

PENDAHULUAN

Bermain drama merupakan kegiatan melatih ekspresi siswa. Ekspresi yang ditunjukkan oleh siswa merupakan luapan emosi jiwa atas kesadaran penuh dalam memerankan tokoh tertentu. Maka menjadi keliru jika dalam memerankan karakter tertentu, siswa sampai lupa bahwa ia sedang bermain peran. Alih-alih akan memperoleh ekspresi yang maksimal, justru akan tampak lewih oleh penonton. Ekspresi yang muncul itu bisa berasal dari kisah yang benar-benar pernah dialami sendiri oleh siswa atau kisah yang dialami oleh orang lain. Untuk memerankan tokoh orang lain diperlukan keahlian khusus agar ekspresi yang muncul benar-benar tampak wajar, tidak kurang dan tidak lebih. Salah satu teknik latihan yang bisa dilakukan adalah teknik *observasi* atau mengamati karakter tokoh yang akan diperankan.

Bermain drama adalah kegiatan untuk menyelami emosi orang lain. Siswa akan berlatih menghayati emosi tokoh yang diperankannya. Bisa jadi tokoh yang akan diperankan oleh siswa merupakan tokoh yang tidak disukai. Dengan bermain drama siswa akan berlatih untuk memandang persoalan dari sudut pandang orang lain. Hal ini akan membuat siswa menjadi lebih bijaksana dalam menghadapi setiap persoalan. Siswa berlatih untuk tidak menjadi egois karena memahami setiap persoalan yang ada dari sudut pandang yang berbeda. Oleh karena itu drama yang akan dimainkan hendaknya bersumber dari permasalahan kehidupan masyarakat di sekitar lingkungan tempat tinggal siswa. Dengan demikian siswa juga akan belajar menghargai dan menggunakan nilai-nilai kearifan lokal untuk mengatasi setiap persoalan yang ada.

Bermain drama merupakan kegiatan yang sangat kompleks. Dalam bermain drama siswa berlatih mengolah semua potensi yang dimiliki mulai dari mengolah vokal atau suara, mengolah tubuh atau gerak, mengolah kecerdasan, mengolah daya ingat, sampai mengolah rasa atau jiwa. Dengan demikian maka bermain drama merupakan sarana yang tepat untuk mengembangkan semua potensi yang dimiliki oleh siswa.

Potensi siswa merupakan hal utama yang menjadi perhatian dalam kurikulum 2013. Hal ini tampak pada penambahan jam pelajaran untuk semua

jenjang pendidikan mulai dari SD, SMP, dan SMA. Penambahan jam pelajaran ini muncul sebagai akibat dari perubahan pendekatan proses pembelajaran dan penilaian. Proses pembelajaran berubah dari siswa diberi tahu menjadi siswa mencari tahu. Proses penilaian berubah dari berfokus pada pengetahuan melalui penilaian *output* menjadi berbasis kemampuan melalui penilaian proses dan *output*. Paradigma penambahan jam pelajaran, perubahan proses pembelajaran, dan perubahan proses penilaian ini mengindikasikan bahwa potensi siswa merupakan hal yang harus dioptimalkan. Salah satu cara yang bisa dilakukan untuk mengembangkan potensi siswa adalah melalui kegiatan bermain drama. Kegiatan bermain drama akan menjadi maksimal jika dilakukan dengan teknik yang benar, salah satunya adalah teknik *observasi*. Dari latar belakang tersebut dilaksanakan penelitian dengan judul “Kekuatan *Observasi* dalam Bermain Drama Bermuatan Kearifan Lokal sebagai Sarana Pengembangan Potensi Siswa pada Kurikulum 2013”.

