



Pengembangan Media Pembelajaran Mata Kuliah Akting Berbasis *Youtube* pada Materi Olah Tubuh dan Olah Mimik

Yusra Dewi¹, Pamela Mikaresti², Agus Salim¹

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP Universitas Jambi¹, Universitas Terbuka Bengkulu²
yusradewi12@yahoo.com¹, pamelam@ecampus.ut.ac.id², agussalim123@yahoo.com¹

Abstrak

Keterbatasan media pembelajaran dan adanya kendala pemberian contoh olah tubuh dan olah mimik dalam mata kuliah akting menjadi alasan utama penelitian ini dilakukan. Kendala itu terutama sekali belum adanya media selain buku sebagai panduan dalam latihan olah tubuh dan olah mimik untuk mata kuliah ini. Keterbatasan dosen yang sudah tidak muda lagi dan dipastikan juga harus mengajar mahasiswa yang bukan muhrimnya makin menjadi kendala dalam proses pembelajaran. Untuk itu, dengan berpedoman kepada penelitian pengembangan model Lee dan Owen, media pembelajaran mata kuliah Akting ini dikembangkan dengan berbasis *youtube*. Dipilihnya *youtube* sebagai basis penelitian karena dalam kemajuan teknologi saat ini, *youtube* dipandang sudah sangat familiar bagi mahasiswa dan merupakan media pencari informasi yang mudah diakses di Smartphone mahasiswa. Data dianalisis secara kualitatif untuk pengembangan media yang dilakukan dan secara kuantitatif untuk data penilaian uji coba terbatas kepada mahasiswa. Secara kualitatif, media pembelajaran ini sangat menyenangkan, bermanfaat, dan menarik. Secara kuantitatif, 90% (18 orang) dari 20 mahasiswa menyatakan media ini sangat membantu mereka dan menarik untuk digunakan karena musik pengiringnya pun sangat bagus. Dengan demikian, media ini sangat layak digunakan dan dipublikasikan.

Kata-kata kunci: media pembelajaran, akting, *youtube*

Abstract

The limitations of the learning media and the constraints in giving examples of body work and facial expression in acting courses are the main reasons for this research. The obstacle is especially the absence of media other than books as a guide in bodybuilding and mimic exercises for this course. The limitations of lecturers who are no longer young and are certain to also have to teach students who are not Muslims are increasingly becoming obstacles in the learning process. For this reason, based on Lee and Owen's model development research, the instructional learning media was developed based on YouTube. YouTube was chosen as a research base because in the current technological advancements, YouTube is considered to be very familiar to students and is a media that is easily accessed on student smartphones. Data were analyzed qualitatively for the development of the media carried out and quantitatively for the assessment data of limited trials to students. Qualitatively, this learning media is very fun, useful, and interesting. Quantitatively, 90% (18 people) of 20 students said this media was very helpful for them and interesting to use because the accompanying music was very good. Thus, this media is very suitable to be used and published.

Key words: learning media, acting, *youtube*

PENDAHULUAN

Teknologi yang berkembang cepat telah mengubah pola pikir manusia. Perubahan pola pikir ini akhirnya mempengaruhi pola hidup mereka, baik yang berdampak positif maupun negatif. Sebaiknya, sebagai manusia yang memiliki akal untuk berfikir, harus tetap memiliki pola pikir yang baik di tengah pesatnya perkembangan teknologi sehingga tetap membawa dampak positif dalam kehidupan sehari-hari.

Di tengah canggihnya ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini, tentu saja mempengaruhi sistem komunikasi yang terjadi dalam kehidupan bermasyarakat. Hanya melalui *Smartphone*, manusia dapat berkomunikasi dengan kerabat, baik yang dekat maupun yang jauh. Positifnya, bagi kerabat yang jauh terpisah antarkota, antarpropinsi, antarpulau, maupun antarnegara bukan menjadi penghalang untuk bisa saling berkomunikasi, baik melalui pesan singkat, melalui *telephone seluler*, maupun *video call* via berbagai media sosial seperti *whatsapp*, *instagram*, *facebook*, *email*, *path* dan lain-lain.

Bagi mahasiswa, perkembangan teknologi ini juga sangat besar pengaruhnya. Mereka dengan mudah bisa mengakses berbagai informasi yang terkait dengan ilmu pengetahuan yang sedang dipelajarinya. Misalnya, dengan memanfaatkan *handphone* atau *smartphone* mereka dapat mencari informasi yang mereka butuhkan dengan sajian yang lebih menarik dibandingkan dengan membuka buku. Penggunaan media *smartphone* sejalan dengan pendekatan yang berorientasi pada pembelajar. Pendekatan ini dipandang efektif untuk meningkatkan hasil belajar.

Media pembelajaran harus mempertimbangkan kebutuhan mahasiswa agar materi yang ingin disampaikan dapat diterima dengan baik sehingga menghasilkan mahasiswa yang berkualitas di bidangnya. Di samping itu, perlu adanya pemuthakiran pilihan atas konsep-konsep pembelajaran yang mendidik dan media pembelajaran yang tepat di setiap mata kuliah yang di ajarkan di perguruan tinggi. *Youtube* merupakan satu di antara media pembelajaran yang telah sejalan dengan kemajuan teknologi.

