

Pelatihan Teater Melalui *Board Games* Teater Rakyat Kondobuleng bagi Siswa SMA Negeri 2 Majene Sulawesi Barat

Asia Ramli¹, Andi Taslim Saputra², Karta Jayadi³, Dzulfitrach Ramadhani Mar⁴,
Safei Suprianto⁵

Universitas Negeri Makassar^{1,2,3,4,5}

*Email Korespondensi: a.taslim.saputra@unm.ac.id

INFO ARTIKEL

Histori Artikel:

Diterima 16-11-2024

Disetujui 18-11-2024

Diterbitkan 19-11-2024

Katakunci:

Pelatihan,
Board Games,
Teater,
Kondobuleng

ABSTRAK

SMA Negeri 2 Majene Sulawesi Barat merupakan Sekolah Menengah Atas yang terletak di Majene Sulawesi Barat. Sajian seni di sekolah ini selalu berkembang dan berkembang. Ekosistem seni yang dikembangkan mencakup semua genre. Fenomena pembelajaran teater merupakan salah satu fenomena yang paling banyak dikaji karena orientasi seni dalam kerangka seni rupa, tari, musik, dan teater belum mempunyai landasan nilai-nilai lokal yang kuat. Meskipun demikian ekosistem kesenian berkembang tetap terdapat permasalahan sosial yang turut hadir dan membuat ketidakstabilan. Atas fenomena permasalahan maka lahirlah pelatihan yang diinisiasi institusi. Tujuan pengabdian adalah pelatihan teater rakyat Kondobuleng berbasis Board games. Metode yang digunakan adalah analisis, perancangan, pengenalan dan roleplay, simulasi games dan evaluasi. Pelatihan ini dapat dijadikan sebagai sarana pembelajaran, sarana refleksi, perubahan dan pengajaran berharga bagi siswa SMA Negeri 2 Majene Sulawesi Selatan. Pelaksanaan pelatihan dengan model pendampingan bagi peserta atau mitra agar pelatihan lebih aktif, kreatif dan menyenangkan. Pelaksanaan kegiatan tersebut adalah: (1) Merancang pelatihan teater melalui Board Games, dan (2) melaksanakan kegiatan games berbasis permainan tradisional. Selain itu, pelatihan ini menghasilkan luaran sebagai berikut: (1) Mengurai persoalan dengan pendekatan teater yang menjadi patron serta meningkatkan nilai tradisional melalui pembelajaran Board games Teater Rakyat Kondobuleng

Bagaimana Cara Sitasi Artikel ini:

Saputra, A. T., Ramli, A., Jayadi, K., Mar, D. R. ., & Suprianto, S. . (2024). Pelatihan Teater Melalui Board Games Teater Rakyat Kondobuleng bagi Siswa SMA Negeri 2 Majene Sulawesi Barat. *Jurnal Ragam Pengabdian*, 1(3), 156-166. <https://doi.org/10.62710/a78dns50>

PENDAHULUAN

SMA Negeri 2 Majene merupakan sekolah menengah atas yang terletak di Majene Sulawesi Barat. Sekolah tersebut terletak di wilayah perkotaan dan daerah dengan tingkat perkembangan teknologi berkembang pesat. Kondisi lingkungan tersebut mempengaruhi tumbuh kembang sosial terkhusus siswa-siswa SMA. Berdasarkan pengamatan, sebagian besar siswa SMA Negeri 2 Majene berasal dari berbagai daerah. Tentunya pertemuan beragam asal ini mempengaruhi kondisi sosial sekolah. Siswa dengan beragam asal ini memiliki karakter-karakter yang berbeda, sejarah yang berbeda, dan tingkah laku yang berbeda dan merespon kehidupannya. Siswa tersebut tentu memiliki permasalahan sosial yang masih saja terjadi pada hari ini yakni perilaku ingin menguasai orang lain atau dikenal dengan istilah *Bullying*. Jumlah pelaku *bullying* dibandingkan dengan jumlah korban *bullying* merupakan indikasi bahwa *bullying* dilakukan oleh banyak individu yang korbannya tidak dapat dibandingkan dengan kelompok pelaku *bullying* (Kartika & dkk, 2019:56).

Selain *bullying* di atas terdapat perilaku yang dialami oleh siswa-siswa seperti *syndrome* menikmati kediriannya atau *autis* terhadap permainan game online seperti *mobile legend* atau permainan game *PUBG Mobile*. Permainan yang disebut adalah permainan yang paling populer dimainkan oleh siswa-siswa tersebut. Mereka bermain pada saat mereka di waktu senggang kadang juga terdapat siswa yang bermain di kala sedang di waktu mata pelajaran sedang berlangsung, tidak banyak tetapi yang jelas ada yang bermain game di waktu pelajaran berlangsung. Pada saat bermain suara mereka akan besar dan kadang berteriak emosi karena mengalami kekalahan. Sifat temperamental akan kita lihat secara langsung akibat dari efek main game tersebut. Memang bermain game ada efek positifnya tetapi kita tidak dapat menistakan efek negatif dari bermain game.