Berbagai penelitian tentang drama telah banyak dilakukan. Beberapa diantaranya dijadikan sebagai bahan rujukan oleh penulis. Coralie (2012) dalam penelitiannya “*Female Roles and Engagement of Women in the Classical Sanskrit Theatre Kutiyattam: A Contemporary Theatre Tradition*” menyebutkan bahwa seni peran tidak hanya didominasi oleh kaum laki-laki. Dalam seni kontemporer, perempuan telah memainkan peranan penting sejak tahun 1970-an. Setidaknya dalam penelitian ini, kaum perempuan pernah muncul dalam lakon Kalamandalam Gijirja, Margi Sathi, dan Usha Nangiar.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Spiller (2012) dengan judul “*How Not to Act like a Woman: Gender Ideology and Humor in West Java, Indonesia*” diuraikan gambaran peran wanita dalam dunia drama di Indonesia. Rawit Group merupakan kelompok teater komedi yang berasal dari Jawa Barat. Spiller menganalisis salah satu drama komedi tersebut dari tahun 1999-setelah jatuhnya pemerintah orde baru Presiden Soeharto. Inti dari drama komedi adalah parodi dari dua tradisi pertunjukan yang menampilkan wanita penghibur dalam lagu pop Sunda dan wayang golek.

Setiap tahun selama bulan Oktober-November, dari Lalitpur kota Nepal terdapat permainan teater yang disebut Katti-pyākhā. Setelah bertahun-tahun hilang, pertunjukan ini kembali dimainkan pada abad ketujuh belas. Pertunjukan ini adalah peninggalan dari teater Newar kuno abad pertengahan. Pertunjukan ini digunakan untuk menjajaki kontak keagamaan dan kebudayaan, serta kode estetika dan bahasa. Dalam penelitian Gerakanard (2012) dengan judul “*A Vaishnava Theatrical Performance in Nepal: The Kāttī-pyākhā of Lalitpur City*” tersebut disimpulkan bahwa teater sudah dimanfaatkan oleh manusia sejak abad pertengahan.

Nilai-nilai kearifan lokal ditunjukkan oleh O’Mallay (2013) dalam artikel yang berjudul “*Staging the Color Line: Alice Dunbar Nelson’s Imagined Hawai’i as African-American Allegory*”. Dalam penelitiannya ia menggambarkan hubungan Afrika, Amerika, dan Hawaii melalui kisah fiksi yang terinspirasi oleh kisah nyata kehidupan Hawaiian Princess Kaiulani (1875-1899). Permainan drama mengacu pada unsur-unsur cerita Kaiulani ini dengan mengubah sebagian nama dan menciptakan karakter untuk menciptakan kisah fiktif. Permainan drama dilengkapi dengan lagu dan tarian khas Hawaii.

Nilai kearifan lokal juga ditunjukkan oleh Vork (2013) dalam artikel yang berjudul “*Silencing Violence: Repetition and Revolution in Mother Courage and Her Children*”. Vork mengisahkan perjuangan seorang ibu dalam membela anaknya lewat permainan drama yang cukup memukau. Tema cerita ini sesungguhnya lebih sederhana dibandingkan tema-tema lain. Tetapi nilai kearifan di dalamnya menjadikan kisah drama ini lebih diminati oleh penonton.

Interaksi antara aktor dan penonton adalah ciri dari drama religius Inggris. Kerangka permainan diterapkan pada tiga bentuk interaksi dengan penonton. Interaksi pertama dilakukan dengan cara mengancam dan menghina penonton untuk memprovokasi emosi penonton. Interaksi kedua dilakukan dengan cara melakukan dialog-dialog lucu untuk memancing tawa penonton. Interaksi ketiga dilakukan dengan melakukan adegan-adegan yang menimbulkan efek kekerasan kepada tokoh protagonis untuk menciptakan empati penonton. Hal tersebut

dilakukan oleh Ramey (2013) yang dipublikasikan dalam artikelnya “*The Audience-Interactive Games of the Middle English Religious Drama*”.

