



KEMENTERIAN
PENDIDIKAN DASAR
DAN MENENGAH
2025

Panduan Guru

SENI TEATER

Edisi Revisi

Nanang Arisona
Rudi Hartono

SMP/MTs Kelas IX

Hak Cipta pada Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia.

Dilindungi Undang-Undang.

Penafian: Buku ini disiapkan oleh Pemerintah dalam rangka pemenuhan kebutuhan buku pendidikan yang bermutu, murah, dan merata sesuai dengan amanat dalam UU No. 3 Tahun 2017. Buku ini disusun dan ditelaah oleh berbagai pihak di bawah koordinasi Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah. Buku ini merupakan dokumen hidup yang senantiasa diperbaiki, diperbarui, dan dimutakhirkan sesuai dengan dinamika kebutuhan dan perubahan zaman. Masukan dari berbagai kalangan yang dialamatkan kepada penulis atau melalui alamat surel buku@kemendikdasmen.go.id diharapkan dapat meningkatkan kualitas buku ini.

Panduan Guru Seni Teater untuk SMP/MTs Kelas IX (Edisi Revisi)**Penulis**

Nanang Arisona
Rudi Hartono

Penelaah

Arif Hidajad
Nunung Deni Puspitasari

Penyelia/Penyelaras

Supriyatno
Maharani Prananingrum
Kartika
Devi Deratama

Kontributor

Yahani Yolandari
Anisa Kresna Megumi

Ilustrator

Jaziatul Andini

Editor

Anggia Eka Purwanti
Devi Deratama

Editor Visual

Alfian Candra Ayuswantana

Desainer

Ines Mentari

Penerbit

Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah

Dikeluarkan oleh

Pusat Perbukuan
Kompleks Kemendikdasmen Jalan RS. Fatmawati, Cipete, Jakarta Selatan
<https://buku.kemendikdasmen.go.id>

Edisi Revisi, 2025

ISBN 978-623-118-408-5 (no.jil.lengkap)
ISBN 978-634-00-3167-6 (jil.3 PDF)
Isi buku ini menggunakan huruf Noto Serif 10/15 pt., SIL Open Font License
xiv, 266 hlm.: 17,6 × 25 cm.

Kata Pengantar

Pusat Perbukuan; Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan; Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah memiliki tugas dan fungsi mengembangkan buku pendidikan pada satuan Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah, termasuk Pendidikan Khusus. Sebagai sumber belajar utama dalam pembelajaran, buku senantiasa menyesuaikan diri dengan arah kebijakan pendidikan dan perkembangan kurikulum dari waktu ke waktu.

Sejalan dengan dinamika tersebut, pemerintah melakukan penyesuaian terhadap buku teks utama agar tetap relevan dan mendukung proses pembelajaran yang bermutu. Buku teks utama yang terdiri atas buku siswa dan panduan guru, disiapkan sebagai sumber belajar utama bagi peserta didik dan menjadi salah satu referensi atau inspirasi bagi guru dalam merancang dan mengembangkan pembelajaran sesuai karakteristik, potensi, dan kebutuhan peserta didik. Keberadaan buku teks utama ini diharapkan, dapat membentuk generasi yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, dan berakhlak mulia; berpengetahuan luas; mandiri; kritis; kreatif; mampu bekerja sama; serta berdaya saing di tingkat nasional maupun global.

Kami mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah berkolaborasi dalam upaya menghadirkan buku teks utama ini. Semoga buku teks utama ini dapat menjadi tonggak perubahan yang menginspirasi, membimbing, dan mengangkat kualitas pendidikan kita ke puncak keunggulan.

Jakarta, Desember 2025

Kepala Pusat Perbukuan,

Supriyatno, S.Pd., M.A.

Prakata

Pembelajaran teater dalam buku ini diandaikan sebuah perjalanan wisata yang penuh tantangan dan menggembirakan. Peserta didik akan diajak mengunjungi destinasi-destinasi wisata yang beragam, sarat pengalaman, dan panduan dengan langkah-langkah yang jelas untuk mencapainya. Langkah awal tentu menetapkan tujuan destinasi yang jelas, bekal yang cukup, dan langkah-langkah yang harus ditempuh sepanjang perjalanan untuk mencapai destinasi yang dituju. Pengandaian ini persis dengan karakteristik dan tujuan pembelajaran teater yang beragam, penuh tantangan, sekaligus menggembirakan.

Pembelajaran Seni Teater di sekolah pada hakikatnya merupakan media yang efektif untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, rasa percaya diri, dan jati diri peserta didik. Pembelajaran berbasis pada budaya yang tumbuh dan berkembang di lingkungan untuk memahami peristiwa-peristiwa aktual berpengaruh pada perkembangan peserta didik. Seni teater yang bersifat kolektif membangun kesadaran sekaligus menumbuhkan jiwa kebersamaan dalam menyelesaikan berbagai masalah yang dihadapi. Pembelajaran Seni Teater juga bersumber pada nilai-nilai budaya lokal yang dapat membentuk identitas peserta didik.

Materi pembelajaran Seni Teater kelas IX membahas salah satu bentuk teater nonrealis, yaitu gaya pertunjukan stilistik yang dapat dijumpai dalam teater-teater tradisional yang tumbuh dan berkembang di Nusantara. Stilistik merupakan suatu bentuk dan gaya dilebihkan, digayakan, dipiuhkan, sekaligus diperindah. Oleh karenanya, gaya teater stilistik cenderung bersifat simbolik. Teater nonrealis yang bergaya stilistik dapat ditemukan pada teater tradisional, baik yang bersifat kerakyatan maupun istana-sentris. Contohnya, gambuh di Bali, wayang wong di Jawa, randai di ranah Minang, dan bentuk-bentuk teater tradisional lainnya.

Buku ini merupakan pengembangan sekaligus penyempurnaan Buku Panduan Guru Seni Teater dengan berpedoman pada Capaian Pembelajaran baru yang mengedepankan Pembelajaran Mendalam, yaitu bermakna (*meaningful*), berkesadaran (*mindful*), dan menggembirakan (*joyful*). Bermakna artinya proses pembelajaran mendorong peserta didik memahami tujuan belajar dan terlibat aktif baik secara fisik maupun emosional. Berkesadaran

artinya materi pembelajaran bersifat kontekstual, baik secara personal, lokal, nasional, maupun global. Sedangkan menggembirakan artinya menghadirkan suasana belajar positif: penuh rasa ingin tahu, penuh semangat, motivasi, aktif, interaktif, dan eksploratif.

Buku ini ditujukan kepada para guru sebagai pedoman dalam melaksanakan pembelajaran Seni Teater. Buku ini disusun dengan suatu kesadaran bahwa setiap guru memiliki hambatan yang beragam. Pun sangat disadari bahwa setiap sekolah belum sepenuhnya ditopang oleh fasilitas pertunjukan yang memadai. Oleh karena itu, dibuat langkah-langkah yang relatif mudah diikuti dan dapat diimplementasikan di sekolah dengan berbagai situasi yang dihadapi.

Harapannya, buku ini dapat memenuhi kebutuhan guru dalam pembelajaran Teater. Jika harapan itu belum sepenuhnya tercapai, semata-mata karena kekurangan yang terdapat dalam buku ini. Oleh karenanya, saran dan kritik tetap menjadi catatan untuk penyempurnaan buku ini.

Jakarta, Desember 2025

Tim Penulis

Daftar Isi

Kata Pengantar	iii
Prakata	iv
Daftar Isi	vi
Daftar Gambar	ix
Daftar Tabel	ix
Petunjuk Penggunaan Buku	xi

Panduan Umum

A. Pendahuluan	2
B. Capaian Pembelajaran	6
C. Kerangka Pembelajaran	10
D. Prinsip Pembelajaran	11
E. Asesmen	12
F. Pengayaan	71
G. Sumber Belajar	74

Panduan Khusus

BAB I *Aktif Stylistik*

A. Pendahuluan	76
B. Kegiatan Pembelajaran	81
C. Sumatif	124
D. Kunci Jawaban	127

E. Refleksi	127
F. Pengayaan.....	128
G. Sumber Belajar	130

BAB II *Merangkai Cerita, Merangkai Peristiwa*

A. Pendahuluan.....	132
B. Kegiatan Pembelajaran	139
C. Sumatif	187
D. Kunci Jawaban	190
E. Refleksi	190
F. Pengayaan.....	191
G. Sumber Belajar	194

BAB III *Berani Menjadi Sutradara*

A. Pendahuluan.....	156
B. Kegiatan Pembelajaran	163
C. Sumatif	216
D. Kunci Jawaban	218
E. Refleksi	219
F. Pengayaan.....	219
G. Sumber Belajar	224
H. Lembar Kegiatan Peserta Didik	226

BAB IV

Memproduksi Pertunjukan Teater

A. Pendahuluan.....	196
B. Kegiatan Pembelajaran	203
C. Sumatif.....	246
D. Kunci Jawaban	249
E. Refleksi.....	249
F. Pengayaan.....	250
G. Sumber Belajar.....	254

Glosarium	255
------------------------	------------

Daftar Pustaka	256
-----------------------------	------------

Indeks.....	257
--------------------	------------

Profil Pelaku Perbukuan	259
--------------------------------------	------------

Daftar Gambar

Gambar 1	Empat Kerangka Pembelajaran yang Diadaptasi dari Four Elements of Learning Design, <i>Education in Motion (New Pedagogies for Deep Learning)</i>	4
Gambar 1.1	Gaya Akting Stilistik dengan Gestur dan Gerakan Tangan yang Distilistik	19
Gambar 1.2	Eksplorasi Gestur, Tangan, dan Kaki untuk Menciptakan Gerak Indah	27
Gambar 1.3	Gerak Indah dalam Berbagai Gaya dan Level Tubuh.....	27
Gambar 1.4	Rangkaian Mimik dengan Bentuk Ekspresi Wajah yang Ekstrem	36
Gambar 1.5	Eksplorasi Gerak untuk Menemukan Karakter Seekor Kijang	44
Gambar 1.6	Latihan Menempatkan Diri pada Ruang Kosong untuk Melatih Kepekaan terhadap Ruang	63
Gambar 1.7	Berlatih di Berbagai Ruang untuk Melatih Kepekaan terhadap Luas, Tinggi, dan Atmosfer Ruang Pertunjukan	64
Gambar 4.1	Tata Panggung Digital.....	214
Gambar 4.2	Jenis-Jenis Lampu	219

