

Bermain Peran



Organisasi Perburuhan Internasional

SURAKA

STOP Pekerja Anak

Mendukung Hak-hak Anak Melalui Pendidikan, Seni dan Media



SURAKA

STOP Pekerja Anak

Mendukung Hak-hak Anak melalui Pendidikan,
Seni dan Media

Bermain Peran

Organisasi Perburuhan Internasional

Hak Cipta © Organisasi Perburuhan Internasional 2007
Cetakan Pertama, 2007

Publikasi-publikasi International Labour Office memperoleh hak cipta yang dilindungi oleh Protokol 2 Konvensi Hak Cipta Universal. Meskipun demikian, bagian-bagian singkat dari publikasi-publikasi tersebut dapat diproduksi ulang tanpa izin, selama terdapat keterangan mengenai sumbernya. Permohonan mengenai hak reproduksi atau penerjemahan dapat diajukan ke ILO Publications (Rights and Permissions), International Labour Office, CH 1211 Geneva 22, Switzerland. International Labour Office menyambut baik permohonan-permohonan seperti itu.

Organisasi Perburuhan Internasional
"SUARAKAN - Stop Pekerja Anak. Mendukung Hak-hak Anak melalui Pendidikan, Seni dan Media"
Jakarta, Kantor Perburuhan Internasional, 2007

ISBN 978-92-2-820862-7 (print)
978-92-2-820863-4 (pdf)
978-92-2-820864-1 (CD ROM)

Juga tersedia dalam bahasa Inggris: *"SCREAM - Stop Child Labour. Supporting Children's Rights through Education, the Arts and the Media"*

Jakarta, 2007

Penggambaran-penggambaran yang terdapat dalam publikasi-publikasi ILO, yang sesuai dengan praktik-praktik Persatuan Bangsa-Bangsa, dan presentasi materi yang berada didalamnya tidak mewakili pengekspresian opini apapun dari sisi International Labour Office mengenai status hukum negara apa pun, wilayah atau teritori atau otoritasnya, atau mengenai delimitasi batas-batas negara tersebut.

Tanggung jawab atas opini-opini yang diekspresikan dalam artikel, studi dan kontribusi lain yang ditandatangani merupakan tanggung jawab pengarang seorang, dan publikasi tidak mengandung suatu dukungan dari International Labour Office atas opini-opini yang terdapat didalamnya.

Referensi nama perusahaan dan produk-produk komersil dan proses-proses tidak merupakan dukungan dari International Labour Office, dan kegagalan untuk menyebutkan suatu perusahaan, produk komersil atau proses tertentu bukan merupakan tanda ketidaksetujuan.

Publikasi ILO dapat diperoleh melalui penjual buku besar atau kantor ILO lokal di berbagai negara, atau langsung dari ILO Publications, International Labour Office, CH-1211 Geneva 22, Switzerland atau melalui ILO di Jakarta dengan alamat Gedung Menara Thamrin, Lantai 22, Jl. M.H. Thamrin Kav. 3, Jakarta 10250. Katalog atau daftar publikasi baru akan dikirimkan secara cuma-cuma dari alamat diatas, atau melalui email: pubvente@ilo.org; jakarta@ilo.org. Kunjungi situs web kami di: www.ilo.org/publns; www.ilo.org/jakarta.

Desain grafis: International Training Centre ILO, Turin - Italia

Dicetak di Jakarta, Indonesia

Tujuan: Bermain peran sebagai pekerja anak dan orang-orang yang berinteraksi dengan mereka (orangtua, majikan, pejabat).



Manfaat: Memperkenalkan penggunaan drama dalam pendidikan kepada kaum muda dan meningkatkan kepercayaan diri mereka.

Waktu

3 Sesi



Latar belakang

Bermain peran merupakan salah satu upaya mengajak kaum muda memahami dan memerankan perasaan serta kehidupan nyata yang dialami oleh seorang pekerja anak. Dalam modul ini, peserta diwajibkan untuk menciptakan cerita dramatis seorang pekerja anak yang telah mereka pelajari dalam modul sebelumnya. Peserta harus masuk ke kehidupan anak untuk mendalami dan merasakan apa yang dirasakan oleh pekerja anak – kehilangan keluarga, putus sekolah, tidak ada kesempatan bermain, penderitaan, ketakutan, kelelahan dan keputusan. Gambaran yang menyedihkan ini harus ditampilkan, didiskusikan dan diletakkan dalam konteks dalam cerita dramatis yang dibuat.

Tujuan bermain peran dan drama adalah membawa kesadaran kaum muda mengenai isu pekerja anak ke tataran

Catatan untuk pelatih

Modul ini merupakan modul lanjutan langsung dari Modul Pencitraan. Modul ini memperkuat apa yang telah dicapai di tahap pertama dan, melalui drama, membawa kelompok ke tingkat kesadaran baru. Akan sulit bagi anda menyampaikan modul Bermain Peran ini tanpa menyampaikan modul Pencitraan terlebih dahulu karena Bermain Peran cukup sulit bagi kaum muda bila mereka belum pernah bermain drama.



Bermain peran

Bermain peran atau "role-play" didefinisikan sebagai "memerankan tokoh tertentu". Secara lebih khusus, bermain peran merupakan "suatu permainan dimana para pemain mengambil peran tokoh imajiner". Cara ini digunakan dalam beragam konteks, terutama sebagai alat pendidikan dan pelatihan, sehingga metode ini menjadi metode pengajaran yang populer dan efektif.

baru yang lebih dalam. Dengan memerankan situasi-situasi yang dialami pekerja anak, mereka akan masuk ke dalam diri tokoh-tokohnya, memahami dan mampu menggambarkan perasaan maupun tindakan para pekerja anak. Metode pembelajaran ini sangat baik dan akan memberikan pengaruh cukup besar kepada kaum muda.

Bermain peran merupakan metode paling efektif untuk membantu kaum muda memahami dan menjiwai hakekat pekerja anak dan apa akibat bekerja pada anak-anak dalam situasi yang rentan. Selain itu, cara ini mempercepat proses pemberdayaan. Tiap kali mereka menyelesaikan sebuah modul, perasaan ikut bertanggungjawab untuk ikut menyelesaikan masalah ini akan lebih terpupuk. Pada tahap ini, peserta mudahan sudah mulai menyadari bahwa pekerja anak merupakan persoalan yang menjadi tanggung jawab setiap orang dan masing-masing orang memiliki *peran yang harus dimainkan* untuk menghentikannya. Selain itu, mereka akan memahami kekuatan menggunakan drama dalam menyampaikan suatu pesan kepada anggota masyarakat lain.