Atwood (2013) melalui artikelnya “*Fashionably Late: Queer Temporality and the Restoration Fop*”, mengungkapkan bahwa penonton akan lebih memahami permainan drama jika didukung dengan kostum dan tata rias yang maksimal. Sementara Wixson (2013) berusaha menghilangkan ketergantungan aktor pada bentuk atau konsep dalam bermain drama. Menurutnya tubuh merupakan sarana yang membelenggu kreatifitas. Maka aktor harus dibebaskan dari kondisi tubuh sebagai belenggu sehingga bisa mengoptimalkan potensi tubuh untuk menjadi apapun. Teori itu ditulis dalam artikelnya yang berjudul “*These Noxious Microbes”: Pathological Dramaturgy in George Bernard Shaw’s Too True to Be Good*”.

Selama lebih dari lima puluh tahun, dramawan George Bernard Shaw menyerukan penghentian terhadap kriminalisasi atau antisocial melalui permainan drama. Pernyataan ini biasanya telah diungkapkan melalui hiperbola, retorika, paradoks, dan satirisme. Shaw pernah bermain di Uni Soviet tahun 1934. Mengkritisi tentang pembantaian yang pernah dilakukan oleh Stalin. Hal tersebut diungkapkan oleh Yde (2013) dalam artikelnya “*Bernard Shaw’s Stalinist Allegory: The Simpleton of the Unexpected Isles*”.

Pada artikelnya yang berjudul “ Chiason (2013) berpendapat bahwa drama juga digunakan sebagai alat propaganda politik. drama politik Pinter dari tahun 1980 misalnya, kita dapat lebih memahami bagaimana karakter politik melalui permainan drama. “*Harold Pinter’s “More Precisely Political” Dramas, or a Post-1983 Economy of Affect*”. Berbagai penelitian tersebut dijadikan bahan rujukan oleh penulis dalam penelitian ini. Penelitian-penelitian tersebut sekaligus membuktikan bahwa penelitian ini benar-benar berbeda dari penelitian-penelitian terdahulu sehingga dipertanggungjawabkan keasliannya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini akan dibahas lima hal sesuai dengan hasil penelitian. Lima hal tersebut yaitu 1) pembahasan terhadap upaya menyikapi kompetensi dasar tentang drama pada kurikulum 2013, 2) pengembangan potensi siswa melalui permainan drama, 3) peran guru dalam *observasi* pada permainan drama, 4) nilai-nilai kearifan lokal pada permainan drama, dan 5) penilaian pada permainan drama sebagai sarana pengembangan potensi siswa. Kelima hal tersebut dilaksanakan sebagai upaya untuk mengembangkan potensi siswa.

Menyikapi Kompetensi Dasar tentang Drama pada Kurikulum 2013

Dalam draf kurikulum 2013 mata pelajaran bahasa Indonesia mencakup komponen keterampilan berbahasa, kebahasaan, dan kesastaraan yang meliputi aspek menyimak, berbicara, membaca, menulis, kebahasaan, kesastraan, dan kesantunan berbahasa. Aspek yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah aspek kesastraan. Pada aspek kesastraan, kompetensi dasar bermain drama terdapat di kelas XI.

Dalam draf kurikulum 2013, terdapat dua kompetensi, yaitu kompetensi inti sebagai pengganti standar kompetensi pada kurikulum sebelumnya dan kompetensi dasar yang masih tetap. Kompetensi inti yang pertama adalah menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya. Pada kompetensi inti tersebut terdapat kompetensi dasar satu titik tiga sebagai berikut, mensyukuri anugerah Tuhan akan keberadaan bahasa Indonesia dan menggunakannya sebagai sarana komunikasi dalam memahami, menerapkan, dan menganalisis informasi lisan dan tulis melalui teks cerita pendek, pantun, cerita ulang, eksplanasi kompleks, dan film/drama.

Berdasarkan kompetensi dasar tersebut, kemampuan guru dalam bermain drama jelas sangat diperlukan. Guru harus menguasai teknik-teknik bermain drama agar bisa mengajarkannya kepada siswa. Mustahil siswa bisa lihai bermain drama jika gurunya saja tidak bisa. Tidak ada kata terlambat untuk belajar, demikian juga untuk guru. Setiap saat zaman pasti berubah, maka mutlak dibutuhkan semangat untuk terus belajar agar bisa menyelaraskan diri dengan

perubahan tersebut. Guru sebaiknya tidak kehilangan semangat untuk mempelajari kembali dasar-dasar dan teknik bermain drama.

