



E-ISSN 2338-6770

Tanggal pengajuan : 27-04-2025

Tanggal revisi : 27-07-2025

Tanggal diterima : 27-09-2025

Alamat Korespondensi:

Program Studi Pendidikan Seni Drama,
Tari, dan Musik, Universitas Negeri
Surabaya, Surabaya Jawa Timur 60213.
E-mail: autarabdillah@unesa.ac.id

Spel sebagai Sistem Improvisasi dalam Pertunjukan Ludruk Jawa Timur *Spel as an Improvisational System in East Javanese Ludruk*

Autar Abdillah¹, Indar Sabri², Arif Hidajad³, Syaiful Qadar Basri⁴, Welly
Suryandoko⁵

^{1,2,3,4,5}Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, Indonesia

Email: autarabdillah@unesa.ac.id

Abstrak: Improvisasi merupakan perangkat utama yang menjaga keluwesan, kedekatan sosial, dan daya hidup pertunjukan ludruk. Namun, praktik lokal yang disebut spel masih sering dipahami sebatas pertemuan teknis sebelum pentas, sehingga mekanisme artistik dan pedagogisnya belum dirumuskan secara sistematis. Penelitian ini bertujuan mengidentifikasi kekhasan spel dan menyusun model konseptual improvisasi ludruk di Jawa Timur. Studi menggunakan pendekatan kualitatif eksploratoris melalui kajian pustaka, observasi pertunjukan, wawancara terstruktur dan tidak terstruktur dengan pelaku ludruk, analisis dokumen, serta triangulasi sumber dan metode. Temuan tahap kemajuan menunjukkan bahwa spel bekerja sebagai sistem koordinasi yang menghubungkan peta naratif, simpul adegan, isyarat tubuh dan vokal, ritme antarpemain, pembacaan respons penonton, serta batas etis humor. Improvisasi ludruk karena itu bukan tindakan spontan tanpa struktur, melainkan ko-kreasi real time yang ditopang pengalaman, kepercayaan ensemble, dan pengetahuan budaya. Artikel ini menawarkan model siklus spel lima tahap sebagai kontribusi terhadap studi improvisasi, pedagogi aktor tradisional, dan strategi regenerasi ludruk.

Abstract: Improvisation is a central device that sustains the flexibility, social proximity, and vitality of ludruk performance. Yet the local practice known as spel is commonly reduced to a technical pre-performance meeting, leaving its artistic and pedagogical mechanisms insufficiently conceptualized. This study identifies the distinctive features of spel and develops a conceptual model of improvisation in East Javanese ludruk. An exploratory qualitative approach combines literature review, performance observation, structured and unstructured interviews with ludruk practitioners, document analysis, and source-method triangulation. Findings at the progress-report stage indicate that spel functions as a coordination system connecting narrative maps, scene nodes, bodily and vocal cues, inter-performer rhythm, audience-response reading, and ethical boundaries of humour. Ludruk improvisation is therefore not unstructured spontaneity but real-time co-creation supported by experience, ensemble trust, and cultural knowledge. The article proposes a five-stage spel cycle and contributes to improvisation studies, traditional actor pedagogy, and the regeneration of ludruk.

Kata kunci: spel; improvisasi; ludruk; dramaturgi; regenerasi

1. PENGANTAR

Ludruk merupakan teater rakyat Jawa Timur yang tumbuh dari relasi langsung antara pemain, komunitas, dan peristiwa sosial. Struktur pertunjukannya dapat memuat tari remo, bedhayan, jula-juli atau kidungan, dagelan, dan lakon, tetapi kehidupan panggungnya tidak ditentukan sepenuhnya oleh naskah tertulis. Pemain bergerak di antara kerangka cerita dan situasi aktual, menanggapi rekan bermain, irama musik, kondisi ruang, serta reaksi penonton. Karena itu, improvisasi bukan unsur tambahan, melainkan mekanisme dramaturgis yang memungkinkan ludruk tetap komunikatif, kontekstual, dan dekat dengan bahasa keseharian masyarakat. Karakter ini menjelaskan mengapa humor, kritik sosial, dan pengalaman lokal dapat hadir secara berbeda pada setiap



pertunjukan walaupun kelompok membawakan tema atau lakon yang serupa (Supriyanto, 2001; Afiaty & Moelyono, 2023).

Kedudukan improvisasi tersebut sekaligus menghadirkan persoalan praktis. Laporan kemajuan penelitian menunjukkan bahwa pelaku ludruk menghadapi kesulitan membangun respons yang segar, menyambungkan tawaran antarpemain, dan menjaga arah cerita ketika waktu pertemuan terbatas. Ketika improvisasi hanya bergantung pada kecakapan individual pelawak senior, pertunjukan rentan mengalami pengulangan pola, keterputusan adegan, atau humor yang tidak lagi sesuai dengan komposisi penonton. Situasi ini dapat memperkuat stagnasi artistik dan mempersempit kesempatan pemain muda untuk belajar melalui keterlibatan langsung. Krisis regenerasi ludruk, perubahan selera publik, dan kompetisi dengan media digital memperbesar kebutuhan akan metode yang dapat menjelaskan bagaimana kecakapan improvisasi dipelajari, dilatih, dan ditransmisikan secara bertanggung jawab (Sisnia & Abdillah, 2021; Setiawan et al., 2026).

Dalam praktik pelaku, salah satu istilah penting adalah *spel*, yakni proses menyelaraskan narasi, titik simpul adegan, hubungan tokoh, dan kemungkinan respons sebelum atau menjelang pertunjukan. Istilah ini berdekatan dengan *sepelan* yang pernah diidentifikasi bersama *nyebeng*, *tedeon*, dan *ngelmu* sebagai bagian dari pelatihan aktor ludruk (Sabri et al., 2021). Akan tetapi, *spel* tidak cukup dipahami sebagai pembagian dialog atau pengarahannya singkat. Penjelasan pelaku dalam laporan penelitian memperlihatkan bahwa *spel* membentuk pengetahuan bersama tentang apa yang harus dipertahankan, bagian mana yang dapat dikembangkan, kapan seorang pemain harus memberi ruang, dan bagaimana *ensemble* kembali ke jalur lakon setelah penyimpangan komikal. Dengan demikian, *spel* bekerja pada dua tingkat sekaligus: sebagai persiapan dan sebagai memori koordinatif yang diaktifkan kembali selama pertunjukan.

Kajian ludruk selama ini telah memberikan dasar penting mengenai sejarah, identitas budaya Arek dan Mataraman, struktur pertunjukan, fungsi kritik sosial, estetika humor, serta strategi pelestarian. Penelitian tentang Ludruk Marsudi Laras menunjukkan pentingnya kolaborasi generasi dan penyesuaian tema untuk penonton muda (Sisnia & Abdillah, 2021). Kajian Padepokan Seni Kirun memperlihatkan fleksibilitas komposisi *jula-juli* dalam merespons fenomena sosial (Batullo, 2025). Sementara itu, Afiaty dan Moelyono (2023) menegaskan ludruk sebagai medium humor, improvisasi, narasi populer, dan semangat resistensi. Studi terbaru juga menyoroti inovasi manajemen, pemendekan durasi, kolaborasi lintas kelompok, pemanfaatan teknologi panggung, dan media sosial sebagai strategi revitalisasi (Setiawan et al., 2026; Zandra & Hidayatullah, 2024). Meskipun demikian, mekanisme internal improvisasi sebagai kerja *ensemble* masih relatif kurang dijelaskan.

Kekosongan tersebut terlihat ketika improvisasi hanya disebut sebagai ciri spontan ludruk tanpa penjelasan tentang struktur penyangganya. Padahal, teori improvisasi kontemporer memandang spontanitas sebagai tindakan terletak yang muncul dari latihan, perhatian, penerimaan tawaran, dan kemampuan menyesuaikan diri terhadap ketidakpastian. Frost dan Yarrow (1990) menempatkan relaksasi, konsentrasi, impuls, ruang, kepercayaan, status, tujuan, hambatan, serta cerita sebagai rangkaian persiapan menuju

pertunjukan. Spolin (1999) menekankan fokus permainan dan pemecahan masalah panggung, sedangkan Johnstone (1979) memperlihatkan pentingnya status, penerimaan tawaran, dan pencegahan blocking. Perspektif ini membantu membaca improvisasi sebagai keterampilan terstruktur, tetapi belum sepenuhnya menjelaskan bagaimana struktur tersebut beroperasi di dalam tata bahasa sosial, humor, musik, dan hierarki pelaku ludruk.

