PELATIHAN PANTOMIME SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN KEMAMPUAN KOGNITIF BAGI SISWA SLB PANCA BAKTI MULIA MOJOSONGO JEBRES SURAKARTA

LAPORAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT TEMATIK
(PERORANGAN)

Ketua Pelaksana

TAFSIR HUDHA, S. Sn., M. Sn
197409142005011001/0014097406

Dibiayai dari DIPA ISI Surakarta sesuai dengan
Surat Perjanjian Penugasan Dalam Rangka Pelaksanaan Program
Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) Tematik Perorangan
Tahun Anggaran 2023
Nomor: 1087/IT6.2/PM.03.03/2023tanggal 26 Juni 2023

INSTITUT SENI INDONESIA (ISI) SURAKARTA
MEI 2023

ABSTRAK

SLB Panca Bakti Mulia Mojosongo Jebres Surakarta merupakan yayasan pendidikan yang mewadahi anak-anak tunarungu. Modalitas utama dalam meningkatkan kemampuan berkomunikasi pada anak tunarungu baik lisan maupun tulisan, adalah bahasa. Akibat dari terhambatnya bahasa dan komunikasi, maka akan berpengaruh pada perkembangan kognitif dan intelektualnya. Anak tunarungu lebih mengutamakan aspek-aspek lain untuk mengatasi hambatan pendengarannya melalui penglihatannya dalam menerima informasi ataupun pada saat mempelajari sesuatu. Sehingga, banyak interaksi dan komunikasi didalam bermasyarakat, diwujudkan dalam bahasa non verbal. Komunikasi non verbal adalah penyampaian arti atau pesan tanpa kata-kata yang tercermin pada bahasa tubuh dan intonasi verbal. Bahasa tubuh digunakan pada saat kata- kata tidak dapat mewakili perasaan atau situasi yang ada sehingga bahasa tubuh menjadi penting untuk dipelajari terutama bagi penyandang tunarungu.

Pantomim adalah suatu pertunjukan teater yang menggunakan tubuh, dalam bentuk ekspresi wajah atau gerak tubuh, sebagai dialog atau penyampaian makna/ceritanya, yang didasarkan pada kehidupan sehari-hari atau realitas yang ada. Pertunjukkan pantomim memang sepenuhnya mengandalkan gerak tubuh dan ekspresi wajah aktor yang disokongoleh iringan musik yang sesuai.

Kekuatan utama dari gerak-gerak pantomim adalah gerakan imajinatif, gerak ilustratif maupun gerak imitatif (*pantomimus*). Dalam menciptakan gerakan-gerakan tersebut membutuhkan ingatan memori dan daya khayal yang tinggi, untuk menginformasikan suatu peristiwa yang tidak ada dan harus diyakini benar (seolah-olah) peristiwanya nyata. Melalui teknik pelatihan pantomim, anak anak tunarungu mengembangkan kecerdasan atau kemampuan kinestetik atau psikomotorik.

Kata kunci: *Tunarungu, Pantomime, Kemampuan Kognitif.*

ABSTRACT

SLB Panca Bakti Mulia Mojosongo Jebres Surakarta is an educational foundation that accommodates deaf children. The main modality in improving communication skills in deaf children, both oral and written, is language. As a result of the inhibition of language and communication, it will affect their cognitive and intellectual development. Deaf children prioritize other aspects to overcome their hearing barriers through their eyesight in receiving information or when learning something. Thus, a lot of interaction and communication in society, manifested in non-verbal language. Non-verbal communication is the delivery of meaning or messages without words that are reflected in body language and verbal intonation. Body language is used when words cannot represent feelings or situations, so body languageis important to learn, especially for people who are deaf.

Pantomime is a theatrical performance that uses the body, in the form of facial expressions or gestures, as a dialogue or conveying meaning/story, which is based on everyday life or existing realities. Pantomime performances rely entirely on the actors' gestures and facial expressions which are supported by appropriate musical accompaniment.

The main strength of pantomime movements are imaginative movements, illustrative movements and imitative movements (pantomimus). In creating these movements requires memory memory and high imagination, to inform an event that does not exist and must be believed to be true (as if) the event was real. Through mime training techniques, deaf children develop intelligence or kinesthetic or psychomotor abilities

Keywords: Deafness, Pantomime, Cognitive ability.

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti ucapkan kehadirat Allah SWT karena atas izin-Nya Laporan Pengabdian Krepada Masyarakat Tematik (Perorangan) dengan judul Pelatihan Pantomime Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Kognitif Bagi Siswa SLB Panca Bakti Mulia Mojosongo Jebres Surakarta, telah dapat terselesaikan. Proses ini dapat dicapai atas dukungan dan kerjasama dari banyak pihak. Oleh karena itu pelaksana menyampaikan rasa terima kasih kepada semua pihak yang berkontribusi dalam penyelesaian Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat Tematik (Perorangan) ini, yaitu Ketua LPPMPP beserta staf dan *reviewer*, Fakultas Seni Pertunjukan, Jurusan Pedalangan, dan rekan-rekan di Prodi Teater yang telah memberikan kesempatan, bersedia membantu dan bekerja bersama serta meluangkan waktu untuk terwujudnya Pelatihan Pantomime Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Kognitif Bagi Siswa SLB Panca Bakti Mulia Mojosongo Jebres Surakarta dengan lancar dan sukses.

Terima kasih sebesar-besarnya juga peneliti sampaikan kepada civitas SLB Panca Bakti Mulia Mojosongo Jebres Surakarta yang telah memberikan kepercayaan dan kesempatan kepada kami untuk melatih siswi-siswinya. Guru-guru pendamping yang bersedia meluangkan waktu, membantu kami dalam berkomunikasi, diskusi, serta berbagi ilmu dan pengalamannya guna mendukung PKM Tematik Perorangan ini. Semoga semua kebaikan pihak-pihak yang terkait, dapat memberikan manfaat serta kebaikan bagi kemajuan ilmu pengetahuan.

Besar harapan pelaksana agar pelatihan ini dapat bermanfaat untuk perkembangan ilmu pendidikan serta menjadi pola alternatif dalam peningkatan kemampuan kognitif bagi anak-anak berkebutuhan khusus, khususnya tuna rungu dan tuna wicara. Pelaksana menyadari bahwa proses dan hasilpelatihan ini masih jauh dari kualitas yang baik. Oleh sebab itu kritik, saran, dan kontribusi demi perbaikan pelaksanaan PKM ini selalu kami nantikan.