Terdapat hal yang berbeda pada kurikulum 2013 tentang kompetensi dasar bermain drama dibandingkan kompetensi dasar pada kurikulum sebelumnya. Perbedaan itu tampak pada adanya unsur film sebagai pengganti drama. Hal ini perlu diapresiasi dengan baik. Bagi sebagian besar siswa SMA, bermain film atau memproduksi film jauh lebih menarik daripada bermain drama atau memproduksi pementasan drama. Hal ini terjadi karena industri film lebih berkembang dibandingkan industri drama. Untuk menghadapi kenyataan itu, guru bahasa Indonesia juga harus membekali diri dengan kemampuan bermain film atau memproduksi film.

Pada prinsipnya memang tidak berbeda jauh antara bermain drama dengan bermain film. Oleh sebagian orang justru bermain drama terasa lebih sulit dibandingkan bermain film. Saat pengambilan gambar untuk produksi film, pemain atau aktor masih bisa mengulang *take* satu sampai *take* tak terbatas untuk mencari adegan yang dianggap sempurna. Hal ini tentu tidak bisa dilakukan dalam permainan drama. Saat bermain drama, pemain atau aktor tidak bisa mengulang adegan yang salah untuk memperbaikinya karena penonton menyaksikan pementasan secara langsung.

Dalam bermain film atau memproduksi film guru harus memahami kegiatan memerankan tokoh yang dilakukan dengan sangat wajar. Efek pencahayaan, kostum, tata rias, dan ilustrasi musik juga harus digarap dengan baik. Pengetahuan tentang jenis dan kualitas kamera serta proses *editing* gambar juga harus diketahui. Selain itu, segala hal yang menyangkut biasa dan proses produksi film juga wajib diketahui oleh guru. Jika guru tidak memahami berbagai pengetahuan tersebut maka guru harus bekerja sama dengan ahli sinematografi.

Kompetensi inti kedua kelas XI pada draf kurikulum 2013 adalah menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam

menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia. Sedangkan kompetensi dasar dua titik lima adalah menunjukkan perilaku jujur, peduli, santun, dan tanggung jawab dalam penggunaan bahasa Indonesia untuk menjelaskan film/drama, humor, dan laga.

Berdasarkan kompetensi dasar dua titik lima tersebut, guru bahasa Indonesia memiliki kebebasan untuk menentukan jenis naskah yang akan dimainkan siswa. Naskah yang akan dimainkan oleh siswa sebaiknya merupakan naskah yang sumber penceritaannya berasal dari lingkungan di sekitar kehidupan siswa. Tema yang dipilih dalam naskah tersebut adalah tema tentang perilaku jujur, peduli, santun, dan tanggung jawab.

Kompetensi inti ketiga kelas XI yaitu memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah. Kompetensi inti tersebut, diturunkan menjadi kompetensi dasar tiga titik empat sebagai berikut Mengevaluasi teks cerita pendek, pantun, cerita ulang, eksplanasi kompleks, dan film/drama berdasarkan kaidah-kaidah teks baik melalui lisan maupun tulisan.

Kompetensi inti terakhir bagi kelas XI pada kurikulum 2013 adalah Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan. Kompetensi inti tersebut diturunkan ke dalam kompetensi dasar sebagai berikut. Kompetensi dasar empat titik satu yaitu menginterpretasi makna teks cerita pendek, pantun, cerita ulang, eksplanasi kompleks, dan film/drama baik secara lisan maupun tulisan. Kompetensi dasar empat titik dua yaitu memproduksi teks cerita pendek, pantun, cerita ulang, eksplanasi kompleks, dan film/drama yang koheren sesuai dengan karakteristik teks yang akan dibuat baik secara lisan maupun tulisan. Kompetensi dasar empat titik tiga adalah Menyunting teks cerita