Mata kuliah Akting merupakan satu di antara mata kuliah yang dipelajari mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP Universitas Jambi. Mata kuliah ini diikuti oleh mahasiswa pada semester II (dua) ketika mahasiswa telah memilih bidang keahlian yang diminati. Mata kuliah ini diikuti hanya oleh mahasiswa yang memilih kekhususan keteateran.

Dalam mata kuliah Akting ada materi olah tubuh, olah mimik, dan olah vocal. Usia yang semakin lanjut menjadi salah satu faktor yang dapat menyebabkan kurang maksimalnya penyampaian materi olah tubuh, olah mimik, dan olah vocal. Selain itu, adanya ketidaknyamanan baik dosen maupun mahasiswa yang bukan muhrim, membuat dosen terbatas untuk memperbaiki gerak yang kurang tepat saat mahasiswa berlatih. Dengan

demikian, sangat diperlukan media pembelajaran yang dapat membantu dosen menyampaikan materi olah tubuh, olah mimik, dan olah vokal secara maksimal.

Berkaitan dengan perkembangan teknologi informasi yang dikemukakan sebelumnya, maka media audio visual merupakan satu di antara pilihan media yang dapat digunakan. Media audio visual olah tubuh dan olah mimik yang dihasilkan nanti dapat diakses di *smartphone* dengan mengunggah di *youtube*. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan merancang dan membuat media pembelajaran mata kuliah Akting.

Secara etimologis, kata *acting* berasal dari bahasa Inggris yang berarti peran (pemain sandiwaranya) yang dalam kamus berarti proses, cara, perbuatan, memahami perilaku yang diharapkan dan dikaitkan dengan seseorang. Saptaria (2006) menyatakan bahwa akting adalah sebuah pekerjaan, yakni pekerjaan yang membutuhkan panggilan jiwa yang harus dijalani dengan kepedulian dan ketekunan yang sangat tinggi.

Lebih jelas, Saptaria (2006:3) menjelaskan "*Acting* (peran) berasal dari kata "to act" yang berarti "beraksi". Akting dalam konteks ini adalah perpaduan antara atraksi fisik (kebertubuhan), intelektual (analisis karakter dan naskah) dan spiritual (transformasi jiwa)". "Itu sebabnya kita sering mendengar sutradara meneriakkan kata "*action!*" di belakang kamera ketika aktor memulia aktingnya. Akting dengan demikian lebih berarti mengaksikan peran yang dimainkan "(Sitorus,2002:37).

Anirun (1998:44) menyatakan "Teknik pemeranan atau akting adalah bagaimana si aktor menyatukan, mendayagunakan secara proposional segala peralatan pemeranannya. Dengan modal keterampilan dan bakatnya ia menampilkan gagasan-gagasan menjadi perwujudan watak-watak yang nyata dengan efek-efek yang diperhitungkan bagi penontonnya".

Saptaria(2006:3) menyatakan "Usaha seorang aktor dalam melakoni seni akting adalah mengembangkan kemampuan berekspresi, menganalisis naskah dan menstransformasi diri ke dalam karakter yang ia mainkan. Dengan menempa kemampuan ketiganya, aktor akan bisa membuka diri dan menyerap kekayaan pengalaman hidup dari si tokoh sesuai dengan konsep penulis naskah dan sutradara".

Konsep di atas menunjukkan bahwa dalam berakting sebenarnya seorang aktor sedang menciptakan kehidupan batin sendiri atas peran seorang tokoh dalam naskah. Untuk bisa sampaikan kepada hasil yang maksimal dibutuhkan olah tubuh, olah mimik, dan olah vocal yang baik. Tujuannya adalah agar tercipta pengungkapan kehidupan manusia secara artistik.

Untuk mengajarkan hal seperti ini dibutuhkan media yang memudahkan guru dan siswa. Secara etimologis, media berasal dari Bahasa Latin yaitu *medius* yang berarti "tengah, perantara, atau

pengantar”. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Menurut Arsyad (2010: 3) media bertujuan untuk mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar antara siswa dengan kata lain media disebut sebagai alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran.

Pada hakikatnya, proses penyampaian informasi oleh guru atau dosen kepada mahasiswa merupakan kegiatan berkomunikasi. Hal ini sejalan dengan konsep Sadiman dkk (2014: 11-12) yaitu,

Proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran/media tertentu ke penerima pesan. Pesan, sumber pesan, saluran/media dan penerima pesan adalah komponen-komponen proses komunikasi. Pesan yang akan dikomunikasikan adalah isi ajaran atau didikan yang ada dalam kurikulum. Sumber pesannya bisa guru, siswa, orang lain ataupun penulis buku dan produser media. Salurannya adalah media pendidikan dan penerima pesannya adalah siswa atau juga guru.

Konsep di atas menunjukkan bahwa media merupakan komponen yang sangat penting. Di sinilah peran guru atau dosen sangat dibutuhkan. Ia harus jeli menemukan media yang memungkinkan pembelajaran lebih bermakna dan efektif.

Seiring dengan pernyataan di atas, Miarso dalam Asyhar (2012: 5) menyatakan “Proses komunikasi melibatkan paling kurang tiga komponen utama, yakni pengirim atau sumber pesan (*source*), perantara (*media*), dan penerima (*receiver*)”. Menurut Widodo dan Jasmadi (2009) dalam Asyhar (2012: 5) “Ada 4 komponen yang harus ada dalam proses komunikasi, yakni pemberi informasi, informasi itu sendiri, penerima informasi dan media”.