Kajian empiris mutakhir memperkuat pandangan bahwa improvisasi merupakan kreativitas sosial. Pelaku improvisasi membangun dialog dan cerita melalui kontribusi kecil yang saling bergantung, bukan melalui rancangan individual tunggal (Schwenke et al., 2024). Model sistem improvisasi juga menunjukkan hubungan erat antara tindakan real time, pembelajaran dan latihan, kolaborasi, pola pikir, serta kesadaran situasional (Zenk et al., 2022). Dalam relasi dengan penonton, keberhasilan pertunjukan improvisasional ditentukan oleh kemampuan membaca keadaan mental dan emosional audiens, menyesuaikan pilihan artistik, serta membangun resiprositas yang tetap terkendali (Brett, 2025). Temuan-temuan tersebut relevan bagi ludruk, tetapi praktik spel menawarkan konteks berbeda karena bekerja dalam bentuk tradisi hidup, struktur segmen, bahasa Jawa Timuran, iringan gamelan, dan batas sosial komunitas.

Dimensi budaya menjadi penting karena respons penonton tidak selalu merupakan penilaian artistik yang sederhana. Tawa dapat menandai kesenangan, dukungan, kepatuhan terhadap suasana komunal, atau upaya menjaga keharmonisan. Kajian penerimaan humor ludruk menunjukkan bahwa konteks kolektif dan norma sosial memengaruhi cara penonton memahami materi komedi, termasuk ketika humor memuat stereotip gender (Rahmiati et al., 2024). Artinya, kecakapan improvisasi tidak hanya menyangkut kecepatan menghasilkan lelucon, tetapi juga kemampuan mengukur konsekuensi sosial, mengenali keragaman audiens, dan mengelola jarak antara kebebasan komikal dengan tanggung jawab budaya. Spel dapat menjadi ruang penting untuk melakukan kalibrasi tersebut sebelum keputusan spontan dibuat di panggung.

Selain berfungsi sebagai teknik artistik, spel dapat dibaca sebagai bentuk pengetahuan praktis yang sebagian besar bersifat tacit. Pelaku berpengalaman tidak selalu menguraikan seluruh pertimbangannya dalam istilah formal, tetapi mengenali kapan energi adegan menurun, kapan tawaran perlu diteruskan, dan kapan pemain harus menahan diri. Pengetahuan semacam ini disimpan dalam kebiasaan tubuh, memori musikal, penguasaan bahasa, serta pengalaman menghadapi konfigurasi penonton yang berbeda. Karena sifatnya yang melekat pada tindakan, pewarisan tidak cukup dilakukan melalui ceramah atau pembacaan naskah. Pemain muda perlu memasuki situasi kerja bersama, memperoleh koreksi pada saat yang tepat, dan memahami hubungan antara keputusan kecil dengan keberlanjutan adegan. Kajian tentang performa improvisasional menegaskan bahwa keahlian berkembang melalui attunement terhadap diri, mitra, dan lingkungan, serta kemampuan berganti antara mengambil dan melepaskan agensi (Deans & Pini, 2022). Konsep ini membantu menjelaskan mengapa spel perlu dianalisis sebagai pengetahuan relasional, bukan kumpulan resep komedi.

Posisi tersebut juga menegaskan perbedaan antara improvisasi sebagai hasil dan improvisasi sebagai proses. Hasil improvisasi dapat

terlihat sebagai dialog lucu, perubahan topik, atau respons spontan, sedangkan prosesnya melibatkan pengenalan isyarat, negosiasi status, pemilihan tempo, dan penilaian risiko yang berlangsung sangat cepat. Penelitian ludruk lebih sering mendokumentasikan bentuk pertunjukan yang telah tampak daripada mekanisme keputusan yang menghasilkan bentuk tersebut. Akibatnya, kompetensi improvisasi mudah dipersonalisasi sebagai bakat pelawak tertentu dan sulit diterjemahkan menjadi perangkat pembelajaran. Artikel ini memindahkan unit perhatian dari lelucon individual menuju jaringan tindakan yang membuat lelucon, transisi, konflik, dan pemulihan adegan dapat terjadi. Perpindahan ini penting bagi agenda regenerasi karena keberlanjutan ludruk tidak hanya memerlukan penambahan jumlah pemain muda, tetapi juga akses yang adil terhadap logika kerja yang selama ini dikuasai melalui kedekatan, pengalaman, dan partisipasi lintas generasi (Adiyani et al., 2024).

Berdasarkan masalah tersebut, penelitian ini mengajukan dua pertanyaan. Pertama, apa kekhasan improvisasi dalam pertunjukan ludruk Jawa Timur? Kedua, bagaimana bentuk dan metode spel mengorganisasi tindakan improvisasional para pelaku? Tujuan penelitian adalah mengidentifikasi komponen, tahapan, dan fungsi spel, kemudian merumuskan model konseptual yang dapat digunakan untuk analisis pertunjukan dan pelatihan aktor. Kebaruan artikel terletak pada pemaknaan spel sebagai sistem improvisasi terdistribusi, bukan sekadar rapat teknis atau spontanitas individual. Sistem ini menghubungkan struktur naratif, isyarat tubuh, ritme, hubungan ensemble, agensi penonton, pengetahuan etis, dan proses pewarisan. Kontribusinya diharapkan memperluas studi improvisasi melalui konsep lokal sekaligus memberi kerangka operasional untuk regenerasi ludruk.

2. METODE

Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif eksploratoris dengan orientasi studi pertunjukan dan interpretasi praktik. Artikel ini disusun dari data pada tahap laporan kemajuan, sehingga temuan dibaca sebagai pola analitis awal yang perlu diperdalam melalui pengumpulan data lanjutan. Sumber data mencakup kajian pustaka, catatan dan dokumentasi aktivitas pertunjukan, wawancara terstruktur maupun tidak terstruktur, serta penjelasan praktisi tentang proses improvisasi. Pendekatan eksploratoris dipilih karena istilah, tahapan, dan pengetahuan spel sebagian besar hidup dalam pengalaman pelaku serta belum terstandarisasi dalam dokumen pelatihan. Fokus penelitian bukan menghitung frekuensi improvisasi, melainkan memahami cara pelaku memberi makna, mengoordinasikan, dan mengevaluasi tindakan spontan dalam situasi pertunjukan.

Narasumber dipilih secara purposif berdasarkan intensitas keterlibatan, pengalaman panggung, dan kemampuan merefleksikan proses improvisasi. Narasumber utama yang disebutkan dalam laporan adalah Kirun, Tawar Gonzales, dan Agus Kuprit, dengan narasumber pendukung Hengki Kusuma, Totok, serta pimpinan Ludruk Budi Wijaya Jombang. Unit konteks yang direncanakan untuk pengamatan dan perbandingan mencakup Padepokan Seni Kirun, Ludruk Karya Budaya Mojokerto, Ludruk Luntas Surabaya, Ludruk Budi Wijaya Jombang, serta Sandur Mandhuro sebagai pembanding teater tradisional. Pemilihan multi-konteks

dimaksudkan untuk membedakan unsur yang bersifat personal, kelompok, dan lebih luas sebagai pola tradisi. Status setiap sumber dibaca sesuai tahap pelaksanaan yang tercatat dalam laporan kemajuan.

Tabel 1. Sumber data dan fungsi analitis pada tahap laporan kemajuan

Sumber	Status dalam laporan	Fungsi analitis
Kirun, Tawar Gonzales, Agus Kuprit	Narasumber utama	Menggali pengertian spel, teknik improvisasi, dan respons terhadap penonton.
Hengki Kusuma, Totok, pimpinan Budi Wijaya	Narasumber pendukung	Triangulasi pengalaman, kepemimpinan artistik, dan variasi kelompok.
PADSKI, Karya Budaya, Luntas, Budi Wijaya; Sandur Mandhuro	Konteks observasi/pengembangan	Membandingkan struktur pertunjukan, transisi, isyarat, dan pola regenerasi.
Pustaka, rekaman, dokumen pertunjukan	Sumber dokumenter	Memeriksa konsep, jejak keputusan, struktur lakon, dan konteks historis.