pendek, pantun, cerita ulang, eksplanasi kompleks, dan film/drama sesuai dengan struktur dan kaidah teks baik secara lisan maupun tulisan. Kompetensi dasar empat titik empat yaitu Mengabstraksi teks cerita pendek, pantun, cerita ulang, eksplanasi kompleks, dan film/drama baik secara lisan maupun tulisan. Dan kompetensi dasar empat titik satu yaitu mengonversi teks cerita pendek, pantun, cerita ulang, eksplanasi kompleks, dan film/drama ke dalam bentuk yang lain sesuai dengan struktur dan kaidah teks baik secara lisan maupun tulisan.

Pada kurikulum 2013 ini bahasa Indonesia memiliki banyak waktu untuk mengajarkan materi drama dibandingkan kurikulum sebelumnya. Hal ini bisa dilihat pada kompetensi inti ke empat di kelas XI. Kompetensi inti tersebut diturunkan ke dalam lima kompetensi dasar. Tiap-tiap kompetensi dasar memuat materi bermain drama. Konsekuensinya guru benar-benar harus mempersiapkan diri agar dapat mengajarkan materi bermain drama dengan baik.

Pengembangan Potensi Siswa melalui Permainan Drama

Drama merupakan gambaran dari permasalahan yang dihadapi oleh manusia. Dengan demikian mempelajari drama sama artinya dengan mempelajari, mendekati, mengenali, memahami, menghargai, dan mengkritisi berbagai watak manusia dalam berbagai dimensinya. Dalam bermain drama, seorang aktor merasakan dan menikmati pergolakan batin dan konflik-konflik kemanusiaan yang dialami oleh tokoh. Dengan demikian, dalam bermain drama, siswa dapat menemukan etika, estetika, dan logika. Etika berkaitan dengan nilai baik-buruk, estetika berkenaan dengan persoalan indah-jelek, dan logika berhubungan dengan permasalahan benar-salah. Siswa akan lebih mudah memerankan tokoh tertentu jika tokoh itu sudah dikenali oleh siswa. Maka guru harus bisa memilihkan tema cerita yang dekat dengan kehidupan siswa.

Dengan bermain drama beberapa kemampuan dapat dikembangkan seperti kemampuan berkomunikasi, kemampuan menghafal, dan kemampuan mengaktualisasikan diri ke dalam situasi yang dihadapi. Selain itu dengan bermain drama beberapa sikap dapat ditumbuhkan, misalnya percaya diri, berani menghadapi orang banyak, bertanggung jawab terhadap tugas, dan memiliki jiwa

artistik. Melalui berbagai rangkaian kegiatan tersebut, kompetensi siswa akan semakin berkembang.

Peran Guru dalam *Observasi* pada Permainan Drama

Dalam bermain drama, diperlukan penguasaan terhadap teknik-teknik bermain drama. Guru harus bisa menjadi model untuk mengajarkan teknik-teknik bermain drama. Salah satu teknik yang sangat menentukan keberhasilan seorang aktor dalam bermain drama adalah teknik observasi.

Observasi merupakan kegiatan mengamati tokoh-tokoh yang akan diperankan dalam drama. Siswa diajak untuk mengamati tokoh yang nanti akan diperankan. Misalnya siswa akan memerankan tokoh kepala sekolah maka ia harus mengamati semua gerakan, nada kalimat, respon terhadap rangsangan, dan segala hal yang dilakukan oleh kepala sekolah. Hal ini dilakukan agar siswa tersebut memiliki gambaran lakuan yang akan diperankan.

Dengan observasi, siswa dapat lebih mengenal kehidupan manusia di sekitarnya beserta dengan problema-problema yang ada dan dapat menampilkannya di sesuai dengan peran/tokoh/watak dalam naskah yang dimainkannya. Sumber observasi ada dimana-mana. Semakin sering siswa melakukan pengamatan atau berobservasi, semakin kayalah dia akan pengetahuan tentang kehidupan dan manusia beserta dengan masalah-masalahnya.