Persiapan



Karena kemungkinan besar tidak semua peserta dalam kelompok memiliki pengalaman di bidang drama, akan bermanfaat bila anda bisa memperkenalkan kepada mereka beberapa contoh latihan drama sederhana seperti dalam lampiran 1 agar mereka bisa menghilangkan hambatan-hambatan seperti rasa malu, rasa tidak percaya diri, dsb. Ada banyak latihan dasar drama lainnya yang mungkin bisa anda peroleh di toko buku atau anda cari melalui internet.

Catatan untuk pelatih

Modul ini bisa cukup panjang. Latihan *freeze frame images* (kegiatan di mana seseorang atau sekelompok orang menggambarkan suatu situasi dengan memperagakan situasi tersebut seperti dalam sebuah foto dan tidak bergerak) saja bisa memakan waktu satu jam, tergantung pada jumlah anggota kelompok yang terlibat dan waktu yang dibutuhkan untuk mempersiapkan gambar-gambar untuk latihan ini. Latihan bermain peran sendiri bisa berlangsung lama. Karenanya sesi ini perlu direncanakan secara cermat. Jangan sampai anda terpaksa menghentikan mereka di tengah-tengah permainan.



Dalam menyampaikan modul ini mungkin akan berguna bila anda bisa mengidentifikasi bantuan dari orang yang ahli di bidang ini. Bermain peran adalah cara yang baik untuk memperkenalkan drama yang lebih serius kepada peserta (kaum muda). Akan cukup sulit membuat mereka mengeskpresikan diri lewat drama, dan seorang profesional di bidang drama, aktor, sutradara teater atau guru drama bisa membantu mengatasi sebagian halangan tersebut.

Bantuan dari luar

Dalam mencari dukungan, jangan sampai mengakibatkan pengeluaran ekstra, baik secara finansial maupun waktu. Sangat baguslah jika ada yang bersedia membantu, namun kalau pun tidak ada, hal itu tidak terlalu penting. Dorong kelompok dampingan anda untuk memberi gagasan dan saran dalam rangka melaksanakan modul ini.

Apa yang dibutuhkan

Bahan-bahan yang dibutuhkan untuk modul ini sangat sedikit, bahkan mungkin tidak ada. Intinya adalah memusatkan perhatian pada tokoh-tokoh yang perannya harus dimainkan. Kelompok cukup memanfaatkan apa yang tersedia. Cukup





gunakan meja, kursi dan perabot lain yang ada di ruangan. Bila kelompoknya besar, bagilah menjadi beberapa kelompok kecil dan alokasikan tempat untuk masing-masing kelompok atau, bila memungkinkan, carikan mereka tempat tersendiri di ruangan lain. Sangat penting untuk bisa mengawasi peserta dan berpindah dari satu kelompok ke yang lain untuk memberikan saran, dorongan dan dukungan.

Memulai pelatihan



Luangkan waktu sekitar 10 menit diawal sesi pertama untuk mengulas kembali profil pekerja anak yang dilatihkan pada Modul Pencitraan. Buatlah kelompok merasa nyaman kembali dengan suasana pelatihan dan mintalah mereka mengingat kembali profil serta sejarah hidup pekerja anak yang 'masalahnya sudah mereka anggap sebagai tanggungjawab mereka juga." Ciptakan kembali rasa tanggung jawab tersebut. Peserta harus melakukannya dalam kelompok. Jagalah agar suasana secara keseluruhan tenang dan berjalanlah di antara kelompok-kelompok itu, sambil berbicara, membujuk, dan membantu mereka untuk membangun kembali gambar-gambar tersebut dalam mata batin mereka.

Pengaturan kelompok



Pastikan bahwa kelompok-kelompok beranggotakan peserta yang sama dengan saat pelatihan Modul Pencitraan karena mereka sudah membentuk struktur dan dinamika tim, sehingga lebih mudah dikembangkan.

Untuk mendapatkan hasil terbaik, kelompok sebaiknya beranggotakan empat atau lima orang. Yang harus dihindari adalah membuat kelompok-kelompok itu begitu besar sehingga sebagian ada individu yang bisa "bersembunyi". Kaum muda biasanya mencoba dan mencari cara untuk menghindari bila bisa. Menjaga agar jumlah peserta di kelompok tetap kecil akan membuat mereka sulit melakukan hal tersebut.

Ingatlah bahwa membaurkan anak perempuan dan anak laki-laki akan menstimulasi kerja kelompok, terutama dalam latihan-latihan bermain peran.

Kegiatan pertama: Latihan atau permainan teater

1 Sesi

Dianjurkan sedikitnya ada satu sesi pengajaran untuk melakukan berbagai latihan “pemanasan” seperti pada Lampiran 1, sebelum memasuki sesi ini.

Cara lain untuk memperkenalkan dunia teater adalah dengan memakai permainan seperti tebak-tebakan kata (*charade*). Uraian tentang permainan ini terdapat dalam lampiran tentang latihan drama. Pada dasarnya, tujuannya adalah membuat suasana hati kaum muda nyaman, tidak terlalu jengah dengan tindakan mereka sendiri dan reaksi atau pendapat orang lain sehingga akhirnya rasa percaya diri dapat terbangun.

Kegiatan kedua: *Freeze-frame images* (kegiatan di mana seseorang atau sekelompok orang menggambarkan suatu situasi dengan memperagakan situasi tersebut seperti dalam sebuah foto dan tidak bergerak).

1 Sesi

Drama sangatlah menyenangkan dan cepat atau lambat, peserta pasti akan tertarik. Begitu sudah bisa mengatasi rasa malu, mereka akan masuk ke dalam jiwa teater. Temukan beberapa aktor berbakat di antara anggota kelompok. Semangatilah peserta dan bangunlah rasa percaya diri mereka. Hal inilah adalah hakekat dari pengembangan kepribadian.