Surakarta, 17 September 2023
Ketua Pelaksana

Tafsir Hudha, S. Sn., M. Sn
NIP. 197409142005011001

DAFTAR ISI

JUDUL SAMPULi
HALAMAN PENGESAHAN ii
KATA PENGANTAR iii
DAFTAR ISI iv
BAB I : PENDAHULUAN
a. Analisis Situasi 1
b. Permasalahan Mitra ……

BAB II: METODOLOGI
a. Solusi yang ditawarkan …..……
1. Metode Pendekatan yang digunakan ……..
2. Kegiatan atau langkah-langkah yang dilakukan ……
3. Partisipasi mitra dalam pelaksanaan program . ……

b.Target/luaran …….
1. Hasil yang dicapai ……..
2. Kebaharuan Dalam Bidang PKM ……..
3. Publikasi di media massa ……
4. HKI …….

BAB III : PELAKSANAAN PROGRAM
Deskripsikan pelaksanaan program …….

BAB IV : PENUTUP
a. Kesimpulan …….
b. Saran ……..

DAFTAR ACUAN
a. Daftar pustaka ……
b. Daftar Narasumber …….
c. Artikel Internet ……..
d. Diskografi ……...

BAB I
PENDAHULUAN

A. Analisis Situasi

Pendidikan yang diselenggarakan bagi anak-anak dengan latar belakang dan kemampuan khusus tetap menjadi tantangan utama di wilayah Asia-Pasifik. Ketidaksetaraan dalam pendidikan tetap menjadi kekhawatiran dan perhatian bagi semua negara, namun diskriminasi tetap menyebar di sekolah dan sistem pendidikan. Untuk menjembatani jarak ini, sangat penting menumbuhkan kesadaran pada guru dan administrator pendidikan tentangpentingnya pendidikan inklusif. Sama pentingnya juga untuk memberikan alat-alat praktis kepada mereka, yang diperlukan untuk menganalisa situasi mereka dan memastikan bahwa semua anak bersekolah dan belajar dengan kapasitas mereka sepenuhnya dan memastikan kesetaraan terjadi di dalam kelas, dalam bahan pembelajaran, dalam proses belajar dan mengajar, dalam kebijakan sekolah dan dalam memonitor hasil belajar.

Satu upaya yang dilakukan pemerintah dalam kesetaraan pembelajaran yang tanpa diskriminasi, bagi anak-anak difablelitas juga diberi kesempatan untuk mengikuti program- program pengembangan kreativitas dan kemampuan berupa festival atau lomba-lomba yang diselenggarakan secara nasional, seperti Festival dan Lomba Seni Siswa Nasional (FLS2N), Olimpiade Sains Nasional (OSN), dan Olimpiade Olahraga Siswa Nasional (O2SN).

Seni merupakan salah satu cara yang dapat dilakukan dalam pendekatan pendidikan yang lebih humanistik, karena seni merupakan ilmu tentang estetika (keindahan). Karya Seni yangberupa seni teater, seni tari, seni suara, seni musik, seni rupa, dan berbagai karya seni lainnya sangat kaya memuat pesan tentang nilai-nilai keutamaan, kebajikan, dan kebijaksanaan. Sehingga, Festival dan Lomba Seni Siswa Nasional (FLS2N) menjadi bagian dalam pengembangan talenta seni dalam setiap peserta didik di seluruh Indonesia.

Bahasa mempunyai peran yang penting dalam perkembangan kognitif, sehingga dengan penguasaan bahasa maka perkembangan kognitif pada anak tunarungu dapat berkembang. Perkembangan kognitif anak tunarungu sangat bervariasi tingkatannya. Perkembangan kognitif anak tunarungu ditentukan oleh: 1 tingkat kemampuan bahasa, 2 variasi pengalaman, 3 pola asuh atau kontrol lingkungan, 4 tingkat ketunarunguan dan daerah bagian telinga yang mengalami kerusakan, serta 5 ada tidaknya kecacatan lainnya. Anak tunarungu memilki intelegensi potensial yang beragam, ada yang memiliki intelegensi dibawah rata-rata, rata-rata, bahkan mungkin diatas rata-rata, namun mereka kurang mampu dalam mengembangkan fungsi intelegensinya. Hal tersebut disebabkan karena terhambatnya perkembangan bahasa dan bicaranya yang merupakan dampak langsung dari gangguan fungsi auditori atau ketunarunguan yang dialaminya.

Modalitas utama dalam meningkatkan kemampuan berkomunikasi pada anak tunarungubaik lisan maupun tulisan, adalah bahasa. “Kualitas keterampilan berbahasa seseorang bergantung pada kuantitas dan kualitas bahasa ungkap yang dimilikinya. Semakin kaya bahasaungkap yang dimiliki, semakin besar pula kemungkinan terampil berbahasa”. (Tarigan, 2011:2). Akibat dari terhambatnya bahasa dan komunikasi, maka akan berpengaruh pada perkembangan kognitif dan intelektualnya.

Anak tunarungu lebih mengutamakan aspek-aspek lain untuk mengatasi hambatanpendengarannya melalui penglihatannya dalam menerima informasi ataupun pada saat mempelajari sesuatu. Aspek visual merupakan komponen utama pada anak tunarungu dalammenerima informasi. Dengan menciptakan suasana yang berkesan bagi penglihatannya, diharapkan tujuan dari pembelajaran dan informasi yang disampaikan dapat diserap dan tercapai sesuai target.

Banyak interaksi dan komunikasi yang terjadi dalam masyarakat yang berwujud non verbal. Komunikasi non verbal adalah penyampaian arti atau pesan tanpa kata-kata yang tercermin pada bahasa tubuh dan intonasi verbal. Bahasa tubuh digunakan pada saat kata-kata tidak dapat mewakili perasaan atau situasi yang ada sehingga

bahasa tubuh menjadi penting untuk dipelajari. (Saleem Hardja Sumarna,2013:33).

Kata pantomim berasal dari bahasa Latin, yaitu pantomimus yang berarti meniru segala sesuatu. Pantomim merupakan suatu pertunjukan teater yang menggunakan tubuh, dalam bentukekspresi wajah atau gerak tubuh, sebagai dialog atau penyampaian makna/ceritanya. Pertunjukkan pantomim memang sepenuhnya mengandalkan gerak tubuh dan ekspresi wajah aktor yang disokong oleh iringan musik yang sesuai.