Bermacam-macam perbuatan negatif atau yang menyimpang dilakukan oleh beberapa remaja, yang kelihatannya dikira oleh mereka hanya biasa-biasa saja, apalagi ada yang menganggapnya sebagai sesuatu kebanggaan (Karlina, 2020:148). Perlu adanya sebuah personal memiliki akhlak dan etika yang kuat (Saputra, 2024:46). Sejak awal gejala-gejala tersebut merupakan sesuatu yang tabu apalagi di wilayah Majene hal demikian merupakan corak sifat yang dianggap minim etika. Celakanya lagi, hal tersebut semakin marak dan populer di kalangan siswa-siswa. Kesimpulannya adalah persoalan-persoalan yang muncul tersebut merupakan hal konkrit yang dirasakan ketika melakukan observasi awal terkait kebiasaan atau perilaku yang muncul dari situasi melihat lokasi pengabdian.

Aktivitas yang diuraikan sebelumnya, dialami oleh siswa-siswa yang tergabung di SMA Negeri 2 Majene Sulawesi Barat. Seperti kemunculan gejala-gejala sosial seperti ketimpangan sosial, kemalasan, pelajar, persaingan tidak sehat, temperamental sehingga terjadi ketidakstabilan ekosistem sosial di dalam sekolah. Hal tersebut tidak berlangsung cukup lama, kadang muncul dalam suatu waktu kadang menghilang. Berlangsungnya masalah ini karena sudah berjaraknya kebiasaan atau nilai-nilai lokal. Perlu kiranya menanamkan sikap dan perilaku lokalitas dalam hal ekosistem sosial dalam sekolah. Hal tersebut merupakan permasalahan yang kiranya perlu ada tindakan. Salah satu bentuk Tindakan tersebut adalah memberikan pelatihan teater rakyat *Kondobuleng* yang mengandung nilai-nilai budaya lokal, nilai moral, nilai pendidikan dan nilai hiburan. Tentunya Pelatihan dengan model game *board games* yang berbasis teater rakyat *Kondobuleng* menjadi alternatif rasional kepada kelompok mitra ini karena termuat sisi yang kreatif, nilai moral, nilai kebersamaan dan menyenangkan serta membantu siswa mengenal dan melestarikan budaya.

Hal yang berbeda dengan sikap dan perilaku dari siswa di Sekolah. Pembelajaran SMA Negeri 2 Majene Sulawesi Barat selalu melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan teratur, sayangnya para siswa UPT SMA Negeri 2 Majene Sulawesi Barat merasa bosan ketika pelaksanaan kegiatan tersebut. Saat keluar main ataupun pulang sekolah, siswa tersebut selalu melakukan kegiatan menyimpang, seperti bergaya dengan hedon, berkelahi dengan cara pemaksaan, balap-balap di Sekolah, dan sebagainya. Diperlukan komitmen bersama dan langkah nyata untuk mencegah aksi bullying di sekolah, maupun di lingkungan sekitarnya (Fathiyah, 2019).

Berdasarkan hasil observasi dan diskusi dengan mitra, terdapat beberapa permasalahan yang telah diidentifikasi. Mereka yang sering melakukan *bullying* masih status pelajar dan prakteknya dilakukan di luar Sekolah dan bahkan beberapa kali melakukannya di dalam Sekolah. Para pelajar ini tentu saja mengalami permasalahan sosial yang masih terjadi hingga saat ini, khususnya perilaku yang disebut dengan bullying, atau keinginan untuk mengontrol orang lain. Efek dari aktivitas negatif berakibat ke gangguan perilaku pada anak, anak menjadi suka buat onar, dan anak melakukan tindakan bullying (Junalia & Malkis, 2022; Yuliani, 2019). Tindakan ini biasanya karena keinginan diri sendiri. Selain faktor yang terjadi karena dorongan dari diri sendiri, faktor dari keluarga juga dapat menjadi pendorong utama terhadap remaja melakukan suatu tindakan bullying (Zakiah et al., 2017). Kasus bullying kini marak terjadi, tidak hanya di masyarakat namun khusus ini terjadi di dunia pendidikan yang membuat berbagai macam pihak semakin prihatin termasuk juga komisi perlindungan anak (Safaat, 2023:98). Rasio pelaku perundungan terhadap korban menunjukkan bahwa perundungan dilakukan oleh sejumlah besar orang yang korbannya tidak dapat dibandingkan dengan kelompok pelaku perundungan. Selain perundungan di atas, siswa juga menunjukkan perilaku terkait sindrom kenikmatan atau autisme ketika bermain game online seperti game Mobile Legend atau PUBG Mobile yang merupakan game paling populer yang dimainkan oleh siswa tersebut.