Daftar Tabel

Tabel 1	Implementasi Dimensi Profil Lulusan.....	4
Tabel 2	Fase D dalam Capaian Pembelajaran.....	6
Tabel 3	Tujuan Pembelajaran Seni Teater untuk SMP/MTs Kelas IX	7
Tabel 4	Alur Tujuan Pembelajaran Seni Teater untuk SMP/MTs Kelas IX.....	8
Tabel 5	Alur Tujuan Pembelajaran Alternatif Seni Teater untuk SMP/MTs Kelas IX.9	
Tabel 1.1	Pengalaman Belajar Kegiatan Potensi Gerak.....	21
Tabel 1.2	Contoh Skala Dikotomi dalam Tabel Penilaian Peserta Didik.....	31
Tabel 1.3	Contoh Catatan Anekdotal dalam Tabel Penilaian Peserta Didik	31
Tabel 1.4	Pengalaman Belajar Kegiatan Mimik dan Pose.....	32
Tabel 1.5	Pengalaman Belajar Kegiatan Gerak dan Dialog	41
Tabel 1.6	Pengalaman Belajar Kegiatan Irama Gerak.....	49
Tabel 1.7	Contoh Rubrik Penilaian Formatif Kegiatan Irama Gerak.....	55
Tabel 1.8	Pengalaman Belajar Kegiatan Mengekspresikan Karakter	56
Tabel 1.9	Contoh Rubrik Penilaian Formatif Kegiatan Mengekspresikan Karakter 61	
Tabel 1.10	Pengalaman Belajar Kegiatan Bergerak dalam Ruang	62
Tabel 1.11	Contoh Instrumen Penilaian dan Kriteria Ketercapaian.....	69
Tabel 1.12	Penentuan Rentang Predikat	70
Tabel 1.13	Daftar Jurnal untuk Sumber Belajar Seni Teater Kelas IX Bab I	74
Tabel 2.1	Pengalaman Belajar Kegiatan Memilih Cerita	82
Tabel 2.2	Pengalaman Belajar Kegiatan Membuat Cerita	87
Tabel 2.3	Contoh Penilaian Formatif untuk Kegiatan Membuat Cerita.....	93
Tabel 2.4	Pengalaman Belajar Kegiatan Dari Naratif ke Dramatik.....	94
Tabel 2.5	Pengalaman Belajar Kegiatan Improvisasi Dialog	99
Tabel 2.6	Pengalaman Belajar Kegiatan Improvisasi Gerak.....	108
Tabel 2.7	Pengalaman Belajar Kegiatan Improvisasi Adegan	114
Tabel 2.8	Contoh Penilaian Formatif dengan Skala Dikotomi untuk Kegiatan Improvisasi Adegan	122
Tabel 2.9	Rubrik Penilaian Formatif untuk Kegiatan Improvisasi Adegan	123
Tabel 2.10	Langkah Penentuan Rentang Predikat.....	123
Tabel 2.11	Contoh Penilaian Uji Afektif	126
Tabel 2.12	Penentuan Rentang Nilai.....	127
Tabel 2.13	Daftar Jurnal dan Buku untuk Sumber Belajar Seni Teater Kelas IX Bab II	130
Tabel 3.1	Pengalaman Belajar Kegiatan Memilih Naskah.....	140
Tabel 3.2	Pengalaman Belajar Kegiatan Memilih Naskah.....	150
Tabel 3.3	Pengalaman Belajar Kegiatan Menganalisis Karakter Tokoh	157
Tabel 3.4	Contoh Identifikasi Tokoh pada Lakon <i>Peace</i> karya Putu Wijaya.....	159
Tabel 3.5	Aksi Tokoh dalam Naskah Lakon <i>Peace</i> Karya Putu Wijaya	160

Tabel 3.6	Contoh Pengisian Tabel Tiga Dimensi Tokoh.....	161
Tabel 3.7	Contoh Rubrik Penilaian Formatif Kegiatan Menganalisis Karakter Tokoh.....	163
Tabel 3.8	Pengalaman Belajar Kegiatan Mengidentifikasi Gaya Pertunjukan	164
Tabel 3.9	Contoh Identifikasi Teks Bantu untuk Menentukan Gagasan Gaya Pertunjukan.....	167
Tabel 3.10	Contoh Rubrik Penilaian Formatif Kegiatan Mengidentifikasi Gaya Pertunjukan.....	171
Tabel 3.11	Pengalaman Belajar Kegiatan Memilih Peran.....	172
Tabel 3.12	Contoh Rubrik Penilaian Formatif Kegiatan Memilih Pemeran.....	175
Tabel 3.13	Pengalaman Belajar Kegiatan Melatih Dialog.....	176
Tabel 3.14	Pengalaman Belajar Kegiatan Mengatur Bloking.....	182
Tabel 3.15	Contoh Rubrik Penilaian Formatif Kegiatan Mengatur Bloking.....	187
Tabel 3.16	Daftar Jurnal untuk Sumber Belajar Seni Teater Kelas IX Bab III	194
Tabel 4.1	Pedoman Penilaian Asesmen Kognitif.....	201
Tabel 4.2	Pengalaman Belajar Kegiatan Mengelola Produksi Pertunjukan	203
Tabel 4.3	Contoh Formulir Data Peserta Didik	208
Tabel 4.4	Contoh Rubrik Penilaian Formatif Kegiatan Mengelola Produksi Pertunjukan	209
Tabel 4.5	Pengalaman Belajar Kegiatan Menciptakan Tata Panggung.....	210
Tabel 4.6	Contoh Petunjuk Pemanggungan.....	212
Tabel 4.7	Contoh Rubrik Penilaian Formatif Kegiatan Menciptakan Tata Panggung	216
Tabel 4.8	Pengalaman Belajar Kegiatan Menata Pencahayaan	217
Tabel 4.9	Pengalaman Belajar Kegiatan Menata Rias dan Menata Busana.....	224
Tabel 4.10	Contoh Rubrik Penilaian Formatif Kegiatan Menata Rias dan Menata Busana.....	229
Tabel 4.11	Pengalaman Belajar Kegiatan Menata Musik.....	230
Tabel 4.12	Contoh Rubrik Penilaian Formatif Kegiatan Menata Musik.....	234
Tabel 4.13	Pengalaman Belajar Kegiatan Menyiapkan dan Menggelar Pertunjukan Teater	235
Tabel 4.14	Contoh Rubrik Penilaian Formatif Kegiatan Menyiapkan dan Menggelar Pertunjukan Teater.....	241
Tabel 4.15	Pengalaman Belajar Kegiatan Mengapresiasi Pertunjukan Teater	242
Tabel 4.16	Daftar Jurnal untuk Sumber Belajar Seni Teater Kelas IX Bab IV.....	254



Petunjuk Pemakaian Buku

Buku Panduan Guru ini memuat beberapa bagian yang perlu diperhatikan guna memenuhi fungsinya sesuai dengan tujuannya. Buku ini juga berisi petunjuk teknis untuk operasional pembelajaran yang terdapat dalam buku peserta didik, sehingga seyogianya guru dapat membaca serta mengimplementasikannya ke dalam setiap proses belajar dan mengajar. Buku Panduan Guru Seni Teater Kelas IX ini terdiri atas bagian-bagian berikut.

Panduan Umum

Berisi tujuan buku, capaian pembelajaran, kerangka pembelajaran, strategi pembelajaran, serta implementasi umum pembelajaran di dalam kelas.

Bab

Buku Panduan Guru ini dibagi menjadi empat bab. Setiap bab merupakan satu tahapan yang memiliki korelasi dengan bab berikutnya. Dalam setiap bab, materi terdiri atas beberapa kegiatan pembelajaran yang saling terkait untuk mencapai Tujuan Pembelajaran (TP).

Kegiatan Pembelajaran

Buku panduan ini menyajikan beberapa kegiatan pembelajaran yang mengandung prinsip Pembelajaran Mendalam, yaitu berkesadaran (*mindful*), bermakna (*meaningful*), dan menggembirakan (*joyful*). Setiap kegiatan pembelajaran difokuskan pada satu materi tentang elemen-elemen teater yang tecermin dalam tajuk setiap kegiatan pembelajaran. Guru wajib membaca dengan cermat esensi dari setiap kegiatan pembelajaran, memperkaya pengetahuan, dan keterampilan melalui referensi yang tercantum dalam buku.

Pendampingan Guru/Orang Tua/Orang Dewasa

Beberapa kegiatan pembelajaran memiliki risiko terhadap keselamatan dan kesehatan kerja (K3) yang harus diperhatikan guru. Guru akan memperoleh informasi tentang kegiatan pembelajaran yang berisiko terhadap keselamatan dan kesehatan kerja peserta didik.

Diferensiasi Pembelajaran

Berbagai macam pengalaman, kemampuan, bakat, minat, dan cara belajar peserta didik membutuhkan pendekatan dan cara yang berbeda dalam proses pembelajaran. Buku ini menyajikan diferensiasi pembelajaran yang dapat diimplementasikan atau diadaptasi sesuai kondisi peserta didik dan sekolah. Sejumlah contoh pembelajaran dalam buku ini dapat dijadikan dasar dalam menetapkan diferensiasi pembelajaran di sekolah masing-masing.

Pembelajaran Alternatif

Guru dapat menggunakan pembelajaran alternatif untuk memperkaya kegiatan pembelajaran. Pembelajaran alternatif dapat juga menjadi pemantik bagi guru untuk mengembangkan kegiatan pembelajaran dengan catatan memahami esensi kegiatan pembelajaran secara komprehensif.

Sumber Belajar

Berisi judul-judul jurnal yang dapat dijadikan sumber pembelajaran bagi guru dalam menyampaikan materi di kelas. Bagian ini juga dilengkapi tautan langsung ke jurnal.

Lembar Kerja Peserta Didik

Lembar kerja yang dapat dicetak dan diperbanyak sesuai kebutuhan.

Kode QR

Sebagai tautan menuju materi sebagai pendukung pembelajaran atau sumber kegiatan pembelajaran alternatif.