Kekuatan utama dari gerak-gerak pantomim adalah gerakan imajinatif atau gerak peniruan (*pantomimus*). Aktor akan berakting seolah-olah sedang memegang benda meskipun bendanya tidak ada, seolah-olah ada di suatu tempat yang ramai meskipun sedang sendiri. Gerakan-gerakan yang menggambarkan suatu peristiwa harus diyakini benar seolah-olah peristiwanya nyata. Melalui teknik pelatihan pantomim, anak anak tunarungu mengembangkan kecerdasan kinestetik atau psikomotorik

Pelatihan pantomime pada akhirnya sangat penting diberikan kepada anak-anak tuna rungu, khususnya di SLB Panca Bakti Mulia Mojosongo Jebres Surakarta, selain pantomime merupakan salah satu cabang lomba yang dipertandingkan dalam FLS2N, pantomime juga menjadi upaya peningkatan kemampuan kognitif bagi siswa. Rendra memberikan pengertian pantomim sebagai penggambaran semua kegiatan manusia yang hanya dengan gerak semata sampai sedetil-detilnya. Pantomime sebuah seni bercerita dengan gerak semata. Maka penguasaan seni gerak sangatmutlak diperlukan, malahan dalam perkembangan dewasa ini pantomime itu bisa dipakai tidak hanya bercerita tetapi juga berekpresi secara liris ataupun abstrak (Rendra,1984:46).

B. Permasalahan Mitra

Keterbatasan kemampuan dalam mendengar dan berbahasa (berungkap) akan berpengaruh pada perkembangan intelegensi sehingga anak tunarungu tidak memiliki kesempatan untuk berkembang secara optimal. Pemberian latihan terutama yang

berkaitan dengan kemampuan dalam berungkap atau berbahasa sangat penting untuk membantu anak tunarungu mengembangkan kognitifnya.

Menurut Tin Suharmini 2009: 36, dalam membahas perkembangan kognitif anak tunarungu,ada tiga hal yang perlu dibahasa, yaitu: a). Masalah perkembangan struktur kognitif. Keterbatasan pada fungsi pendengaran menyebabkan anak tunarungu mengalami kesalahan persepsi dalam menyampaikan symbol-simbol bahasa, sehingga terbatas dalam mengkonstruksi pemikirannya dalam suatu tindakan. b Masalah intelegensi, yakni suatu kemampuan untuk bertindak secara terarah, berpikir rasional dan berhubungan dengan lingkungan secara efektif. dan c Masalah perkembangan bahasa, berkaitan erat dengan ketajaman pendengaran yang dimiliki oleh anak tunarungu.

Permasalahan yang dialami SLB Panca Bakti Mulia di Mojosongo, Jebres Surakarta selama ini, kurang tercukupinya sarana dan prasarana pelatihan serta ketersediaan pelatih tetap yang mampu menggali dan mengembangkan potensi atau kemampuan siswa. Akibatnya, ketika ada ivengt-ivent yang mewadahi kreativitas dan potensi atau kemampuan siswa tidak termanfaatkan dengan maksimal. Tidak tergarapnya atau tidak tergalinya potensi siwa menjadi persoalan yang mendasar, sehingga siswa tidak memiliki kepercayaan diri untuk menunjukkan potensi mereka. Mentalitas dan keberanian untuk tampil atau menunjukkan kemampuan diri, bangga menjadi siswa yang berprestasi, pada akhirnya menjadi tujuan dasar yang harus dibangun, sehingga tercipta pemikiran untuk selalu aktif dan eksis dalam setiap kegiatan. Selain itu, kegiatan pelatihan hanya dilakukan menjelang adanya kegiatan saja, misalnya menjelang lomba/festival maupun kegiatan tertentu lainnya. Hal inipun diikuti ataudiselenggarakan hanya sebatas ikut andil atau partisipasi semata tanpa memiliki target atau capaian artistic dan estetis yang jelas. Oleh karena itu, kami berniat mengadakan kegiatan pengabdian di SLB Panca Bakti Mulia di Mojosongo, Jebres, Surakarta, dengan harapan dapatmembantu siswa untuk lebih mengenal dan lebih kreatif.

Permasalahan yang menjadi focus di SLB Panca Bakti Mulia di Mojosongo, Jebres, Surakarta adalah unsur-unsur dalam mengungkapkan bahasa dengan tubuh melalui pelatihan pantomime, yang meliputi:

1. Peningkatan kemampuan ekspresi.

   Ekspresi tidak hanya berbicara tentang mimic atau raut muka, tetapi ekspresi juga menyangkut emosi. Segala gerak, gerak-gerik dan tingkah laku yang dapat menunjukkanatas'yang dipikirkan' dan 'yang dirasakan'. Hal ini penting untuk digali agar siswa mampu mengungkapkan perasaan dan emosinya melalui tindakan-tindakan atau bentuk lakuan yang kreatif.

2. Peningkatan fleksibelitas atau kelenturan tubuh.

   Olah tubuh menjadi dasar terpenting dalam pantomime, karena tubuh menjadi elemen utamadalam berkomunikasi atau sebagai bahasa ungkap. Tubuh yang fleksibel selain mampu menyampaikan informasi secara detail, penyampaian bahasa dengan tubuh juga akan menciptakan bentuk atau gaya-gaya yang artistic dan estetis.

3. Peningkatan ingatan emosi.

   Kemampuan kognitif atau inteligensi siswa tunarungu akan berkembang, ketika siswa mampu menguraikan kejadian-kejadian atau peristiwa yang pernah dialaminya atau yang pernah diamatinya. Ungkapan tersebut dimulai dari peristiwa-peristiwa yang besar/global hingga pada pendeskripsian hal-hal terkecil yang ada pada peristiwa tersebut. Hal ini sangat penting untuk digali untuk meningkatkan kecerdasan kognitif siswa.

4. Peningkatan kreativitas melalui pelatihan pantomime.

   Berbagai bentuk penggalian dan peningkatan kemampuan siswa tersebut diatas akan diimplementasikan melalui pelatihan pantomime. Para siswa memperagakan peristiwa yang telah dialaminya dengan segala bentuk lakuan yang terjadi dalam peristiwa tersebut secara detail dengan lakuan yang di stilir untuk menciptakan lakuan yangartistic dan estetis.

BAB II
METODOLOGI

A. Solusi yang ditawarkan

Prosedur kerja yang akan diterapkan dalam pelatihan pantomime ini adalah sebagai berikut.

- Mengenali dan menilai kemampuan siswa.
- Melakukan observasi dalam berbagai bentuk dankreasi.
- Mendemonstrasikan beberapa gerakan-gerakan, baik gerak karakter, gerak imajinatif,gerak ilustratif dan gerak imitatif.
- Melatih siswa dan meminta mempraktekkan gerakan, gerak-gerik maupun lakuan keseharian mereka dengan menyadari setiap yang dilakukan/diaplikasikan.
- Mengenalkan menciptakan gerak, gerak-gerik dan lakuan yang distilir untuk menciptakan gerak, gerak-gerik dan lakuan yang artistic dan estetis dengan berpijakpada lakuan keseharian yang mereka tampilkan/praktekan.
- Membuat cerita atau peristiwa berdasarkan pada pengalaman pribadi mereka masing-masing yang kemudian dirangkum menjadi satu peristiwa yang sangat dekat dengan peristiwa keseharian mereka.
- Membuat pola-pola moving dan blocking.
- Mewujudkan pergelaran pantomime secara utuh, sebagai hasil dari pelatihan.