Siswa SMA Negeri 2 Majene Sulawesi Barat ini tidak mendapatkan kesibukan yang positif, sehingga mereka mudah dimasuki oleh pemikiran-pemikiran negatif. Gejala-gejala ini selalu dianggap tabu, khususnya di wilayah Majene karena dianggap tidak etis. Sayangnya, siswa menjadi semakin terbiasa dengan hal ini. Kesimpulannya adalah pada saat pertama kali melakukan pengamatan terhadap kebiasaan atau perilaku yang muncul dari situasi melihat tempat atau aktivitas yang menyimpang, maka timbul permasalahan yang berupa barang-barang nyata.

Pada persoalan lain terdapat permasalahan yang sangat urgent, yaitu mengenai budaya yang mulai tergerus. Banyak kegiatan yang sudah mengalami perubahan karena menjadi kota yang urban. Fenomena khusus ini terkait penyimpangan seperti *bullying* di Sekolah tidak mewakili identitas lokal, sehingga hal tersebut harus diurai dari budaya di lingkungan siswa yang telah berkembang dan perlu adanya solusi. Untuk mengatasi masalah ini, permainan papan (boardgame) dapat menjadi salah satu alternatif untuk digunakan dalam proses pembelajaran orang dewasa (Taspinar, Schmidt & Schuhbauer, 2016). Boardgame adalah suatu instrumen yang terbuat bisa secara fisik maupun digital yang pada umumnya menggunakan papan, kartu, dadu, dan token lainnya dalam memainkannya (Rogerson, Gibbs, & Smith, 2015). Hal tersebut bisa berubah ketika ada pengalaman baru yang didapatkan oleh siswa tersebut yakni sebuah penguatan lokal yang dielaborasi dengan budaya *game*. Hal tersebut memperbesar kemungkinan untuk menyelesaikan permasalahan dikarenakan keakraban *game* untuk siswa-siswa tersebut. Siswa pasti menyukai kegiatan ini Board Games Teater *Konbuleng* di SMA Negeri 2 Majene Sulawesi Barat sebagai sarana pembelajaran teater berbasis lokalitas.

Fenomena gejala sosial siswa SMA pastinya membuat berjarak atau ada kelonggaran terhadap budaya lokal. Hal itu terjadi karena mereka tidak dilibatkan dalam agenda-agenda yang sifatnya akademis baik dari pemerintah maupun lembaga swasta, salah satunya contohnya dilibatkan sebagai peserta mitra pengabdian. Oleh sebab itu, pengabdian masyarakat yang dilaksanakan memprioritaskan siswa SMA Negeri 2 Majene Sulawesi Barat sebagai peserta pelatihan *Board Games Teater Kondobuleng* sebagai instrumen untuk mengenalkan budaya lokal dengan konsep board Games.

Solusi Permasalahan

Berdasarkan permasalahan mitra, maka salah satu solusi permasalahannya adalah dengan melakukan pelatihan Teater Rakyat *Kondobuleng* pada siswa SMA Negeri 2 Majene Sulawesi Barat. Agar efektif dalam menangani permasalahan yang ada di lingkungan sekitar, peserta pelatihan akan mendapatkan apresiasi terhadap pelajaran moral dan nilai budaya yang terdapat di Teater Rakyat *Kondobuleng*. Latihan termasuk tubuh, suara, rasa, dasar akting, dan bahkan *Board Games Kondobuleng* digunakan untuk menumbuhkan nilai-nilai ini selama pelatihan.

Sebagai hasil kebudayaan, pertunjukan teater rakyat mengandung nilai-nilai pendidikan. Salah satu cara yang paling efektif dalam mentransmisikan nilai pendidikan adalah melalui seni pertunjukan teater. Sebab dalam seni pertunjukan teater mengandung seni kolektif yang diekspresikan melalui simbol-simbol bahasa, dialog, tokoh/karakter, rupa/dekor/properti, tari atau gerak, kostum, rias, musik dan lagu (Ramli, 2018: 118-119).

Teater Rakyat *Kondobuleng* bersumber dari cerita lokal yang mempresentasikan kehidupan suku masyarakat maritim pada masa Lampau dengan memperkenalkan budaya maritim. Teater ini mirip dengan teater Koa-koayang yang merupakan teater rakyat masyarakat Mandar. Secara sejarah, Koa-koayang berangkat dari cerita mitos dari masyarakat Mandar. Bagi masyarakat Mandar, pertunjukan Koa-koayang ini terdiri dari empat versi model cerita (Ramli, 2022:14). Board Games Teater Rakyat *Kondobuleng* dijadikan instrument pada pembelajaran teater khususnya akting pada pelatihan di kegiatan pengabdian ini. Selain itu, program pengabdian masyarakat ini dimanfaatkan sebagai media pembelajaran untuk mendemonstrasikan, dan memberikan pemahaman tentang identitas dan nilai-nilai budaya lokal sebagai landasan untuk mengkonstruksi Board Games yang berbasis Teater Rakyat *Kondobuleng* kepada Siswa SMA Negeri 2 Majene Sulawesi Barat. Nilai-nilai yang termuat pada kegiatan pengabdian ini sebagai penguat dalam pelatihan Teater Rakyat *Kondobuleng* sehingga dapat menjadi solusi meredam permasalahan sosial di kalangan Siswa SMA Negeri 2 Majene Sulawesi Barat.

METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan pengabdian masyarakat dalam pelatihan Teater Rakyat *Kondobuleng* pada SMA Negeri 2 Majene Sulawesi Barat melalui beberapa tahap sebagai berikut:

- a) Tahap Sosialisasi. Tahap ini kami akan melakukan sosialisasi tentang program pengabdian yang akan kami laksanakan kepada siswa SMA Negeri 2 Majene Sulawesi Barat. Tujuannya untuk menjalin kerjasama yang baik agar proses interaksi dapat berjalan lancar. Pada tahap ini, kami akan menyampaikan tujuan melaksanakan pengabdian dalam bentuk pelatihan Teater Rakyat *Kondobuleng* pada SMA Negeri 2 Majene Sulawesi Barat.

- b) Tahap Pengenalan dan Pengarahan. Tahap ini kami akan melakukan kegiatan, antara lain pengenalan dan pengarahan tentang sejarah perkembangan Teater Rakyat *Kondobuleng* serta nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Pada tahap ini, para siswa dikenalkan tentang nilai-nilai budaya lokal yang terdapat di dalam Teater Rakyat *Kondobuleng*. Tujuannya, agar peserta dapat menerapkan nilai-nilai tersebut, baik dalam latihan maupun dalam kehidupannya sehari-hari. Pada tahap ini dilakukan pelatihan dasar keaktoran. Tahap ini merupakan tahap pelatihan *Board Games* Teater Rakyat *Kondobuleng* yang menyampaikan pelatihan olah tubuh, olah vokal, olah rasa, olah mimik sekaligus pengenalan instruksi atau tata cara permainan *Board Games*.
- c) Tahap Simulasi *Games*. Tahap ini merupakan tahap Pertunjukan Teater Rakyat *Kondobuleng* yang ditonton oleh SMA Negeri 2 Majene Sulawesi Barat.
- d) Tahap Evaluasi. Tahap ini untuk mengevaluasi seluruh kegiatan pelatihan. Evaluasi bertujuan untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan program yang dilaksanakan.
- e) Tahap Penyusunan Laporan. Tahap ini merupakan tahap penyusunan laporan dari seluruh kegiatan pelatihan Teater Rakyat *Kondobuleng* hingga dipentaskan dengan dilampiri foto-foto dan video kegiatan.
- f) Tahap Pelaporan. Tahap pelaporan akan dilakukan secara berkala hingga laporan terakhir untuk mengetahui tingkat keberhasilan program.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pertunjukan Kondobuleng diimplementasikan ke dalam *Board Games* dapat digunakan dalam pelatihan teater terhadap siswa SMA Negeri 2 Majene Sulawesi Barat. Hal ini untuk menciptakan dan menghidupkan kembali memori perkembangan karakter dalam konteks identitas daerah dengan mengupayakan gambaran re-interpretasi yang mampu menarik perhatian siswa masa sekarang. Hal yang diharapkan oleh sebagian besar individu dan tim pelatihan yang membuat pelatihan ini, pelatihan ini meningkatkan kesadaran dan mengurangi masalah sosial. Sasaran pelatihan teater pada pengabdian ini adalah siswa SMA Negeri 2 Majene Sulawesi Barat. Ini didasarkan pada gagasan bahwa menggunakan teater sebagai alat dapat membantu memecahkan masalah sosial yang dianalisis dari pandangan situasional. Hal ini sejalan dengan bagaimana teater membantu peserta mengembangkan kesadarannya terhadap masalah-masalah sosial di masyarakat dan kemampuan mereka untuk membangkitkan dan menggunakan potensi mereka untuk membantu menemukan solusi dari masalah tersebut (Suprajitno, 2017:98). Atas dasar argumentasi di atas, kemudian pelaksanaan kegiatan ini diuraikan ke dalam 4 tahapan pelaksanaan kegiatan sebagai instrumen untuk menyelesaikan masalah yang dijelaskan di bagian metode pelaksanaan yakni sosialisasi, observasi, pengenalan dan pengarahan, simulasi *games*, dan evaluasi.

Sosialisasi dan Observasi

Sosialisasi adalah salah satu sarana yang mempengaruhi kepribadian seseorang (Murtani, 2019:279). Lebih lanjut, pemahaman sosialisasi adalah sebuah proses penanaman atau transfer kebiasaan atau nilai dan aturan dari satu generasi ke generasi lainnya dalam sebuah kelompok atau masyarakat (Normina, 2014:109). Sosialisasi tentang kesenian teater, pembelajaran, dan permainan tradisional ini sebagai upaya dan penerapan pemajuan kebudayaan yang berhubungan dengan adat-istiadat, pengetahuan tradisional dan seni yang dikeluarkan oleh peraturan yang dikeluarkan oleh pemerintah melalui Undang-Undang Republik

Indonesia Nomor 5 Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan (Ramli, 2022:12). Pengenalan Seni teater sangat perlu dilakukan agar pemahaman dasar dapat diketahui oleh peserta ajar.