Selanjutnya, Gerlach & Ely (1971) dalam Asyhar (2012: 7) mengatakan: Media pembelajaran memiliki cakupan yang sangat luas, yaitu manusia, materi atau kajian yang membangun suatu kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Media pembelajaran mencakup semua sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dalam pembelajaran, sehingga bentuknya bisa berupa perangkat keras (*hardware*), seperti komputer, televisi, proyektor, dan perangkat lunak (*software*) berupa aplikasi-aplikasi yang bisa digunakan dalam perangkat keras tersebut seperti media audio visual.

Menurut Haryoko (2009:2) “Media audio visual adalah media penyampai informasi yang memiliki karakteristik audia (suara) dan visual (gambar). Jenis media ini memiliki kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua karakteristik tersebut”.

Secara garis besar, proses produksi media audio-visual melalui tiga tahap kegiatan, yaitu: pra produksi, produksi dan pasca produksi. Tahapan prosedur pembuatan media audio visual menurut Asyhar (2012) adalah 1) tahap pra produksi yakni, identifikasi program; penyusunan garis besar isi media; penyusunan jabaran materi media; penulisan naskah; 2) tahap produksi yakni, rembuk naskah; hunting; casting; budgeting; shooting dan rekam audio; 3) tahap pasca produksi yakni; editing, validasi ahli, uji coba, revisi, produksi.

Youtube merupakan media informasi sekaligus media komunikasi yang bisa digunakan untuk kepentingan pembelajaran. Youtube adalah sebuah situs web berbagi video yang dibuat oleh

tiga mantan karyawan PayPal pada Februari 2005. Situs ini memungkinkan pengguna mengunggah, menonton, dan berbagi video. (Hopkins, Jim (October 11, 2006)

Menurut Mangole dkk. (2017:7) Ada kelebihan *youtube* sebagai media informasi. Kelebihannya yaitu; bisa melihat dan mengupload video yang kita suka, sebagai ajang promosi diri, bisa mendownload setiap video, bisa belajar streaming, banyak video bermanfaat, ukurannya ada yang HD, bisa di download, dan videonya banyak. Ia juga menyatakan bahwa internet telah mengubah cara orang berkomunikasi, cara mendapatkan berita dan informasi, serta cara membaca berita dimedia cetak, melihat gambar di majalah, mendengar radio, dan menonton program televisi. Fungsi youtube tersebut sebagai media informasi yang sangat cepat dalam memberikan informasi kepada masyarakat. Informasi yang dapat diterima melalui *youtube* tersebut bisa dinikmati oleh masyarakat di mana saja, dengan memanfaatkan jaringan data internet yang disediakan provider apa saja, dengan dukungan *smartphone* dan *laptop*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk penelitian pengembangan inovasi produk. Yang dikembangkan adalah pembuatan video pembelajaran olah tubuh dan olah mimik untuk mata kuliah Akting. Dengan demikian, jenis penelitiannya adalah penelitian pengembangan, yaitu penelitian yang mengarah pada pengembangan media pembelajaran berbentuk video audio visual.

Metode yang digunakan dalam pengembangan bahan ajar mata kuliah Akting ini mengikuti model penelitian pengembangan yang bersifat deskriptif prosedural. Artinya, di dalam mengembangkan produk media pembelajaran ada langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan sebuah produk. Adapun model pengembangan yang diadopsi yaitu model pengembangan yang dikembangkan oleh Lee & Owens (2004:271-272). Secara garis besar model pengembangan ini terdiri dari 4 tahap yaitu: 1) analisis (*analysis*) yang diawali menganalisis kebutuhan mahasiswa, analisis karakteristik pengguna, analisis teknologi, analisis lingkungan dan teknologi yang berpengaruh, serta menganalisis tujuan dari model pengembangan media ini; 2) desain (*design*) yaitu tahap ini menentukan spesifikasi dari media yang akan dirancang serta merancang kontrol konfigurasi dan review; 3) pengembangan dan implementasi (*development and implementation*) yaitu tahap memproduksi media yang diawali menganalisis sesuai dengan kebutuhan mahasiswa, mengelompokkan materi yang sangat relevan dengan bahan ajar yang akan dikembangkan medianya, mengecek ulang kesesuaian rancangan atau draft materi bahan ajar dengan media yang akan dikembangkan, mendiskusikan dengan anggota tim, membuat media, mendiskusikan dengan pengguna, dan mengkonsultasikan dengan pakar untuk mendapatkan validasi; serta 4) evaluasi (*evaluation*) merupakan tahapan terakhir dengan melakukan dua cara yaitu

mengetahui reaksi pengguna dan mengetahui pemahaman mahasiswa yang menjadi dasar evaluasi penyempurnaan media ini.