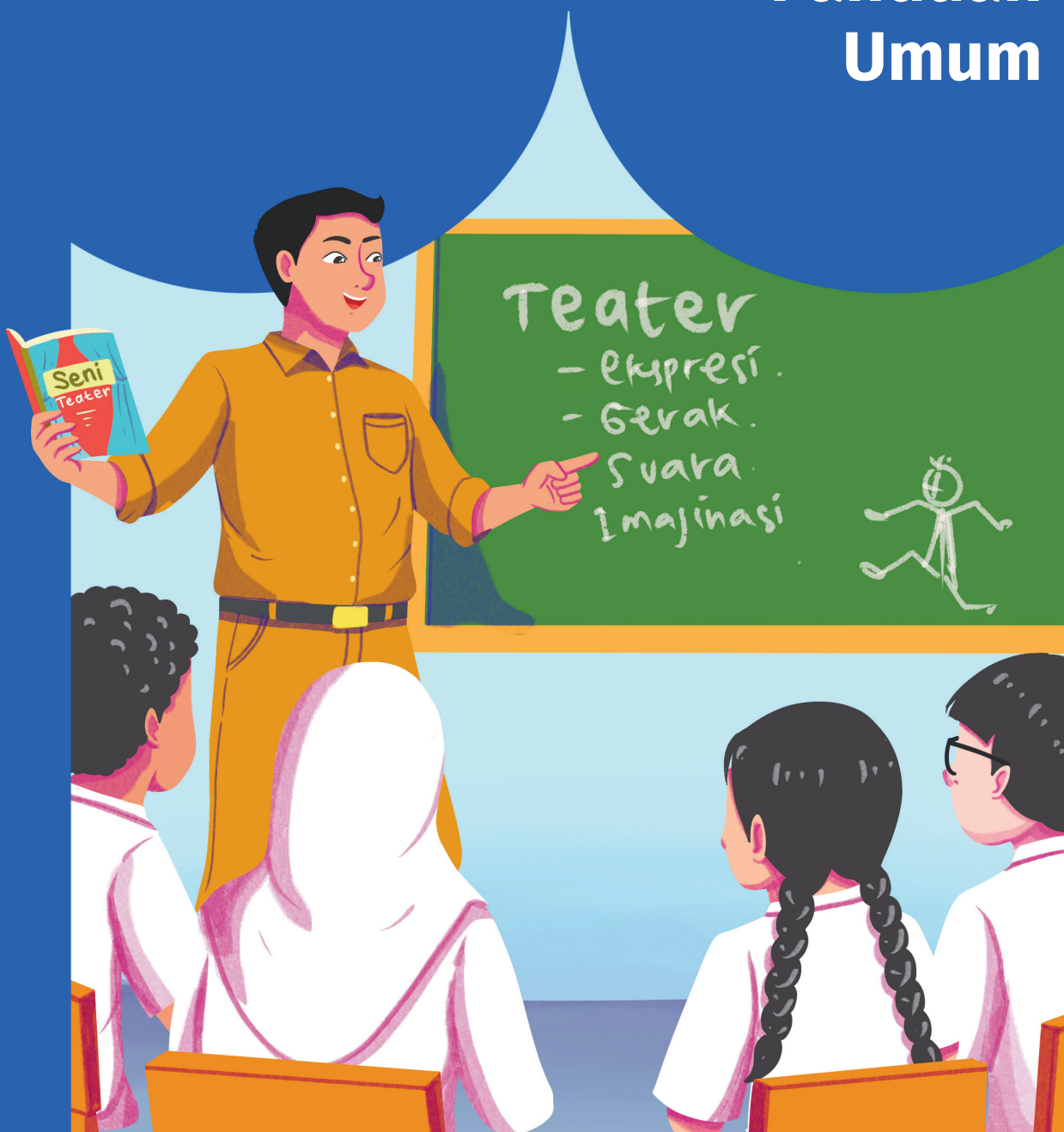
KEMENTERIAN PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
REPUBLIK INDONESIA, 2025

**Panduan Guru Seni Teater untuk
SMP/MTs Kelas IX (Edisi Revisi)**

Penulis: Nanang Arisona dan Rudi Hartono

ISBN 978-634-00-3167-6 (jil.3 PDF)

Panduan Umum



A. Pendahuluan

1. Latar Belakang dan Tujuan Panduan

Buku Panduan Guru ini disusun dengan tujuan untuk dijadikan pedoman oleh guru dalam mengajarkan Seni Teater di sekolah. Setiap sekolah di wilayah Indonesia memiliki karakteristik yang berbeda-beda tergantung lingkungan geografis, sosial, budaya, serta sarana dan prasarana yang ada. Peserta didik juga memiliki karakteristik yang berbeda-beda, sehingga membutuhkan metode pembelajaran yang berbeda pula. Buku ini disusun dengan membayangkan berbagai perbedaan yang ada. Perbedaan yang ada bukan suatu kekurangan, sebaliknya justru menjadi kekayaan yang pantas disyukuri. Pengajaran teater harus diletakkan dalam konteks keragaman yang dimiliki bangsa Indonesia.

Buku Panduan Guru ini diharapkan memperkaya pengetahuan, keterampilan, dan wawasan dalam menumbuhkan rasa ingin tahu dalam belajar teater. Teater sebenarnya bukanlah suatu bidang seni yang rumit untuk dipelajari, sebaliknya menjadi aktivitas yang menyenangkan. Belajar dengan menyenangkan inilah yang akan menjadi pintu masuk bagi pemahaman dan pengembangan ilmu pengetahuan, seni, dan teknologi yang menjadi kompetensi peserta didik. Dengan demikian, seni teater yang dipelajari akan memberikan dampak yang signifikan dalam membangun peserta didik yang unggul.

Teknologi digital yang berkembang sangat cepat menjadi keniscayaan yang berpengaruh terhadap seni teater. Kemajuan teknologi digital harus disikapi sebagai sebuah potensi untuk mengembangkan idiom-idiom teater dan menjangkau distribusi karya teater lebih luas. Kunci pemanfaatan teknologi digital adalah penguasaan teknologi, kreativitas, dan sikap. Tiga hal ini akan mengantarkan pada kemajuan seni teater.

Penyusunan buku Panduan Guru ini didasarkan pada pengetahuan dan metode-metode pelatihan teater yang dapat dipertanggungjawabkan secara keilmuan. Meski demikian, Anda memiliki ruang untuk mengembangkan dan memperkaya sesuai kondisi yang ada di lingkungan sekolah. Dasar pengayaan dan pengembangan yang Anda lakukan adalah memahami secara benar dasar-dasar keilmuan teater, hakikat metode, dan karakteristik lingkungan. Dengan demikian teater menjadi media pendidikan yang efektif. Buku panduan ini diperkaya dengan buku-buku referensi yang lain, pengalaman,

dan pengembangan kreativitas. Selain itu, diperkaya dengan mengapresiasi bentuk-bentuk teater yang ada di lingkungan sekolah dan masyarakat. Dengan demikian, pembelajaran teater akan menjadi menyenangkan dan laras dengan lingkungan sosial dan budaya yang ada.

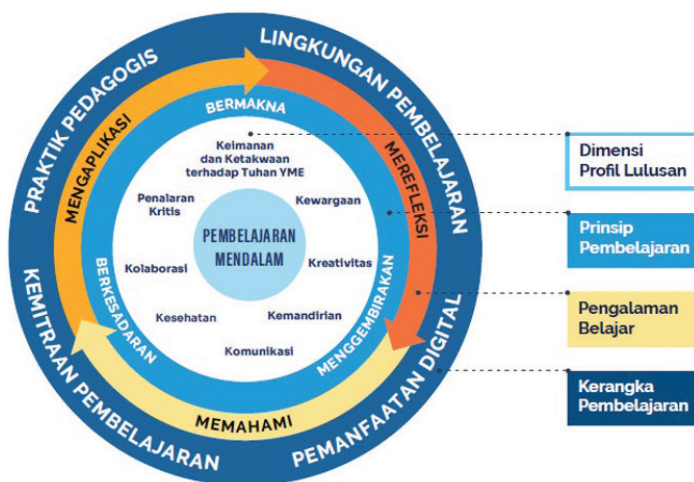
2. Pengantar Pembelajaran Mendalam

Pembelajaran mendalam (PM) merupakan pendekatan pembelajaran yang memuliakan dengan menekankan pada penciptaan suasana belajar dan proses pembelajaran berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan melalui olah pikir, olah hati, olah rasa, dan olah raga secara holistik dan terpadu. Pembelajaran mendalam telah diterapkan di beberapa negara, baik secara eksplisit dan implisit sebagai prinsip kurikulum dan pendekatan pembelajaran.

Pembelajaran mendalam, dalam konteks penerapannya di Indonesia, bukan merupakan kurikulum melainkan suatu pendekatan pembelajaran. Pembelajaran mendalam diharapkan dapat menjadi salah satu pendekatan pembelajaran yang mampu meningkatkan proses dan mutu pembelajaran.

Kerangka kerja Pembelajaran Mendalam terdiri atas empat komponen, yaitu (1) dimensi profil lulusan, (2) prinsip pembelajaran, (3) pengalaman belajar, dan (4) kerangka pembelajaran. Pembelajaran Mendalam difokuskan pada pencapaian delapan dimensi Profil Lulusan yang merupakan kompetensi utuh yang harus dimiliki oleh setiap peserta didik setelah menyelesaikan proses pembelajaran dan pendidikan. Profil Lulusan tersebut yaitu: (1) keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan YME, (2) kewargaan, (3) penalaran kritis, (4) kreativitas, (5) kolaborasi, (6) kemandirian, (7) kesehatan, dan (8) komunikasi. Delapan Profil Lulusan ini tidak hanya menekankan aspek kognitif, tetapi juga pengembangan karakter dan keterampilan yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari.

Profil Lulusan peserta didik Indonesia dapat diwujudkan yaitu melalui prinsip pembelajaran berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan. Prinsip tersebut direalisasikan melalui pengalaman belajar peserta didik yaitu memahami, mengaplikasi, dan merefleksi. Penerapan pendekatan PM didukung dengan praktik pedagogis progresif oleh guru, lingkungan belajar yang memberikan keamanan dan kenyamanan kepada peserta didik, pemanfaatan digitalisasi, serta adanya kemitraan pembelajaran yang optimal.



Gambar 1 Empat Kerangka Pembelajaran yang Diadaptasi dari Four Elements of Learning Design, *Education in Motion (New Pedagogies for Deep Learning)*

Fokus PM di SMP/MTs atau yang sederajat memperkuat pemahaman konseptual, keterampilan berpikir kritis, dan keterampilan berkomunikasi. Pendekatan PM memanfaatkan perkembangan ini dengan mendorong peserta didik untuk tidak hanya menghafal fakta, tetapi juga memahami hubungan antarkonsep dan penerapannya dalam kehidupan. Implementasi PM di SMP/MTs atau yang sederajat difokuskan pada perkembangan minat akademik, keterampilan sosial, dan bakat serta kemandirian peserta didik.

Dalam rangka penerapan Pembelajaran Mendalam, buku ini diharapkan dapat menginspirasi para guru untuk menyusun perencanaan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan karakteristik satuan pendidikan.

