

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Proses pembelajaran

Pembelajaran adalah istilah yang relatif baru sehingga masih sering mengundang kontroversi baik di kalangan para ahli maupun para praktisi di lapangan terutama dikalangan guru di sekolah. Perbedaan pendapat ini terlihat misalnya, sementara orang mengatakan bahwa istilah pembelajaran sesungguhnya hanya berlaku dilingkungan pendidikan masyarakat dan pendidikan luar sekolah, bukannya di lingkungan pendidikan sekolah. Sebaliknya, di pihak lain menegaskan bahwa istilah ini sangat relevan dalam sistem persekolahan yakni untuk membelajarkan siswa.

Ada pula yang berpendapat bahwa pembelajaran merupakan suatu aktivitas psikis atau mental yang berlangsung dalam interaksi aktif dalam lingkungan, yang menghasilkan perubahan-perubahan, pengetahuan, pemahaman, ketrampilan dan nilai sikap (Winkel. 1991 : 200) Sebaliknya (Darsono, 2000:24) menjelaskan bahwa pembelajaran adalah proses belajar yang memerlukan sebuah komunikasi tersendiri, guru dan peserta didik bertukar pikiran untuk mengembangkan ide dan pikiran.

Pembelajaran dapat di definisikan sebagai suatu system atau proses pembelajaran subjek didik / pembelajaran yang direncanakan atau desain dilaksanakan dan evaluasi secara sistematis agar subjek didik/ pembelajaran dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

Dengan demikian jika pembelajaran dipandang sebagai sesuatu sistem berarti pembelajaran terdiri dari sejumlah komponen yang terorganisir dalam tujuan pembelajaran, media/alat peraga, pengorganisasian kelas, evaluasi pembelajaran dan tindak lanjut pembelajaran. Sebaliknya bila pembelajaran dipandang sebagai suatu proses maka pembelajaran merupakan rangkaian upaya atau kegiatan guru dalam rangka membuat siswa belajar. Proses tersebut dimulai dari merencanakan program pengajaran tahunan, semesteran, dan penyusunan persiapan mengajar (*lesson Plan*) berikut persiapan alat peraga dan alat evaluasi. Persiapan pembelajaran ini pula mencakup kegiatan guru untuk membaca buku-buku atau media cetak lainnya, mengecek jumlah dan keberfungsian alat peraga yang akan digunakan.

B. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran adalah perilaku hasil belajar yang diharapkan terjadi, dimiliki atau dikuasai oleh peserta didik setelah mengikuti

kegiatan pembelajaran tertentu. Hal ini didasarkan berbagai pendapat tentang makna tujuan pembelajaran.

Sumiati dan Asra (2009: 10) mendefinisikan tujuan pembelajaran yaitu maksud yang dikomunikasikan melalui pernyataan yang menggambarkan tentang perubahan yang diharapkan dari siswa. Sedangkan H. Daryanto (2005: 58) mendefinisikan tujuan pembelajaran adalah tujuan yang menggambarkan pengetahuan, kemampuan, keterampilan dan sikap yang harus dimiliki siswa sebagai akibat dari hasil pembelajaran yang dinyatakan dalam bentuk tingkah laku yang dapat diamati dan diukur.

Pengertian lain menyebutkan bahwa, tujuan pembelajaran adalah rumusan secara terperinci apa saja yang harus dikuasai oleh siswa sesudah ia melewati kegiatan pembelajaran yang bersangkutan dengan berhasil (B. Suryosubroto 1990: 23).

Tujuan pembelajaran dirumuskan dalam bentuk perilaku kompetensi spesifik, actual, dan terukur sesuai yang diharapkan terjadi, dimiliki atau dikuasai siswa-siswi setelah mengikuti kegiatan pembelajaran, dan juga dapat tercapainya perubahan perilaku pada siswa-siswi setelah mengikuti pembelajaran (Demon, 2012: 39).

C. Metode Pembelajaran

1. Metode *Drill*

Metode *Drill* adalah suatu cara mengajar dimana siswa melaksanakan kegiatan-kegiatan latihan, agar siswa memiliki ketangkasan atau ketrampilan yang lebih tinggi dari apa yang dipelajari. Dalam buku Nana Sudjana, metode drill adalah suatu kegiatan melakukan hal yang sama, berulang-ulang secara sungguh-sungguh dengan tujuan untuk memperkuat suatu asosiasi atau menyempurnakan suatu ketrampilan agar menjadi permanen. Ciri khas dari metode ini adalah kegiatan berupa pengulangan yang berkali-kali dari suatu hal yang sama. (<http://vhutowputra.blogspot.co.id/2013/06/metode-pembelajaran-drill-a.html>)

Menurut Syaiful Sagala, 2009:21 “Metode *Drill* adalah metode latihan, atau metode training yang merupakan suatu cara mengajar yang baik untuk menanamkan kebiasaan-kebiasaan tertentu. Juga sebagai sarana untuk memperoleh suatu ketangkasan, ketepatan, kesempatan dan keterampilan.