Jika muncul tokoh imajiner yang tidak ada dalam kehidupan nyata, guru dapat mengarahkan siswa untuk mengamati tokoh lain berdasarkan kesamaan sifat. Misalnya siswa harus memerankan tokoh Semar yang tidak ada dalam kehidupan nyata. Guru bisa mengarahkan siswa untuk mengamati tokoh lain yang ada dalam kehidupan nyata yang memiliki sifat yang sama atau mendekati sifat yang dimiliki oleh tokoh Semar.

Nilai-Nilai Kearifan Lokal pada Permainan Drama

Kearifan lokal muncul sebagai reaksi dari munculnya modernitas di semua dimensi kehidupan. Kearifan lokal merupakan usaha untuk menggunakan nilai-nilai positif yang bersumber dari budaya, agama, adat, kebiasaan, dan segala

sesuatu yang berada di sekitar lingkungan tempat tinggal untuk mengatasi berbagai permasalahan kehidupan yang ada. Kearifan lokal muncul karena modernitas dianggap tidak mampu menyelesaikan berbagai permasalahan kehidupan.

Modernitas yang berlangsung secara masif menyebabkan terbentuknya masyarakat yang hedonis. Masyarakat hedonis adalah masyarakat yang orientasi kehidupannya hanya untuk mengutamakan kesenangan. Nilai-nilai kearifan lokal yang bisa diteladani misalnya tentang tanggung jawab, saling menghargai, tolong menolong, jujur, sabar, dan nilai-nilai positif yang lain. Kearifan lokal bersumber dari kebudayaan masyarakat dalam suatu lokalitas tertentu.

Pemanfaatan nilai-nilai kearifan lokal dalam dunia pendidikan masih sangat kurang. Biasanya muatan lokal hanya terbatas pada penggunaan bahasa daerah. Nilai-nilai kearifan lokal mulai memudar dan ditinggalkan. Karena itu eksplorasi terhadap kekayaan luhur budaya bangsa sangat perlu untuk dilakukan. Kearifan lokal sesungguhnya memiliki banyak keteladanan dan kebijaksanaan hidup. Nilai-nilai kearifan lokal harus mampu diintegrasikan oleh guru dalam permainan drama.

Guru harus bisa mengarahkan siswa untuk membuat naskah sendiri. Naskah yang dibuat harus berdasarkan pada nilai-nilai budaya setempat. Dengan demikian maka siswa akan lebih antusias untuk mengikuti pembelajaran bermain drama. Penghayatan terhadap karakter tokoh juga bisa lebih maksimal karena siswa memahami betul latar belakang tokoh yang akan diperankan.

Penilaian pada Permainan Drama

Pada draf kurikulum 2013, proses penilaian berubah dari berfokus pada pengetahuan melalui penilaian *output* menjadi berbasis kemampuan melalui penilaian proses dan *output*. Perubahan paradigma penilaian ini mengisyaratkan pada guru bahwa potensi peserta didik harus dimaksimalkan. Pada kurikulum sebelumnya, siswa dilatih untuk memiliki pengetahuan. Dalam pembelajaran drama, implementasi dari paradigma penilaian "siswa memiliki pengetahuan" adalah penguatan aspek kognitif saja. Misalnya siswa hanya disuruh untuk

mencari unsur-unsur intrinsik drama. Sedangkan kemampuan siswa dalam bermain drama sering diabaikan.

Melalui perubahan paradigma penilaian ini diharapkan tidak lagi muncul soal-soal yang hanya berorientasi pada uji pengetahuan. Pada materi bermain drama, penilaian bisa dilakukan dengan cara memberikan skor pada setiap pementasan yang dilakukan oleh siswa. Mulai dari keaktoran, penyutradaraan, tata panggung, tata busana, sampai ilustrasi musik. Penilaian juga bisa dilakukan oleh siswa lain. Siswa dari kelompok lain memberikan penilaian kepada siswa yang sedang melakukan pentas. Berikut ini salah satu contoh tabel penilaian bermain drama yang bisa digunakan.