HASIL PENELITIAN

Sebagaimana yang telah diamati dari hasil uji coba terbatas, produk media memberikan dampak yang besar dalam pemahaman mahasiswa terhadap materi olah tubuh dan olah mimik dalam Akting. Kecermatan dan kesesuaian prosedur juga terlihat dari mahasiswa menjalankan program. Hal itu terlihat dari runtuhnya program yang dijalankan. Berdasarkan observasi yang dilakukan pada mahasiswa sebagai pengguna, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa sangat bersemangat dan antusias dalam mempraktekkan latihan olah tubuh dan olah mimik. Dengan demikian, media pembelajaran Akting ini telah memudahkan mahasiswa belajar dan membantu dosen dalam mengajar. Dari hasil uji coba terbatas dapat diketahui bahwa mahasiswa memperoleh pemahaman yang baik tentang olah tubuh dan olah mimik dalam akting. Hal ini dapat diketahui dari penampilan mahasiswa setelah melakukan praktek olah tubuh dan olah mimik. 90% (18 orang) dari 20 mahasiswa yang mengatakan mereka tertarik dan mudah memahami video yang dirancang. Hasil akhir produk ini *publish* di media sosial *youtube*. Ada dua kelompok hasil produk pengembangan media pembelajaran ini, yaitu olah tubuh dan olah mimik. Secara sederhana sebagai berikut.

1. OLAH TUBUH DALAM SENI TEATER

SLIDE 1

OLAH TUBUH DALAM SENI TEATER

Olah Tubuh sebagai proses pembebasan adalah kesadaran elastisitas tubuh sebagai alat visual aktor yang mengarah pada kesadaran gestikulasi yang proporsional (Saptaria, 2006 54)

SLIDE 2

PEREGANGAN

Tahap peregangan sangat penting dalam memperlancar aliran darah dan mempersiapkan tubuh untuk melakukan gerakan-gerakan yang bertujuan untuk meningkatkan fleksibilitas dan mencegah cedera otot pada tubuh. Lakukan gerakan-gerakan berikut ini dengan hitungan 4 x 8

PEREGANGAN

1. Tangan diangkat ke atas kepala dengan mempertemukan jari-jari tangan kiri dan kanan secara terbalik, dengan menempatkan posisi telapak tangan menghadap ke atas.
2. Masih dalam posisi jari-jari tangan seperti posisi pertama, badan dan tangan diarahkan ke posisi samping kanan.
3. Setelah hitungan 1X8, badan dan tangan diarahkan ke posisi samping kiri.

4. Tangan masih seperti posisi pertama, badan dan tangan diayunkan lurus ke depan.
5. Masih dalam posisi empat, setelah hitungan 1 X 8, tangan diayunkan ke atas.
6. Kembali pada posisi tegak lurus, tangan kanan direntangkan lurus di depan dada mengarah ke kiri. Tangan kiri menahan dari bawah tangan kanan.
7. Masih seperti gerakan nomor 6 tetapi diarahkan ke kanan.
8. Kembali ke posisi tegak lurus, kedua tangan diletakkan di bawah dagu, posisi kedua jari jempol mengangkat dagu sehingga kepala menghadap ke atas.
9. Jari-jari tangan masih seperti posisi kedelapan tetapi tangan diletakkan di belakang kepala arah ke tengkuk sehingga kepala menghadap ke bawah.
10. Tangan kiri diturunkan ke samping badan. Posisi relaks. Tangan kanan menopang dagu dengan telapak tangan sambil menarik dagu dan anggota tubuh bagian kepala ke arah kanan.
11. Lakukan gerakan yang sama dengan tangan kanan seperti gerakan 10 ke arah kiri.
12. Tangan kiri tetap dalam posisi relaks di samping badan sebelah kiri. Tangan kanan menjangkau telinga kanan dengan memiringkan kepala ke arah kanan.
13. Lakukan gerakan sama dengan gerakan 12 tetapi dengan tangan kiri ke arah kiri.
14. Kedua tangan di pinggang. Kepala dimiringkan ke kanan.
15. Kedua tangan di pinggang. Kepala diarahkan ke kiri.
16. Kedua tangan di pinggang. Kepala ditundukkan.
17. Kedua tangan di pinggang dan kepala diputar ke atas mengikuti arah jarum jam.
18. Kedua tangan dikepalkan di depan badan. Berikan tenaga kepada dua kepalan tangan seperti mendorong ke arah lantai.
19. Kedua tangan tetap dikepalkan. Lakukan tarikan ke arah belakang punggung sambil memberikan tekanan ke arah lantai.
20. Berdiri lurus. Pegang siku kiri dengan tangan kanan dan siku kanan dengan tangan kiri.
21. Masih seperti posisi 20 tetapi badan diayunkan ke arah kanan.
22. Ikuti posisi 21 tetapi badan berdiri tegap.
23. Ikuti posisi 21 tetapi badan diayunkan ke kiri.
24. Pegang lutut sebelah kanan dengan kedua tangan. Tarik kaki ke arah dada.
25. Angkat kaki sebelah kanan. Pegang pergelangan kaki kanan itu dengan kedua tangan. Bertahan sampai hitungan 1 X 8. Lakukan gerakan yang sama dengan kaki kiri.
26. Tarik kaki kanan ke belakang dengan kedua tangan memegang pergelangan kaki. Lakukan dengan hitungan 1 X 8 baru kembali ke posisi berdiri. Lakukan gerakan yang sama untuk kaki sebelah kiri.

