hajat”, bila didapati terlalu banyak aktor perempuan maka pemain perempuan dapat bermain sebagai laki-laki dengan kostum lelaki dan menggunakan properti lelaki (seperti kumis atau topi). Karena drama “Juragan Hajat” merupakan drama komedi, maka adegan over (overacting) seperti itu akan lebih berterima.

### 3. Pengembangan Jumlah Jam Latihan dalam Pembelajaran Bermain Peran

Karena naskah telah dibagi menjadi beberapa kelompok adegan, maka jumlah jam akan singkat. Pembelajar pun tidak banyak dalam menghafal dialog. Panggung pun telah dibagi menjadi panggung depan dan belakang aula kelas. Dialog yang singkat akan mempersingkat waktu latihan.

### 4. Pengembangan Tata Suara dalam Pembelajaran Bermain Peran

Pembelajaran bermain peran tidak selamanya harus menggunakan tata suara yang lengkap. Di UPI Kampus Sumedang memang telah dilakukan pementasan yang

menggunakan tata suara yang lengkap. Namun di UPI Kampus Sumedang juga pernah dipentaskan drama “Juragan Hajat” berupa pementasan kelas yang tidak menggunakan tata suara sama sekali. Sekalipun begitu, apresiasi penonton sudah cukup baik.

#### 5. Pengembangan Kostum dan Properti dalam Pembelajaran Bermain Peran

Dalam pementasan kelas untuk drama “Juragan Hajat” tidak digunakan kostum dan properti yang sulit. Mahasiswa menggunakan pakaian seadanya. Properti bebek (untuk dijual) dapat diganti dengan helm atau jaket. Properti tongkat juragan dapat diambil dari tongkat yang sederhana. Drama “Juragan Hajat” merupakan drama dengan properti yang ringkas.

#### 6. Pengembangan Tata Lampu dalam Pembelajaran Bermain Peran

Dalam pementasan kelas untuk drama “Juragan Hajat” tidak digunakan tata lampu yang sulit. Sekalipun begitu, mahasiswa juga pernah melakukan pementasan dengan lampu yang lebih baik. Pementasan kelas cukup menggunakan cahaya ruangan, yaitu cahaya matahari yang masuk melalui jendela dengan atau tanpa bantuan cahaya lampu.

### **B. Saran**

Sejumlah saran yang berkaitan dengan penelitian multimedia ini adalah sebagai berikut.

1. Naskah dalam pembelajaran bermain peran sebaiknya dipilih yang ringkas. Naskah yang panjang sebaiknya dipecah menjadi adegan-adegan kecil untuk memberi

- kesempatan pemain melakukan pemeranan.
2. Jumlah pemain dalam pembelajaran bermain peran dipertimbangkan yang sedikit. Hal ini ditunjang dengan naskah yang pendek. Pemain perempuan dapat bermain sebagai laki-laki dengan penambahan properti kumis. Tokoh perempuan juga mungkin bisa dimainkan oleh pemain laki-laki dengan pakaian perempuan, terutama untuk naskah komedi.
  3. Jumlah jam latihan dalam pembelajaran bermain peran dipertimbangkan yang singkat. Hal ini ditunjang dengan naskah yang pendek.
  4. Tata suara dalam pembelajaran bermain peran di kelas tidak selamanya diperlukan. Hal ini kecuali untuk melatih pembelajar lain bermain musik.
  5. Kostum dan properti dalam pembelajaran bermain peran dipertimbangkan yang sederhana.
  6. tata lampu dalam pembelajaran bermain peran tidak selamanya diperlukan. Bisa saja digunakan cahaya ruangan yaitu dari cahaya matahari dan lampu seadanya.

## Daftar Pustaka

- Arikunto, S. (1999) *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi Revisi)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Daniyadi, D. (2006) *Juragan Hajat 1-1* [Online]. Tersedia: <http://www.youtube.com/watch?v=xnNYQW6TuBs> [7 Januari 2013]
- Djojoseuroto, K; M.L.A. Sumaryati (2004) *Prinsip-prinsip Dasar Penelitian Bahasa dan Sastra*.
- Djuanda, D.; Iswara, P.D. (2011) *Apresiasi Sastra*. Bandung: Yayasan Pena dan Pusat Studi Pendidikan.
- Gustawan, Y. (2013) *Juragan Hajat Full Version* [Online]. Tersedia: <http://www.youtube.com/watch?v=pu95pF7bBio> [7 Januari 2014]
- Harymawan, RMA. (1993) *Dramaturgi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Hasanuddin WS. (1996) *Drama: Karya dalam Dua Dimensi, Kajian Teori, Sejarah dan Analisis*. Bandung: Angkasa.
- Hidayat, K.; S. Sapani; Z. Abidin (1994) *Evaluasi Pendidikan dan Penerapannya dalam Pengajaran Bahasa Indonesia*. Bandung: Alfabeta.
- Jabrohim; A. Wulandari (ed) (2001) *Metodologi Penelitian Sastra*. Yogyakarta: Hanindita Graha Widya.
- Jeremiah, J. (2011a) *Skyrim Theme - Songs on Synth #6* [Online]. Tersedia: [http://youtu.be/18P\\_n5DnkjI](http://youtu.be/18P_n5DnkjI) [31 Januari 2012]
- Jeremiah, J. (2011b) *Synth Canon - Songs on Synth #5* [Online]. Tersedia: <http://youtu.be/v5DoJx4Kmak> [31 Januari 2012]
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (2013) *Salinan Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 67 Tahun 2013 Tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah*. Jakarta.
- Neumann, Frank. (2003) "The MusE Audio/MIDI Sequencer: Professional Music Maker". *Linux Magazine*, issue 37, December 2003. [Online]. Tersedia: [http://www.linux-magazine.com/issue/37/MusE\\_Sequencer.pdf](http://www.linux-magazine.com/issue/37/MusE_Sequencer.pdf) [2 Februari 2012]
- Pradopo, R.D. (1995) *Beberapa Teori Sastra, Metode Kritik, dan Penerapannya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Ratna, N.K. (2004) *Teori, Metode, dan Teknik Penelitian Sastra*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rendra (2007) *Seni Drama untuk Remaja*. Jakarta: Burungmerak Press.
- Schweer, W. (2000) *MusE The Open Source Sequencer* [Online]. Tersedia: <http://www.muse-sequencer.org/> [31 Januari 2012]
- Spamatica, et.al. (2003) *MusE - Linux Music Editor* [Online]. Tersedia: <http://sourceforge.net/projects/lmuse/> [31 Januari 2012]
- Stocco, D. (2010) *Music From A Tree* [Online]. Tersedia: <http://vimeo.com/5583313> [1 Februari 2012]
- Stocco, D. (2012a) *Music From A Plate*. Tersedia: <http://vimeo.com/35846048> [1 Februari 2012]
- Stocco, D. (2012b) *Music From A Trash Bin*. Tersedia: <http://vimeo.com/34941307> [1 Februari 2012]
- Sumardjo, J. (2004) *Perkembangan Teater Modern dan Sastra Drama Indonesia*. Bandung: STSI Press.