Catatan untuk pelatih

“Freeze-frames” merupakan pengantar yang baik untuk kegiatan bermain peran dan pementasan drama. Akan tetapi kegiatan ini membutuhkan cukup banyak waktu. Bila waktu anda sangat terbatas, anda bisa saja tidak perlu menyampaikan kegiatan latihan ini sama sekali. Janganlah mencoba memaksakan untuk menyampaikan banyak latihan dalam waktu yang sempit.

Sebelum memperkenalkan kelompok ini pada permainan peran yang utuh, dan jika punya cukup waktu, *freeze frames* merupakan metode yang baik untuk membawa mereka ke dalam kerangka berpikir yang tepat dan memicu perasaan tertarik pada teater. *Freeze-frames* adalah suatu bentuk kolase manusia atau tablo manusia. Masing-masing kelompok diberi sebuah daftar berisi dua atau tiga informasi mengenai situasi (kehidupan), yang harus mereka tirukan dalam bentuk pose/gaya atau sikap tubuh. Mereka harus benar-benar diam dalam setiap gaya yang diperagakan, jadi pose atau gaya tersebut harus dipikirkan dan digambarkan sebaik-baiknya agar orang lain bisa langsung mengerti apa yang mereka coba sampaikan.

Banyaknya situasi yang harus diperagakan tergantung waktu yang tersedia. Tetapi sedikitnya, harus ada satu judul umum (misalnya, pernikahan, pemakaman, kegiatan sehari-hari, peristiwa tak terduga) dan satu judul bertema pekerja anak. Dari berbagai segi, pendekatan ini menyerupai kegiatan Modul Kolase, tetapi kali ini kaum muda sendirilah yang menjadi potongan-potongan majalah.

Tawarkan judul-judul yang sudah dikenal baik oleh kelompok-kelompok itu, atau lakukan diskusi curah pendapat bersama kelompok untuk mengumpulkan gagasan judul-judul *freeze-frames*. Apapun yang dipilih, judul itu harus sesuai dengan keinginan kelompok. Bila tidak, mereka mungkin tidak akan menjiwai latihan. Partisipasi mereka sangatlah penting. Judul lainnya haruslah tentang isu pekerja anak atau kekerasan terhadap anak. Sebagai contoh, anak-anak yang bekerja di tempat-tempat kerja yang memberikan gaji rendah, anak-anak yang bekerja di pertanian, anak-anak di dunia prostitusi, kekerasan terhadap anak dalam keluarga.

Bersikaplah peka dalam memilih situasi-situasi yang akan digunakan dalam latihan ini. Beberapa anak muda di kelompok mungkin pernah mengalami kekerasan dan akan merasa latihan ini mengungkit kembali masa-masa sulit mereka. Beberapa di antara mereka mungkin pernah jadi pekerja anak, atau mungkin masih bekerja dalam kondisi yang tidak layak. Temukenalilah



hal-hal seperti ini dalam kelompok yang anda dampingi dan bersikap peka lah dalam mempersiapkan sesi-sesi pengajaran.

Sesudah mengidentifikasi situasi-situasi atau judul-judul *freeze-frame*, gunakan beberapa menit bersama seluruh kelompok untuk menempatkan judul-judul tersebut dalam konteks. Pastikan bahwa mereka mengetahui apa yang harus dilakukan. Kemudian, ketika mereka sudah lebih siap dengan tugas tersebut, pisahkan mereka dalam kelompok masing-masing dan beri waktu 10 menit (mungkin lebih, tapi jangan terlalu lama – ini hanya latihan pemanasan) untuk mempersiapkan gambar *freeze-frame* masing-masing.

Sambil berkeliling di antara kelompok-kelompok tersebut sewaktu mereka melakukan persiapan, tawarkanlah saran dan bantuan. Bila ada bantuan dari pihak luar berupa guru atau profesional di bidang drama, manfaatkanlah orang ini sebaik-baiknya dan mintalah dia untuk berkeliling di antara kelompok-kelompok tersebut untuk membantu mereka mempersiapkan tugas masing-masing. Periksa tugas apakah yang ingin mereka peragakan. Lihat apakah peragaan yang mereka siapkan relevan atau tidak, bila perlu, tawarkanlah alternatif. Bila mereka sudah siap, mintalah mereka berkumpul dan mementaskan *freeze-frame* mereka satu per satu.

Diakhir presentasi setiap kelompok, doronglah munculnya diskusi di antara mereka.

- Apakah yang mereka peragakan?
- Apakah ada hal-hal yang bisa dilakukan dengan lebih baik dan bagaimana?
- Apakah kelompok itu memperagakan situasi dengan sebaik-baiknya?
- Ajukanlah kritik membangun mengenai presentasi setiap kelompok. Pastikan bahwa peragaan satu *freeze-frame* secepatnya disambung dengan yang berikutnya agar minat mereka tetap tinggi dan latihan ini tidak bertele-tele.

Sekadar untuk menambah gairah dan persaingan pada latihan ini, berikan hadiah sederhana untuk peragaan *freeze-*



frame terbaik. Jurinya bisa dari kelompok itu sendiri. Bila melibatkan pihak ketiga, misalnya seorang pakar drama, mintalah dia untuk memberikan komentar pada karya *freeze frame* tersebut.

Bila masih ada waktu, mintalah kelompok memilih sebuah situasi atau judul untuk diperagakan dan mintalah mereka merahasikannya dari kelompok lain. Mintalah peserta dalam kelompok untuk melakukan persiapan selama lima menit. Kumpulkan kembali kelompok-kelompok itu dan coba lihat manakah kelompok yang bisa menghasilkan peragaan *freeze-frame* dengan judul yang paling cepat ditebak.

Melalui latihan ini, kelompok seharusnya mulai memahami pentingnya sifat melebihi-lebihkan dalam drama. Peragaan harus ditampilkan berlebihan sehingga penonton mengerti tepat apa yang tengah berlangsung. Karena itu, anda harus menggunakan latihan *freeze-frame* ini sebagai pengantar untuk mengenal drama, seperti misalnya, memastikan tidak ada individu yang menghalangi peragaan atau memunggungi penonton.

Kegiatan ketiga: Bermain peran

2 Sesi

Aturlah kelompok sesuai penjelasan di depan dan perkenalkanlah konsep bermain peran kepada mereka. Beri mereka waktu 20 menit untuk mempersiapkan permainan peran pendek berdasarkan gambar dan profil pekerja anak yang sudah mereka buat dalam modul Pencitraan.