Prosedur kerja tersebut disampaikan dengan metode ceramah (yang dibantu penterjemah), apresiasi, dan demonstrasi. Metode ceramah digunakan untuk mendeskripsikan berbagaipengetahuan yang harus mereka pahami dan mereka lakukan. Metode apresiasi dan demonstrasi digunakan untuk memperlihatkan kepada siswa beberapa contoh baik gerak, gerak-gerik maupun lakuan keseharian dengan pengamatan secara detail sampai pada men- stilir gerak, gerak-gerik dan lakuan tersebut sebagai kebutuhan gesture dan bahasa pantomime.

B. Target Luaran

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini memiliki target luaran berupa:

- Siswa SLB Panca Bakti Mulia Mojosongo, Jebres, Surakarta mampu terbangun kepercayaan dirinya untuk berani tampil ke public.
- Pelatihan pantomime akan meningkatkan kepekaan diri dan sosial, karena akan menyadarkan atas hal-hal yang terjadi pada lakuan dirinya (kognitif).
- Pelatihan pantomime sebagai upaya untuk sosialisasi.
- Presentasi atau pergelaran sebagai bentuk keterlibatan atau partisipasi aktif dalam sebuah kegiatan.
- Publikasi di media social sebagai wujud realisasi kegiatan serta sebagai media publikasi kegiatan SLB Panca Bakti Mulia Mojosongo, Jerbres Surakarta

BAB III
PELAKSANAAN PROGRAM

Pantomime merupakan lanjutan dari proses pelatihan olah tubuh secara spesifik seperti halnya monolog dalam olah vocal. Pantomime pada akhirnya menjadi perwujudan atas capaian dasar-dasar pemeranan dalam bidang ketubuhan. Melatih beberapa gerak karakter, gerak imajinatif, gerak ilustratif dan gerak imitatif. Pada proses pelatihannya akan diwujudkan melalui metode yang digagas oleh Graham Walls melalui 4 tahap pelatihan dan penciptaan karya, yaitu: tahap persiapan (*preparation*), tahap pengeraman (*incubation*), tahap munculnya ilham (*ilumination*), tahap pengujian (*verifikation*).

A. TAHAP PERSIAPAN (*PREPARATION*)

Tahap persiapan merupakan suatu cara pandang dan kontemplasi siswa – maupun pelatih– terhadap realitas sebagai landasan munculnya ide-ide yang akan diwujudkan menjadi suatu karya penciptaan. Kedekatan terhadap lingkungan sekitar serta persoalan-persoalan yang melingkupi, memunculkan pola pikir autistic dan rasa simpati untuk merespon dan menciptakan sesuatu sehingga hal tersebut lebih memiliki nilai.

1. Mengenali dan menilai kemampuan siswa

Tahap ini merupakan tahap dalam mengenali dan menilai kemampuan siswa, baik kepekaan atas tindakan atau perilaku mereka disetiap harinya, kemampuannya untuk mengulang atau menirukan kembali kelakuan/peristiwa yang pernah terjadi.

Para siswa diminta untuk mempraktekkan kembali aktifitas apa yang telah dilakukan hari ini dari bangun tidur hingga saat mereka masuk pada kelas ini. Aktifitas apa yang mereka lakukan ketika di kamar tidur, aktifitas apa yang mereka lakukan dikamar mandi, aktifitas apa yang mereka lakukan ketika dimeja makan atau saat sarapan, aktifitas apa yang mereka lakukan saat berangkat sekolah, aktifitas apa yang

mereka lakukan ketika diperjalanan menuju sekolah, akttifitas apa yang mereka lakukan saat memasuki area atau gedung sekolah dan aktifitas apa yang mereka lakukan saat memasuki ruang kelas atau di dalam kelas.

Gerakan-gerakan atau lakuan mereka ketika mengimplementasikan kembali aktifitas mereka, dapat diketahui kemampuan kecerdasan mereka, sedetail apa mereka mampu mengingat kembali peristiwa yang terjadi pada mereka. Kepekaan ini menumbuhkan kesadaran seberapa besar perhatian kita terhadap (lakuan) diri kita. Hal ini ditunjang dengan keruntutan gerakan tubuh, kebenaran dalam beraksi, responsifnya terhadap barang-barang disekitar sekaligus ketepatan dalam memfungsikannya, kesinambungan antara aktifitas satu dengan aktifitas berikutnya serta reaksi atas peristiwa yang terjadi.

Seluruh peristiwa ini dilakukan dengan mengandalkan kekuatan imajinasi. Para siswa merespon setiap kejadian tanpa diberikan materi-materi penunjang, namun siswa harus mampu mengkomunikasikan yang mereka lakukan sehingga mampu tertangkap oleh penonton secara meyakinkan atau sebenarnya.

Tahap ini memberikan gambaran kecerdasan kognitif siswa dengan menilai; bagaimana mereka mampu menciptakan kekuatan imajinasinya serta menjabarkan atau mengkomunikasikan imajinasinya tersebut melalui gesture-gesture tubuh, kebenaran dalam berlaku dan melalui pengembangan peristiwa atau adegan.

2. Melakukan observasi dalam berbagai bentuk dan kreasi

Observasi merupakan media pengamatan dan pencarian fakta-fakta outentik terhadap pendalaman persoalan yang penting dilakukan, agar setiap idea atau gagasan yang ingin ditransformasikan memiliki data dukung yang kuat. Observasi sangat mempengaruhi kekuatan dan kualitas elemen-elemen pertunjukan dalam mengidentifikasi maupun menafsirkan teks maupun konteks terhadap visual yang akan diciptakan.

Observasi dilakukan dengan mengamati kebiasaan-kebiasan atau tahapan-tahapan dari proses rangkaian kejadian. Hal ini untuk menemukan gerakan-gerakan

kecil atau detail dari peristiwa besar yang diciptakan.