Pengumpulan data dilakukan melalui empat jalur. Pertama, observasi diarahkan pada persiapan, transisi adegan, pemberian dan penerimaan isyarat, perubahan ritme, kegagalan serta penyelamatan adegan, dan respons penonton. Kedua, wawancara menggali pengertian spel, cara menentukan simpul naratif, pembagian otoritas, pengalaman menghadapi situasi tak terduga, dan cara melatih pemain muda. Ketiga, dokumentasi berupa naskah, rekaman, foto, catatan pertunjukan, dan materi publikasi dipakai untuk menelusuri hubungan antara rencana dan aktualisasi. Keempat, kajian pustaka mempertemukan konsep lokal dengan teori improvisasi, dramaturgi, kreativitas kelompok, dan partisipasi penonton. Semua data dicatat sebagai unit peristiwa, penjelasan pelaku, dan konsep analitis.

Analisis dilakukan secara iteratif melalui pengodean awal, pengelompokan tema, perbandingan antar-sumber, dan penyusunan model. Tahap pertama mengidentifikasi kata kerja dan tindakan, misalnya menyepakati, menawarkan, menahan, membaca, menyambung, menutup, dan mengembalikan. Tahap kedua mengelompokkan tindakan ke dalam dimensi naratif, tubuh-vokal, temporal, relasional, audiens, etika, dan pewarisan. Tahap ketiga membandingkan pola dengan konsep improvisasi dari Frost dan Yarrow, Spolin, Johnstone, Sawyer, serta model sistem Zenk dan kolega. Kredibilitas dijaga melalui triangulasi sumber dan metode, pemeriksaan konsistensi antara penjelasan dan peristiwa pertunjukan, serta pencarian kasus yang tidak sesuai. Prosedur tersebut mengikuti prinsip analisis tematik reflektif dan penelitian kualitatif yang transparan (Braun & Clarke, 2021; Miles et al., 2020).

Penelitian mempertimbangkan etika relasional karena pengetahuan spel terkait reputasi, gaya personal, dan kepemilikan komunitas. Identitas narasumber yang telah dicantumkan dalam laporan digunakan sebagai rujukan konteks, tetapi artikel ini tidak menciptakan kutipan langsung yang tidak tersedia dalam data kemajuan. Interpretasi diarahkan pada pola praktik, bukan penilaian atas kualitas individu. Persetujuan, penghargaan terhadap istilah lokal, dan kesempatan bagi pelaku untuk mengoreksi representasi menjadi prinsip untuk tahap wawancara lanjutan. Keterbatasan utama artikel adalah belum tersedianya transkrip lengkap, ukuran korpus

pertunjukan yang seragam, dan dokumentasi rinci seluruh lokasi. Oleh sebab itu, model yang dihasilkan diposisikan sebagai proposisi analitis yang dapat diuji dan disempurnakan.

Unit analisis ditetapkan sebagai peristiwa improvisasional, yaitu rangkaian tindakan yang dimulai ketika muncul perubahan dari jalur yang telah diperkirakan dan berakhir ketika ensemble memperoleh orientasi baru atau kembali ke simpul lakon. Setiap unit dibaca melalui enam pertanyaan: apa pemicu perubahan, siapa yang mengajukan tawaran, isyarat apa yang digunakan, bagaimana rekan menerima atau menolak, bagaimana penonton merespons, dan bagaimana adegan dipulihkan. Matriks tersebut mencegah analisis berhenti pada isi verbal, sebab keberhasilan improvisasi juga bergantung pada jeda, tatapan, perubahan volume, posisi tubuh, musik, serta keputusan untuk tidak mengambil giliran. Pada tahap pengembangan data, matriks dapat diterapkan pada rekaman video dengan penandaan waktu agar urutan mikro tawaran-respons dapat dibandingkan antarpertunjukan dan antarkelompok.

Keabsahan analisis dibangun melalui pembedaan yang tegas antara data aktual, interpretasi peneliti, dan proposisi model. Data aktual berasal dari dokumen laporan, catatan pengamatan, serta penjelasan narasumber yang tersedia; interpretasi merupakan pengelompokan makna yang dilakukan peneliti; sedangkan proposisi model adalah hubungan yang masih memerlukan validasi lapangan. Jejak analisis disimpan dalam tabel pengodean dan memo reflektif untuk menunjukkan bagaimana istilah seperti peta naratif, pembacaan isyarat, ko-kreasi, kalibrasi penonton, dan pewarisan dibentuk. Pemeriksaan anggota direncanakan melalui diskusi model dengan pelaku senior dan pemain muda, bukan hanya untuk meminta persetujuan, tetapi untuk menguji istilah, menemukan variasi, dan mengidentifikasi bagian yang terlalu dipengaruhi perspektif akademik. Strategi ini memperkuat kredibilitas sekaligus menjaga agar konseptualisasi spel tetap bertolak dari praktik komunitas.

3. HASIL DAN DISKUSI

3.1 Hasil

3.1.1 Improvisasi sebagai kebutuhan dramaturgis ludruk

Temuan tahap kemajuan memperlihatkan bahwa improvisasi lahir dari hubungan antara struktur makro yang relatif dikenali dan detail mikro yang terbuka. Urutan umum pertunjukan, identitas tokoh, konflik pokok, dan hasil akhir dapat disepakati, tetapi dialog, durasi, intensitas komedi, serta jalan menuju simpul cerita berkembang saat pertunjukan berlangsung. Pola ini menghasilkan dramaturgi berpori: kerangka cukup kuat untuk menjaga keterbacaan lakon, tetapi cukup longgar untuk menerima pengalaman aktual. Dengan demikian, improvisasi ludruk tidak identik dengan ketiadaan naskah. Ia bekerja sebagai cara mengisi ruang di antara simpul-simpul, menyesuaikan tempo, dan mempertahankan hubungan dengan penonton tanpa kehilangan arah utama.

Keterbukaan mikro memberi peluang bagi pemain untuk memasukkan peristiwa sehari-hari, bahasa lokal, identitas tempat, tokoh publik, atau situasi penonton. Namun, peluang itu sekaligus menciptakan risiko. Adegan dapat memanjang karena kompetisi melucu, tawaran dapat terputus karena pemain tidak menangkap arah, dan konflik dapat kehilangan tekanan ketika semua pemain mengejar respons tawa. Risiko tersebut menunjukkan bahwa

kemampuan individual belum cukup. Ludruk membutuhkan mekanisme yang membuat setiap pemain mengetahui batas kebebasan dan tanggung jawabnya. Spel mengisi fungsi ini dengan membentuk orientasi bersama sebelum kebebasan individual digunakan.

3.1.2 Spel sebagai kesepakatan tentang peta naratif

Komponen pertama spel adalah peta naratif. Peta ini tidak harus berupa skenario dialog lengkap, tetapi memuat siapa melakukan apa, di mana posisi konflik, informasi apa yang harus sampai kepada penonton, dan perubahan apa yang menandai perpindahan adegan. Pelaku dapat menyepakati titik masuk, sasaran adegan, rintangan, pembalikan, klimaks, dan cara keluar. Titik-titik tersebut berfungsi seperti marka perjalanan. Pemain bebas memilih jalan verbal dan gestural selama tetap menghasilkan kondisi yang diperlukan bagi simpul berikutnya. Kebebasan karena itu bersifat terarah: variasi diperbolehkan pada cara, bukan pada penghilangan fungsi dramaturgis.

Peta naratif juga memungkinkan pemain menyelamatkan pertunjukan. Ketika rekan lupa, menambahkan informasi yang terlalu jauh, atau menerima respons penonton yang tak terduga, pemain lain dapat mengembalikan perhatian kepada tokoh, konflik, atau tujuan adegan. Penyelamatan tidak selalu berbentuk koreksi verbal. Ia dapat dilakukan dengan pertanyaan, pengulangan kata kunci, perubahan posisi tubuh, masuknya tokoh lain, atau isyarat musikal. Kemampuan kembali ke simpul inilah yang membedakan improvisasi terlatih dari percakapan spontan. Spel menyediakan ingatan kolektif yang membuat ensemble dapat tersesat secara produktif tanpa kehilangan jalan pulang.

3.1.3 Isyarat tubuh, vokal, ruang, dan ritme

Komponen kedua adalah pembacaan isyarat. Dalam ludruk, makna tidak hanya disampaikan oleh kalimat, tetapi juga intonasi, tekanan dialek, tatapan, jeda, jarak, arah tubuh, tempo langkah, sentuhan properti, dan hubungan dengan iringan. Sebuah jeda dapat memberi ruang bagi penonton untuk tertawa; tatapan dapat meminta bantuan atau menandai bahwa tawaran belum selesai; gerak mendekat dapat menaikkan status, sedangkan mundur dapat menggeser fokus. Isyarat semacam ini bekerja cepat dan sering tidak dibicarakan secara eksplisit. Pengalaman membuat pemain mengembangkan kepekaan terhadap sinyal kecil yang menentukan kapan harus masuk, menahan, memotong, atau menutup.