Mereka diharapkan untuk memperagakan situasi yang dihadapi oleh anak dalam gambar dan profil tersebut. Peragaan harus menggambarkan keputusan dan kehilangan hak yang dialami oleh si anak. Peragaan juga harus memperkenalkan tokoh-tokoh lain yang mungkin dijumpai oleh si anak, misalnya, majikan, orangtua, pekerja lain, polisi, klien (bila kasusnya adalah prostitusi) dan lain-lain.

Kegiatan ini adalah kesempatan baik untuk memperkenalkan aspek gender dari pekerja anak. Sebagai contoh, bila anak dalam gambar itu perempuan, apakah pengaruhnya terhadap jenis pekerjaan yang dilakukan dan aksesnya pada pendidikan? Bila cocok dengan latar sosial budaya, anda mungkin ingin menyentuh persoalan kekerasan atau eksploitasi seksual, dan apakah efeknya terhadap anak-anak perempuan. Tak ada bedanya, anak laki-laki juga mengalami beragam jenis penganiayaan, dan eksploitasi seksual tidak terbatas dialami oleh anak perempuan. Usahakanlah agar kelompok ini merenungkan isu-isu tersebut dan mungkin mereka ingin menggunakan isu-isu ini dalam permainan peran.

Permainan peran boleh mempertunjukkan saat-saat indah atau buruk dalam kehidupan si pekerja anak. Ada beberapa hal yang perlu dipahami dalam mempersiapkan permainan peran:

- Bahwa mereka mempertunjukkan permainan peran ini untuk penonton;
- Mereka harus berbicara cukup keras, perlahan-lahan dan jelas;
- Mereka harus menerapkan teknik-teknik dasar dalam drama, misalnya: tidak memungungi penonton;
- Mereka harus melebih-lebihkan seluruh gerak dan aksi;
- Mereka harus masuk ke dalam diri (menjiwai) tokoh-tokoh yang mereka perankan dan menggambarkan sebaik yang dapat mereka lakukan;
- Setiap orang harus berpartisipasi dan memainkan suatu peran.

Beberapa kelompok orang ada yang lebih suka membuat sebuah skenario dalam membuat drama, betapapun sederhana bentuknya, dan sangat penting bahwa situasi dalam skenario yang mereka ciptakan "masuk akal" atau mempunyai logika. Ada awal dan akhir, sekalipun bagian penutupnya diserahkan pada imajinasi penonton. Ada pula aliran pemikiran yang menganggap skenario hanya menghambat kreativitas. Ikutilah cara apa pun yang dirasa paling baik bagi kelompok.



Persiapan

Kumpulkan peserta dalam ruangan yang telah disepakati. Bila ada bantuan dari pihak luar, mintalah orang itu untuk berkeliling juga di antara mereka sambil memberikan bantuan. Duduklah bersama masing-masing kelompok dan pastikan mereka memilih situasi yang dapat mereka peragakan melalui permainan peran. Pada tahap ini, mereka sebaiknya tidak mencoba terlalu ambisius. Bantulah mereka menemukan situasi yang ingin diperagakan dan kemudian mengembangkannya. Apakah mereka ingin menggambarkan pengalaman baik atau buruk? Apakah yang akan mereka coba perlihatkan kepada penonton?

Bantulah mereka membagi peran dan mengembangkan skenario bila mereka menginginkannya. Pada tahap ini, mereka sebaiknya jangan pula terlalu ambisius dengan teks. Apakah emosi yang akan dimunculkan dalam diri berbagai tokoh itu? Bagaimanakah reaksi mereka dalam situasi ini? Siapakah yang akan memainkan peran anak dan siapakah yang akan memainkan tokoh antagonis, kalau ada? Bantulah mereka membentuk tokoh-tokoh dan memahami bagaimana tokoh-tokoh tersebut akan berperilaku. Bantu mereka untuk menjiwai tokoh-tokohnya.

Berilah dorongan semangat kepada semua anggota kelompok. Beberapa orang akan sangat malu-malu dan kurang percaya diri. Bantulah mereka mengatasi hambatan ini. Ajar mereka untuk tidak melihat penonton dan jangan terlalu mementingkan bahwa orang sedang menonton mereka. Masalah paling besar yang dihadapi kaum muda ini adalah rasa takut ditonton dan dicemooh. Begitu mereka berhasil mengatasi perasaan takut, mereka akan merasa dibebaskan.

Pasti akan muncul olok-olok dan canda tawa di seluruh penjuru ruangan saat mereka menyaksikan kelompok lain melakukan gladi resik. Selama tidak ada yang jadi bulan-bulanan atau ada yang merasa sakit hati oleh komentar-komentar, biarkan saja hal itu terjadi. Tapi jangan membiarkannya lepas kendali.

Saat berkeliling di antara mereka, lakukanlah penilaian terhadap kemajuan. Mintalah pendapat dari orang luar, kalau

ada, dan diskusikanlah kemajuan dan kesiapan untuk tampil. Persoalan berapa lama yang harus disisihkan untuk latihan atau gladi resik dan untuk pertunjukannya tergantung pada berapa lama sesi pengajarannya serta tingkat keletihan kelompok.

Bila dirasa peserta mulai kelelahan, laksanakanlah kegiatan sampai gladi resik saja dan tunda penampilan atau pementasannya sampai lain kali. Akan tetapi, pastikan bahwa gladi resik tersebut terlaksana dan bahwa setiap orang dalam tiap kelompok merasa nyaman dengan peran mereka.

Ketika kelompok-kelompok itu sudah siap untuk pentas, kumpulkan semuanya di dalam ruangan yang sama dan aturlah kursi-kursi (bila perlu mereka bisa duduk di lantai) di satu sisi ruangan sehingga suasananya mirip teater. Tentukanlah daftar urutan tampil dengan cara sedemokratis mungkin. Beberapa kelompok menuntut untuk tampil lebih dulu agar segera lepas dari "beban". Laksanakanlah sesuai daftar penampilan dan amatilah pementasannya. Pastikan anda memegang kendali atas sesi pementasan ini. Tanamkan rasa saling menghormati di antara mereka sehingga mereka tetap tenang ketika kelompok lain mementaskan karyanya.