27. Lakukan gerakan yang sama dengan gerakan 26 untuk kaki sebelah kiri.
28. Angkat kaki kanan ke samping setinggi mungkin. Tahan dengan tangan kanan. Agar ada keseimbangan, rentangkan tangan kiri ke samping.
29. Lakukan gerakan yang sama dengan gerakan 28 untuk kaki sebelah kiri.
30. Sentuh jari kaki sebelah kanan dengan ujung jari sebelah kanan dan tangan kiri direntangkan ke atas.
31. Lakukan gerakan 30 untuk posisi kaki kiri.
32. Membungkuk dengan kaki diregangkan dan kedua tangan dijadikan tumpuan bertekanan menahan tubuh menunduk ke lantai dengan menarik kepala merunduk sempurna ke arah lantai.
33. Tarik badan arah ke punggung dengan posisi kedua tangan dikepalkan di belakang punggung.
34. Duduk berselonjor. Angkat kaki kanan dengan kedua tangan, tarik ke arah dada. Lakukan gerakan yang sama untuk kaki sebelah kiri setelah hitungan 1 X 8.
35. Duduk berselonjor. Silangkan kaki kanan di atas kaki kiri. Bertumpulah dengan tangan di arah samping badan arah ke belakang. Tarik badan ke arah kanan dan bawa tarikan badan itu ke belakang badan. Lakukan gerakan yang sama untuk arah kiri.
36. Duduk berselonjor. Angkat kaki kanan setinggi mungkin. Bertumpukan dengan tangan kanan di samping badan sebelah kanan dan gapai ujung jari kaki kanan dengan tangan sebelah kiri. Lakukan gerakan yang sama untuk kaki sebelah kiri.
37. Duduk bersimpuh. Tarik badan ke arah depan sampai kening menyentuh lantai dan kedua tangan direntangkan ke depan selurusan kepala.
38. Masih dengan posisi duduk bersimpuh. Tarik badan arah ke belakang sampai terbaring. Tangan direntangkan ke samping sejajar dengan kepala.
39. Kembali ke posisi berdiri tegak lurus. Rentangkan tangan ke samping, ambil nafas pelan-pelan untuk merilekskan anggota tubuh.
40. Angkat tangan ke arah atas kepala sambil menarik nafas.
41. Berdiri lurus. Letakkan kedua tangan di depan dada, hembuskan nafas pelan-pelan.
42. Kembali ke posisi tegak lurus. Lakukan relaksasi.

Berikut beberapa contoh gerakan peregangan pada tahap olah tubuh.



Gambar 1. Peregangan

SLIDE 3

BODY ALONE

Setelah tahap peregangan yang dimulai dari kepala, leher, badan, tangan hingga kaki, maka latihan olah tubuh pada Seni Teater selanjutnya adalah latihan Eksplorasi Tubuh yang diberi nama BODY ALONE.

BODY ALONE (bagian hanya HEAD ALONE)

HEAD ALONE (Hanya Kepala)

1. Kepala Terbang, kepala tiba-tiba ringan dan terbang ke langit
2. Kepala tiba-tiba berat ke depan, ke belakang, ke samping kiri dan ke samping kanan, seperti gambar di bawah ini

HAND ALONE (Hanya Tangan)

1. Berilah jiwa pada tangan, jadilah seolah-olah tangan itu seekor binatang seperti ular.
2. Berilah jiwa pada tangan seolah-olah tangan terasa ringan dan terbang ke udara atau tangan terasa seolah-olah membawa beban yang berat

STOMACH ALONE (Hanya Perut)

Rasakan di dalam tubuh ada satu benda yang bergerak-gerak liar mendorong perut, terkadang seperti ada bagian di dalam perut terasa mau keluar, kadang terasa ringan seolah akan terbang, dan kadang terasa bagian dalam perut terasa sangat berat.

HIP ALONE (Hanya Bokong)

1. Rasakan seluruh efek pada kaki, perut, tangan dan kepala jika bokong seolah-olah terasa ringan seakan akan terbang
2. Rasakan bagian-bagian torso badan terasa berat atau ringan

LEGS ALONE (Hanya Kaki)

Rasakan gerakan kaki dimulai dengan berjalan, berbelok dengan ujung-ujung jari kaki, berbelok dengan pangkal kaki, dan berbelok dengan lutut.

Berikut beberapa contoh gerakan *body alone* pada tahap olah tubuh



Gambar 2. *Body Alone*

LATIHAN BERKELOMPOK

1. GERAKAN MEMBENTUK HURUF A, I, U, E, O
2. GERAKAN INI MERUPAKAN PERPADUAN ANTARA OLAH TUBUH DAN OLAH VOKAL (tulisan ini ada di bawah video)
3. MEMBENTUK FORMASI GAJAH (tulisan ini ada di bawah video)
4. MEMBENTUK FORMASI BANTENG (tulisan ini ada di bawah video)

Berikut beberapa contoh gerakan latihan berkelompok pada tahap olah tubuh.



Gambar 3.

Latihan Berkelompok

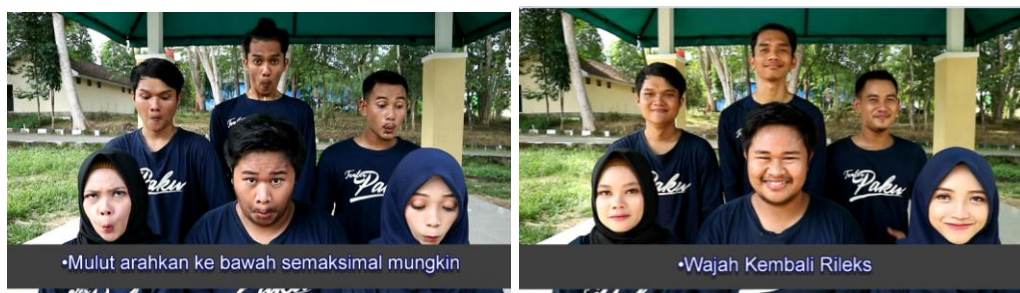
2. OLAH MIMIK DALAM SENI TEATER

Perangkat wajah dan sekitarnya, menjadi titik sentral yang akan dilatih. Dalam olah mimik ini kita akan memaksimalkan delikan mata, kerutan dahi, gerakan mulut, pipi, rahan, leher dan kepala secara berkesinambungan.