Pelatihan yang dilakukan adalah memilih peristiwa besar dulu, misalkan bangun tidur. Proses pergerakan dalam peristiwa bangun tidur tersebut terdiri atas apa saja dan bagaimana mengekspresikannya. Pada posisi tidur, kejadian apa yang biasanya atau sering muncul, bagaimana juga ekspresinya. Misal menggaruk-garuk pantat, merubah-rubah posisi tidur dengan ekspresi molor. Adegan berikutnya, membuka mata, apa yang dilakukan saat membuka mata, dan bagaimana ekspresinya. Misal menguap, meregangkan badan '*ngolet'* dan mengusap-usap mata serta bagaimana ekspresinya. Setelah itu melihat jam duduk atau jam *weaker*, gerakan-gerakan apa yang dilakukan dan bagaimana ekspresinya. Misal, memakai kacamata dulu atau meraba-raba meja untuk menemukan jam *weaker* dan bagaimana ekspresinya, mungkin terkejut ketika melihat jam sudah menunjukkan waktu telat atau kesiangan. Dan seterusnya hingga peristiwa bangun tidur itu selesai atau menuju pada lakuan peristiwa berikutnya.

Detail-detail proses adegan ini akan membangun kecerdasan kognitif melalui, bagaimana menciptakan atas kesadaran benda-benda yang disentuh atau dipegang. Misalnya, ketika memegang jam *weaker*, siswa harus menyadari betul atas kebenaran (realitas) benda tersebut seperti apa. Bentuk jamnya bulat atau kotak, ukurannya seberapa, beratnya seberapa, jam digital atau manual dengan dibuktikan unsur-unsur kelengkapannya apa saja, tombol-tombol atau lonceng, dan sebagainya. Sehingga akan nampak berbeda cara memperlakukan dan memfungsikannya. Penonton tidak hanya ditawarkan atas 'kesan' tetapi dalam imajinasi penonton juga tertangkap kebenaran atas barang yang dipegang atau disentuhnya.

B. TAHAP PENGERAMAN (INCUBATION)

Tahap pengeraman *(incubation*) ini merupakan tahapan mencari-cari bahasa komunikasi atau simbol yang tepat untuk mengungkapkan ide atau gagasan kedalam tekstur atau gaya dan bentuk lakuan, serta ketepatan dalam setiap ungkapan bahasa non

verbal, ekspresi dan laku pemain, merangkai suasana dan situasi cerita serta menginformasikan latar peristiwa yang dapat tertangkap sebagai pesan dan kesan yang kontekstual. Tahap pengeraman ini dilakukan melalui eksplorasi, yakni metode yang dilakukan dengan tujuan melacak segala kemungkinan yang bisa dijadikan landasan, diusung dan diteruskan pada proses kerja penciptaan cerita dan menciptakan alur peristiwa hingga pada detail-detail lakuan atas kejadian dalam cerita.

1. Mendemonstrasikan beberapa gerakan-gerakan, baik gerak karakter, gerak imajinatif,gerak ilustratif dan gerak imitatif

Ekspresi berarti "mendorong keluar" maka sudah menjadi sifat alamiah manusia untuk mengeksternalkan perasaan atau idenya, untuk mendorongnya keluar. Aktivitas ekspresi adalah bagian kerja dari pikiran dan perasaan yang dapat disebut gestur. Fungsi gestur sebagai dalam sistem simbolis, yang istilahnya lebih dikenal dengan ‘batasi tubuh’. Karena fungsi simbolis ini, gestur memberikan yang berbentuk fisik untuk aksi-aksi atau perasaan-perasaan yang sedang diekspresikan atau digambarkan. Ketika bahasa verbal menberikan satu sistem komunikasi yang artinya sudah cukup jelas dan tepat, bahasa tubuh memberikan informasi tentang perasaan-perasaan dan aksi-aksi dengan lebih ekspresif daripada kata-kata. Dalam buku *Literature as Experience* dikatakan: Gestur mencapai nilai analogis tertinggi ketika mengekspresikas emosi, tetapi gestur terus berfungsi sebagai pernyataan-pernyataan di tempat-tempat umum, di permainan-permainan, dan bahkan dalam percintaan. Gestur dapat menggantikan kata-kata atau mendukung kata-kata.

Pelatih mengamati nilai ekspresif dari tingkah laku siswa yang pada mulanya bersifat adaptif, misalnya, merapatkan gigi atas dan bawah ketika bersiap untuk melakukan tindakan yang bersifat reaktif. Hal ini perlu adanya pembahasan persoalan Bahasa gesture sekaligus sebagai dasar gerak dalam pantomime.

Bahasa gestur dapat dibagi dalam beberapa kategori umum yaitu:

a). Gerak Karakteristik atau gerak-gerak yang menginsyaratkan atau menunjukkan atas identitas karakter tokoh, baik secara fisiologis, sosiologis maupun psikologisnya.

Misal, untuk menunjukkan laki-laki atau perempuan, menunjukkan atas usia, pekerjaan, kecacatan fisik dan lain-lain.

b). Gerak ilustratif atau gesture yang sifatnya ilustratif adalah gestur yang disebut "panto- mimik" ketika mencoba mengkomunikasikan informasi spesifik ("kotak itu besarnya setinggi ini dan selebar ini"). Gestur indikatif dipakai untuk menunjuk ("Di sebelah sana").

c). Gestur empatik memberikan informasi yang subjektif daripada objektif, berhubungan dengan bagaimana orang merasakan sesuatu (ketika kita mengatakan: "Sekarang, dengar aku!" sambil meninju kepalan tangan kita ke atas meja atau menunjuk jari kita ke muka musuh).

d). Gestur autistik (arti harafiahnya "kepada diri") tidak dimaksud untuk komunikasi sosial tetapi lebih diutamakan untuk komunikasi dengan diri sendiri. Misalnya, ketika seseorang yang sedang mendengar orang lain berbicara memiliki perasaan benci kepada lawan bicaranya tetapi harus menutupinya, maka dia akan melipat tangannya dengan rapat sekali dengan telapak masuk di sela-sela kedua ketiak di depan anda. Dengan tingkah laku rahasia ini, orang itu menyatakan aksi simbolis merasa puas ketika sedang mencekik lawan bicaranya. Daging di antara ketiak adalah leher lawan bicaranya itu. Walaupun gestur seperti itu sering tersembunyi, secara tidak sadar, sering kali orang di sekitar kita dapat mengenali dan merasakannya.

e). Gerak immitatif adalah gerak-gerak meniru dari identitas maupun tingkah laku suatu benda atau makhluk lain. Gestur seperti ini cenderung mengimplikasikan bentuk-bentuk hewan dengan cara memberikan identitas atau tingkah lakunya. Misal, hewan gajah akan lebih mudah ditebak nama hewan karena identitas dari hewan ini adalah memiliki belalai atau untuk menunjukkan hewan banteng, selain menunjukkan dia memiliki tanduk yang kuat, ketika marah atau mau melakukan penyerangan selalu “menghempakkan” kaki belakangnya dan “mendengus” dengan keras.

Tentu saja realitanya katagori gesture tersebut tidak nyata terpisah tetapi sengaja dipisah untuk memudahkan pelajaran kita tentang gestur dan hampir semua gestur yang kita pakai adalah kombinasi dari dua atau beberapa katagori di atas.