Pelatih disarankan untuk membuat catatan ketika masing-masing kelompok menampilkan permainan peran sehingga bisa memberikan komentar mengenai penampilan masing-masing dalam diskusi akhir. Akan tetapi, selain diskusi akhir, sebaiknya anda juga menyisihkan beberapa menit di akhir setiap penampilan untuk meminta komentar dan ulasan umum dari semua kelompok. Mintalah pendapat umum tentang penampilan dan skenarionya. Tanyakan apakah menurut mereka ada beberapa hal yang bisa dilakukan dengan cara berbeda atau lebih efektif. Minta mereka untuk menganalisa kualitas akting dan berikan komentar-komentar positif kepada mereka yang terlibat. Dengan mendorong rasa solidaritas dan saling mendukung, anda telah meningkatkan dinamika kelompok dan memperkuat rasa tanggung jawab serta rasa ikut memiliki. Bila anda mendapat bantuan orang luar dalam melaksanakan

Pementasan



Catatan untuk pelatih

Jagalah jangan sampai komentar anda atau kelompok yang lain terhadap berbagai permainan peran itu bernada negatif atau mencela. Tidak seorang pun dalam kelompok ini boleh dijadikan sasaran kritik yang serampangan. Diakhir setiap pementasan langsung berikan tepuk tangan dan ucapkan kata-kata yang membesarkan semangat. Penonton lain akan mengikuti dan karenanya setiap kelompok akan mendapatkan tepuk tangan saat turun "panggung" dan akan terpupuk rasa percaya diri serta "bangga" telah mencapai sesuatu.

modul, pendapat dan saran orang tersebut sangatlah penting, terutama bagi kelompok.

Sewaktu mengamati dan membuat catatan, cermatilah kemungkinan munculnya aktor dan aktris berbakat. Kenali pula penulis skenario yang bagus karena bakat mereka sangat membantu dalam pelaksanaan modul Drama yang merupakan tahap selanjutnya. Dalam sesi ini, tidak dianjurkan untuk memasukkan unsur persaingan dalam bentuk apa pun. Permainan peran adalah sesuatu yang sangat pribadi. Kaum muda itu harus bergumul dengan hambatan-hambatan di dalam perasaan mereka sendiri dan tentu tidak ingin mengatakan bahwa seseorang tampil lebih baik atau lebih buruk dibanding yang lain. Jagalah agar suasana latihan tetap positif.

Apa yang boleh dan tidak boleh dilakukan



- Pastikan bahwa dinamika kelompok berlangsung baik dan positif sehingga menunjang latihan ini
- Melangkahlah dengan hati-hati saat menyinggung isu gender. Penganiayaan dan eksploitasi seksual menimbulkan luka fisik dan psikologis yang tak terucap pada anak-anak, dan kiranya penting untuk menyoroti aspek-aspek ini dalam pekerja anak. Akan tetapi, dalam konteks tertentu, mungkin akan sulit mengangkat masalah ini secara eksplisit dalam penyampaian modul ini dan para pelatih harus bersikap peka terhadap hal ini.
- Pastikan bahwa setiap orang ikut berperan serta. Kaum muda bisa sangat sulit dalam mengekspresikan / mengungkapkan diri dan mereka harus menggunakan latihan ini untuk mengikis hambatan mental seperti ini.
- Pastikan bahwa momentum tetap terjaga. Bila tidak, mereka bisa segera kehilangan minat dan mulai mencari jalan lain untuk menyalurkan energi dan imajinasi mereka.
- Pastikan bahwa komentar dan olok-olok antar kelompok saat mereka menampilkan *freeze frame* dan permainan

- peran tetap ceria dan santun. Tujuannya adalah membangun rasa percaya diri, bukan meruntuhkannya.
- Jangan biarkan kritik atau kata-kata pedas muncul dalam sesi ini. Hal itu bisa menimbulkan pertentangan dan perpecahan dalam dinamika kelompok. Aspek persaingan jangan dibiarkan menguasai sesi ini dan memerosotkan tujuan dan nilainya.
 - Jangan biarkan satu kelompok pun merendahkan diri sendiri. Bila anda merasa bahwa kelompok tertentu mengalami masalah, bantu mereka. Ikutlah ambil bagian dalam kegiatan *freeze-frame* atau permainan peran mereka. Bila mereka macet saat melakukan presentasi atau pementasan, majulah ke depan untuk membantu mereka.
 - Pakailah kamera video bila ada. Hal ini membantu dalam proses evaluasi dan mereka akan bersemangat menyaksikan diri sendiri dalam video.
 - Manfaatkanlah sesi tanya jawab dalam latihan dengan baik dan biarkan mereka mengungkapkan diri secara terbuka dan bebas. Biarkan mereka santai dan menertawakan diri sendiri dan menyerap pelajaran-pelajaran dari kegiatan yang telah dilaksanakan.

Diskusi akhir

1 sesi

Sesi tanya jawab di akhir pelaksanaan modul ini sangatlah penting dan harus dilaksanakan, bila memungkinkan, segera setelah pementasan. Bila ada narasumber dari luar, sertakanlah orang ini dalam sesi tanya jawab.

Doronglah kelompok untuk berbicara tentang pengalaman dan perasaan yang timbul. Minta mereka menguraikan bagaimana perasaan mereka sebagai individu saat tampil di depan penonton.



- Apakah mereka gelisah, takut, tegang, terstimulasi?
- Apakah latihan membantu mereka untuk lebih mengerti seperti apa pekerja anak itu?
- Apakah ini membuat mereka ingin menolong anak tersebut?

Doronglah kelompok-kelompok tersebut untuk saling memberikan komentar konstruktif pada permainan peran mereka dan mengajukan pertanyaan tentang apa yang telah mereka saksikan.

Bila ada rekaman pementasan, putarlah rekaman itu, hentikan sesudah satu penampilan untuk memberikan umpan balik dan mendorong diskusi dari kelompok. Menyaksikan diri sendiri di video akan memberikan hiburan riang. Selain itu, rekaman juga membantu melatih keterampilan mereka dalam bermain drama.