Gambar 1. Berbagi Pengetahuan Dasar Teater Rakyat Kondobuleng

Hal ini menyangkut kurikulum yang diterapkan di tingkat sekolah sangat kurang yang membahas atau mengimplementasi kegiatan teater pada mata pelajaran seni, sehingga ide-ide yang menyangkut teater sangat relevan untuk diimplementasikan baik dalam bentuk konservatif dan inovatif berdasarkan permasalahan mitra. Sosialisasi yang telah dilakukan adalah menyampaikan materi tentang teater rakyat *Kondobuleng*. Penyampaian materi yang dilakukan dengan cara mempresentasikan sejarah latar belakang dan memutar video pertunjukan teater rakyat *Kondobuleng*. Video tersebut memperlihatkan ekspresi-ekspresi, teks dan komposisi artistik ketubuhan yang sangat menarik. Misalnya saja, Ketika tokoh nelayan yang berenang dengan gaya kupu-kupu, tokoh *Kondobuleng* yang menari seperti sedang terbang, dan *Kondobuleng* dihidupkan dari kematian. Di posisi lain, terdapat ketubuhan diekspresikan secara akrobatik ketika tubuh menjadi perahu. Sosialisasi ini tentu menjadi titik awal dalam pelatihan ini untuk memasuki ruang bermain Boardgames. Di bagian selanjutnya adalah melakukan observasi terkait permasalahan yang ada pada peserta pelatihan. Secara umum peserta pelatihan terkendala dalam bermain teater, tetapi sebagian peserta memiliki keahlian yang lebih dalam bermain teater. Hal ini dilihat dari pengamatan yang dilakukan selama pelatihan berlangsung.

Pengarahan dan Simulasi Games

Pengarahan tentunya berhubungan dengan role play dari permainan boardgames yang dilakukan. Tentunya ini mengeksplorasi ruang teori dan praktek dari permainan yang dipadukan dengan teater. Pengetahuan teater sangat luas untuk mengomunikasi persoalan yang urgen ketika melakukan tindakan pelatihan. Pengetahuan berhubungan kemampuan secara praktik yang dikelola dengan baik dalam konteks pertunjukan atau hal lainnya (Saputra, 2024:21). Pengabdi melakukan kegiatan ini direalisasikan dengan menyiapkan kartu, dadu berukuran besar, boardgames, properti dan pemain. Tahap lanjutan ini dilaksanakan agar implementasi games punya role play yang jelas dan dipahami oleh pemain sehingga permainan berjalan dengan lancar.

Pengarahan ini berhubungan kegiatan yang dilaksanakan di pelatihan boardgames. Penyampaian bentuk diawali dengan materi permainan. Permainan ini disampaikan dengan role play membuang dadu yang memiliki angka. Angka yang berada pada bagian atas dadu itulah perhitungan yang harus dijalani pada bagian boardgames. Pada boardgames terdapat 29 kotak yang berurutan. Setiap kotak memiliki petunjuk untuk mengekspresi adegan berdasarkan pertunjukan *Kondobuleng*.

Sebelum melakukan kegiatan permainan Boardgames *Kondobuleng* dilaksanakan tentunya peserta pelatihan diarahkan untuk mengolah hal dasar di seni teater. Pengolah tersebut berhubungan dengan tubuh dan suara. Peserta diajarkan dengan mengolah tubuh, olah vocal, dan olah rasa. Setelah penyampaian materi ini dilaksanakan maka dilanjutkan melaksanakan kegiatan permainan Boardgames Teater Rakyat *Kondobuleng*.

Permainan ini dilakukan dengan membagi kelompok ke dalam dua kelompok untuk saling berlawanan. Kedua kelompok ini memainkan dadu untuk melihat di posisi mana mereka berada. Posisi mereka memainkan boardgames berada di titik nol atau belum menginjakkan kaki di boardgames. Setelah mereka melempar dadu dan menunjukkan angka maka disitulah posisi mereka. Setelah posisi mereka sudah ada di papan boardgames tentu mereka diperhadapkan dengan tugas atau arahan sesuai posisi atau angkanya di papan boardgames. Pada praktiknya, kartu-kartu yang menjadi bagian penting permainan. Kartu-kartu ini terintegrasi dengan boardgames yang berisi arahan adegan sesuai dengan pertunjukan teater rakyat *Kondobuleng*. Adegan tersebut seperti adegan *Kondobuleng* terbang, adegan perahu, adegan berenang, adegan tokoh Tuang menembak, adegan *Kondobuleng* dihidupkan dan adegan nelayan yang mencari ikan. Siswa yang bermain boardgames *kondobuleng* tentu memainkan adegan-adegan tersebut tergantung di nomor berapa mereka berdiri pada boardgames.