3. Dimensi Profil Lulusan

Tabel 1 Implementasi Dimensi Profil Lulusan

Dimensi Profil Lulusan (DPL)	Bab
DPL 1 Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan YME Menyikapi sesuatu berdasarkan cara pandang orang lain, sehingga dapat menanggapi secara tepat, berbuat baik kepada orang lain, dan melihat sisi kebaikan teman dan orang-orang di sekitar.	Bab I Akting Stilistik Kegiatan 1: Potensi Gerak Bab II Merangkai Cerita, Merangkai Peristiwa Kegiatan 1: Memilih Cerita Kegiatan 2: Membuat Cerita
DPL 2 Kewargaan Menyadari adanya keragaman budaya yang ada sebagai sumber untuk membangun identitas diri dalam dunia global.	Bab III Berani Menjadi Sutradara Kegiatan 4: Mengidentifikasi Gaya Pertunjukan Kegiatan 5: Memilih Pemeran Kegiatan 6: Melatih Dialog

Dimensi Profil Lulusan (DPL)	Bab
DPL 3 Penalaran Kritis Menginventarisir, mengklasifikasi, mengompilasi, dan memilah informasi dari berbagai sumber secara kritis.	Bab III Berani Menjadi Sutradara Kegiatan 1: Memilih Naskah Kegiatan 2: Menganalisis Alur Cerita Kegiatan 3: Memilih Naskah Bab IV Memproduksi Pertunjukan Teater Kegiatan 7: Mengapresiasi Pertunjukan
DPL 4 Kreativitas Menghasilkan karya berdasarkan ekspresi, perasaan, dan gagasan diri dengan mengedepankan inovasi dan kreativitas.	Bab II Merangkai Cerita, Merangkai Peristiwa Kegiatan 3: Dari Naratif ke Dramatik Bab IV Memproduksi Pertunjukan Teater Kegiatan 1: Mengelola Produksi Pertunjukan Kegiatan 2: Menciptakan Tata Panggung Kegiatan 3: Menata Pencahayaan Kegiatan 4: Menata Rias dan Menata Busana
DPL 5 Kolaborasi Bertindak sesuai dengan lingkungan sekitar, menunjukkan sikap positif, saling menghargai, dan membangun kerja sama untuk mencapai tujuan kelompok.	Bab II Merangkai Cerita, Merangkai Peristiwa Kegiatan 4: Improvisasi Dialog Kegiatan 5: Improvisasi Gerak Kegiatan 6: Improvisasi Adegan Bab IV Memproduksi Pertunjukan Teater Kegiatan 6: Menyiapkan dan Menggelar Pertunjukan
DPL 6 Kemandirian Menggambarkan pengaruh orang lain, situasi, dan peristiwa yang terjadi terhadap emosi yang dirasakannya serta menggambarkan perbedaan emosi yang dirasakan pada situasi yang berbeda.	Bab III Berani Menjadi Sutradara Kegiatan 5: Memilih Pemeran Kegiatan 7: Mengatur Blocking Bab IV Memproduksi Pertunjukan Teater Kegiatan 5: Menata Musik
DPL 7 Kesehatan Aktivitas fisik yang menghasilkan gerakan tubuh berdampak pada meningkatnya kesehatan fisik secara langsung.	Bab I Akting Stilistik Kegiatan 4: Irama Gerak Kegiatan 6: Bergerak dalam Ruang
DPL 8 Komunikasi Menghasilkan interaksi komunikasi verbal melalui dialog dan spontanitas dan nonverbal melalui gerak, mimik, dan pose.	Bab I Akting Stilistik Kegiatan 2: Mimik dan Pose Kegiatan 3: Gerak dan Dialog Kegiatan 5: Mengekspresikan Karakter Bab III Berani Menjadi Sutradara Kegiatan 6: Melatih Dialog

B. Capaian Pembelajaran

1. Karakteristik Mata Pelajaran

- Seni teater memberikan kesempatan untuk mengembangkan kompetensi, talenta, minat, dan karakter individu.
- Seni teater relevan dengan kehidupan sehari-hari.
- Seni teater terhubung dengan disiplin ilmu lain yang terkait dengan kemampuan literasi dan numerasi melalui kegiatan menulis, membaca, dan memahami naskah cerita atau mendesain tata artistik panggung dan kostum menggunakan skala numerasi.
- Seni teater terhubung dengan disiplin ilmu lainnya, seperti psikologi, sosial, budaya, sejarah, atau politik. Seni teater memberikan kontribusi untuk mengenalkan, mengomunikasikan legenda, sejarah, budaya atau isu dalam masyarakat.
- Seni teater mengajari peserta didik bagaimana menciptakan dan menghayati semua karakterisasi tokoh dan sudut pandangnya.
- Seni teater mengajarkan untuk bersikap kritis dan mampu memberi solusi untuk menyelesaikan masalah, sehingga melalui seni teater, peserta didik mampu memahami berbagai persoalan yang terjadi dalam diri dan lingkungannya.

2. Capaian Pembelajaran Fase D

Pada akhir Fase D (umumnya untuk kelas VII, VIII, dan IX SMP/MTs/Program Paket B), peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut.

Tabel 2 Fase D dalam Capaian Pembelajaran

4.1 Mengalami (<i>Experiencing</i>)	Mengeksplorasi olah tubuh, mimik wajah, dan vokal sebagai dasar keaktoran peserta didik; mengidentifikasi karakter melalui analisis karakteristik dan sosiologis; membuat dan memainkan beragam karakter dengan imajinasi dan kreativitasnya; dan mengenal bentuk-bentuk teater.
4.2 Merefleksikan (<i>Reflecting</i>)	Menjelaskan pengalaman bermain peran dan dampaknya terhadap diri sendiri serta memberikan apresiasi dan umpan balik sesuai dengan pengalaman pribadi.
4.3 Berpikir dan Bekerja Artistik (<i>Thinking and Working Artistically</i>)	Mengeksplorasi dan merancang tata artistik panggung dengan mempertimbangkan elemen-elemen rupa yang sederhana dari bahan yang ada di lingkungan sekitar, serta memanfaatkan teknologi digital.

4.4 Menciptakan (<i>Creating</i>)	Mengidentifikasi karakter dalam sebuah cerita dan menyusun alur cerita sederhana yang jelas dan mudah dipahami; memainkan lakon dengan satu gaya yang sederhana dan mudah dipelajari dan memainkan peran dalam sebuah pertunjukan sederhana di kelas atau satuan pendidikan.
4.5 Berdampak (<i>Impacting</i>)	Membuat pertunjukan teater yang relevan dengan kehidupan peserta didik.

Sumber: Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Nomor 046/H/Kr/2025 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah

3. Tujuan Pembelajaran

Tabel 3 Tujuan Pembelajaran Seni Teater untuk SMP/MTs Kelas IX

Elemen	Tujuan Pembelajaran
Mengalami (<i>Experiencing</i>) Mengeksplorasi olah tubuh, mimik wajah, dan vokal sebagai dasar keaktoran peserta didik; mengidentifikasi karakter melalui analisis karakteristik dan sosiologis; membuat dan memainkan beragam karakter dengan imajinasi kreativitasnya dan mengenal bentuk-bentuk teater.	a. Memahami gaya akting stilistik. b. Menerapkan dasar-dasar akting stilistik. c. Menciptakan gerak dan dialog dengan gaya akting stilistik. d. Menciptakan pertunjukan durasi pendek secara kolaboratif dengan gaya akting stilistik. e. Menerapkan teknik improvisasi dalam pertunjukan durasi pendek.
Merefleksi (<i>Reflecting</i>) Menjelaskan pengalaman bermain peran dan dampaknya terhadap diri sendiri serta memberikan apresiasi dan umpan balik sesuai dengan pengalaman pribadi.	Memberikan penghargaan dan penilaian terhadap pertunjukan teater.
Berpikir dan Bekerja Artistik (<i>Thinking and Working Artistically</i>) Mengeksplorasi dan merancang tata artistik panggung dengan mempertimbangkan elemen-elemen rupa yang sederhana dari bahan yang ada di lingkungan sekitar serta memanfaatkan teknologi digital.	Mengaplikasikan tahap-tahap proses produksi pertunjukan teater.
Menciptakan (<i>Creating</i>) Mengidentifikasi karakter dalam sebuah cerita dan menyusun alur cerita sederhana yang jelas dan mudah dipahami; memainkan lakon dengan satu gaya yang sederhana dan memainkan peran dalam sebuah pertunjukan sederhana di kelas atau satuan pendidikan.	a. Menemukan peristiwa aktual di masyarakat untuk menyusun cerita. b. Menyusun cerita menarik berdasarkan peristiwa aktual. c. Menciptakan karakter tokoh. d. Menciptakan naskah lakon berdurasi pendek.
Berdampak (<i>Impacting</i>) Membuat pertunjukan teater yang relevan dengan kehidupan peserta didik.	Menggelar pertunjukan teater dengan tahapan yang efektif dan terukur.

1. Alur Tujuan Pembelajaran

Tabel 4 Alur Tujuan Pembelajaran Seni Teater untuk SMP/MTs Kelas IX

Elemen	Tujuan Pembelajaran	Alur Tujuan Pembelajaran
Mengalami (<i>Experiencing</i>) Mengeksplorasi olah tubuh, mimik wajah, dan vokal sebagai dasar keaktoran peserta didik; mengidentifikasi karakter melalui analisis karakteristik dan sosiologis; membuat dan memainkan beragam karakter dengan imajinasi kreativitasnya dan mengenal bentuk-bentuk teater.	a. Memahami gaya akting stilistik. b. Menerapkan dasar-dasar akting stilistik. c. Menciptakan gerak dan dialog dengan gaya akting stilistik. d. Menciptakan pertunjukan durasi pendek secara kolaboratif dengan gaya akting stilistik. e. Menerapkan teknik improvisasi dalam pertunjukan durasi pendek.	Bab I Akting Stilistik - Memahami gaya akting stilistik. - Menerapkan dasar-dasar akting stilistik. - Menciptakan gerak dan dialog dengan gaya akting stilistik. - Menciptakan pertunjukan durasi pendek secara kolaboratif dengan gaya akting stilistik.
Merefleksi (<i>Reflecting</i>) Menjelaskan pengalaman bermain peran dan dampaknya terhadap diri sendiri serta memberikan apresiasi dan umpan balik sesuai dengan pengalaman pribadi.	Memberikan penghargaan dan penilaian terhadap pertunjukan teater.	Bab II Merangkai Cerita, Merangkai Peristiwa - Menemukan peristiwa aktual di masyarakat untuk Menyusun cerita. - Menyusun cerita menarik berdasarkan peristiwa aktual. - Menciptakan karakter tokoh. - Menerapkan teknik improvisasi dalam pertunjukan durasi pendek. - Menciptakan naskah lakon berdurasi pendek.
Berpikir dan Bekerja Artistik (<i>Thinking and Working Artistically</i>) Mengeksplorasi dan merancang tata artistik panggung dengan mempertimbangkan elemen-elemen rupa yang sederhana dari bahan yang ada di lingkungan sekitar serta memanfaatkan teknologi digital.	Mengaplikasikan tahap-tahap proses produksi pertunjukan teater.	Bab III Berani Menjadi Sutradara - Menganalisis alur cerita dan karakter tokoh. - Mengidentifikasi gaya naskah lakon. - Memilih dan melatih aktor. - Mengekspresikan dialog dan bloking aktor.
Menciptakan (<i>Creating</i>) Mengidentifikasi karakter dalam sebuah cerita dan menyusun alur cerita sederhana yang jelas dan mudah dipahami; memainkan lakon dengan satu gaya yang sederhana dan memainkan peran dalam sebuah pertunjukan sederhana di kelas atau satuan pendidikan.	a. Menemukan peristiwa aktual di masyarakat untuk menyusun cerita. b. Menyusun cerita menarik berdasarkan peristiwa aktual. c. Menciptakan karakter tokoh. d. Menciptakan naskah lakon berdurasi pendek.	Bab IV Menggelar Pertunjukan Teater - Mengaplikasikan tahap-tahap proses produksi pertunjukan teater. - Menggelar pertunjukan teater dengan tahapan yang efektif dan terukur. - Memberikan penghargaan dan penilaian terhadap pertunjukan teater.
Berdampak (<i>Impacting</i>) Membuat pertunjukan teater yang relevan dengan kehidupan peserta didik.	Menggelar pertunjukan teater dengan tahapan yang efektif dan terukur.	