Untuk menghapuskan pekerja anak secara berkelanjutan, kita perlu mengubah sikap dan perilaku orang. Kita melakukan hal ini melalui pendidikan, dan anak-anak muda bisa membantu dengan cara mengembangkan peran mereka sebagai pendidik – bukan semata-mata sebagai peer educator (pendidik sebaya), tetapi juga sebagai pendidik masyarakat.

Evaluasi dan tindak lanjut



Indikator utama yang bisa digunakan untuk mengevaluasi hasil modul ini adalah tingkat partisipasi dalam latihan serta kualitas skenario *freeze-frame* dan permainan peran.

Anda perlu menyimpan catatan-catatan anda mengenai sesi-sesi ini, dan rekaman video yang mungkin anda ambil, karena beberapa gagasan dan kontribusi dari sesi ini akan banyak membuka wawasan dan bermanfaat untuk modul dan kegiatan lain.

Seperti disebutkan sebelumnya, drama merupakan alat yang benar-benar memberdayakan. Ia membantu

pengembangan diri dan membantu anak-anak muda itu membentuk gagasan, bagaimana perasaan dan pendapat mereka tentang pekerja anak dan mereka bisa membantu gerakan global untuk meberantasnya. Melalui seni pertunjukan, mereka bisa menjangkau segala tingkatan dalam masyarakat dan menyampaikan pesan mereka.

Kelanjutan modul ini adalah Modul Drama. Tapi sebelum masuk ke Modul Drama, beberapa modul yang lain seperti Modul Debat, Modul Penelitian dan Informasi, Modul Menulis Kreatif akan membantu mengembangkan kemampuan peserta untuk membuat drama yang baik.

Lampiran 1

Latihan dan permainan dalam drama

Charades (Permainan tebak kata)

Charades merupakan permainan yang relatif terkenal di sejumlah negara. Permainan ini bahkan dilakukan sampai ke tingkat perlombaan dan sudah digunakan sebagai tema dalam acara permainan di televisi. Tentu saja, seperti halnya dengan kebanyakan permainan, aturan dan cara mainnya bervariasi dari satu negara ke negara lain, dan anda boleh menggunakan format mana saja yang paling Anda kenal. Untuk kepentingan mereka yang mungkin belum pernah mendengar atau melihat permainan ini, di bawah ini kami berikan uraian sederhana. Pada dasarnya, ini adalah permainan tebak menebak berdasarkan peragaan suatu tema oleh satu atau sekelompok orang.

- Bagilah kelompok dalam beberapa tim beranggotakan dua atau tiga orang dan berilah nomor pada masing-masing tim.
- Mintalah masing-masing tim untuk menuliskan judul sebuah lagu, buku, film atau drama pada secarik kertas.
- Mereka harus melipat kertas tersebut, menulis nomor kelompok mereka di atasnya dan menyerahkannya kepada Anda.
- Setelah setiap orang menyerahkan kertasnya, kocoklah kertas itu di dalam sebuah wadah, seperti kaleng atau topi, lalu minta satu orang dari masing-masing tim untuk mengambil satu. Bila mereka mengambil kertas sendiri, mereka harus mengembalikannya dan mengambil yang lain.
- Masing-masing tim pindah ke sudut ruangan atau bahkan ke ruangan lain, bila hal itu mungkin dilakukan. Kemudian mereka harus mempersiapkan peragaan gerak untuk menyampaikan judul yang mereka terima. Tim lain harus menebak judul tersebut.

Berikut ini adalah peraturan pokok permainan *charades*. Semua tim :

- Tidak boleh berbicara;
- Tidak boleh "mengeja" kata-kata dengan menggunakan angka atau abjad.
- Boleh memberitahukan jumlah kata-kata dalam judul tersebut;
- Boleh memberikan jumlah suku kata dalam suatu kata dan kemudian memperagakan suku kata tersebut;
- Boleh memberitahukan apakah itu judul lagu, film, buku atau drama atau campuran beberapa di antaranya.

Masing-masing tim atau regu harus mempersiapkan peragaan mereka bersama-sama, berbagi tugas di antara anggota, dan bersiap untuk memperagakannya di depan seluruh kelompok. Tujuannya adalah membuat peragaan sehingga judul tersebut bisa ditebak secepatnya. Tentu saja, tim yang semula menuliskan judul itu tidak boleh ikut serta dalam proses menebak. Setiap tim diberi waktu sekitar satu sampai tiga menit untuk memperagakan gerakan mereka.

Saat kelompok-kelompok itu berpencah untuk latihan peragaan gerak, berbaurilah dengan mereka dan bantulah mereka di mana bisa, perhatikan kepada mereka bagaimana membuat gerakan untuk kata-kata tertentu. Pastikan kelompok itu menyadari bahwa ini adalah kegiatan ringan dan menyenangkan, jangan sampai mereka jadi terlalu serius dalam bekerja. Amati bagaimana perkembangan mereka sewaktu berpindah dari satu kelompok ke kelompok yang lain sambil terus mengingatkan berapa lama waktu yang tersisa.

Charades bisa menjadi permainan yang cepat, meriah dan sangat lucu bila dikelola dengan baik. Jangan biarkan temponya mengendur. Dorong penonton untuk meneriakkan gagasan dan tebakan. Buatlah permainan ini menjadi kegiatan yang riang gembira, karena tujuannya adalah untuk mulai mengikis perasaan malu yang menghalangi ekspresi diri. Masukkan unsur lomba, seperti, pemenangnya adalah tim yang peragaan gerakannya tertebak paling cepat atau orang yang paling cepat menebak peragaan gerakan tersebut, dan seterusnya. Bergabunglah dengan mereka untuk menebak dan meneriakkan gagasan serta kata-kata. Segera setelah satu peragaan selesai, langsung minta kelompok berikutnya maju dengan segera.

Kadang-kadang, mereka yang kenal baik permainan ini justru sengaja tidak menebak judul peragaan gerak tersebut, berpura-pura tidak tahu sehingga rekan-rekannya terus memperagakan gerakan sampai waktunya habis. Ini adalah bagian dari permainan dan ini menciptakan suasana positif di dalam kelompok. Sebenarnya ini adalah tanda yang baik. Biarkan kelompok menangani proses ini dengan cara mereka sendiri dan janganlah anda “menebak” judul itu sendiri. Akan tetapi, kadang-kadang Anda mungkin harus membebaskan suatu regu dari “siksaan” dan menebaknya – terutama bila judul itu sangat sulit diperagakan dengan gerakan.