2. Melatih siswa dan meminta mempraktekkan gerakan, gerak-gerik maupun lakuan keseharian mereka dengan menyadari setiap yang dilakukan/diaplikasikan.

Latihan gesture fisik yang dilakukan adalah dengan memilih aksi yang sangat fisikal sifatnya. Tunjukkan sebanyak 4 kali, setiap kali memakai gestur yang berbeda-beda sifatnya. Misalnya, jika aksi anda adalah mengangkat kotak yang berat dan memin dahkannya ke sudut ruang, anda akan:

Menunjukkan gestur-gestur ilustratif mengangkat kotak tersebut, sepertinya anda memberitahukan bagaimana melakukannya tan- pa benar-benar melakukannya. Anda dapat menggunakan kata- kata dengan gestur fisik di sini. Memberi gestur-gestur indikatif mengangkat kotak tersebut. ("Aku mengangkatnya dari sebelah sana ke sebelah sini"). Gunakan gestur-gestur empatik yang sifatnya simbolik (daripada ilustratif) ketika anda menunjukkan dan mengatakan kepada penonton bagaimana rasanya mengangkat kotak yang berat. Perhatian bagaimana suara anda terpengaruh. Akhirnya, tunjukkan aksinya secara simbolis dan rahasia meng- gunakan gestur-gestur autistik (misalnya, menyentak tali ping- gang ke atas sebagai ganti dari mengangkat kotak). Siswa kemudian diminta untuk mewujudkan bentuk-bentuk gesture dari setiap pengalaman siswa untuk setiap kategori.

3. Mengenalkan menciptakan gerak, gerak-gerik dan lakuan yang distilir untuk menciptakan gerak, gerak-gerik dan lakuan yang artistic dan estetis dengan berpijakpada lakuan keseharian yang mereka tampilkan atau praktekan.

Latihan implikasi gesture melalui Bahasa non verbal dan aksi-aksi non verbal tetapi lebih menggunakan bahasa karakterisitik yakni, segala bentuk ekspresi eksternal yang diciptakan oleh siswa sendiri yang dianggap sebagai bagian dari eksternalnya dan pendekatannya harus dianggap "dari luar". Atau dianggap sebagai hasil dari keadaan internal dan pendekatannya harus "dari dalam"? Pendekatan-pendekatan gestutre yang sudah dijelaskan di atas mengadopsi salah satu di antaranya walaupun setiap

pendekatan tersebut tidak mengekslusifkan diri sepenuhnya terhadap salah satu di antara eksternal atau internal. Bahkan pendekatan "eksternal" yang paling kaku sekalipun seperti Teater Kabuki dari Jepang, masih mengolah keadaan internal aktornya dengan cara melihat bentuk luar di depan kaca dan menyerap figur tersebut dalam dirinya, ke pendekatan berlawanan yang menggunakan penekanan pada diri pribadi si aktor juga menekankan proses transformasi menjadi si karakter. Aktor-aktor Kabuki mencapainya dengan cara melatih bagian eksternal lalu menyerapnya ke dalam diri. Konstantin Stanislavsky mencapainya dengan cara melatih bagian internal dengan cara mempersiapkan dunia "inner" yang benar, yang nantinya akan menciptakan tingkah laku eksternal. Walaupun begitu, Stanislavsky masih mementingkan hal-hal eksternal karakternya. Seperti aktor-aktor Kabuki, dia pun suka berdiri di depan kaca dengan kostum dan make up yang lengkap, lalu melakukan eksplorasi eksternal ka rakternya sebelum dia menganggap karakternya siap dan komplit. Kedua pendekatan jika dilakukan dengan baik akan menghasilkan karya seni yang benar. Keduanya adalah jalan menuju objektif yang sama: usaha mengontrol secara estetika semua bentuk eksternal

4. Membuat cerita atau peristiwa berdasarkan pada pengalaman pribadi mereka masing-masing yang kemudian dirangkum menjadi satu peristiwa yang sangat dekat dengan peristiwa keseharian mereka.

Eksplorasi yang dilakukan tidak dibatasi pada masalah-masalah yang khusus terkait bentuk-bentuk gestur tetapi lebih menyeluruh dan universal, dengan mengeksplorasi aksi maupun reaksi terhadap adegan-adegan atau kejadiian-kejadian dalan setiap peristiwa yang diimajinasikan. Proses eksplorasi difokuskan pada elemen-elemen dasar yaitu pembebasan kata atau ’*juk*’, tubuh, imaji dan komposisi visual

Pembebasan kata atau *‘juk’* dilakukan sebagai eksplorasi untuk melihat kemungkinan terhadap cara ungkap dengan mencoba memberikan banyak kemungkinan terhadap makna kata dan imaji peristiwa yang berpengaruh kuat terhadap nada, irama, birama dari kata atau *‘juk’* yang diucapkan siswa. Pembebasan kata dilakukan selain bertujuan seperti hal tersebut diatas, juga bertujuan sebagai upaya

pelatihan pelepasan diri dari proses berpikir rasional sehingga ekspresi, laku maupun bahasa ungkap mampu mencapai *automatisme* dan bisa terlihat sebagai efek alamiah yang terjadi sebagai hasil pengungkapan terhadap ‘visual’.

Eksplorasi ini akan merangsang kecerdasan kognitif siswa dalam menggambarkan setiap detail peristiwa yang memungkinkan terjadi atau yang siswa hadapi. Kecerdasan kognitif siswa akan terukur melalui seberapa banyak pengalaman yang diperoleh dalam mengamati lingkungan sekitar maupun dalam mengamati kejadian-kejadian disekitar lingkungannya. Pengalaman empiris tiap-tiap siswa akan berbeda-beda dan hal ini yang pada akhirnya akan membentuk kepekaan tingkah laku maupun ‘etitut’ atau perilaku siswa. Siswa yang memiliki empiris lebih banyak atau lebih besar rasa simpatik atau empatiknya cenderung terbentuk daripada siswa yang tidak memiliki empiris yang banyak atau besar, siswa tersebut cenderung acuh dan tidak peduli dengan –kejadian/peristiwa- lingkungan sekitar.

Pembebasan tubuh dilakukan untuk mencapai elastisitas tubuh, kekuatan dan ketahanan tubuh serta keluar dari kondisi tubuh yang mapan agar mengenal kebiasaan-kebiasaan tubuh diluar kebiasaan atau kecendrungan keseharian. Pembebasan ini dilakukan agar gesture dan gerak-gerak tubuh yang dilakukan di atas panggung tidak menjadi satu pola pergerakan yang mekanis tetapi telah menyatu sebagai pembentukan diri.