1. Alur Tujuan Pembelajaran Alternatif

Alur Tujuan Pembelajaran alternatif dapat dibuat dengan mempertimbangkan kondisi peserta didik. Salah satu strategi yang bisa ditempuh adalah memilih elemen-elemen yang sesuai dengan kondisi peserta didik. Berikut adalah contoh memilih elemen yang sesuai dengan kondisi peserta didik.

Tabel 5 Alur Tujuan Pembelajaran Alternatif Seni Teater untuk SMP/MTs Kelas IX

Elemen	Tujuan Pembelajaran	Alur Tujuan Pembelajaran
Mengalami (Experiencing) Mengeksplorasi olah tubuh, mimik wajah, dan vokal sebagai dasar keaktoran peserta didik; mengidentifikasi karakter melalui analisis karakteristik dan sosiologis; membuat dan memainkan beragam karakter dengan imajinasi kreativitasnya dan mengenal bentuk-bentuk teater.	a. Memahami gaya akting stilistik. b. Menerapkan dasar-dasar akting stilistik. c. Menciptakan gerak dan dialog dengan gaya akting stilistik. d. Memadukan gerak dan dialog dengan teknik improvisasi. e. Menciptakan pertunjukan durasi pendek secara kolaboratif dengan gaya akting stilistik. f. Menerapkan teknik improvisasi dalam pertunjukan durasi pendek.	Bab I Akting Stilistik a. Memahami gaya akting stilistik. b. Menerapkan dasar-dasar akting stilistik. c. Menciptakan gerak dan dialog dengan gaya akting stilistik. d. Memadukan gerak dan dialog dengan teknik improvisasi. e. Menciptakan pertunjukan durasi pendek secara kolaboratif dengan gaya akting stilistik. Bab II Menciptakan Tata Artistik a. Mendesain tata artistik dengan gaya stilistik. b. Memilih bahan untuk tata panggung gaya stilistik. c. Menetapkan teknik pembuatan tata artistik. d. Merancang tata musik. Bab III Mengorganisir Produksi Pertunjukan a. Merencanakan produksi pertunjukan teater. b. Menyusun tim produksi pertunjukan. c. Mengorganisir produksi pertunjukan teater. d. Merencanakan distribusi pertunjukan. Bab IV Menggelar Pertunjukan Teater a. Memilih pemain sesuai kebutuhan. b. Menerapkan karakter tokoh. c. Menciptakan bloking permainan. d. Menciptakan tata artistik sesuai desain. e. Memainkan musik iringan dan musik suasana. f. Memadukan elemen-elemen pertunjukan. g. Menggelar pertunjukan teater.
Berpikir dan Bekerja Artistik (Thinking and Working Artistically) Mengeksplorasi dan merancang tata artistik panggung dengan mempertimbangkan elemen-elemen rupa yang sederhana dari bahan yang ada di lingkungan sekitar serta memanfaatkan teknologi digital.	a. Mendesain tata artistik dengan gaya stilistik. b. Memilih bahan untuk tata panggung gaya stilistik. c. Menetapkan teknik pembuatan tata artistik. d. Merancang tata musik. e. Menciptakan tata artistik sesuai desain. f. Memainkan musik iringan dan musik suasana.	
Berdampak (Impacting) Membuat pertunjukan teater yang relevan dengan kehidupan peserta didik.	a. Merencanakan produksi pertunjukan teater. b. Menyusun tim produksi pertunjukan. c. Mengorganisir produksi pertunjukan teater. d. Merencanakan distribusi pertunjukan. e. Memilih pemain sesuai kebutuhan. f. Menerapkan karakter tokoh. g. Menciptakan bloking permainan. h. Memadukan elemen-elemen pertunjukan. i. Menggelar pertunjukan teater.	

C. Kerangka Pembelajaran

1. Praktik Pedagogis

Praktik pedagogis merupakan strategi mengajar yang dipilih guru untuk mencapai tujuan pembelajaran dan profil lulusan dengan menerapkan tiga prinsip pembelajaran mendalam, yaitu berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan. Praktik pedagogis dalam buku ini menerapkan pembelajaran berbasis inkuiri dan berbasis proyek, yaitu peserta didik mengedepankan pengalaman autentik, nyata, dan kolaboratif. Pembelajaran berbasis inkuiri mengutamakan aktivitas yang *project-based learning*, yaitu model pembelajaran yang mengorganisasi kegiatan belajar berupa proyek-proyek nyata dan kompleks. Pembelajaran kontekstual (*contextual teaching and learning*) menjadi bagian dari praktik pedagogis yang dipandang penting untuk diterapkan dalam pembelajaran. Selain itu, pembelajaran juga menggunakan *hybrid learning*, yaitu pendekatan yang memadukan pembelajaran tatap luring dengan pembelajaran daring berbasis teknologi. *Hybrid learning* memberikan fleksibilitas peserta didik dalam mengakses materi, melakukan diskusi, dan memperoleh umpan balik melalui dua mode interaksi.

2. Kemitraan Pembelajaran

Kemitraan pembelajaran bertujuan membentuk relasi yang kolaboratif guna memberikan pengalaman belajar, kebaruan informasi, dan umpan balik bagi peserta didik melalui pengetahuan riil dan kontekstual. Kemitraan dibangun dalam lingkungan sekolah, lingkungan luar sekolah, dan masyarakat. Peserta didik dan guru adalah lingkungan sekolah yang berkontribusi besar dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Sesama peserta didik dapat membangun kolaborasi, empati, dan apresiasi dalam pembelajaran. Kemitraan dengan sahabat pendidik dari mata pelajaran Bahasa Indonesia, PJOK, Seni Musik, dan Seni Tari juga dapat memberikan pengalaman belajar. Lingkungan di luar sekolah adalah mitra profesional atau media yang dapat diakses untuk memberikan pengalaman belajar kepada peserta didik. Kemitraan lain yang dapat dilibatkan dalam pembelajaran adalah masyarakat yaitu orang tua, pelaku teater, atau lembaga seni yang dipandang mampu memberikan kontribusi. Orang tua sebagai mitra dapat melakukan kontrol saat peserta didik menjalankan latihan di rumah. Pelaku teater diposisikan sebagai narasumber yang dapat dihadirkan baik secara luring maupun daring guna mendapatkan asupan pengetahuan, keterampilan, dan refleksi diri.

3. Lingkungan Pembelajaran

Membangun budaya belajar merupakan hal penting untuk mencapai tujuan pembelajaran. Lingkungan pembelajaran menjadi penopang penting terciptanya budaya belajar yang mengedepankan integrasi antara budaya belajar, ruang fisik, dan ruang virtual. Budaya belajar dibangun untuk pembelajaran yang kondusif, interaktif, dan penuh motivasi dalam melakukan eksplorasi, ekspresi, dan kolaborasi. Ruang fisik menjadi media interaksi langsung antara peserta didik dan guru. Ruang fisik merupakan ruang vital tempat pembelajaran kolaboratif yang dibutuhkan dalam teater

dapat terwujud. Ruang fisik dapat berupa ruang kelas, aula, auditorium, halaman sekolah, lapangan olah raga, atau ruang-ruang fisik lain yang dapat diakses sesuai kebutuhan. Ruang fisik dalam pembelajaran ini mensyaratkan kebersihan, kenyamanan, dan keamanan ketika melakukan aktivitas. Perkembangan teknologi digital memperluas ruang fisik ke virtual yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran, seperti fitur WhatsApp Group dan aplikasi Wordwall, Google Classroom, atau Zoom yang dimanfaatkan untuk diskusi, refleksi, dan pengumpulan dokumentasi karya. Ruang virtual merupakan keniscayaan dalam mencapai tujuan pembelajaran.

4. Pemanfaatan Teknologi Digital

Teknologi digital mampu mengambil alih kegiatan konvensional menjadi lebih cepat, praktis, dan akurat, yang membuat peserta didik mendapatkan pengalaman belajar yang lebih interaktif, fleksibel, dan kolaboratif. Perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, dan asesmen dalam buku ini mengarahkan pada pemanfaatan teknologi digital. Pemanfaatan teknologi dapat dilakukan untuk perencanaan, pelaksanaan, dan asesmen dalam pembelajaran. Penyusunan jadwal, perencanaan pertunjukan, membuat modul digital, dan asesmen memanfaatkan *Learning Management System* (LMS). Pembuatan desain tata artistik dapat memanfaatkan teknologi digital yang menghasilkan desain dengan skala yang akurat. Detail-detail akting seperti mimik wajah, gestur, dan bisnis akting dapat memanfaatkan media rekam berupa ponsel atau kamera. Guru menggunakan rubrik digital, Wordwall, dan Google Form untuk melakukan asesmen. Pengayaan pembelajaran dapat mengakses ke konten digital seperti YouTube, AI-Generated Voice, dan simulasi karakter berbasis AR guna memperkuat eksplorasi peserta didik terhadap bentuk dan gaya ekspresi.

D. Prinsip Pembelajaran

Tiga prinsip pembelajaran mendalam yaitu berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan.

1. Berkesadaran

Peserta didik dikondisikan untuk menjadi aktif sehingga memahami apa yang dipelajari, untuk apa dipelajari, dan apa yang belum bisa dipelajari. Tujuannya untuk mencapai kesadaran sebagai peserta didik, yaitu kesadaran belajar. Dalam pembelajaran teater, berkesadaran dibangun melalui keterhubungan antara pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang mengaktifkan motivasi untuk menjadi pembelajar sepanjang hayat.