No	Nama	Aspek Penilaian						Nilai Akhir
		A	B	C	D	E	F	
1.								
2.								
3.								
4.								
5.								

A : Keaktoran

C : Penyutradaraan

E : *Overall Performance*

B : Artistik

D : Ilustrasi Musik

F : Nilai Kearifan Lokal

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{A + B + C + D + E + F}{6}$$

A. Aspek Keaktoran :

Aspek keaktoran meliputi: 1) Dialog: volume suara, artikulasi, tempo pengucapan, dll. 2) Gesture: kemampuan aktor/ aktris untuk mengeksplorasi tubuh dalam batasan-batasan naskah. 3) Mimik: kemampuan aktor/ aktris dalam mengolah mimik muka dalam pembentukan ekspresi. 4) Respon: kemampuan aktor/aktris dalam berkomunikasi dengan aktor lain, termasuk kedisiplinan blocking, kesadaran ruang, dan komposisi. 5) Penguasaan Set dan prop: kemampuan aktris/ aktor dalam memanfaatkan set dan properti panggung, untuk memperkuat karakter yang diperankan. 6) Proporsi (keadaan plot karakter): kedisiplinan aktor/aktris dalam menjaga proporsi karakter dalam plot permainan.

B. Aspek Artistik :

Aspek artistik meliputi: 1) Interpretasi ruang: kemampuan menerjemahkan ruang-ruang tersirat dalam naskah dan detail-detail dalam adegan. 2) Bentuk dan komposisi: ketepatan pemilihan properti dan komposisinya untuk mendukung adegan. 3) Daya rangsang panggung: penataan panggung agar mampu menyediakan peluang eksplorasi gerakan aktor/ aktris. 4) Tata lampu: pemanfaatan lampu untuk pembentukan ruang dan pengkondisian ruang dalam lakon. 5) Zoning: respon terhadap bloking pengadegan.

C. Aspek Penyutradaraan :

Aspek penyutradaraan meliputi: 1) Interpretasi Naskah: interpretasi sutradara terhadap naskah dan relevansinya terhadap kehidupan masa kini. 2) Alur: kemampuan melihat komposisi adegan, menyebutkan irama, dan tempo permainan. 3) Pengadegan: kemampuan menata detail-detail adegan, eksekusi-eksekusi bentuk, simbol-simbol, artikulasi, suasana, dll. 4) Ploting karakter: ketepatan pembentukan karakter dan hubungannya dengan potensi aktor. 5) Pengkomposisian: pengaturan komposisi-komposisi adegan secara menyeluruh untuk mendukung adegan.

D. Aspek Ilustrasi Musik:

Keseimbangan, keselarasan, dan keserasian ilustrasi musik dengan komponen pementasan yang lain

E. Aspek *Overall Performance*:

Aspek ini meliputi: 1) Komunikasi antarunsur: ketepatan keseluruhan mekanisme pertunjukan dan detail tiap segmen yang disusun. 2) Penyampaian gagasan: penyampaian gagasan pokok pertunjukan. 3) *Packing*: proporsi kemasan isi dalam sebuah pertunjukan. 4) Ketepatan waktu: keefektifan pertunjukan sebagai media penyampai gagasan dengan mempertimbangan irama dan tempo permainan. 5) Improvisasi: kemampuan menyiasati potensi-potensi yang ada untuk memaksimalkan pertunjukan, termasuk respon terhadap hal-hal di luar plot sebelumnya.

F. Aspek Nilai Kearifan Lokal

Terintegrasinya nilai-nilai kearifan lokal di dalam naskah/ dalam pementasan (hasil improvisasi). Nilai-nilai tersebut bisa berupa; religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat/komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, tanggung jawab.