Tahap Implementasi

Tahapan implementasi ini, peserta didik diberi pemahaman bentuk penyajian boardgames yang disinergikan dengan akting atau adegan *Kondobuleng*. Peserta pengabdian memperagakan teater rakyat *Kondobuleng* berdasarkan arahan dari Boardgames yang memiliki kartu. Peserta didik memperagakan adegan-adegan dengan permainan yang menarik. Permainan ini harus memiliki dua kelompok agar permainan dapat berjalan. Secara pola permainan, bagi kelompok yang kalah akan menerima hukuman dengan adegan akting yang direquest atau dipesan dari kelompok pemenang.

Sebelum melakukan kegiatan yang berhubungan dengan permainan tradisional tentunya peserta didik diarahkan untuk membuat tubuhnya melakukan pemanasan terlebih dahulu untuk menghindari hal yang tidak diinginkan. Hal ini dikhawatirkan dikarenakan proses atau pelatihan tradisional tidak hanya terkait dengan pendalaman secara teoritis tetapi pelatihan ini sekaligus mengeksplorasi ruang ketubuhan atau

Kesehatan terhadap tubuh. Hal yang dilakukan adalah pemanasan dari bagian kepala hingga bagian tubuh bawah. Setelah itu masuk ke bagian dasar pendalaman keaktoran dengan metode paling klasik yakni metode olah tubuh, olah vocal dan olah rasa. Hal ini dilakukan secara berulang-ulang agar hal ini menjadi dasar untuk memasuki ruang keaktoran dalam bentuk yang primordial dari pembelajaran akting.



Gambar 2. Melakukan Pelatihan Board Games

Pada tahap pelaksanaan di sekolah SMA Negeri 2 Majene, tim pengabdian memberi arahan terlebih dahulu dengan memberi penjelasan awal terkait dengan Kondobuleng dan dikaitkan dengan Boardgames. Selain itu, peserta diberi pengetahuan dasar yakni olah vokal, olah mimik, dan olah rasa. Peserta juga diberi arahan pemanasan terlebih dahulu agar pergerakan tubuh lebih efisien. Secara garis besar, Boardgames Kondobuleng menunjukkan ekspresi-ekspresi teater rakyat Kondobuleng yang berasal dari Sulawesi Selatan, khususnya Makassar.

Permainan Boardgames dilakukan oleh peserta yang mengikuti pelatihan ini. Peserta pelatihan yang berpartisipasi sekitar 20 orang. Setiap kelompok diadu dan terdapat kelompok yang selalu menang. Kelompok yang menang adalah kelompok yang selalu tiba pertama di nomor terakhir pada boardgames. Peserta didik menyukai adegan-adegan yang terdapat di setiap nomor di boardgames. Boardgames ini membuka potensi setiap peserta dalam berakting serta memberi pengetahuan akting secara menyenangkan.

Tahap Evaluasi

Tahapan terakhir adalah evaluasi sebagai bagian memberi pengetahuan atas apa yang telah dilaksanakan oleh siswa terhadap boardgames. Hal yang diuraikan di bagian evaluasi tentunya secara personal. Evaluasi ini dilakukan tim untuk menemukan kekurangan serta menyempurnakan strategi pembelajaran dalam teater. Hal ini dilakukan dengan melihat para peserta pelatihan memainkan boardgames tersebut, dan berdiskusi tentang topik-topik yang berkaitan dengan boardgames serta isi

maupun praktiknya. Kemudian dilanjutkan dengan tahap evaluasi keberhasilan boardgames tersebut terhadap pengimplementasiannya terkait role playnya yang disajikan, dan melihat hal yang menjadi kekurangan-kekurangan dari boardgames ini. Tentunya dari pelaksanaan pengabdian ini sangat lancar, menyenangkan dan berhasil dari yang disajikan oleh tim pengabdian.

Partisipasi Mitra

Sasaran dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah Siswa Sekolah, khususnya Siswa SMA Negeri 2 Majene Sulawesi Barat. Partisipasi mitra tentunya berhubungan dengan keterlibatan siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran lokal yakni teater *Kondobuleng* yang diimplementasi berbentuk permainan. Kegiatan ini dilakukan dengan konsep bermain Board Games. Hal ini adalah untuk melibatkan siswa dengan hal yang tidak berjarak dengan kegiatan mereka yakni bermain dalam bentuk permainan. Tentunya pelatihan ini memiliki misi untuk mengenalkan dan menubuhkan konsep lokal pada kedirian siswa agar perilaku menyimpang tidak terjadi lagi, seperti itulah harapan dari partisipasi mitra.