2. Bermakna

Pembelajaran akan bermakna ketika peserta didik dapat menerapkan pengetahuan dalam pengalaman-pengalaman riil yang terkoneksi dengan lingkungan dan masalah-masalah aktual. Dalam pembelajaran Seni Teater terdapat sumber penciptaan, media penciptaan, dan distribusi karya yang diciptakan. Sumber penciptaan difokuskan pada masalah-masalah aktual

tempat peserta didik dapat menautkan dirinya dengan lingkungan sehingga tumbuh kepedulian terhadap lingkungan. Media penciptaan bersumber dari potensi diri, potensi sumber daya manusia di lingkungan sekitar, potensi ruang berekspresi, dan bahan-bahan yang tersedia di lingkungan sekitar. Kebermaknaan juga diperoleh dari pendistribusian karya ketika karya dapat dinikmati masyarakat dan peserta didik termotivasi untuk berkontribusi dalam masyarakat.

3. Menggembirakan

Menggembirakan merupakan terciptanya suasana belajar yang mendorong peserta didik untuk menggali pengetahuan, mengasah keterampilan, dan membangun sikap yang positif di lingkungan. Kondisi ini akan tercapai jika peserta didik mengikuti proses pembelajaran dengan nyaman, aman, dan suasana yang menggembirakan. Dalam pembelajaran ini kegiatan-kegiatan dirancang untuk memotivasi, membangun rasa ingin tahu, dan membangun empati serta simpati sehingga muncul kegembiraan yang identik dengan hasrat belajar tinggi yang tumbuh dari dalam tanpa ketertekanan dan keterpaksaan.

E. Asesmen

Asesmen yang terdapat dalam buku ini adalah formatif dan sumatif. Asesmen formatif terdiri dari asesmen awal dan asesmen saat pembelajaran. Asesmen sumatif dilakukan pada akhir pembelajaran tiap satu semester.

1. Formatif Awal

Formatif awal pada Bab I bertujuan untuk mengetahui pemahaman, pengetahuan, dan pengalaman peserta didik tentang gaya akting yang dipelajari sebagai informasi penting dalam menentukan metode pembelajaran. Formatif awal Bab II bertujuan untuk mengetahui kemampuan peserta didik dalam menulis naskah lakon. Formatif awal Bab III dirancang untuk menggali informasi tentang kesiapan peserta didik dalam belajar penyutradaraan. Sementara itu, formatif awal Bab IV digunakan untuk mengetahui pengetahuan tentang keproduksi dan sikap disiplin, kerja sama, dan kemampuan bekerja secara kolaboratif.

2. Formatif Saat Pembelajaran

Formatif pada saat pembelajaran berupa rubrik untuk peserta didik dan guru. Rubrik untuk peserta didik bertujuan untuk mengukur capaian pembelajaran yang bersifat subjektif dan otentik berdasarkan informasi peserta didik. Rubrik untuk guru digunakan sebagai alat ukur berdasarkan indikator yang telah ditetapkan. Selain itu, formatif saat pembelajaran juga menggunakan skala anekdotal yang mencatat capaian peserta didik dalam rentang tertentu.

3. Sumatif

Asesmen sumatif dalam buku ini berbentuk esai, pilihan ganda, dan proyek berupa pertunjukan teater berdurasi pendek. Esai dan soal pilihan ganda bertujuan untuk mengukur pencapaian pengetahuan peserta didik. Sementara itu, proyek menggelar pertunjukan teater berdurasi pendek untuk mengukur keterampilan dan sikap peserta didik.

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
REPUBLIK INDONESIA, 2025

**Panduan Guru Seni Teater untuk
SMP/MTs Kelas IX (Edisi Revisi)**

Penulis: Nanang Arisona dan Rudi Hartono

ISBN 978-634-00-3167-6 (jil.3 PDF)

Panduan Khusus

BAB I

Akting Stilistik



Bagaimana memerankan karakter tokoh dengan gaya akting stilistik?

A. Pendahuluan

Dalam Bab I, peserta didik akan belajar dasar-dasar gaya akting stilistik. Gaya akting stilistik diekspresikan dalam bentuk stilisasi, yaitu gerak digayakan, dilebihkan, atau diperindah untuk mengekspresikan karakter tokoh. Gerak dalam akting stilistik dapat pula dipadukan dengan tari, simbol, dan gerak-gerak indah. Dialog diucapkan dengan gaya puitis, melodius, berirama, bentuk nyanyian, dendang, atau mantra. Capaian akhir bab ini adalah peserta didik mampu menampilkan gaya akting stilistik. Pembelajaran dalam bab ini diharapkan mampu memberikan pengalaman berperan dengan gaya akting stilistik sebagai salah satu gaya akting dalam seni teater.

1. Tujuan Pembelajaran

- a. Memahami gaya akting stilistik.
- b. Menerapkan dasar-dasar akting stilistik.
- c. Menciptakan gerak dan dialog dengan gaya akting stilistik.
- d. Menciptakan pertunjukan durasi pendek secara kolaboratif dengan gaya akting stilistik.

2. Pokok Materi

Pokok materi dalam pembelajaran Bab I meliputi dasar-dasar akting stilistik dan berperan dengan gaya akting stilistik. Dasar-dasar akting stilistik merupakan pelatihan dasar yang membentuk tubuh dan suara agar memiliki fleksibilitas untuk distilisasi, dipiuhkan, atau dindahkan sebagaimana karaktersitik gaya akting stilistik. Dasar-dasar akting stilistik merupakan suatu metode pelatihan dasar keaktoran yang membentuk keterampilan peserta didik memainkan gaya akting stilistik. Metode pelatihan dasar meliputi pengolahan gestur, pose, gerak, dan *movement* yang membentuk keterampilan menstilisasi akting. Metode pelatihan dasar juga menyangkut pengolahan suara untuk mencapai suara yang melodius serta memiliki kepekaan irama dan nada. Bentuk-bentuk pelatihan membutuhkan daya bayang tentang karakteristik benda-benda, binatang, dan gerak mekanik yang melampaui representasi gerak natural sehari-hari. Tujuannya adalah mengondisikan tubuh pada pose, mimik, gerak, gestur, dan suara yang stilistik. Metode pelatihan bersifat eksploratif dan kolaboratif yang membutuhkan kemampuan merasakan, membayangkan, menjelmakan, dan merefleksikan.

3. Hubungan Pembelajaran Bab dengan Materi Lain

Pembelajaran tentang gaya akting stilistik berelasi dengan materi tentang improvisasi pada Bab II. Improvisasi membutuhkan kemampuan mengolah tubuh, suara, dan rasa. Kemampuan dasar yang dipelajari dalam Bab I membentuk fleksibilitas tubuh, suara, dan pengolahan emosi yang dibutuhkan dalam mengekspresikan karakter tokoh. Selain penguasaan dasar-dasar akting, dalam berimprovisasi membutuhkan kemampuan teknik berperan dengan gaya akting stilistik. Pada hakikatnya, dasar-dasar akting stilistik membangun tubuh, suara, dan rasa sebagai media utama aktor yang dibutuhkan dalam semua ragam gaya seni peran.

Selain itu, kemampuan menyutradarai yang dibahas dalam Bab III membutuhkan pemahaman dan penguasaan praktik tentang dasar-dasar keaktoran. Seorang sutradara membutuhkan pemahaman tentang dasar-dasar akting dan akting seorang aktor untuk melatih dan mengarahkan permainan dalam proses menyutradarai, terutama ketika memproduksi pertunjukan teater yang melibatkan aktor yang telah memiliki kemampuan dasar dan keterampilan berperan. Dalam konteks yang lebih luas, pertunjukan teater akan memberikan makna kepada penonton jika didukung oleh seluruh tim yang memahami seni peran.

Pendekatan *deep learning* dalam pembelajaran membentuk pemahaman, aplikasi, dan refleksi dalam satu rangkaian materi pembelajaran yang saling terkait dalam mencapai tujuan pembelajaran.

4. Peta Materi



5. Alokasi Waktu

Saran alokasi waktu untuk pembelajaran bab ini adalah 14 jam pelajaran (JP) yang dibagi ke dalam tujuh pertemuan. Setiap pertemuan membahas satu macam kegiatan selama dua jam pelajaran (2 × 40 menit).

6. Konsep dan Keterampilan Prasyarat

Konsep gaya akting stilistik adalah bentuk akting yang telah distilisasi atau diperindah. Gaya akting stilistik bersifat presentasi yang tidak menggambarkan gerak dan dialog sehari-hari yang wajar. Gaya akting stilistik berupa pemilihan gerak dan dialog, penggabungan dengan gerak-gerak tari, dan dialog yang dideklamasikan atau dinyanyikan.

Penguasaan materi pada Bab I membutuhkan prasyarat sebagai berikut.

- a. Disiplin, semangat, dan bersikap terbuka terhadap masukan yang bersifat membangun.
- b. Memahami, mampu mengaplikasikan, dan merefleksi dasar-dasar akting.
- c. Memahami gaya akting realis, yaitu gaya akting yang merepresentasikan laku yang bersifat natural.
- d. Berkolaborasi, yaitu kemampuan bekerja sama dalam tim sehingga tercipta pembelajaran yang kondusif.

Dengan memahami konsep dan keterampilan prasyarat ini, peserta didik akan lebih siap memahami dan mempraktikkan kegiatan-kegiatan pembelajaran.

7. Kerangka Pembelajaran

a. Praktik Pedagogis

Praktik pedagogis menerapkan tiga prinsip pembelajaran mendalam, yaitu berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan. Praktik pedagogis pada Bab I menerapkan pembelajaran berbasis inkuiri dan berbasis proyek yang mengedepankan kolaborasi. Pembelajaran berbasis inkuiri mengutamakan aktivitas dalam memperoleh pengetahuan sekaligus kemampuan mengaplikasikan dan merefleksi. Aktivitas yang dilakukan berbasis pada

project-based learning, yaitu peserta didik sebagai subjek bekerja secara kolaboratif untuk menghasilkan produk. Produk dalam konteks ini adalah penampilan gaya akting stilistik yang dikemas dalam pertunjukan pendek dengan durasi 4-5 menit.

Peserta didik melakukan enam aktivitas dan aktivitas alternatif yang memperkaya kemampuan kognitif dan keterampilan memerankan gaya akting stilistik. Enam aktivitas tersebut adalah tentang potensi diri, mimik dan pose, gerak dan dialog, irama gerak, mengekspresikan karakter, dan bergerak dalam ruang. Melalui praktik pedagogis, diharapkan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan akan tercapai.

b. Kemitraan Pembelajaran

Kemitraan pembelajaran bertujuan membentuk relasi yang kolaboratif guna memberikan pengalaman belajar, kebaruan informasi, dan umpan balik bagi peserta didik melalui pengetahuan riil dan kontekstual. Kemitraan dibangun dalam lingkungan sekolah, lingkungan luar sekolah, dan masyarakat.