PENUTUP

Berdasarkan pembahasan, diperoleh simpulan sebagai berikut. 1) Guru perlu mempersiapkan diri dengan kemampuan bermain drama dan kemampuan korespondensi untuk menyikapi perubahan standar kompetensi dalam kurikulum 2013. Keterampilan bermain drama muncul pada kompetensi dasar kelas XI, mulai dari semester satu sampai semester dua. 2) Bermain drama merupakan sarana yang paling tepat untuk memaksimalkan potensi siswa. Dalam bermain drama siswa berlatih untuk mengoptimalkan semua potensi yang dimiliki. 3) Guru memiliki peran yang sangat penting dalam kegiatan observasi/ pengamatan. Observasi dilakukan agar siswa memahami karakter tokoh yang akan diperankan dalam bermain drama. 4) Penerapan nilai kearifan lokal mengakibatkan siswa lebih antusias dalam melaksanakan kegiatan bermain drama. Penerapan nilai kearifan lokal juga membuat siswa semakin mengenal dan mencintai budayanya. 5) Penilaian yang digunakan adalah penilaian proses dan *output*. Paradigma penilaian berubah dari siswa mengetahui menjadi siswa memahami.

Untuk menghadapi berbagai perubahan dalam kurikulum 2013 guru perlu mempersiapkan diri secara maksimal. Pada materi bermain drama, guru harus membekali diri dengan kemampuan untuk bisa menjadi model. Dengan demikian maka guru harus memahami berbagai dasar dan teknik bermain drama. Selain harus membekali diri dengan kemampuan bermain drama, guru juga harus memiliki pengetahuan yang baik dalam bidang sinematografi. Hal ini disebabkan karena siswa lebih tertarik untuk bermain film daripada bermain drama.

DAFTAR PUSTAKA

- Atwood , Emma Katherine. 2013. "Fashionably Late: Queer Temporality and the Restoration Fop". *Comparative Drama*. Volume 47.1, *Spring* 2013.
- Casassas, Coralie. 2012. "Female Roles and Engagement of Women in the Classical Sanskrit Theatre Kūṭiyāṭṭam: A Contemporary Theatre Tradition". *Asian Theatre Journal*. Volume 29, Number 1, *Spring* 2012, pp. 1-30 | 10.1353/atj.2012.0003
- Chiasson, Basil. 2013. "Harold Pinter's "More Precisely Political" Dramas, or a Post-1983 Economy of Affect". *Modern Drama*. Volume 56, Number 1, *Spring* 2013, pp. 80-101 | 10.1353/mdr.2013.0007
- Gerakanard, Toffin. 2012. "A Vaishnava Theatrical Performance in Nepal: The Kāṭṭī-pyākhā of Lalitpur City". *Asian Theatre Journal*. Volume 29, Number 1, *Spring* 2012, pp. 31-53 | 10.1353/atj.2012.0008
- O'Malley, Lurana Donnels. 2013. "Staging the Color Line: Alice Dunbar Nelson's Imagined Hawai'i as African-American Allegory". *Comparative Drama*. Volume 47.1, *Spring* 2013.
- Ramey, Peter. 2013. "The Audience-Interactive Games of the Middle English Religious Drama". *Comparative Drama*. Volume 47.1, *Spring* 2013.
- Spiller, Henry. 2012. "How Not to Act like a Woman: Gender Ideology and Humor in West Java, Indonesia". *Asian Theatre Journal*. Volume 29, Number 1, *Spring* 2012, pp. 31-53 | 10.1353/atj.2012.0008
- Vork, Robert. 2013. "Silencing Violence: Repetition and Revolution in *Mother Courage and Her Children*". *Comparative Drama*. Volume 47.1, *Spring* 2013.
- Wixson, Christopher. 2013. "These Noxious Microbes": Pathological Dramaturgy in George Bernard Shaw's *Too True to Be Good*". *Modern Drama*. Volume 56, Number 1, *Spring* 2013, pp. 1-18 | 10.1353/mdr.2013.0012
- Yde, Matthew. 2013. "Bernard Shaw's Stalinist Allegory: The Simpleton of the Unexpected Isles". *Modern Drama*. Volume 56, Number 1, *Spring* 2013, pp. 19-37 | 10.1353/mdr.2013.0001