Latihan-latihan drama

Sasaran utama dari latihan-latihan ini adalah menciptakan landasan kerja yang nyaman bagi anak-anak muda, di mana mereka belajar untuk nyaman bersama yang lain dan merasa bebas bereksperimen serta melakukan kesalahan. Ini sangat mendasar, karena mereka membutuhkan rasa percaya diri sebagai landasan sebelum mereka bisa benar-benar merasa lepas untuk terlibat dalam permainan peran atau drama. Jadi, kebanyakan kegiatan di sesi-sesi awal ini bersifat menyenangkan dan lucu, baru kemudian berangsur-angsur jadi lebih “teatrikal”, saat latihan bergeser ke inti tujuan drama. Katakan kepada kelompok bahwa ini adalah kegiatan bersenang-senang dan agar mereka menikmatinya, tapi pastikan bahwa mereka terlibat sepenuhnya dalam berbagai latihan tersebut.

Ada ribuan jenis latihan drama yang digunakan dalam berbagai latihan dan untuk segala usia. Bila anda bisa mendapatkan bahan tertulis tentang latihan-latihan ini, bahan-bahan tersebut akan sangat membantu. Beberapa di antaranya mencantumkan permainan-permainan yang tentu pernah dimainkan oleh anak-anak muda itu saat masih kecil. Ini berarti mereka mungkin akan enggan memainkannya sekarang karena mereka sudah jauh lebih besar, terutama bagi para pemuda. Tetapi bersikaplah pantang menyerah dan mereka akan mengatasi perasaan malu dan mulai melihat kegembiraan untuk kembali melakukan kegiatan kekanak-kanakan ini.

"Kursi musik" (Musical chairs)

Tergantung pada besar kecilnya kelompok, Anda mungkin harus membagi mereka menjadi kelompok-kelompok yang lebih kecil. Anda membutuhkan tape atau pemutar CD, atau seseorang yang memainkan alat musik atau menyanyi. Tempatkan satu kelompok di tengah dengan dua deret kursi yang saling memunggungi. Jumlah kursinya harus lebih sedikit satu buah dari pada jumlah orangnya. Mulai mainkan musik dan kelompok itu menari (berjalan, berlari) mengelilingi kursi. Begitu musik berhenti, mereka harus duduk di salah satu kursi. Yang tidak mendapatkan tempat duduk tersingkir. Kemudian semuanya berdiri lagi dan satu kursi lagi disingkirkan sehingga jumlah kursinya selalu lebih sedikit satu dibanding orangnya. Teruskan sampai tinggal satu orang yang tersisa dan dinyatakan sebagai pemenang.

"Patung musik" (Musical statues)

Minta seluruh kelompok berjalan atau menari di tengah ruangan sambil diiringi musik. Begitu musik berhenti, semua orang berhenti dan diam dalam posisi terakhir. Kemudian pelatih atau anggota kelompok yang dipilih untuk peran ini memeriksa setiap orang apakah ada yang bergerak sesudah musik berhenti. Para "pemain" harus diam total, tidak tertawa atau berkedip sekalipun. Siapa saja yang bergerak akan dikeluarkan dan proses tersebut diteruskan sampai satu orang menang.

Permainan Tatapan Mata (Eye shoot)

Minta anggota kelompok berdiri di tengah ruangan membentuk satu lingkaran besar. Setiap orang harus bisa melihat yang lain. Satu orang ditunjuk untuk mulai dan sasarannya adalah melihat ke mata seseorang, menatapnya dan kemudian langsung bergerak ke tempat orang tersebut di dalam lingkaran. Sementara orang lain itu bergerak ke "korban" yang dipilihnya, si korban harus melihat sekeliling lingkaran dan memandang mata orang lain lagi, menatapnya dan bergerak ke tempat orang itu di dalam lingkaran. Ia harus pindah dari tempatnya di lingkaran tersebut ke arah "korban" yang dituju sebelum orang pertama yang menatapnya sampai ke arahnya dan mengambil alih tempatnya. Bila dilakukan efektif, akan ada sejumlah orang yang terus berpindah-pindah di

lingkaran, sambil menatap mata orang lain dan pindah ke tempat mereka di dalam lingkaran. Tekankan bahwa mereka sama sekali tidak boleh berbicara dan tidak boleh ada yang tertawa (ini sangat sulit). Kegiatan ini sangat menyenangkan dan Anda sebaiknya membiarkannya berlangsung beberapa lama.

“Apa Yang Berubah?” (Memory game)

Bagilah kelompok menjadi kelompok-kelompok kecil terdiri dari dua orang. Mereka harus mencari tempat di ruangan itu. Satu orang ditunjuk untuk jadi patung. Mereka berdiri diam sementara orang satunya berjalan mengitari mereka dan mencatat keadaan pakaian dan penampilannya dalam ingatan. Ini mereka lakukan selama satu menit. Mereka kemudian memejamkan mata selama satu menit sementara patung itu melakukan enam perubahan pada pakaian atau penampilan mereka, misalnya, melepas cincin, membuka satu kancing kemeja, melepas tali sepatu, dan lain-lain. Mereka kemudian kembali ke posisi patung, lalu yang lain harus menyebutkan enam perubahan itu dalam satu menit. Mereka kemudian berganti peran.

“Rujakan” (Fruit Basket)

Atur kelompok itu agar duduk di kursi membentuk lingkaran menghadap ke dalam. Setiap orang harus bisa melihat yang lain. Anda kemudian memberikan satu nama buah untuk setiap orang, melingkar searah jarum jam atau berlawanan jarum jam. Ada empat nama buah untuk mereka –Apel, Jeruk, Pisang, Pepaya. Orang pertama adalah apel, yang kedua jeruk, ketiga pisang dan keempat pepaya. Orang kelima jadi apel lagi, lalu jeruk, pisang, pepaya, dan seterusnya, sampai setiap orang mendapatkan satu nama buah. Kemudian Anda harus berdiri di luar lingkaran dan menyerukan satu nama buah. Saat nama buah itu disebut, semua orang dengan nama itu harus segera berdiri meninggalkan tempat duduk untuk pindah menempati kursi orang lain. Tidak jadi soal ke mana mereka berlari, yang penting mereka harus duduk secepat mungkin. Ketika menyerukan nama buah tertentu, Anda harus berdiri di belakang seseorang dan segera menyingkirkan kursinya ketika mereka berdiri untuk lari ke kursi lain dalam lingkaran. Ini berarti jumlah kursinya selalu kurang satu dibanding jumlah orangnya dan akan ada satu orang yang tetap berdiri tanpa kursi dan karenanya keluar dari permainan. Selain menyerukan salah satu dari empat nama buah tersebut, Anda bisa juga menyerukan “Rujakan” yang berarti setiap orang harus berdiri dan pindah ke kursi lain. Pemain tidak diperbolehkan tetap duduk. Semua harus berdiri dan mencari tempat duduk baru.