Pembebasan imaji merupakan metode untuk membangun dan menciptakan peristiwa alam pikir yang tidak bergantung pada wujud material yang ada dan nyata sebagai upaya melepaskan dari ketergantungan terhadap visual kebendaan

Eksplorasi komposisi visual dilakukan untuk membiasakan dan menguasai ruang sehingga laku aktor baik pergerakan, blocking, grouping, prespektif maupun levelitas tidak lagi dilakukan atas intruksi sutradara dan mengakibatkan pola gerak yang mekanik, tetapi akibat kepekaan dan kesadaran pada kesatuan bentuk, kesatuan ruang dan kesatuan komposisi. Eksplorasi komposisi juga bertujuan agar bentuk visual yang tercipta dilakukan atas kesadaran aktor yang berperan sebagai tokoh dan

bertumpu pada motivasi yang terbangun karena peristiwa yang tercipta.

C. TAHAP MUNCULNYA ILHAM (ILUMINATION)

Tahap munculnya ilham *(ilumination*) merupakan tahap yang terbentuk ketika ide dan solusi muncul secara bersamaan dan tiba-tiba serta menampakan kejelasan atas keterkaitan dengan gagasan. Tahap munculnya ilham merupakan tahap membuat pola-pola moving dan blocking yang merupakan tahap lanjutan dari tahap eksplorasi yang memerlukan sikap taktis dan praktis untuk melahirkan cara-cara atau metode baru sebagai upaya penciptaan karya pantomime.

Sebelum menentukan cerita yang akan dijadikan sebagai sumber penciptaan pantomime, menentukan strukturnya terlebih dulu, yang terdiri atas; tema, membuat alur peristiwa, mempola gesture-gesture kejadian atau perilaku tokoh dan menentukan setting atau latar cerita yang akan diwujudkan dalam cerita.

1. Tema

   Pelatih, guru dan siswa menyepakati tema berdasarkan atas kedekatan dan pengalaman empiris para siswa, akhirnya pelatihan Pantomime disepakati mengambil tema: Wisata di kebung binatang akan lebih menyenangkan dan edukatif.

2. Alur peristiwa

   Perjalanan cerita dibagi dalam empat adegan: adegan pertama, pejalanan melihat-lihat binatang, adegan kedua, menirukan perilaku beberapa binatang dan adegan ketiga kecapekan lalu istirahat sambil menikmati bekal makanan (ransum) sampai ketiduran, adegan ke empat bangun dari tidur dan ternyata semua hanya mimpi.

3. Mempola gesture

   Pola gesture diciptakan untuk mewujudkan adegan demi adegan melalui gerak-gerak tubuh. Pada proses ini, pelatih tidak langsung mempola siswa dengan memberikan contoh-contoh gerakan dan siswa tinggal menirukan, tetapi justru pelatihan ini memberikan kebebasan siswa untuk menunjukkan gerakan-gerakan

yang siswa fahami dan pelatih tinggal memperbaiki ketepatan gesturenya atau membenahi struktur gerakannya. Misalkan cara jalannya, bagian mana yang diangkat lebih dulu, bagian mana yang ditekuk, bagian mana yang digerakkan maju atau dilempar, ketika turun bagian mana yang lebih dulu menyentuh lantai, bagaimana posisi tubuh, bagian mana yang condong, dan lain sebagainya. Dengan pola seperti ini, memberikan kecerdasan kognitif kepada siswa terkait kepekaan diri atau kesadaran terhadap segala yang selalu dilakukan namun jarang untuk diamati atau dirasakan.

4. Latar cerita

   Latar cerita tidak hanya menyangkut tentang tempat kejadian atau peristiwa, namun juga tentang waktu, suasana dan spectacle-nya. Latar cerita terkait dengan tempat kejadian, maka terjadi disepanjang area wisata kebun binatang. Waktu kita mengambil pagi hari, sehingga tokoh dalam penampilannya masih segar, cerah dan ceria. Suasana kejadian diidentifikasikan ramai penuh dengan pengunjung. Hal ini untuk lebih memperkaya perilaku tokoh, dapat menciptakan kompleksitas responsive terhadap lingkungan sekitar serta memperkaya spectacle itu sendiri. Spectacle yang diciptakan tidak hanya sekedar memperlihatkan banyaknya binatang, pengunjung, bunga-bunga atau pohon-pohon tetapi juga ornament-ornamen atau artistic yang memperkuat situasi dan kondisi tempat wisata kebun binatang.

D. TAHAP PENGUJIAN (VERIFICATINO)

Tahap pengujian (*Verification)* adalah tahap menerapkan hasil dari riset, observasi dan eksplorasi untuk menuju pada penyempurnaan ide dan gagasan. Tahap ini pikiran logis dan sadar mengambil alih dan bekerja secara sadar atas masukan ide-ide dari proses sebelumnya yang terjadi di tahap sebelumnya.

Tahap pengujian merupakan tahap menyusun setiap gagasan atau ide untuk dijadikan bentuk atau wujud kasrya pertunjukan pantomime secara utuh , dengan

menghadirkan pula unsur-unsur penunjang pementasan seperti; tata rias dan kostum, tata setting, tata musik, serta tata lampu.

1. Tata Rias dan Kostum

   Rias tokoh pada pantomime hanya difokuskan pada pemberian warna putih pada wajah dengan kostum baju putih, kaos tangan putih serta celana panjang hitam dan sepati hitam. Konsep hitam-putih pada rias dan kostum pemain pantomime untuk memberikan symbol dualism sekaligus memberikan ungkapan satire bahwa didalam kehidupan yang ‘pahit’ harus diciptakan keceriaan dan kegembiraan. Peristiwa dan tingkah laku sering dibawakan dengan comedian atau bertingkah lucu, hal ini sebenarnya untuk memberikan kesan bahwa manusia itu penuh dengan kekonyolan.

2. Tata Setting

   Konsep setting yang diterapkan adalah efektif dan efisien. Pemanggungan hanya memberikan kesan tempat wisata kebun binatang dengan tidak menghadirkan bentuk-bentuk jenis hewan tetapi hanya menghadirkan pohon dan beberapa sterofome yang dibentuk menyerupai bongkahan batu yang ditambahi dengan hiasan bunga atau rerumputan serta menghadirkan sterofome dengan bentuk awan.

3. Tata Musik

   Konsep music yang dihadirkan sangat sederhana mengingat para siswa adalah siswa tuna rungu. Music hanya menghadirkan beberapa backsound suara hewan dan beberapa suara untuk menguatkan lakuan pemaian. Hal ini sekedar untuk memberikan kesan kepada penonton, agar mampu menghantarkan gestur atau perilaku yang diciptakan pemain.