Menurut Abdul Rahman Shaleh, 2006: 203.”Ciri khas dari metode *drill* adalah kegiatan yang berupa pengulangan yang berkali-kali supaya asosiasi stimulus dan respons menjadi sangat kuat dan tidak mudah untuk dilupakan. Dengandemikian terbentuklah sebuah keterampilan

(pengetahuan) yang setiap saat siap untuk dipergunakan oleh yang bersangkutan”.

Dalam hal ini Sugiyanto (1996: 72) menyatakan, “ Dalam metode *drill* siswa melakukan gerakan-gerakan sesuai dengan apa yang diinstruksikan guru dan melakukan secara berulang-ulang. Pengulangan gerakan ini dimaksudkan agar terjadi otomatisasi gerakan. Oleh karena itu dalam pendekatan tradisional perlu disusun tata urutan pembelajaran yang baik agar siswa terlibat aktif, sehingga akan diperoleh hasil belajar yang optimal.

Roestiyah N K, mendefinisikan metode drill adalah suatu cara mengajar dimana siswa melaksanakan kegiatan-kegiatan latihan, agar siswa memiliki ketangkasan atau ketrampilan yang lebih tinggi dari apa yang telah dipelajari.

Konsep ini dilakukan untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam memainkan teknik bermain pantomim yang dilakukan secara berulang-ulang sehingga akhirnya anak memiliki keterampilan.

2. Metode Meniru atau Imitasi

Metode meniru atau Imitasi adalah salah satu tindakan yang dilakukan dimana guru tersebut memberikan contoh agar siswa mendapatkan gambaran mengenai kualitas bermain pantomim yang baik dan benar.

Menurut Ahmadi (2003:16), metode imitasi memiliki kelebihan dan kekurangan. Adapun yang menjadi kelebihan metode tersebut adalah mudah dilaksanakan dan dapat diterapkan dalam segala kondisi, misalnya dalam kondisi keterbatasan.

Sedangkan kekurangan dari metode imitasi adalah pengetahuan hanya dapat bersifat peniruan dan bukan berdasarkan pemahaman, sukar memberikan tugas yang membutuhkan pemahaman yang tinggi, dan kreativitas rendah. Dari kedua pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa metode imitasi adalah suatu cara yang dilakukan seorang dengan cara memberi contoh dan peserta didik bisa menirukannya.

D. Pantomim

1. Pengertian Pantomim

Pada dasarnya Pantomim merupakan seni pertunjukan yang berhubungan dengan ekspresi wajah dan gerak tubuh dengan kata lain apapun bisa disampaikan melalui raut wajah dan gerak tubuh. Pantomim bukan hanya seni yang kita nikmati melainkan dapat kita pelajari.

Seni pantomim juga sebenarnya dapat mengajarkan kita tentang sikap tubuh melalui sebuah gerakan, serta daya imajinasi dan kreatifitas kita untuk menyampaikan sesuatu tanpa menggunakan kata-kata. Gerakan tubuh dan ekspresi wajah bisa saja secara tidak langsung menyampaikan perasaan yang kita rasakan saat itu, seperti perasaan sedih, kecewa dan

senang, secara tidak langsung sudah menunjukkan sebuah karya seni lewat pantomim.

Rendra memberikan pengertian pantomim sebagai proses dari suatu kegiatan manusia yang hanya dilakukan atau yang berkaitan dengan gerak semata. Oleh sebab itu penguasaan seni gerak sangat mutlak diperlukan oleh seorang anak yang mempunyai bakat berakting khususnya dalam permainan pantomim yang permainannya mengandalkan gerak tubuh dan ekspresi wajah, malahan dalam zaman globalisasi ini pantomim itu bisa dipakai tidak hanya bercerita tetapi juga berekspresi seperti ketika sedang gembira (tersenyum), marah (bagian dahi mengerut dan mata akan melotot), dan lain-lain secara liris ataupun abstrak (Rendra, 1984:46).