Ritme menjadi unsur penting karena humor dan konflik bergantung pada ketepatan waktu. Tanggapan yang terlalu cepat dapat menutup informasi, sedangkan jawaban yang terlambat menghilangkan energi. Pemain senior sering memiliki kemampuan mengukur panjang jeda berdasarkan gelombang tawa dan perhatian penonton. Dalam kondisi ideal, spel mengingatkan ensemble bahwa ritme bukan milik satu pelawak, melainkan hasil koordinasi seluruh panggung. Musik, pemain pendukung, dan pergerakan properti ikut membentuk waktu pertunjukan. Karena itu, latihan improvisasi ludruk perlu mengembangkan pendengaran dan kesadaran ruang, bukan hanya kemampuan merangkai kata.

3.1.4 Ko-kreasi, tawaran, dan penyelamatan ensemble

Komponen ketiga adalah ko-kreasi adegan. Setiap tindakan pemain dapat dibaca sebagai tawaran yang membutuhkan respons:

sebuah identitas, hubungan, masalah, objek imajiner, status, atau arah emosi. Adegan berkembang ketika tawaran diterima dan ditambah, bukan ketika setiap pemain mengganti topik demi menunjukkan kelucuan pribadi. Dalam praktik ludruk, penerimaan tidak berarti menyetujui isi dialog secara literal. Tokoh boleh membantah, tetapi aktor tetap mengakui realitas panggung yang telah dibangun. Prinsip ini dekat dengan gagasan penerimaan tawaran dalam improvisasi modern, namun di dalam ludruk ia terikat pada tata hubungan senior-junior, karakter tipikal, dialek, dan ekspektasi komunitas.

Penyelamatan ensemble muncul ketika salah satu pemain mengalami kebuntuan. Rekan dapat mengulang premis, memberikan objek, mengubah status, atau menghubungkan dialog dengan simpul berikutnya. Tindakan menyelamatkan membutuhkan kepercayaan karena pemain harus bersedia melepaskan gagasan pribadi dan mendukung kebutuhan adegan. Sebaliknya, blocking terjadi ketika pemain menolak realitas yang sudah dibangun, memonopoli pusat perhatian, atau memberikan jawaban yang menutup kemungkinan. Temuan ini menjelaskan mengapa spel memerlukan pertemuan dan keakraban. Jarangnya pemain bertemu tidak hanya mengurangi pengetahuan tentang alur, tetapi juga melemahkan prediksi terhadap gaya, batas, dan pola respons rekan bermain.

3.1.5 Kalibrasi terhadap penonton

Komponen keempat adalah kalibrasi penonton. Penonton ludruk bukan penerima pasif; tawa, diam, komentar, gerak tubuh, kedekatan fisik, dan komposisi sosial mereka menjadi data yang memengaruhi keputusan pemain. Respons kuat dapat memperpanjang pola, sedangkan keheningan dapat memicu perubahan tempo, topik, atau intensitas. Namun, membaca penonton bukan berarti mengikuti setiap respons. Pemain harus membedakan antara keterlibatan yang memperkaya lakon dan gangguan yang menghilangkan arah. Brett (2025) menyebut kemampuan serupa sebagai resiprositas terkendali: pelaku mengakui agensi audiens, tetapi tetap mempertahankan bentuk pertunjukan.

Dalam ludruk, kalibrasi bersifat sangat kontekstual. Materi yang efektif dalam hajatan desa belum tentu bekerja pada panggung kampus, festival, atau rekaman digital. Perbedaan usia, bahasa, hubungan sosial, dan pengetahuan lokal memengaruhi keterbacaan humor. Spel dapat memuat pembacaan awal tentang siapa penonton, tujuan acara, isu sensitif, batas waktu, dan tingkat interaksi yang mungkin terjadi. Dengan cara ini, improvisasi tidak hanya responsif setelah pertunjukan dimulai, tetapi sudah mengantisipasi kondisi resepsi. Antisipasi tersebut penting ketika kelompok berusaha menjangkau generasi muda tanpa kehilangan karakter lokalnya.

3.1.6 Kalibrasi etis dan politik humor

Komponen kelima adalah kalibrasi etis. Humor ludruk memiliki sejarah sebagai ruang kritik, pembalikan status, dan pengungkapan pengalaman kelas bawah. Kebebasan tersebut bernilai ketika membuka percakapan yang sulit, tetapi dapat bermasalah ketika reproduksi stereotip dianggap otomatis sah karena dibungkus kelucuan. Temuan Rahmiati et al. (2024) menunjukkan bahwa tawa komunal dapat menutupi ketidaknyamanan dan menormalisasi materi seksis. Oleh karena itu, keberhasilan improvisasi tidak dapat diukur hanya dari volume tawa. Pemain perlu mempertimbangkan

siapa yang menjadi sasaran, apakah lelucon mengkritik kuasa atau justru menekan kelompok rentan, dan bagaimana dampaknya terhadap hubungan sosial setelah pertunjukan.

Spel berpotensi menjadi forum kuratorial internal untuk membahas batas tersebut. Pelaku dapat menyepakati topik yang dihindari, cara menyebut individu, tingkat kekasaran bahasa, penggunaan tubuh, dan strategi mengalihkan materi ketika penonton menunjukkan ketidaknyamanan. Kalibrasi etis bukan sensor yang mematikan spontanitas, melainkan peningkatan presisi artistik. Ketika pemain memahami konsekuensi, mereka dapat mencari bentuk humor yang lebih tajam tanpa bergantung pada penghinaan berulang. Aspek ini juga penting bagi regenerasi karena pemain muda membutuhkan kerangka yang menjelaskan bukan hanya bagaimana membuat penonton tertawa, tetapi mengapa pilihan komikal tertentu bertanggung jawab atau tidak.

3.1.7 Spel sebagai pedagogi pengalaman

Temuan berikutnya menunjukkan bahwa spel terhubung dengan ekologi belajar ludruk. Sabri et al. (2021) mengidentifikasi nyebeng, sepelan, tedean, dan ngelmu sebagai pola pelatihan yang memuat improvisasi. Nyebeng memberi kesempatan mengamati dari dekat; tedean membuka ruang mencoba atau menggantikan; ngelmu mengacu pada pengetahuan yang diserap melalui kedekatan, pengalaman, dan bimbingan; sedangkan sepelan atau spel mengkoordinasikan tindakan bersama. Keempatnya membentuk lintasan dari pengamatan menuju partisipasi. Pemain muda tidak belajar hanya dari instruksi, tetapi dari cara senior membaca momentum, memperbaiki kegagalan, dan menjaga hubungan dengan penonton.

Kekuatan pedagogi pengalaman sekaligus menjadi kelemahan ketika pengetahuan tidak direfleksikan. Pemain baru dapat meniru permukaan—intonasi, kata kasar, atau gestur komikal—tanpa memahami fungsi dramaturgisnya. Model spel yang eksplisit dapat membantu mengubah pengetahuan tacit menjadi bahan latihan tanpa menghilangkan sifat hidup tradisi. Pelatih dapat meminta peserta memetakan simpul, mengenali tawaran, mencatat isyarat penyelamatan, dan mengevaluasi respons penonton. Pendekatan semacam ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa latihan improvisasi meningkatkan toleransi terhadap ketidakpastian, kreativitas, penerimaan, dan kemampuan naratif (Schwenke et al., 2021; Blonde et al., 2021; Schwenke et al., 2024).

3.1.8 Hambatan penerapan spel

Laporan kemajuan menyebut keterbatasan waktu dan jaranganya pelaku bertemu sebagai hambatan utama. Pada kelompok yang anggotanya memiliki pekerjaan dan jadwal berbeda, spel dapat dipadatkan menjadi pembagian alur yang sangat singkat. Akibatnya, pemain mengetahui urutan tetapi tidak sempat menguji transisi, batas humor, atau kemungkinan kegagalan. Kondisi ini mendorong ketergantungan pada pemain senior yang dianggap mampu menutup kelemahan di panggung. Ketergantungan tersebut efektif dalam jangka pendek, tetapi berisiko mempertahankan kesenjangan kecakapan dan menghambat regenerasi.