Hasil yang Dicapai

Pelatihan yang dilaksanakan adalah pelatihan dengan menerapkan permainan yang mengeksplorasi kesenian. Pelatihan ini berjalan dengan baik saat pelaksanaannya. Temuan pelatihan ini membuat peserta menemukan ruang pembelajaran yang berhubungan dengan kesenian yang dielaborasi permainan yang kekinian yakni boardgames. Selain itu, permainan ini mengedukasi peserta didik tentang keberadaan teater rakyat Kondobuleng melalui permainan. Hal ini sebagai upaya untuk meningkatkan pengetahuan dalam seni teater. Capaian dari pelatihan ini dapat dengan mudah diterima oleh pemikiran peserta didik di SMA Negeri 2 Majene. Pada dasarnya, tidak semua peserta didik di SMA Negeri 2 Majene baru atau masih amatir dalam menggunakan Boardgames. penggunaan boardgame dalam pelatihan membuat para peserta pelatihan lebih dapat menikmati pembelajaran dengan menyenangkan dan meningkatkan motivasi dalam belajar (Mangundjaya, dkk, 2022). Beberapa peserta didik ada yang tahu pola boardgames, hal ini dikarenakan mereka pernah memainkan boardgames sehingga dengan mudah dimainkan. Hanya saja mereka tidak pernah memainkan adegan kondobuleng, hal itulah yang baru bagi mereka dalam memainkan permainan ini. Dengan metode ini dikemas sebagai pembelajaran membuat peserta didik tertarik dan berantusias memainkan permainan tersebut, sehingga pelatihan ini berjalan dengan lancar dan dinikmati dengan meriah.

Hasil penggunaan boardgame untuk meningkatkan pemikiran komputasional (Tsarava & Moeller, 2019) dan kerja tim (Foltz dkk., 2019; Treher, 2011). Sejalan dengan yang dipaparkan uraian sebelumnya bahwsanya pemikiran dari peserta pengabdian dengan materi board games yang berlandaskan pertunjukan teater rakyat Kondobuleng. Selain itu, pelatihan ini berupaya sebagai pembelajaran dengan materi baru dalam menyelesaikan persoalan peserta didik dengan permainan tradisional untuk menunjang kesehatan. Pelatihan dengan merujuk permainan tradisional ini menjadi hal baru yang didapatkan pada pembelajaran. Hasil yang dicapai setelah pelatihan ini adalah media permainan tradisional melalui pembelajaran akting yang dilakukan mampu meningkatkan pengetahuan mereka dengan cepat. Pada pelatihan, teaterikal ini menyiratkan kompleksitas edukasi dan kesehatan melalui pembelajaran akting yang dipadukan permainan tradisional.

Kompleksitas edukasi dan kesehatan melalui pendidikan seni teater membentuk pemahaman positif ketika melakukan pelatihan pendalaman akting dengan muatan permainan pada sekolah SMA Negeri 2

Majene meningkat, dari hasil observasi awal sekitar 30 % yang memperlihatkan ketidaktahuan terhadap permainan ini, tetapi setelah pelatihan dan hasil evaluasi yang dilakukan, para peserta atau siswa menunjukkan pemahaman yang dan menyukai seni teater yang berkaitan memperlihatkan pengetahuan teater melalui pembelajaran dengan materi kondobuleng yang diimplementasikan ke dalam permainan boardgames dengan persentase yang cukup tinggi dengan nilai 95 %.

SIMPULAN

SMA Negeri 2 Majene merupakan Sekolah Menengah atas yang terletak di Majene dekat dari sungai Mandar. Sekolah ini berada di atas bukit dan memiliki kelompok seni teater yang berkembang dan tumbuh secara signifikan setiap tahunnya. Ekosistem seni yang dihidupkan oleh kelompok kesenian sekolah yang dibangun mengadopsi segala bentuk atau jenis seni baik tradisi atau modern. Partisipasi mitra tentunya berhubungan dengan keterlibatan peserta didik untuk melakukan kegiatan yang ada hubungannya dengan seni yakni implementasi Boardgames berbasis teater Kondobuleng. Kegiatan ini dilakukan dengan konsep menyenangkan yakni permainan Boardgames. Hasil yang dicapai setelah pelatihan ini adalah media permainan dengan materi teater Rakyat Kondobuleng mampu meningkatkan pengetahuan mereka dengan cepat. Pada pelatihan, teaterikal ini menyiratkan kompleksitas edukasi melalui permainan. Seni teater membentuk pemahaman positif ketika melakukan pelatihan dengan menggunakan boardgames dengan muatan teater rakyat Kondobuleng telah meningkat, dari hasil observasi awal sekitar 30 %. Setelah pelatihan dan hasil evaluasi yang dilakukan, para peserta atau siswa menunjukkan pemahaman yang dan menyukai seni teater yang berkaitan memperlihatkan pengetahuan teater melalui pembelajaran dengan materi permainan tradisional dengan persentase 95 %.