1. Wajah relaks tanpa ekspresi.
2. Mulut digerakkan ke kanan semaksimal mungkin hingga terasa tarikan pada wajah.
3. Mulut digerakkan ke kiri semaksimal mungkin hingga terasa tarikan pada wajah.
4. Mulut tarik kebawah semaksimal mungkin hingga membentuk segitiga terbalik pada garis kedua mata dan mulut.
5. Mulut arahkan ke depan dengan bibir atas yang dominan.
6. Mulut membentuk huruf O ke depan dengan maksimal.

7. Kembangkan kedua pipi semaksimal mungkin.
8. Arahkan mulut ke kanan dan kembangkan bagian pipi kiri saja.
9. Arahkan mulut ke kiri dan kembangkan bagian pipi kanan saja.
10. Mulut arahkan ke bawah semaksimal mungkin.
11. Mulut rapatkan hingga lipatan bibirnya tidak terlihat.
12. Melototkan mata semaksimal mungkin dan ekspresi penuh hingga dahi terasa terangkat.
13. Mengarahkan bola mata hitam ke arah kiri semaksimal mungkin.
14. Mengarahkan bola mata hitam ke arah kanan semaksimal mungkin.
15. Mengarahkan bola mata hitam ke bawah semaksimal mungkin.
16. Mengarahkan bola mata hitam ke atas semaksimal mungkin.
17. Menghilangkan bolah mata hitam ke balik kelopak mata.
18. Wajah Kembali Rileks.

Berikut beberapa contoh gerakan olah mimic pada seni teater



Gambar 4. Latihan Olah Mimik

Pembimbing	:	Dra. Hj. Yusra D., M.Pd
Pengarah Gerakan	:	1. Pamela Mikaresti, M.Pd 2. Dimas Anugrah Adiyadmo, S.Pd
Penata Musik	:	Elizar Koto, S. Kar., M.Kar
Fotografer	:	Drs. H. Agus Salim, M. Pd.
Aktor	:	Saras, Harry, Wita Oktavia, Dwi, Aziz, Adit
Video Editing	:	Olivia
Referensi Materi	:	Rikrik El Saptaria

Inilah tahapan penelitian yang sudah dilakukan, yakni dimulai dari latihan, pembuatan video, editing video, perancangan musik pengiring, penyesuaian musik dengan gerak dan mimik, editing video secara keseluruhan setelah diisi musik, dan penyimpanan video dalam bentuk *compact disc*.

Validasi metode penelitian pengembangan dilakukan oleh Bapak Drs. H. Syahrial, M.Ed., Ph. D. Beliau merupakan dosen di Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Jambi. Validator media pembelajaran bahasa Indonesia adalah Bapak Dr. Harry Soedarto Harjono, M.Pd. Beliau adalah dosen di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Jurusan PBS FKIP Universitas Jambi.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi Pengembangan Media Pembelajaran Mata Kuliah Akting

No	INDIKATOR	TANGGAPAN VALIDATOR		
		VALIDASI 1	VALIDASI 2	VALIDASI 3
1	Apakah media olah tubuh dan olah mimik telah sesuai dengan materi Pembelajaran Mata Kuliah Akting untuk mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia ?	Perlu dilihat lagi materi tentang contoh gerakan olah tubuh	Perlu diperjelas	Sudah diperbaiki Ok
2	Apakah media pembelajaran mata kuliah Akting untuk mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia telah sesuai dengan sasaran perkuliahan?	Perlu gerakan yang lebih jelas	Perlu editing yang lebih halus	Sudah diperbaiki Ok
3	Apakah tujuan pembelajaran yang dirumuskan telah sesuai dengan Media Pembelajaran Mata Kuliah Akting untuk mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia ?	Perlu ditegaskan lagi	Perlu dicek ulang	Sudah diperbaiki, Ok
4	Apakah Media Pembelajaran Mata Kuliah Akting telah memberikan gambaran yang jelas untuk mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia ?	Secara umum OK.	Ok	Ok
5	Apakah penyajian media memberikan daya tarik bagi mahasiswa untuk memahami materi secara bermakna ?	Sudah menarik	Tidak perlu perbaikan	Ok
6	Apakah penggunaan media membantu mahasiswa untuk memahami materi?	Cukup mudah	Sesuaikan dengan tahap demi tahapnya	Sudah diperbaiki Ok
7	Apakah pengembangan media disajikan secara sistematis	Sudah tetapi masih perlu pengeditan	Sudah	Sudah diperbaiki, Ok