Dalam Grolier Akademik Encyclopedia dituliskan bahwa pantomim ialah suatu cerita, suatu tema atau suatu kegiatan yang terjadi di kehidupan sehari-hari yang diceritakan atau dikembangkan melalui gerak tubuh dan wajah yang ekspresif sehingga membentuk sebuah kreatifitas lewat gerak dan mimik wajah untuk menghasilkan suatu karya seni khususnya pantomim (A. Adjib Hamzah, 1985:51).

Berdasarkan beberapa pengertian di atas pantomim dapat didefinisikan sebagai suatu seni pertunjukan tersendiri, disamping pantomim dapat pula dipahami sebagai seni yang mengandalkan gerak tubuh dan ekspresi wajah serta seni yang memvisualisasikan suatu objek atau benda tanpa menggunakan kata-kata. Dalam permainan pantomim juga, aktor atau

seorang yang mempunyai bakat dalam bidang berakting atau seni peran bisa melatih atau mengasah bakatnya melalui pantomim sehingga menjadi pemeran yang berkualitas. Dengan memahami dan mengamalkan pantomim seorang pantomimer (pemain pantomim) akan mampu menjadi sempurna dengan profesinya, ia setidaknya enak dipandang mata jika ingin menekuni pantomim.

2. Sejarah Pantomim

Pantomim berasal dari bahasa Yunani yang artinya serba isyarat. Menurut Aristoteles pantomim telah dikenali sejak jaman mesir kuno dan india. Kemudian, dalam perkembangannya menyebar ke Yunani, sebagaimana ditulis Aristoteles dalam Potics itu. Lebih lanjut Aristoteles menjelaskan bahwa teori pantomim tersebut bermula dari temuan-temuan pada relief-relief candi dan piramida. Dalam relief tadi dikisahkan adanya gambaran tentang seorang laki-laki dan perempuan sedang melakukan gerakan yang diduga bukan tarian.

Hal tersebut semakin jelas sesudah adanya kategorisasi dari berbagai seni pertunjukan yang dilakukan Aristoteles berdasarkan ciri-ciri bawaannya, sehingga dapat dibedakan adanya sebutan tarian dan bahasa isyarat. Oleh karena pantomim mengacu pada ciri dasar dari bahasa isyarat tadi maka jelaslah bahwa seni pertunjukan pantomim memang sudah ada sejak lama.

Seni pantomim dalam perkembangannya semakin dikenal oleh banyak bangsa-bangsa di dunia, terutama melalui industri film bisu. (silent movie) Dekade 1900-an berbagai bentuk ekspresi dan gerak yang paling terbaru dikembangkan dengan serius. Tahun 1927 sebagai era tanpa kata. Hal ini ditandai dengan banyaknya aktor yang menguasai seni pantomim, seperti dari Amerika Charles Spencer Chaplin atau Charlie Chaplin (1889-1977). Chaplin sangat penting dalam percaturan bahasa bisu sebab ia salah satu tokoh besar dalam film *bisu*.

Di Indonesia sendiri pantomim baru dimulai sekitar tahun 1970-an, khususnya di Jakarta dan Yogyakarta. Tidak banyak seniman yang menggeluti pantomim dan hanya beberapa seniman yang cukup konsisten, seperti Sena A. Utaya, Didi Petet (Sena Didi Mime), Jemek Supardi, Moortri Poernomo, dan Deddy Ratmoyo. Realitas sosial juga menunjukkan bahwa belum tercapai apresiasi yang menggembirakan dari masyarakat terhadap eksistensi pantomim.

3. Unsur-Unsur Pantomim

Dalam seni pertunjukan Pantomim ada beberapa hal atau beberapa unsur yang mendukung suatu keberhasilan pemain dalam memainkan pantomim itu sendiri; yaitu:

- 1) Mimik : Dalam permainan Pantomim, seorang pantomimer (pemain pantomim) sangat mengandalkan mimik atau ekspresi wajah dalam menggambarkan suatu keadaan atau sesuatu yang sedang terjadi, seperti gembira, marah, kecewa, sedih, bingung, dan lain-lain. Hal ini sangat mendukung dalam pertunjukan atau dalam permainan pantomim karena mimik atau ekspresi wajah harus sama dengan keadaan saat pertunjukan supaya penonton atau penikmat pantomim bisa merasakan apa yang dirasakan oleh pemain pantomim
- 2) Gerak : Dalam memainkan pantomim gerak tubuh sangatlah penting untuk mendukung keberhasilan dari pertunjukan pantomim tersebut. Hal ini dikarenakan gerak tubuh dapat menciptakan sesuatu yang tidak ada menjadi ada(imajinasi) seperti memegang gelas, memegang pisau, memegang kaca, berjalan, berlari, naik tangga, dan lain-lain. Gerak tubuh juga dapat mengasah kreatifitas seorang dalam menciptakan atau menghasilkan karya yang bukan hanya pantomim tetapi juga breakdance yang mengandalkan gerak tubuh seperti halnya dengan pantomim.
- 3) Musik : Dalam memainkan pantomim musik sangatlah penting guna menunjang atau mendukung permainan pantomim tersebut. Dikarenakan musik dapat menciptakan suasana atau

keadaan atau situasi yang sedang terjadi saat itu dimana penonton bisa ikut merasakan apa yang dirasakan pemain itu sendiri seperti situasi bahagia, sedih, seram, dan lain-lain. Seorang pantomimer (pemain pantomim) harus bisa menguasai tempo dalam sebuah irama dalam kaitannya dengan musik sehingga ia dapat menyesuaikan gerak tubuhnya dengan tempo lagu/irama yang saat itu terdengar, supaya penonton tidak merasakan kejanggalan atau merasa bigung karena apa yang dilihat tidak sesuai dengan apa yang didengar. Contohnya musik disaat kejar-kejaran antara yang satu dengan yang lainnya mungkin dipilih yang temponya pelan dulu dan disaat semakin dekat temponya cepat, disaat dalam keadaan tergesa-gesa mungkin temponya cepat, dalam keadaan sedang sedih mungkin temponya pelan Dan lain-lain.

4. Bahan Atau Sumber Pantomim

Yang dimaksud dengan bahan-bahan adalah sumber-sumber yang dapat dimanfaatkan untuk kegiatan pantomim.

Sumber tersebut antara lain:

- a) Aktivitas sehari-hari yang melibatkan banyak gerakan, misalnya permainan olahraga.

- b) peristiwa kesenian, misalnya pertunjukan musik, (musik orkestra).
- c) deskripsi tindakan yang diperdengarkan kepada siswa.
- d) rekaman bunyi alat musik tertentu yang menyugestikan gerakan tertentu, misalnya piano, gitar.
- e) bacaan cerita rakyat yang kaya akan lakuan imajinatif, misalnya cerita dramatik; dan
- f) benda-benda mati, misalnya gelas, piring, tangga dan lain-lain.

5. Tata Rias Pantomim

Tata rias secara umum dapat diartikan sebagai seni mengubah penampilan wajah menjadi lebih sempurna. Tata rias dalam pantomim mempunyai arti lebih spesifik, yaitu seni mengubah wajah untuk menggambarkan tokoh.

Tata rias dalam pantomim bermula dari pemakaian kedok atau topeng untuk menggambarkan karakter tokoh. Contohnya, beberapa pantomim primitif menggunakan bedak tebal yang biasa dibuat dari bahan-bahan alam, seperti tanah, tulang, tumbuhan dan lemak binatang. pemakaian tata rias akhir menjadi suatu bagian yang tidak dapat dipisahkan dari pantomim.

a. Fungsi Tata Rias

Tokoh dalam pantomim memiliki karakter berbeda-beda. Penampilan tokoh yang berbeda membutuhkan penampilan yang berbeda sesuai karakternya. Tata rias merupakan salah satu cara menampilkan karakter tokoh yang berbeda-beda tersebut. Tata rias dalam pantomim memiliki fungsi sebagai berikut

- Menyempurnakan hasil wajah
- Menggambarkan karakter tokoh
- Memberi efek gerak pada ekspresi pemain

b. Bahan Tata Rias

- Cleanser (pembersih)
- Loose powder (bedak tabur)
- Kosmetik mata (memperindah mata)
- Body painting adalah bahan yang bersifat opak (menutup) berbentuk krim dan stik. Bahan ini biasa digunakan untuk tata rias wajah. tersedia dalam berbagai warna mulai dari putih, hitam, merah, hijau, dan kuning. Body painting berfungsi pula

untuk melukis badan, seperti membuat tato atau memberi warna pada bagian badan tertentu yang maudibuat. (<http://mimepausecommunity.blogspot.co.id/2013/11/pengetahuan-tata-rias-teater-dan.html>)



<https://www.google.co.id/search?q=tata+rias+dalam+pantomim&source>