Hambatan lain adalah anggapan bahwa latihan terlalu rinci akan menghilangkan spontanitas. Temuan penelitian justru menunjukkan kebalikannya: struktur yang jelas memperbesar

keberanian mengambil risiko karena pemain mengetahui titik aman untuk kembali. Persoalannya bukan banyak atau sedikit latihan, melainkan jenis latihan. Menghafal dialog dapat membuat pemain kaku, tetapi latihan mendengar, merespons, menjaga tujuan, dan berpindah status memperluas pilihan. Spel perlu diposisikan sebagai laboratorium kemungkinan, bukan latihan untuk membekukan satu versi pertunjukan.

3.1.9 Model siklus spel lima tahap

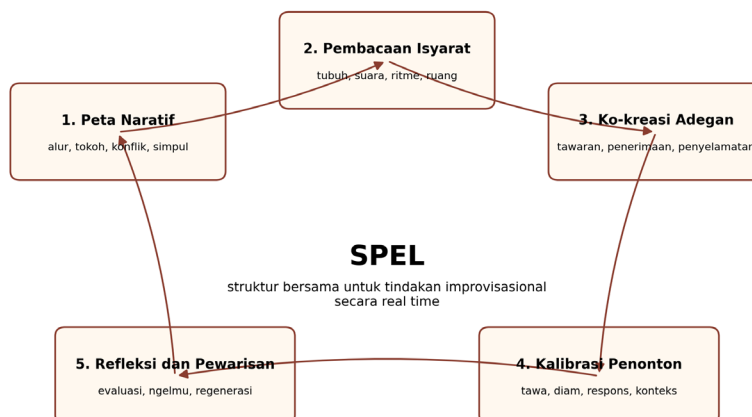
Sintesis data menghasilkan model siklus spel lima tahap. Tahap pertama adalah peta naratif: ensemble menyepakati tujuan, simpul, informasi wajib, dan batas pengembangan. Tahap kedua adalah pembacaan isyarat: pemain menyiapkan kepekaan terhadap tubuh, suara, ritme, ruang, musik, dan properti. Tahap ketiga adalah ko-kreasi: tawaran diterima, dikembangkan, atau dialihkan dengan tetap menjaga realitas panggung. Tahap keempat adalah kalibrasi penonton: respons audiens dibaca dan direspons secara proporsional. Tahap kelima adalah refleksi dan pewarisan: setelah pertunjukan, kelompok mengidentifikasi keputusan efektif, kegagalan, risiko etis, dan pengetahuan yang perlu ditransmisikan. Hasil refleksi memperbarui peta naratif untuk pertunjukan berikutnya, sehingga model bersifat siklik.

Model tersebut memperlihatkan bahwa spel berlangsung sebelum, selama, dan sesudah panggung. Sebelum pentas, ia menghasilkan kesepakatan. Selama pentas, ia hadir sebagai memori bersama yang mengarahkan tindakan real time. Sesudah pentas, ia menjadi refleksi yang memperbaiki kemampuan ensemble. Dengan demikian, spel bukan satu peristiwa rapat, melainkan infrastruktur relasional. Ia mempertahankan keseimbangan antara kepastian dan kejutan, otoritas dan kolaborasi, tradisi dan pembaruan.

Kelima tahap tersebut tidak bekerja sebagai urutan mekanis yang selalu bergerak satu arah. Pada pertunjukan berlangsung, pemain dapat kembali dari kalibrasi penonton menuju peta naratif ketika respons audiens mengubah tekanan adegan, atau berpindah dari ko-kreasi menuju pembacaan isyarat ketika tawaran baru belum cukup jelas. Sifat rekursif ini penting karena improvisasi ludruk berlangsung dalam beberapa lapis waktu: waktu lakon, waktu segmen, waktu musikal, dan waktu sosial acara. Peta naratif memberikan horizon durasi, sedangkan isyarat tubuh dan musik menjadi penanda mikro untuk mempercepat, menahan, atau menutup perkembangan. Dengan demikian, efektivitas spel tidak hanya diukur dari banyaknya gagasan spontan, tetapi dari kemampuan ensemble mengatur kapan kemungkinan dibuka dan kapan kemungkinan harus dibatasi agar keseluruhan pertunjukan tetap proporsional.

Model siklus juga mengungkap fungsi checkpoint. Simpul lakon, masuknya musik, pergantian tokoh, atau kata kunci tertentu dapat menjadi titik tempat pemain memeriksa kembali orientasi bersama tanpa menghentikan pertunjukan. Checkpoint memungkinkan improvisasi berkembang jauh dari rencana, tetapi tetap memiliki jalur kembali yang dapat dikenali. Mekanisme ini membedakan fleksibilitas dari ketidakteraturan. Fleksibilitas mempertahankan kemampuan berpindah dan menyesuaikan diri, sedangkan ketidakteraturan muncul ketika tidak ada pemain yang mengetahui titik pemulihan. Bagi pelatihan, checkpoint dapat dirancang secara bertahap: pemain pemula memperoleh penanda yang lebih sering dan eksplisit,

sementara pemain berpengalaman menggunakan penanda yang lebih jarang dan subtil. Prinsip tersebut membuat model spel adaptif terhadap tingkat pengalaman, kompleksitas lakon, dan jenis ruang pertunjukan.



Gambar 1. Model siklus spel sebagai sistem improvisasi ludruk

3.1.10 Spel sebagai pengetahuan tacit dan distribusi otoritas

Pembacaan analitis terhadap spel menunjukkan bahwa tidak seluruh aturan kerja perlu diucapkan secara eksplisit. Sebagian orientasi telah tertanam dalam pola pertunjukan, hubungan senior-junior, kebiasaan musikal, dan reputasi peran. Seorang pemain dapat mengetahui bahwa bagian tertentu harus ditutup oleh kidungan, bahwa tokoh tertentu tidak boleh kehilangan wibawa terlalu lama, atau bahwa penonton pada konteks hajatan membutuhkan ritme berbeda dari festival. Pengetahuan tersebut bersifat tacit karena bekerja melalui pengenalan situasi, bukan melalui daftar instruksi yang lengkap. Spel membuat sebagian pengetahuan tacit menjadi cukup terlihat untuk dibagikan: pemain menyebut simpul, menguji kemungkinan, memperkirakan risiko, atau memberi tanda mengenai batas humor. Namun, spel tidak mengubah seluruh pengalaman menjadi aturan tertulis. Nilai utamanya justru terletak pada pertemuan antara penjelasan verbal dan demonstrasi tubuh yang memungkinkan anggota ensemble membangun pemahaman bersama.

Distribusi pengetahuan berhubungan langsung dengan distribusi otoritas. Pemain senior, pimpinan kelompok, sutradara, pelawak, pemusik, dan pemain pendukung dapat memiliki bobot keputusan berbeda, tetapi keberhasilan adegan tetap memerlukan kontribusi timbal balik. Otoritas yang terlalu terpusat dapat membuat pemain lain menunggu instruksi dan kehilangan kesiapan merespons; sebaliknya, kebebasan tanpa orientasi dapat menghasilkan kompetisi panggung. Spel berfungsi sebagai negosiasi awal mengenai siapa yang menjaga alur, siapa yang memicu perubahan, siapa yang menahan tempo, dan siapa yang bertugas mengembalikan adegan. Negosiasi ini tidak selalu menghapus hierarki, melainkan mengubah hierarki menjadi tanggung jawab fungsional. Bagi regenerasi, mekanisme tersebut penting karena pemain muda dapat diberi ruang improvisasi yang terukur, memperoleh perlindungan dari pemain

senior, dan belajar memikul otoritas secara bertahap tanpa mempertaruhkan keseluruhan struktur pertunjukan.

3.1.11 Kegagalan improvisasi dan strategi pemulihan adegan

Improvisasi tidak selalu berhasil, dan kegagalan merupakan sumber informasi utama tentang kualitas sistem spel. Kegagalan dapat muncul ketika tawaran tidak terbaca, dua pemain mengembangkan arah berbeda, premis humor kehilangan konteks, musik masuk pada saat yang tidak tepat, atau respons penonton jauh lebih lemah maupun lebih kuat dari perkiraan. Pada kondisi tersebut, masalahnya bukan sekadar lelucon tidak menghasilkan tawa. Kegagalan dapat mengganggu kontinuitas karakter, mengaburkan konflik, memperpanjang durasi, dan menurunkan kepercayaan antarpemain. Karena itu, analisis spel perlu mencatat mismatch antara niat dan respons serta mengamati apakah ensemble memiliki kapasitas repair. Konsep mismatch and repair dalam performa improvisasional menempatkan kemampuan kembali ke relasi kerja sebagai bagian dari keahlian, bukan tanda bahwa pemain sebelumnya tidak kompeten (Deans & Pini, 2022).