8	Apakah gambar yang disajikan dalam video memberikan kemudahan dalam memahami perintah unjuk kerja dan latihan - latihan ?	Sudah tetapi perlu kerapian editan	Sudah tergambar	Sudah diperbaiki, Ok
9	Apakah cakupan materi dalam video pembelajaran representatif dan mencerminkan materi olah tubuh dan olah mimik ?	Sudah	Sudah	Ok
10	Apakah penyajian materi dalam video telah memenuhi prinsip-prinsip inovasi ?	Sudah tetapi perlu lebih rapi lagi	Sudah diperbaiki	Ok

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi Pengembangan Media Pembelajaran Mata Kuliah Akting

No	INDIKATOR	TANGGAPAN VALIDATOR		
		VALIDASI 1	VALIDASI 2	VALIDASI 3
1	Apakah Media Pembelajaran sudah sesuai dengan materi mata kuliah Akting untuk mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia ?	Perlu edit yang lebih rapi	Sudah diperbaiki ok	Sudah diperbaiki Ok
2	Apakah media yang dikembangkan sudah sesuai dengan penerapan teknologi yang tepat	Sudah	Sudah	Sudah
3	Apakah media yang dikembangkan sudah memenuhi persyaratan mudah diakses?	Sudah	Sudah	Sudah Ok
4	Apakah media pembelajaran yang dikembangkan sudah memenuhi syarat mudah dioperasikan mahasiswa dan dosen?	Secara umum OK.	Secara umum OK.	OK
5	Apakah media pembelajaran yang dikembangkan memenuhi syarat mudah disimpan?	Sudah	Sudah	Ok

6	Apakah media pembelajaran yang dikembangkan menarik?	Menarik	Menarik	Ok
7	Apakah penyajian media sudah sistematis	Sudah tetapi masih perlu pengeditan pada penjelasan di setiap gambar	Sudah	Sudah diperbaiki, Ok
8	Apakah petunjuk untuk setiap slide pada media jelas?	Sudah tetapi masih perlu diperjelas	Sudah diperjelas	Sudah diperbaiki, Ok
9	Apakah cakupan materi pada media sebagai bahan latihan olah tubuh dan olah mimik sudah representatif dan mencerminkan materi yang dibutuhkan?	Sudah	Sudah	Ok
10	Apakah penyajian media sudah memenuhi prinsip inovasi ?	Sudah tetapi videonya masih perlu diedit.	Sudah diperbaiki	OK

3. Penyajian Data Hasil Uji Coba Terbatas

Uji coba terbatas dilakukan terhadap 20 orang mahasiswa semester V Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, PBS FKIP Universitas Jambi. Mahasiswa yang diikutsertakan adalah mahasiswa yang memiliki kemampuan relatif sama dan berada di kelas yang sama-sama sudah mengontrak mata kuliah Akting. Mereka, 18 orang, (90%) telah menunjukkan kemampuan yang memadai dalam olah tubuh dan olah mimik.

PEMBAHASAN

Media pembelajaran sangat besar pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa. Oleh sebab itu, pemilihan media pembelajaran yang tepat akan meningkatkan kualitas belajar siswa. Menurut Mahnun (2012: 33) dalam jurnal pemikiran islam bahwa “media merupakan bagian dari komponen pembelajaran, sehingga manfaat dan fungsi media dalam pembelajaran sangat dirasakan baik oleh tenaga pendidik maupun siswa. Keberhasilan media dalam meningkatkan kualitas belajar siswa ditentukan pada bagaimana kemampuan guru dalam memilih media yang akan digunakan.” Berkaitan dengan media pembelajaran yang dikembangkan dan telah melalui validasi oleh beberapa validator. Maka, telah dilakukan revisi produk hasil pengembangan melalui tahap berikut: 1) kajian

produk yang telah direvisi, 2) hasil temuan lapangan, 3) argumen pengembang, 4) pembahasan dan revisi oleh para ahli, 5) pembahasan data dan revisi produk pengembangan hasil uji coba lapangan, dan 6) pembahasan produk akhir.

1. Kajian Produk yang Telah Direvisi

Produk yang dihasilkan berupa pengembangan media pembelajaran mata kuliah Akting. Produk ini telah dikaji melalui validasi oleh dua orang ahli yaitu ahli penelitian pengembangan dan ahli media pembelajaran.

2. Hasil Temuan Lapangan

Hasil temuan lapangan belum dapat diketahui karena media ini belum digunakan dalam pembelajaran mata kuliah Akting.

3. Argumen Pengembang

Revisi terhadap produk akan membawa hasil yang positif terhadap produk yang dikembangkan. Revisi sangat diperlukan untuk meningkatkan kualitas produk media pembelajaran yang dikembangkan sehingga menghasilkan media yang berkualitas, menarik, efektif dan efisien baik dari aspek penyajian materi, aspek tampilan media, maupun daya tarik dalam pembelajaran. Pengembangan produk media video olah tubuh dan olah mimik ini telah sesuai dengan prosedur pengembangan media. Dengan demikian, hasil pengembangan ini bila diterapkan dalam pembelajaran memiliki efisiensi waktu dan keefektifitasan biaya yang relatif tinggi.

4. Pembahasan dan Revisi oleh Para Ahli

Ahli penelitian pengembangan menyarankan agar materi gerakan olah tubuh contohnya lebih diperjelas. Begitu juga tentang prosedur pengembangan sebaiknya disesuaikan dengan keterjangkauan dana dan waktu penelitian. Untuk hal ini, telah dilakukan revisi dan akan menjadi pertimbangan dalam penelitian selanjutnya.