Peserta didik dan guru merupakan mitra di lingkungan sekolah yang berkontribusi besar dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Sesama peserta didik dapat membangun kolaborasi, empati, dan apresiasi dalam pembelajaran. Kemitraan dengan guru dari mata pelajaran Bahasa Indonesia, PJOK, Seni Musik, dan Seni Tari juga dapat memberikan pengalaman belajar.

Lingkungan di luar sekolah adalah mitra profesional atau media yang dapat diakses untuk memberikan pengalaman belajar kepada peserta didik. Kemitraan lain yang dapat dilibatkan dalam pembelajaran adalah masyarakat, yaitu orang tua, pelaku teater, atau lembaga seni yang dipandang mampu memberikan kontribusi. Orang tua sebagai mitra dapat melakukan kontrol saat peserta didik menjalankan latihan di rumah. Pelaku teater diposisikan sebagai narasumber yang dapat dihadirkan baik secara luring maupun daring guna mendapatkan asupan pengetahuan, keterampilan, dan refleksi diri.

c. Lingkungan Pembelajaran

Lingkungan pembelajaran mengedepankan integrasi antara budaya belajar, ruang fisik, dan ruang virtual. Budaya belajar dibangun untuk pembelajaran yang kondusif, interaktif, dan penuh motivasi dalam melakukan eksplorasi, ekspresi, dan kolaborasi. Ruang fisik dalam pembelajaran Bab I dapat berupa ruang kelas, aula, auditorium, halaman sekolah, lapangan olahraga,

atau memungkinkan terjadi kolaborasi sesuai jumlah peserta didik. Ruang fisik dalam pembelajaran ini mensyaratkan kebersihan, kenyamanan, dan keamanan ketika melakukan aktivitas. Sirkulasi udara yang baik, lantai yang bersih dan aman, serta bebas dari benda-benda yang berpotensi membuat cedera peserta didik. Ruang virtual yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran ini misalnya WhatsApp Group, Wordwall, Google Classroom, atau Zoom yang dimanfaatkan untuk diskusi, refleksi, dan pengumpulan dokumentasi karya.

d. Pemanfaatan Teknologi Digital

Kemajuan teknologi memungkinkan peserta didik mendapatkan pengalaman belajar yang lebih interaktif, fleksibel, dan kolaboratif. Pemanfaatan teknologi dapat dilakukan untuk perencanaan, pelaksanaan, dan asesmen dalam pembelajaran. Dalam perencanaan, guru dapat menyusun modul digital, jadwal latihan, dan asesmen via LMS. Dalam pelaksanaan, peserta didik dapat menggunakan kamera ponsel untuk merekam gerakan, ekspresi wajah, dan dialog. *Voice recorder* dan *gesture simulator* mendukung. Guru dapat menggunakan rubrik digital, Wordwall, dan Google Form untuk melakukan asesmen. Pengayaan pembelajaran dapat mengakses konten digital seperti YouTube, AI-Generated Voice, dan simulasi karakter berbasis AR guna memperkuat eksplorasi peserta didik terhadap bentuk dan gaya ekspresi.

8. Apersepsi

Guru melakukan kegiatan pemahaman (kognitif) dengan tujuan untuk mengukur kemampuan peserta didik pada awal pembelajaran dalam memahami materi gaya akting stilistik. Melalui kegiatan ini, peserta didik dapat menghubungkan pengetahuan dari pembelajaran sebelumnya dengan konsep akting stilistik yang akan dipelajari.

Sahabat Guru, mulailah dengan menjelaskan beragam gaya akting sebagai pintu masuk memahami akting stilistik.

- a. Ajaklah peserta didik mencermati video pertunjukan melalui kanal YouTube atau dokumentasi video dengan gaya akting stilistik. Pertunjukan yang menggunakan gaya akting stilistik, misalnya wayang orang, gambuh, pantomim, teater boneka, dan film animasi yang aktingnya distilisasi.

- b. Guru dapat pula menunjukkan foto-foto aktor yang sedang berperan dengan gaya akting stilistik untuk berbagi pengalaman terkait akting atau pertunjukan yang telah mereka lihat.
- c. Lakukan kegiatan yang melibatkan peserta didik, seperti *ice breaker*. Mintalah peserta didik melakukan improvisasi singkat berdasarkan tema yang diberikan.
- d. Guru dapat mengajak peserta didik berdiskusi. Kondisikan peserta didik untuk diskusi secara aktif terkait gaya akting stilistik.

Ilustrasi berikut dapat dijadikan pedoman untuk memilih foto dengan gaya akting stilistik.

Guru dapat pula mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang bersifat reflektif, seperti contoh berikut.

- a. Gaya akting apa yang telah kalian pelajari sebelumnya?
- b. Apa perbedaan dengan gaya akting stilistik yang telah kalian cermati dalam tayangan video atau foto?
- c. Beranikah kalian mencoba memeragakan gaya akting stilistik seperti yang telah kalian saksikan?
- d. Ceritakan secara ringkas dan jelas setelah kalian mencoba memeragakan.

Guru dapat memberikan catatan, ulasan, dan komentar yang positif tentang peragaan akting stilistik yang dilakukan peserta didik.

Gambar 1.1 Gaya Akting Stilistik dengan Gestur dan Gerakan Tangan yang Distilistik



9. Formatif Awal

Penilaian awal untuk mengidentifikasi pengetahuan peserta didik tentang akting dan gaya akting stilistik dapat dilakukan melalui kuesioner sederhana yang menggali informasi tentang pemahaman dan pengetahuan peserta didik. Berikut adalah hal-hal penting yang dapat dijadikan acuan untuk menggali informasi dari peserta didik.

- a. Apakah peserta didik memiliki pengalaman berperan pada kelas sebelumnya? Jika pernah, ceritakan secara singkat peran yang pernah dimainkan!
- b. Apakah peserta didik mengetahui gaya akting yang pernah dimainkan?
- c. Apakah peserta didik mampu memerankan kembali peran yang pernah dimainkan? Jika mampu, tampilkan dalam durasi 2—3 menit!
- d. Apakah peserta didik pernah menonton gaya akting yang berbeda dengan yang pernah dimainkan? Jika pernah, ceritakan secara ringkas tentang gaya akting yang pernah ditonton! Jika belum, guru dapat memutar video atau memberikan ilustrasi tentang beragam gaya akting dalam gambuh, wayang orang, randai, atau pantomim.

Selain kuesioner, guru dapat pula melakukan latihan improvisasi berkelompok. Mintalah peserta didik membentuk kelompok yang terdiri atas 5—7 anggota. Berilah tema yang dapat dijadikan dasar untuk melakukan improvisasi. Berikan tema dalam bentuk deskripsi peristiwa yang mudah dimainkan. Amati peserta didik dalam bergerak, bersuara, dan mengekspresikan emosi, dan bekerja secara kolaboratif. Berikut adalah contoh tema yang dideskripsikan dalam bentuk peristiwa.

- a. Sekawanan burung terbang di tengah hujan.
- b. Sekelompok ikan menyelamatkan diri dari pemangsa.
- c. Sekelompok semut bahu-membahu membawa makanan ke sarang.

Melalui dua kegiatan tersebut, guru dapat mengevaluasi potensi peserta didik sebagai dasar dalam melaksanakan pembelajaran agar tujuan pembelajaran tercapai.

B. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan 1 Potensi Gerak

Pada Kegiatan 1, peserta didik akan berlatih dasar-dasar akting yang membentuk gerak stilistik. Pembentukan gerak stilistik dilakukan dengan cara menggayakan atau memperindah gerak dalam kehidupan sehari-hari menjadi gerak stilistik.

1. Tujuan Kegiatan

- Memahami teknik pengolahan tubuh untuk mencapai fleksibilitas tubuh.
- Membentuk fleksibilitas tubuh untuk mencapai gerak-gerak stilistik.

2. Langkah-Langkah Kegiatan

Kegiatan ini diawali dengan aktivitas pembuka, lalu dilanjutkan dengan aktivitas inti dan akhirnya aktivitas penutup. Aktivitas pembuka merupakan langkah awal untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menggembarakan dan mengondisikan tubuh serta suara peserta didik agar siap mengikuti kegiatan. Aktivitas pembuka penting untuk memastikan peserta didik dalam kondisi yang bugar dan sehat dalam mengikuti seluruh kegiatan. Aktivitas pembuka mengawali aktivitas inti yang menjadi pokok materi dalam mencapai tujuan pembelajaran. Kegiatan diakhiri dengan aktivitas penutup, ketika guru dan peserta didik melakukan refleksi.

a. Tabel Pengalaman Belajar

Tabel 1.1 Pengalaman Belajar Kegiatan Potensi Gerak

Kegiatan	Pengalaman Belajar	Karakteristik
Merentang Karet	Memahami dan Mengaplikasi	Menerapkan dan mengembangkan imajinasi untuk mengeksplorasi plastisitas tubuh sebagai media ekspresi.

Kegiatan	Pengalaman Belajar	Karakteristik
Aku Balon	Memahami dan Mengaplikasi	Menerapkan dan mengembangkan imajinasi untuk mengeksplorasi kelenturan tubuh sebagai media ekspresi.
Terlilit Ular	Memahami dan Mengaplikasi	Menerapkan dan mengembangkan imajinasi untuk menumbuhkan kepekaan tubuh dalam merespons stimulus dari luar.
Terperangkap Tong	Memahami dan Mengaplikasi	Menerapkan dan mengembangkan imajinasi untuk menumbuhkan kepekaan tubuh dalam merespons stimulus dari luar.
Gerak Indah	Mengaplikasi dan Merefleksi	Menerapkan dan mengembangkan imajinasi, serta melakukan regulasi diri, yaitu mengaktifkan pikiran dan perasaan keindahan secara sistematis untuk menciptakan gerak indah.

b. Kegiatan Pembuka

Kunci penting dalam pengajaran teater adalah menciptakan suasana yang menggembirakan di kelas. Kegiatan dapat diawali dengan permainan yang bersifat edukatif, rekreatif, dan mampu menciptakan kebersamaan dalam kelas. Guru dapat mengkreasikan berbagai bentuk nyanyian, dolanan anak, atau bermain tebak-tebakan untuk membangun partisipasi peserta didik dalam kegiatan. Tanamkan pada peserta didik bahwa teater merupakan kegiatan yang menggembirakan dan semua peserta didik bisa berpartisipasi dalam teater. Guru juga menjelaskan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dan membuat kesepakatan belajar dengan peserta didik.

Kesepakatan Kelas Seni Teater

1. Kami disiplin:
 - a. memulai kegiatan tepat waktu,
 - b. mengikuti kegiatan sesuai ketentuan yang disepakati, dan
 - c. menyelesaikan tugas tepat waktu.
2. Kami saling menghormati dan menghargai.
 - a. Saling memberi semangat.
 - b. Tidak merendahkan teman.
 - c. Bersikap baik dan rendah hati.
 - d. Bekerja sama dengan baik.
 - e. Menghargai pendapat orang lain.
 - f. Bersedia memberi dan menerima sarat atau kritik.
3. Kami bertanggung jawab:
 - a. menjaga kebersamaan dan kenyamanan kelas,
 - b. menjaga kebersihan kelas, dan
 - c. menyimpan, menjaga, dan merawat media yang digunakan dalam pembelajaran.