Permainan Point legga

Kelompok berjalan berkeliling di dalam ruangan dan pelatih atau salah satu anggota kelompok yang sudah ditunjuk menyerukan instruksi-instruksi sederhana seperti “Lompat!”, “Tunjuk!”, “Duduk!”.

Saat instruksi-instruksi ini diserukan, kelompok harus melakukan tindakannya sambil meneriakkan perintah itu. Kemudian orang yang meneriakkan instruksi bisa mulai meneriakkan instruksi yang lebih rumit dan aneh. Kegiatan ini bisa jadi ingar bingar dan sebaiknya dilakukan di aula atau ruangan yang luas, atau bahkan di luar. Permainan ini berlangsung dengan irama cepat dan lucu, dan biasanya anak muda menyukainya. Gantilah orang yang menyerukan instruksi secara bergiliran sehingga lebih dari satu orang mengambil peranan ini.

Permainan membuat sesuatu.

Pelatih menyerukan nama berbagai benda, seperti misalnya kacamata, poci teh atau telepon, dan peserta membagi diri menjadi kelompok-kelompok kecil beranggotakan lima orang. Mereka harus membuat peragaan benda itu dalam waktu 30 detik. Setelah peragaan benda itu dibuat, pelatih melihat berbagai patung manusia itu dan kemudian menyerukan nama benda lain.

Lagu dari nama-nama

Seluruh kelompok dibagi secara acak menjadi kelompok-kelompok kecil beranggota empat orang. Masing-masing diberi waktu lima menit untuk membuat lagu pendek dengan menggunakan nama mereka. Kemudian mereka menampilkannya di depan kelompok lain.

Permainan lempar nama

Minta seluruh kelompok berdiri membentuk satu lingkaran besar. Bila kelompok Anda besar, bagilah mereka menjadi kelompok-kelompok yang lebih kecil beranggotakan sekitar enam orang. Kelompok-kelompok ini kemudian saling melempar bola di antara mereka. Sewaktu melempar bola ke anggota lain dalam kelompoknya, mereka menyerukan nama sendiri, nama orang yang melemparkan bola kepadanya, dan semua yang melempar bola sebelum mereka. Permainan ini bisa dibuat variasinya dengan menambahkan satu frasa berisi uraian tentang si pelempar atau si penangkap.

Nama dan makanan favorit

Minta seluruh kelompok untuk berdiri membentuk setengah lingkaran menghadap ke dalam sehingga setiap orang bisa melihat yang lain. Mulai dari kiri ke kanan, minta setiap orang untuk mengucapkan nama serta makanan favorit masing-masing dengan suara jelas. Sesudah satu orang mengucapkannya, orang berikutnya mengulangi nama dan makanan favorit orang pertama, lalu menyebutkan nama dan makanan favoritnya sendiri. Setiap orang harus mengingat semua informasi sebelumnya, mengulangi seluruhnya dan kemudian menyebutkan nama serta makanan favoritnya sendiri.

Vampir

Seluruh anggota kelompok berjalan hilir mudik dengan mata terpejam. Saat “vampir” yang sudah dipilih sebelumnya menyentuh belakang leher seseorang, ia “mati” dengan jeritan keras dan berubah jadi vampir. Bila satu vampir “menggigit” vampir lain mereka jadi manusia lagi sambil berteriak gembira (dengan mata selalu terpejam).

Permainan mesin

Satu anggota kelompok dipilih untuk berdiri di tengah dan mulai memperagakan gerakan dan bunyi sebuah mesin imajiner. Anggota lain dari kelompok tersebut akan ditunjuk oleh pelatih dan diminta untuk bergabung satu per satu dalam peragaan tersebut. Begitu seluruh anggota kelompok sudah bergabung, mereka boleh mencoba mempercepat atau memperlambat mesin sampai berhenti, tapi semua harus berjalan bersamaan.

Bernapas bersama

Seluruh kelompok membentuk satu lingkaran sehingga setiap orang bisa melihat yang lain. Tanpa berbicara, mereka harus berusaha menyamakan irama napas mereka.

Dari cerita ke naskah

Peserta duduk berpasang-pasangan. A menuturkan suatu cerita tentang pekerja anak dalam tiga kalimat kepada B. Cerita itu harus mempunyai awal, tengah dan akhir. B mendengarkan A dengan cermat, lalu menceritakan kembali kisah itu kepada A, sambil menambahkan kata sifat bilamana memungkinkan. A kemudian menceritakannya kembali kepada B, mempertahankan semua kata sifat dan menambahkan kata keterangan. Mereka saling menceritakan bolak balik, sambil secara bertahap menambahkan efek suara, isyarat, ekspresi wajah dan gerakan. Kemudian mereka berdiri dan mulai mengubahnya menjadi suatu cerita pendek, dengan seorang narator dan satu atau dua aktor.

Catatan

[illegible]

Program Internasional Penghapusan Pekerja Anak (International Programme on the Elimination of Child Labour atau IPEC)

bekerjasama dengan

Konfederasi Serikat Buruh Jepang (Japanese Trade Union Confederation atau RENGO)



STOP Pekerja Anak

Untuk informasi lebih lanjut hubungi:

ILO-IPEC Jakarta
Menara Thamrin, Lantai 22
Jl. M.H. Thamrin, Kav 3, Jakarta 10250
Telp. 021-391-3112;
Fax. 021-310-0766
website. www.ilo.org/jakarta

ISBN 978-92-2-820862-7