Ahli media lebih banyak menyarankan revisi pada pengeditan video diharapkan lebih rapi lagi. Ini disebabkan oleh karena ada beberapa bagian gerakan yang sedikit terlambat dengan music pengiringnya. Namun, secara keseluruhan, video olah tubuh dan olah mimik ini sudah bagus, sudah menarik, dan sangat layak digunakan sebagai media dalam pembelajaran akting.

5. Pembahasan Data dan Revisi Produk

Data dan revisi produk sudah dilakukan dalam tiga kali proses pengeditan. Editan pertama dilakukan terhadap ketepatan gerak. Editan ketiga dilakukan terhadap musik pengiring. Editan ketiga dilakukan terhadap keselarasan gerak dengan music pengiring.

6. Pembahasan Produk Akhir

Setelah dinyatakan layak oleh validator sebagai media pembelajaran mata kuliah akting khususnya materi olah tubuh dan olah mimik, dan dibuktikan pula dengan banyaknya jumlah penonton yang mengakses video ini sebanyak 21.497 kali sejak diupload di *youtube* tanggal 24 Oktober 2019. Media pembelajaran ini pada akhirnya diharapkan dapat membantu banyak orang yang membutuhkan materi dan contoh gerakan olah tubuh dan olah mimik tidak hanya untuk mahasiswa yang mengambil mata kuliah akting saja melainkan seluruh orang baik pelajar, mahasiswa maupun non siswa yang membutuhkan materi dan contoh gerak langsung yang dapat ditiru dengan mudah.

Menurut Tafonao (2018: 110) dalam jurnal komunikasi pendidikan mengatakan bahwa “Media pembelajaran dapat membantu guru/dosen untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton dan tidak membosankan”. Hal ini sesuai dengan video pembelajaran yang ditawarkan dan diupload di *youtube* agar mempermudah mahasiswa/siswa untuk mengakses video ini dan mempelajarinya dari rumah dan sangat relevan dengan kondisi saat ini yang pelaksanaan belajar mengajar dilakukan secara daring. Media pembelajaran berbasis *youtube* ini dibuat jauh direncanakan sebelum pandemi *covid 19* mengingat maraknya minat hampir seluruh pengguna media digital terhadap aplikasi *youtube*. Melalui *youtube* dapat menarik minat siswa/mahasiswa untuk belajar melalui sumber yang berbeda.

SIMPULAN

Dari keseluruhan proses rancangan sampai kepada penggunaan media video pembelajaran yang dikembangkan dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Untuk menghasilkan sebuah produk pengembangan media video pembelajaran yang baik, maka langkah pertama adalah menganalisis kebutuhan. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan terhadap beberapa aspek, yaitu analisis kurikulum pembelajaran, analisis mahasiswa, analisis sumber belajar, dan analisis referensi pengembangan. Hasil analisis selanjutnya dituangkan dalam tahap perencanaan yang mengacu pada sebuah model pengembangan. Model pengembangan yang menjadi acuan adalah model Lee dan Owens. Model ini mengandung empat langkah yang rinci tentang setiap tahap-tahap pengembangan. Pendapat yang direkomendasi oleh ahli pada saat proses validasi dipadukan untuk memperbaiki dan melengkapi media yang diproduksi. Pendapat tersebut meliputi: kesesuaian durasi tayangan, kekontrasan teks dan background, huruf, gambar, teknik pengambilan gambar, dan pengeditan video.

2. Berdasarkan hasil validasi, media video olah tubuh dan olah mimik yang dikembangkan sudah baik dan menarik, mudah dipahami, dan layak digunakan. Hasil uji coba pemahaman mahasiswa terhadap tayangan video olah tubuh dan olah mimik sudah sangat baik.

DAFTAR RUJUKAN

- Anirun, 1998. *Bermain Peran*. Jakarta: Gramedia.
- Asyhar, R. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Referensi: Jakarta.
- Arsyad, A. 2010. *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Haryoko, S. 2009. Efektivitas Pemanfaatan Media Audio Visual sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran. *Jurnal Edukasi@Elektro*. Vol. 5, No. 1, Maret 2009.
- Kevin David B. Mangole, Meity Himpong dan Edmon R. Kalesaran. 2017. Pemanfaatan Youtube dalam Meningkatkan Pengetahuan Masyarakat di Desa Paslaten Kecamatan Remboken Minahasa. *Jurnal Acta Diurna Komunikasi*. Volume 6, nomor 4 (2017). ISSN: 2685 6999.
- Lee W.W and Owens, D.L. 2004. *Multimedia-Bases-Instructional Design. Computer Based Training, Web Based Training, Distance Boadcast Training, Performance Based Solution*. United States America: PfeifferJhon Wiley & Sons, Inc.
- Sadiman, dkk. 2014. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Saptaria, 2006. *Bermain Peran*. Bandung: Kelir
- Sitorus. P. 2002. *Panduan Praktis Akting untuk Film & Teater: Acting*. Bandung: Rekayasa Sains
- Tafonao, Talizaro. 2018. Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan Vol 2 Nomor 2*. Diakses pada tanggal 10 Juli 2020.
- Mahnun, Nunu. 2012. *Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran)*. Tersedia dalam ejournal: Jurnal Pemikiran Islam Volume 3 Nomor 1. Diakses pada tanggal 8 Juli 2020.