4. Tata Lampu

   Pencahayaan yang dihadirkan dalam pementasan pantomime ini tidak begitu berarti, karena pementasan yang dilaksakan siang hari jadi secara pencahayaan sudah tercukupi dan mendukung.

BAB IV
PENUTUP

A. Kesimpulan

Perkembangan kognitif merupakan dasar bagi kemampuan siswa untuk berpikir. Hal ini sesuai dengan pendapat Ahmad Susanto (2011: 48) bahwa kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk mengingat, menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Jadi proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide belajar.

Perkembangan kognitif mempunyai peranan penting bagi keberhasilan siswa dalam belajar karena sebagian aktivitas dalam belajar selalu berhubungan dengan masalah berpikir. Menurut Ernawulan Syaodih dan Mubair Agustin (2008: 20) perkembangan kognitif menyangkut perkembangan berpikir dan bagaimana kegiatan berpikir itu bekerja. Dalam kehidupannya, mungkin saja siswa dihadapkan pada persoalan-persoalan yang menuntut adanya pemecahan. Menyelesaikan suatu persoalan merupakan langkah yang lebih kompleks pada diri siswa. Sebelum siswa mampu menyelesaikan persoalan anak perlu memiliki kemampuan untuk mencari cara penyelesaiannya.

Husdarta dan Nurlan (2010: 169) berpendapat bahwa perkembangan kognitif adalah suatu proses menerus, namun hasilnya tidak merupakan sambungan (kelanjutan) dari hasil-hasil yang telah dicapai sebelumnya. Hasil-hasil tersebut berbeda secara kualitatif antara yang satu dengan yang lain. Siswa akan melewati tahapan-tahapan perkembangan kognitif atau periode perkembangan. Setiap periode perkembangan, siswa berusaha mencari keseimbangan antara struktur kognitifnya dengan pengalaman-pengalaman baru. Ketidakseimbangan memerlukan pengakomodasian baru serta merupakan transformasi keperiode berikutnya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas disimpulkan bahwa faktor kognitif mempunyai peranan penting bagi keberhasilan siswa dalam belajar karena sebagian besar aktivitas dalam belajar selalu berhubungan dengan masalah mengingat dan berpikir. Perkembangan kognitif dimaksudkan agar siswa mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca inderanya sehingga dengan

pengetahuan yang didapatkannya tersebut siswa dapat melangsungkan hidupnya

B. Saran

Kegiatan pelatihan Pantomime sebagai upaya peningkatan kemampuan kognitif bagi siswa SLB Panca Bakti Mulia Mojosongo Jebres Surakarta. Ini secara umum dapat terlaksana dan berjalan cukup lancar. Namun demikian, ada beberapa kendala sehingga capaian luaran dalam PKM ini tidak terpenuhi, diantaranya, belum terbentuknya mental siswa untuk tampil dihadapan public, apalagi tampil secara sendiri-sendiri. Selain itu, kurangnya keberanian siswa untuk mengeluarkan ide atau gagasan dan pengalaman empiris mereka sehingga untuk mengukur perkembangan kognitif siswa tidak mampu dinilai secara maksimal. Keterbatasan waktu dan tenaga juga berdampak pada capaian proses pelatihan yang belum maksimal. Padahal, kegiatan ini juga mendapat apresiasi dari para guru-guru atau pengajar di SLB Panca Bakti Mulia Mojosongo dan dari para orang tua siswa. Oleh karena itu, pelatihan semacam ini perlu dilakukan secara intensif dan berkesinambungan, agar siswa merasa terbiasa dan berani secara mental. Selain itu, kegiatan-kegiatan serupa juga perlu dilakukan sehingga kecerdasan kognitif siswa akan terbentuk dan juga terbangun kepercayaan diri serta kemandiriannya.

Daftar Pustaka

Ahmad Thantowi, 1993, *Psikologi Perkembangan*, Bandung: Angkasa

Aubert., Charles. 1970. The Art of Pantomim, New York: Benjamin,Inc.,

Diana Mutiah, 2010, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, Jakarta: Prenada Media Group

Howard Gerdner, 1985, *Frame of Mind: The Theory of multiple Intelligences, New York*

Iswantara. Nur, 2007, *Wajah Pantomim Indonesia Dari Sena Didi Mime Hingga Gabungan Aktor Pantomim Yogyakarta*, Yogyakarta: Media Kreatifa

Iswantara. Nur. . 1999. "*Gerak Pantomim, Gerak Perkembangan: Dilihat Dari Dua Kota Indonesia*", Bandung: Laporan Penelitian Mandiri, Program Ekologi Teater Indonesia (PETI) Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia (MSPI) Bandung.

Kurnia, A.. 2014, *Model Bimbingan untuk Mengembangkan Karakter Anak Usia Dini melalui Permainan*. Jurnal Penelitian Pendidikan. Vol. 14(2):139-145.

Prusdianto, Prusdianto and Rahmaeni, Andi and Mukminin, Rahmatullah and Sain, Muhammad Erwin and Kasin, Besse Ayu Wulandari, 2018, *Pembelajaran Pantomim Kepada Tunarungu Sebagai SolusiKomunikatif Terhadap Anak Dengar,*. Prosiding Seminar Nasional Dies Natalis UNM Ke 57,. pp. 287-295. ISSN 978-602-5554-35-3 (In Press)

Pusat Kurikulum, Balitbang Depdiknas, 2010 *Pengembangan Model Pendidikan Kecakapan Hidup,* Jl. Gunung Sahari Raya No. 4, Jakarta Pusat

Sitti Khorriyatul Khotimah, 2010, *Pengaruh Bermain Konstruktif Terhadap Tingkat Kreativitas Ditinjau dari Afektif Pada Anak Usia Sekolah*, Jurnal Penelitian Psikologi, Vol. 01, No.01

Tadkiroatun Musfiroh, 2008, *Pengembangan Karakter Anak Melalui Pendidikan Karakter. Tinjauan Berbagai Aspek Character Buiding*. Yogyakarta: Penerbit Tiara Wacana

http://eprints.unm.ac.id/11300/
https://teateredukasi.blogspot.com/2016/08/memberdayakan-seni-teater-di-sekolah.html
https://journal.isi.ac.id/index.php/DTR/article/view/3296/0
https://goo.gl/DYGbub
http://www.scribd.com/doc/34124774/7/C-Karakteristik-Penelitian-Pendidikan
http://www.whanidproject.com/mencipta-teater-sederhana-dengan-theater-games-part-1/
http://www.nupress.northwestern.edu/content/viola-spolins-theater-games-classroom

LAMPIRAN

Membuat pola moving dan blocking.