Strategi pemulihan yang dirumuskan dari model mencakup lima tindakan. Pertama, pemain dapat mengulang atau menyederhanakan informasi agar tawaran terbaca. Kedua, rekan dapat menerima inti tawaran sambil mengalihkan detail yang berisiko. Ketiga, pemain penjaga alur dapat memanggil kembali simpul naratif melalui pertanyaan, properti, atau masuknya tokoh. Keempat, pemusik dapat membantu perubahan energi dan memberi batas temporal. Kelima, ensemble dapat menutup segmen secara dini ketika pengembangan tidak lagi produktif. Efektivitas pemulihan bergantung pada rendahnya dorongan untuk menyalahkan pemain di atas panggung dan tingginya kesediaan melindungi adegan sebagai karya bersama. Dengan demikian, spel yang baik bukan sistem yang menjamin tidak pernah terjadi kesalahan, melainkan sistem yang memperbesar kemampuan kelompok mengenali, menyerap, dan mengubah kesalahan menjadi jalur baru yang tetap koheren.

Tabel 2. Dimensi operasional spel dan indikator pengamatan

Dimensi	Indikator utama	Risiko jika lemah
Peta naratif	tujuan adegan, simpul, informasi wajib, titik keluar	alur terputus, adegan memanjang, informasi hilang
Isyarat dan ritme	tatapan, jeda, intonasi, posisi, musik, tempo	tumpang tindih, momentum tawa hilang, fokus kabur
Ko-kreasi ensemble	menerima tawaran, menambah premis, menyelamatkan	blocking, kompetisi personal, kebuntuan
Kalibrasi penonton	membaca tawa, diam, komentar, komposisi sosial	materi tidak relevan atau pertunjukan kehilangan arah
Etika dan pewarisan	batas humor, evaluasi, ngelmu, dokumentasi	stereotip berulang, ketergantungan senior, regenerasi lemah

3.2 Diskusi

Pemaknaan spel sebagai sistem mendukung pandangan bahwa improvisasi selalu memerlukan batas. Johnstone (1979) dan Spolin (1999) menunjukkan bahwa kebebasan pemain tumbuh melalui aturan permainan, fokus, penerimaan tawaran, dan kejelasan

hubungan. Frost dan Yarrow (1990) juga menempatkan persiapan tubuh, konsentrasi, kepercayaan, ruang, status, tujuan, serta hambatan sebagai prasyarat. Spel memiliki kesamaan fungsional dengan prinsip tersebut, tetapi tidak dapat direduksi menjadi adopsi metode Barat. Ia tumbuh dari struktur ludruk, ritme jula-juli dan dagelan, bahasa Jawa Timuran, pola magang, hierarki kelompok, dan kedekatan penonton. Perbandingan ini menunjukkan bahwa teori global berguna sebagai lensa, sedangkan konsep lokal menjelaskan organisasi praktik yang tidak terlihat ketika ludruk hanya disebut sebagai teater spontan.

Secara teoretis, spel dapat disebut dramaturgi terdistribusi. Otoritas penciptaan tidak sepenuhnya berada pada penulis atau sutradara, tetapi tersebar pada pemain, pemusik, pengatur panggung, struktur lakon, dan penonton. Masing-masing memberi batas dan peluang. Pemain utama mungkin memegang arah komedi, tetapi rekan bermain menentukan apakah tawaran dapat berkembang; musik menandai perubahan energi; penonton menguatkan atau melemahkan pilihan; dan nilai komunitas menetapkan risiko sosial. Gagasan kreativitas kelompok Sawyer (2003, 2011) membantu menjelaskan kemunculan bentuk dari interaksi berurutan, sementara Zenk et al. (2022) menegaskan hubungan antara tindakan real time dan pembelajaran. Kontribusi spel adalah memperlihatkan bahwa distribusi tersebut juga bersifat historis dan kultural.

Temuan mengenai peta naratif memperbaiki dikotomi naskah versus improvisasi. Ludruk tidak harus memilih antara teks tetap dan kebebasan total. Kerangka simpul memungkinkan adanya konsistensi fungsi tanpa mengulang bentuk. Prinsip ini sejalan dengan praktik jula-juli Padepokan Seni Kirun yang fleksibel terhadap tema sosial, tetapi tetap berakar pada struktur komposisi dan fungsi segmen (Batulloh, 2025). Kerangka juga menjelaskan bagaimana kelompok dapat memendekkan durasi atau mengemas pertunjukan untuk konteks baru tanpa menghilangkan hubungan antarbagian. Bagi penelitian seni pertunjukan, unit analisis karena itu tidak cukup berupa teks final; peneliti perlu merekam keputusan, alternatif yang ditinggalkan, transisi, dan momen pemulihan ketika pertunjukan bergerak menjauh dari rencana.

Aspek resiprositas penonton menempatkan ludruk dalam perdebatan tentang agensi audiens. Brett (2025) menunjukkan bahwa pelaku improvisasi berhasil ketika mampu menafsir keadaan audiens, menyesuaikan pertunjukan, dan mengoordinasikan diri dengan kondisi ruang. Dalam ludruk, kemampuan itu telah lama hadir sebagai pengetahuan praktis, tetapi spel memberi cara untuk mengantisipasi dan mendistribusikannya. Penonton bukan pengendali penuh, sebab pemain tetap bertanggung jawab pada alur dan nilai pertunjukan. Mereka juga bukan objek pasif, sebab responsnya mengubah durasi, intensitas, dan topik. Hubungan tersebut dapat dipahami sebagai kontrak performatif sementara: penonton memberi energi dan informasi, sedangkan ensemble mengolahnya menjadi bentuk yang tetap terbaca.

Dimensi etis memperluas ukuran keberhasilan improvisasi. Literatur pelatihan sering menekankan spontanitas, kreativitas, dan kesejahteraan, sementara konteks tradisional menuntut perhatian pada siapa yang diberi suara dan siapa yang dijadikan objek. Studi Rahmiati et al. (2024) mengingatkan bahwa penerimaan komunal

tidak selalu identik dengan tidak adanya dampak. Kalibrasi etis di dalam spel dapat menjadi mekanisme refleksi tanpa mensterilkan kekuatan satir ludruk. Pertanyaan kuncinya bukan apakah humor boleh tajam, melainkan ke arah mana ketajaman ditujukan, pengetahuan sosial apa yang digunakan, dan apakah pemain mampu membaca perubahan norma. Dengan demikian, inovasi artistik dan tanggung jawab budaya tidak perlu dipertentangkan.

Bagi pedagogi aktor, model lima tahap dapat diterjemahkan menjadi rangkaian latihan. Peta naratif dilatih melalui penceritaan berbasis simpul, bukan hafalan dialog. Pembacaan isyarat dilatih dengan respons nonverbal, perubahan tempo, dan permainan ruang. Ko-kreasi dilatih melalui penerimaan tawaran, pengembangan premis, dan teknik menyelamatkan adegan. Kalibrasi penonton dilatih melalui simulasi kelompok audiens berbeda dan evaluasi jeda tawa. Refleksi etis dilakukan dengan meninjau sasaran lelucon, konteks acara, dan pilihan alternatif. Rangkaian ini mempertahankan pembelajaran pengalaman sambil menyediakan bahasa evaluasi. Pemain muda memperoleh akses pada logika di balik keputusan senior, bukan sekadar meniru hasil akhir.

Model spel juga relevan bagi revitalisasi digital. Media sosial memperluas akses pertunjukan lokal dan memungkinkan keterlibatan generasi muda, tetapi format video pendek mendorong pemadatan, visualitas tinggi, dan pengukuran respons melalui metrik (Zandra & Hidayatullah, 2024). Strategi digital kelompok tradisional perlu menjaga agar pemotongan segmen tidak melepaskan humor dari konteks naratif dan etisnya. Yulianti et al. (2023) menunjukkan bahwa adaptasi media sosial dapat mendukung keberlanjutan seni tradisional ketika disertai strategi kelembagaan. Spel dapat diperluas menjadi perencanaan lintas-media: memilih simpul yang dapat berdiri sendiri, menetapkan konteks pengantar, dan mengantisipasi audiens yang tidak memiliki pengetahuan lokal.