SARAN

Pihak pemerintah daerah setempat dan pimpinan di di lingkungan Sekolah SMA Negeri 2 Majene diharapkan lebih semangat dan antusias melakukan kegiatan yang ada hubungannya dengan teater, terutama kegiatan Teater yang dikemas dalam bentuk permainan untuk meningkatkan daya akting aktor. Dengan terlaksananya bentuk pelatihan seperti ini peserta didik lebih antusias menerima pembelajaran sehingga ekspresi terkait teater rakyat Kondobuleng dapat dimainkan oleh peserta didik di SMA Negeri 2 Majene. Selain itu, kegiatan yang seperti ini diperlukan secara berkala dilakukan agar kemampuan tersebut dapat secara maksimal diperoleh oleh siswa dan tentu saja perlu dukungan dari Perguruan Tinggi, Pemerintah Daerah, ahli teknologi serta masyarakat seni tentunya untuk menciptakan pewaris kesenian yang mewarisi pengetahuan lokal dalam menggarap kesenian di masa yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, R, B, Iman, Permana. 2019. Bullying Di Sekolah : Kurangnya Empati Pelaku Bullying Dan Pencegahan. *Jurnal Keperawatan Jiwa*. 7(3): 237-246.
- Fathiyah. (2019). Peran Komunikasi Keluarga dalam Mencegah Perilaku Bullying Remaja. *AL-MUTSLA*, 1(2). <https://doi.org/10.46870/almutsa.v1i2.70>.

- Foltz, A., Williams, C., Gerson, S. A., Reynolds, D. J., Pogoda, S., Begum, T., dan Walton, S.P. (2019). Game developers' approaches to communicating climate change. *Frontiers in Communication*, 4, Article 28. <https://doi.org/10.3389/fcomm.2019.00028>
- Junalia, E., & Malkis, Y. (2022). Edukasi Upaya Pencegahan Bullying Pada Remaja di Sekolah Menengah Pertama Tirtayasa Jakarta. *Journal Community Service and Health Science*, 1(3).
- Kartika, Lilis. (2020). *Fenomena Terjadinya Kenakalan Remaja*. Jurnal Edukasi Nonformal. Volume 1 Nomor 1.
- Mangundjaya, dkk. (2022). Board Game: Cara Pembelajaran Yang Menyenangkan Bagi Orang Dewasa. *Sosio Konsepsi: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Kesejahteraan Sosial*. 11(2) 338-347.
- Normina. (2014). Masyarakat dan Sosialisasi. *Ittihad Jurnal Kopertais Wilayah XI Kalimantan*. 12(22). 107-115.
- Novarian, T, E. (2022). Membangun Karakter Melalui Variasi Visual Dalam Drama Televisi Banyu. *Ikonik: Jurnal Seni Dan Desain*, 4(1), 83–89.
- Ramli, Asia. (2021). *Nilai-nilai Pendidikan dalam Pertunjukan Teater Rakyat Kondobuleng*. Jurnal Publikasi Pendidikan. Volume 11 Nomor 2.
- Ramli, Asia., Dkk. (2022). Pelatihan Teater Rakyat Koa-Koayang pada Remaja Non-Produktif Komunitas Budaya Sossorang di Tinambung Sulawesi Barat. *Sureq Jurnal*. 1(1). 9-17.
- Rogerson, M. J., Gibbs, M., dan Smith, W. (2015). Digitising boardgames: Issues and tensions. *DiGRA 2015 - Proc. 2015 DiGRA Int. Conf. Divers. Play*, no. Woods 2012.
- Safaat, R, A. (2023). Tindakan Bullying di Lingkungan Sekolah yang Dilakukan Para Remaja. *Jurnal Global Ilmiah*. 1(2). 97-100.
- Saputra, A, T. (2024). Karakter Religiusitas Pada Teaterikal Khutbah Jumat Di Mesjid Tua Gantarang Lalangbata Kepulauan Selayar. *Imajinasi Jurnal*. 8(1). 45-53.
- Saputra, Dkk. (2024). Pelatihan Teater Pada Siswa SD-SMP Mengarap Karya Makassar Marege 'Kita Bersaudara' Pada Program BBM. *Sureq Jurnal Pengabdian Masyarakat Berbasis Seni dan Desain*. 3(1). 20-25.
- Suprajitno, S. (2017). Teater Sebagai Media untuk Pengabdian Masyarakat. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (Indonesian Journal of Community Engagement)*, 3(1), 96.
- Taspinar, B., Schmidt, W., & Schuhbauer, H. (2016). Gamification in education: A board game approach to knowledge acquisition. *Procedia Comput. Sci.*, 99, October, 101-116.
- Treher, E. N. (2011). Learning with board games. *Play for performance, Tools for Learning and Retention, Board Games TLKWhitePaper*, May 16, 201.
- Tsarava, K., & Moeller, K. (2019). *Games and Learning Alliance*, 11385. Springer International Publishing.
- Yuliani, N. (2019). Fenomena Kasus Bullying Di Sekolah. *Research Gate*.
- Zakiyah, E. Z., Humaedi, S., & Santoso, M. B. (2017). Faktor Yang Mempengaruhi Remaja Dalam Melakukan Bullying. *Prosiding Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2). <https://doi.org/10.24198/jppm.v4i2.14352>