Dari sisi regenerasi, sistem spel mengurangi ketergantungan pada bakat yang dianggap alamiah. Kemampuan improvisasi memang memerlukan pengalaman, tetapi pengalaman dapat dirancang agar lebih kaya dan reflektif. Penelitian eksperimental menunjukkan bahwa latihan improvisasi berhubungan dengan kreativitas, toleransi terhadap pelanggaran ekspektasi, dan kemampuan bercerita (Blonde et al., 2021; Schwenke et al., 2024). Temuan tersebut tidak dapat dipindahkan secara mekanis ke ludruk, tetapi mendukung investasi pada latihan berulang, aman, dan kolaboratif. Ketika kelompok mendokumentasikan peta, pola isyarat, kegagalan, dan refleksi, pengetahuan tradisi menjadi lebih mudah diwariskan tanpa menjadikannya formula kaku.

Artikel ini memiliki keterbatasan. Pertama, data berasal dari tahap kemajuan dan belum mencakup transkrip lengkap serta observasi berulang yang seimbang di seluruh kelompok. Kedua, variasi istilah spel atau sepelan dan perbedaan gaya antarkomunitas perlu diverifikasi lebih lanjut agar model tidak menggeneralisasi satu praktik. Ketiga, perspektif penonton, pemain perempuan, pemusik, dan pekerja panggung belum terwakili secara memadai. Penelitian lanjutan perlu melakukan etnografi pertunjukan multi-situs, analisis video mikro terhadap urutan tawaran-respons, wawancara pascapentas, dan lokakarya validasi bersama pelaku. Pengujian tersebut dapat menentukan komponen mana yang universal, mana

yang khas kelompok, dan bagaimana model berubah dalam panggung digital.

Konsep *attunement* memperdalam penjelasan tentang pembacaan isyarat dalam spel. Deans dan Pini (2022) menunjukkan bahwa keahlian improvisasional melibatkan perhatian serentak terhadap kondisi diri dan perubahan yang datang dari mitra. Dalam ludruk, *attunement* tidak hanya kinestetik, tetapi juga verbal, musikal, sosial, dan kultural. Pemain membaca tekanan suara, aksen lokal, jeda kendang, arah pandang, kedekatan tubuh, serta perubahan suasana penonton. Kapasitas tersebut membuat agensi bersifat osilatif: seorang pemain sesaat memimpin, kemudian melepaskan kendali agar tawaran rekan berkembang. Model ini menjelaskan bahwa kerendahan hati artistik bukan lawan dari kepiawaian, melainkan syarat agar kepiawaian individu dapat menjadi kecerdasan ensemble. Spel menyediakan kerangka awal sehingga perpindahan agensi tidak dibaca sebagai kehilangan status, tetapi sebagai strategi untuk menjaga bentuk bersama.

Dari perspektif transmisi budaya, spel dapat dipahami sebagai jembatan antara imitasi dan refleksi. Pemain muda memang belajar melalui pengamatan dan keterlibatan, tetapi imitasi hasil akhir tidak selalu menyingkap alasan di balik keputusan senior. Dengan menamai simpul, risiko, dan strategi *repair*, spel membantu mengubah pengalaman menjadi objek percakapan. Temuan mengenai inklusivitas lintas generasi dalam pelestarian ludruk menunjukkan bahwa keberadaan pemain dari kelompok usia berbeda dapat memperkuat keberlanjutan ketika kolaborasi disertai penyesuaian terhadap kebutuhan masyarakat (Adiyani et al., 2024). Model spel menambahkan dimensi mikro pada temuan tersebut: kolaborasi lintas generasi memerlukan mekanisme yang memungkinkan pengetahuan dibagi tanpa meniadakan otoritas pengalaman. Senior berfungsi sebagai penjaga konteks dan pemberi *scaffolding*, sedangkan pemain muda membawa bahasa, media, dan sensitivitas audiens baru yang dapat memperbarui kemungkinan pertunjukan.

Penerapan model pada perangkat pembelajaran perlu menggunakan indikator proses, bukan hanya penilaian apakah adegan lucu atau berhasil. Penilaian dapat mencakup ketepatan mengenali simpul, kualitas mendengar dan mengamati, kemampuan menerima tawaran, konsistensi karakter, keberanian mengembangkan premis, kecakapan *repair*, kepekaan terhadap penonton, dan pertimbangan etis. Setiap indikator sebaiknya dinilai melalui observasi berulang, refleksi diri, dan umpan balik rekan. Format semacam ini menghindari dua ekstrem: latihan yang terlalu bebas tanpa tujuan dan latihan yang terlalu preskriptif sehingga membekukan improvisasi. Dalam konteks pendidikan tinggi seni, model spel juga dapat menghubungkan mata kuliah pemeranan, dramaturgi, penyutradaraan, musik teater, dan kajian budaya. Mahasiswa tidak hanya mempraktikkan spontanitas, tetapi menganalisis bagaimana keputusan artistik berhubungan dengan struktur, audiens, dan tanggung jawab sosial.

Validasi model perlu dilakukan melalui desain yang mempertemukan ketelitian akademik dengan kegunaan komunitas. Tahap pertama adalah observasi beberapa pertunjukan dari kelompok yang berbeda untuk memetakan variasi. Tahap kedua adalah wawancara berbasis video, ketika pelaku diminta menjelaskan keputusan pada momen tertentu, sehingga

pengetahuan tacit dapat ditelusuri tanpa memaksa narasumber memberi definisi abstrak. Tahap ketiga adalah lokakarya uji model dengan pasangan pemain senior dan muda. Mereka dapat menggunakan lima tahap spel untuk mempersiapkan adegan, lalu menilai bagian yang membantu atau menghambat. Tahap keempat adalah analisis respons penonton dan evaluasi pascapentas. Model dinilai layak bukan karena semua kelompok mengikuti urutan yang sama, melainkan karena mampu membantu pelaku mengartikulasikan praktik, meningkatkan koordinasi, dan membuka ruang pewarisan. Hasil validasi juga dapat menghasilkan versi model yang berbeda untuk dagelan, lakon, festival, hajatan, pendidikan, dan distribusi digital.

Tabel 3. Posisi konseptual spel dalam studi improvisasi

Kerangka	Penekanan	Relasi dengan spel
Spolin	fokus permainan, masalah panggung, spontanitas melalui aturan	spel mengontekstualkan fokus dalam segmen, bahasa, dan relasi ludruk
Johnstone	tawaran, status, penerimaan, penghindaran blocking	spel mengoordinasikan tawaran melalui simpul naratif dan hierarki ensemble
Frost & Yarrow	persiapan tubuh, ruang, impuls, tujuan, cerita	spel menyatukan persiapan dengan memori kolektif selama pentas
Zenk et al.	real-time doing, learning and training, collaboration	spel menunjukkan sistem serupa yang berakar pada tradisi dan komunitas
Brett	agensi audiens dan resiprositas terkendali	spel mengantisipasi penonton dan menahan respons agar bentuk tetap terjaga

4. KESIMPULAN

Penelitian menyimpulkan bahwa kekhasan improvisasi ludruk terletak pada keterjalinan antara kerangka lakon, pengalaman tubuh, ritme ensemble, bahasa lokal, respons penonton, dan pengetahuan sosial. Spel merupakan sistem yang mengorganisasi keterjalinan tersebut melalui peta naratif, pembacaan isyarat, ko-kreasi adegan, kalibrasi audiens, serta refleksi dan pewarisan. Oleh sebab itu, spontanitas ludruk bukan tindakan tanpa persiapan, melainkan kemampuan menghasilkan keputusan real time dari struktur bersama yang cukup lentur. Model siklus spel lima tahap menjadi kontribusi konseptual artikel ini karena memindahkan perhatian dari kecakapan pelawak individual menuju ekologi improvisasi yang terdistribusi.

Secara praktis, model tersebut dapat digunakan sebagai dasar penyusunan perangkat latihan aktor, dokumentasi pengetahuan kelompok, evaluasi pertunjukan, dan program regenerasi. Penggunaannya perlu tetap menghormati variasi tiap komunitas dan tidak mengubah tradisi hidup menjadi prosedur mekanis. Sebelum diajukan sebagai artikel hasil penelitian final, model perlu divalidasi melalui data lapangan lengkap, rekaman pertunjukan, pemeriksaan anggota, serta perspektif penonton dan pekerja artistik lainnya. Penelitian lanjutan juga perlu menguji bagaimana spel beradaptasi pada durasi pendek, panggung lintas komunitas, dan distribusi digital.

Kontribusi utama penelitian berada pada perumusan spel sebagai konsep lokal yang dapat menjembatani analisis ilmiah dan kebutuhan praktik. Konsep ini tidak dimaksudkan menggantikan istilah yang digunakan setiap kelompok, melainkan menyediakan perangkat untuk menelusuri hubungan antara persiapan, tindakan real time, pembacaan penonton, pemulihan kegagalan, dan transmisi pengetahuan. Implikasi teoretisnya adalah bahwa improvisasi tradisional perlu dipahami sebagai ekologi keputusan yang terdistribusi, sedangkan implikasi praktisnya adalah tersedianya dasar untuk merancang latihan, rubrik evaluasi, dokumentasi, dan dialog lintas generasi. Validitas kesimpulan tetap bergantung pada penyelesaian pengumpulan data dan pengujian model bersama komunitas, sehingga artikel ini harus dibaca sebagai formulasi analitis tahap kemajuan yang siap diperdalam menjadi temuan empiris final.

KONTRIBUSI PENULIS

Autar Abdillah merumuskan konsepsi penelitian, mengembangkan konteks ludruk, dan menyusun interpretasi utama. Indar Sabri mengembangkan kerangka improvisasi dan pedagogi aktor serta berkontribusi pada analisis data. Arif Hidajad dan Syaiful Qadar Basri berkontribusi pada desain metode, triangulasi, dan penajaman implikasi seni pertunjukan. Seluruh penulis meninjau dan menyetujui naskah akhir.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada LPPM Universitas Negeri Surabaya dan Fakultas Bahasa dan Seni atas dukungan penelitian, serta kepada para pelaku, pimpinan kelompok, mahasiswa, dan komunitas ludruk di Jawa Timur yang mendukung proses pengumpulan serta pengembangan data.

REFERENSI

- Abdillah, A. (2016). Transformasi budaya Arek dan Mataram dalam Ludruk Karya Budaya Mojokerto [Disertasi doctoral, Universitas Airlangga].
- Adiyani, L. K., Riyanto, E. D., & Afdholi, N. (2024). Cross-generational inclusivity of traditional performing art preservation: A case study of Ludruk Medang Taruna Budaya. *Jurnal Penelitian Humaniora*, 25(1). <https://doi.org/10.23917/humaniora.v25i1.23582>
- Afiaty, R., & Moelyono. (2023). Rekindling the spirit of resistance in Ludruk folk art. *Journal of Public Pedagogies*, 7. <https://doi.org/10.15209/jpp.1296>
- Batulloh, H. R. (2025). Struktur komposisi dan iringan pentas Juli-Juli pada pertunjukan Ludruk di Padepokan Seni Kirun. *Jurnal Kajian Seni*, 12(1), 45-61. <https://doi.org/10.22146/jksks.100844>
- Blonde, M., Mortelier, F., Bourdin, B., & Hainselin, M. (2021). Teenagers tell better stories after improvisational theater courses. *Frontiers in Psychology*, 12, 638932. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.638932>
- Braun, V., & Clarke, V. (2021). Thematic analysis: A practical guide. SAGE.
- Brett, G. (2025). Social skills and audience agency in improvised social performance. *American Journal of Cultural Sociology*, 13, 456-480. <https://doi.org/10.1057/s41290-024-00242-8>
- Deans, C., & Pini, S. (2022). Skilled performance in Contact Improvisation: The importance of interkinaesthetic sense of agency. *Synthese*, 200, 139. <https://doi.org/10.1007/s11229-022-03629-7>
- Denzin, N. K., & Lincoln, Y. S. (Eds.). (2018). *The SAGE handbook of qualitative research* (5th ed.). SAGE.

- Diggles, D. (2004). *Improv for actors*. Allworth Press.
- Ekantoro, J., Kharismawati, I., Ferdiansyah, I., & Puspita, T. D. (2023). Pelestarian kesenian ludruk sebagai aset budaya tradisional di Kelurahan Pagesangan, Kecamatan Jambangan, Kota Surabaya. *UBHARA*, 5(2), 1725-1732.
- Fischer-Lichte, E. (2008). *The transformative power of performance: A new aesthetics*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203894989>
- Frost, A., & Yarrow, R. (1990). *Improvisation in drama*. Macmillan Education.
- Jalal, M. (2022). Periodisasi perubahan potret perjalanan seni tradisional ludruk. *Biokultur*, 11(2), 112-124.
- Johnstone, K. (1979). *Impro: Improvisation and the theatre*. Faber and Faber.
- Koppett, K. (2001). *Training to imagine: Practical improvisational theatre techniques to enhance creativity, teamwork, leadership, and learning*. Stylus.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2020). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook (4th ed.)*. SAGE.
- Peacock, J. L. (1968). *Rites of modernization: Symbolic and social aspects of Indonesian proletarian drama*. University of Chicago Press.
- Rahmiati, D., Maryani, E., Dida, S., & Hadisiwi, P. (2024). Just a joke? Audience interpretations of sexist humor in Ludruk performances. *Communicare: Journal of Communication Studies*, 11(2), 220-235. <https://doi.org/10.37535/101011220248>
- Sabri, I., Abdillah, A., Hidajad, A., & Suryandoko, W. (2021). Improvisasi teater: Materi kesiapan aktor. *GETER: Jurnal Seni Drama, Tari dan Musik*, 4(2), 1-14. <https://doi.org/10.26740/geter.v4n2.p1-14>
- Salinsky, T., & Frances-White, D. (2013). *The improv handbook: The ultimate guide to improvising in comedy, theatre, and beyond*. Bloomsbury Methuen Drama.
- Sawyer, R. K. (2003). *Group creativity: Music, theater, collaboration*. Lawrence Erlbaum Associates. <https://doi.org/10.4324/9781410608498>
- Sawyer, R. K. (2011). *Explaining creativity: The science of human innovation (2nd ed.)*. Oxford University Press.
- Schechner, R. (2020). *Performance studies: An introduction (4th ed.)*. Routledge.
- Schwenke, D., Bleichner, M. G., Fjaellingsdal, T. G., Meekes, J., Bögels, S., Kräplin, A., Kuhlen, A. K., Wehner, P., & Scherbaum, S. (2024). Improving by improvising: The impact of improvisational theatre on handling expectation violation during social creativity. *Journal of Creativity*, 34(2), 100082. <https://doi.org/10.1016/j.yjoc.2024.100082>
- Schwenke, D., Dshemuchadse, M., Rasehorn, L., Klarhölter, D., & Scherbaum, S. (2021). Improv to improve: The impact of improvisational theater on creativity, acceptance, and psychological well-being. *Journal of Creativity in Mental Health*, 16(1), 31-48. <https://doi.org/10.1080/15401383.2020.1754987>
- Setiawan, B., Sudiyono, S., Afifah, W., Suryandoko, W., Wibowo, S., & Setyono, H. (2026). Creativity and innovation of Ludruk performing art in Lamongan Regency: A case study of Sendakala Ludruk performing art. *BAHA STRA*, 46(1). <https://doi.org/10.26555/bs.v46i1.1628>
- Sisnia, A. R., & Abdillah, A. (2021). Ludruk untuk kalangan milenial: Studi kasus Ludruk Marsudi Laras Surabaya. *GETER: Jurnal Seni Drama, Tari dan Musik*, 4(2), 15-29.
- Spolin, V. (1999). *Improvisation for the theater: A handbook of teaching and directing techniques (3rd ed.)*. Northwestern University Press.

- Supriyanto, H. (2001). Ludruk Jawa Timur: Pemaparan sejarah, tonel direksi, manajemen dan himpunan lakon. Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi Jawa Timur.
- Suryandoko, W. (2023). Teater monolog tradisional: Bentuk pertunjukan, nilai, dan kehidupan jalanan. *GETER: Jurnal Seni Drama, Tari dan Musik*, 6(1).
- Tracy, S. J. (2020). *Qualitative research methods: Collecting evidence, crafting analysis, communicating impact* (2nd ed.). Wiley-Blackwell.
- Yuliati, D., Rochwulaningsih, Y., Utama, M. P., Mufidah, R., Masruroh, N. N., & Sholihah, F. (2023). Using social media for preserving the Javanese traditional arts: Adaptation strategy of Sobokartti in the millennial era. *Cogent Arts & Humanities*, 10(1), 2180875. <https://doi.org/10.1080/23311983.2023.2180875>
- Zandra, R. A., & Hidayatullah, H. T. (2024). The existence of Indonesian local performing arts in the digital era: A quantitative content analysis of trending TikTok videos. *Dewa Ruci: Jurnal Pengkajian dan Penciptaan Seni*, 19(2), 112-127. <https://doi.org/10.33153/dewaruci.v19i2.6131>
- Zenk, L., Hynek, N., Schreder, G., & Bottaro, G. (2022). Toward a system model of improvisation. *Thinking Skills and Creativity*, 43, 100993. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2021.100993>