Untuk mengawali aktivitas inti, guru dapat melakukan kegiatan yang dapat membantu peserta didik memasuki suasana kegiatan inti. Peserta didik dikondisikan agar memiliki semangat, gairah, dan keseriusan ketika menjalani kegiatan inti. Guru dapat memilih kegiatan berikut sebagai alternatif kegiatan pembuka.

1) Hitung 15

Kegiatan ini melatih kemampuan peserta didik dalam melakukan konsentrasi dan bekerja sama. Peserta didik berdiri membentuk lingkaran. Guru menginstruksikan untuk berhitung 1 sampai 15. Siapa saja boleh memulai dengan menyebut angka 1 yang dilanjutkan dengan peserta didik lain menyebut angka 2 dan seterusnya secara berurutan sampai 15. Jika ada dua peserta didik atau lebih menyebut angka secara berbarengan, perhitungan harus diulang

dari angka 1. Permainan ini berhasil jika murid berhasil berhitung secara berurutan mulai 1 sampai 15 dan tidak ada satu angka pun yang diucapkan secara bersamaan.

2) Berhitung Loncat

Kegiatan ini melatih konsentrasi sekaligus ketangkasan dalam berpikir. Peserta didik masih dalam formasi melingkar. Sebelum dimulai, peserta didik diminta untuk menyempurnakan bentuk lingkaran. Guru mengajak peserta didik untuk berhitung mundur dari angka 50 sampai 1. Seorang peserta didik menyebut angka 50, peserta didik di sebelah kanannya menyebut angka 49, dan seterusnya sampai angka 1. Jika ada peserta didik yang salah menyebut angka, peserta didik tersebut menabung kesalahan 1 poin.

3) Membuat Angka 8

Peserta didik diminta membuat angka delapan dengan anggota tubuh berdasarkan instruksi berikut.

- 1) Membuat angka 8 dengan jempol kaki.
- 2) Membuat angka 8 dengan telapak kaki.
- 3) Membuat angka 8 dengan seluruh anggota kaki.
- 4) Membuat angka 8 dengan pinggul.
- 5) Membuat angka 8 dengan bahu.
- 6) Membuat angka 8 dengan seluruh anggota tubuh.

c. Kegiatan Inti

Sebelum mulai, beri kesempatan pada peserta didik untuk beristirahat sebentar. Izinkan mereka untuk minum atau ke toilet. Pastikan peserta didik dalam kondisi yang sehat, tidak kelelahan, dan dapat konsentrasi menjalani kegiatan. Guru wajib memperhatikan keamanan peserta didik saat mengikuti kegiatan.

Terlilit Ular

Kegiatan ini berfokus pada fleksibilitas otot-otot yang bekerja karena imajinasi. Saat melakukan gerak, peserta didik membayangkan sedang dililit ular. Selain peregangan, kemampuan membayangkan dan mengimplementasikan dalam gerak merupakan latihan memadukan keduanya menjadi laras.

Instruksi untuk peserta didik:

- Dalam kehidupan sehari-hari sering kita menjumpai binatang yang sedang dililit ular. Mungkin kalian melihat secara langsung atau melalui tayangan video. Perhatikan bagaimana proses ular membelit tubuh mangsanya.
- Pilihlah posisi yang nyaman sesuai imajinasimu ketika dililit ular. Boleh duduk, berdiri, atau telentang. Bayangkan sedang dililit ular. Rasakan belitannya pada tubuh.
- Cobalah respons imajinasi yang kalian kembangkan dengan gerak tubuh, sehingga tubuhmu mengecil seolah-olah dililit ular.
- Ikuti perasaan yang muncul menurut imajinasimu, sehingga muncul rasa sakit, takut, pasrah, sesak, dan pengalaman emosional lain sesuai imajinasi kalian.

Terperangkap Tong

Latihan ini membangun imajinasi dan sensibilitas tubuh seandainya berada dalam ruang yang sempit yang berbentuk silinder, bulat, segi empat, dan sebagainya. Kegiatan ini melatih imajinasi dan gerak ketika berada dalam ruang dengan berbagai bentuk pelingkup.

Instruksi untuk peserta didik:

- Tentukan satu posisi ketika tubuh seolah-olah ada dalam sebuah tong yang sempit.
- Bayangkan dengan konkret besar, tinggi, dan sensasi logam yang mengungkung tubuh.
- Kalian berusaha melepaskan diri dari perangkap tong dengan cara menekan, menggeser, menyodok, dan mendorong dengan seluruh anggota tubuh, sehingga gerakan kalian meyakinkan seolah-olah berada dalam tong.
- Perbaiki gestur tubuh kalian sesuai instruksi guru.

Gerak Indah

Kegiatan ini membangun kepekaan terhadap gerak-gerak indah yang dilakukan dengan cara mimesis.

Instruksi untuk peserta didik:

- Mintalah peserta didik untuk berdiri dalam formasi lingkaran. Aturlah jarak untuk memberi ruang kepada peserta didik yang lain melakukan gerak. Jika ruang relatif kecil, bagi menjadi dua kelompok.
- Tunjuk salah satu peserta didik untuk maju ke tengah lingkaran dan mintalah untuk mendemonstrasikan salah satu gerak dari kegiatan terdahulu. Instruksikan kepada peserta didik yang lain untuk mengamati dengan cermat dan mintalah untuk fokus pada gerakan yang dianggap indah.
- Instruksikan kepada peserta didik yang lain untuk menirukan dengan cara mengimitasi gerakan-gerakan yang dianggap indah.
- Penting mendokumentasikan gerakan-gerakan peserta untuk ditunjukkan ke sahabat, saudara, atau orang tua.
- Peserta didik diminta untuk mencatat pendapat, masukan, kritik dari orang tua, saudara, atau sahabat. Catatan penting sebagai bahan diskusi pada saat kegiatan refleksi.

Temukan contoh kegiatan lain pada tautan berikut.

https://bukupusbuk.id/s/merentang_karet



Pola-pola latihan dalam kegiatan ini pada intinya menyorot pada pemberian pengalaman gerak tubuh merentang, mengembangkan, dan mengecil atau mengerut. Latihan ini memberi dasar gerak stilistik dan membuka memori gerak stilistik. Hal terpenting pada latihan ini adalah kemampuan merasakan dan menghayati gerak untuk melatih sensibilitas murid terhadap gerak.



Gambar 1.2 Eksplorasi Gestur, Tangan, dan Kaki untuk Menciptakan Gerak Indah



Gambar 1.3 Gerak Indah dalam Berbagai Gaya dan Level Tubuh

Jika peserta didik tertarik mempelajari materi ini lebih lanjut, sarankan mereka untuk membaca *Bergerak Menurut Kata Hati* karya Alma M. Hawkins. Sebaliknya, apabila ada peserta didik yang kesulitan mengikuti kegiatan ini, identifikasi kesulitan yang mereka hadapi. Kesulitan itu pada umumnya akibat faktor fisik, pengalaman, imajinasi, atau ketidaksungguhan peserta didik dalam kegiatan.

d. Kegiatan Penutup

Kegiatan dapat ditutup dengan mengajak peserta didik duduk bersama dalam satu lingkaran. Mintalah peserta didik untuk mengungkapkan pengalaman masing-masing ketika melakukan kegiatan. Kegiatan penutup ini merupakan kegiatan reflektif yang membantu peserta didik mengidentifikasi kegiatannya menjadi pengalaman yang bermakna dan memberikan wawasan tentang metode latihan teater.

Sebelum guru mengajukan pertanyaan reflektif, peserta didik diminta melakukan pendinginan, yaitu suatu aktivitas yang mengondisikan tubuh dan perasaan murid kembali pada siklus aktivitas sehari-hari.

Peserta didik diminta duduk membentuk lingkaran dengan posisi bersila yang nyaman. Tubuh tegak, lurus ke depan, dan pastikan dalam kondisi relaks. Jika bisa berkonsentrasi dengan keadaan mata terbuka, mata boleh terbuka. Jika berpotensi terganggu dengan keadaan lingkungan, mata boleh dipejamkan. Atur napas sebaik-baiknya, biarkan bernapas secara alami. Ketika napas sudah teratur, pelan-pelan bukalah mata, luruskan kaki, dan tangan letakkan di atas paha dengan tetap relaks.

Setelah peserta didik relaks, guru bisa mengajukan pertanyaan-pertanyaan berikut.

- 1) Bagaimana perasaan kalian ketika melakukan kegiatan hari ini?
- 2) Apakah kalian bisa mengikuti kegiatan dengan baik?
- 3) Apakah kalian bisa membayangkan benda-benda dalam latihan?
- 4) Apakah bisa membayangkan bahwa kalian seolah-olah benda tersebut?
- 5) Jika bisa membayangkan, apakah bayangan tersebut bisa memberi stimulus untuk menggerakkan tubuh kalian?
- 6) Jika kesulitan membayangkan, bisakah kalian ceritakan kesulitan tersebut?

3. Diferensiasi Pembelajaran

Diferensiasi dalam kegiatan ini adalah diferensiasi konten berdasarkan gaya belajar peserta didik dan diferensiasi konten berdasarkan kesiapan peserta didik.

Guru membagi kelas menjadi tiga kelompok, yaitu kelompok yang sudah paham, kelompok yang masih mengulang, dan kelompok yang siap diberi tantangan.

- 1) Kelompok pertama untuk peserta didik yang telah memahami dasar-dasar olah tubuh dan gerak indah. Kelompok ini memeragakan dasar-dasar olah tubuh dan gerak indah menggunakan imajinasi dengan tahapan merasakan, mengkhayalkan, dan mengejawantahkan.

- 2) Kelompok kedua untuk peserta didik yang belum mampu memeragakan olah tubuh dan gerak indah. Kelompok ini memeragakan olah tubuh yang bersifat dasar tanpa melibatkan imajinasi, sedangkan gerak untuk gerak indah melalui tahapan mimesis.
- 3) Kelompok ketiga adalah peserta didik yang siap diberi tantangan. Kelompok ini memeragakan dasar-dasar olah tubuh yang memperkaya keragaman stilistik dan menampilkan gerak indah dengan tema-tema tertentu yang telah ditetapkan.

4. Pendampingan Guru, Orang Tua, atau Orang Dewasa

Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3) menjadi tugas guru, orang tua, dan orang dewasa untuk mengantisipasi cedera atau kecelakaan saat melakukan kegiatan. Pada kegiatan pembelajaran terkait dengan olah tubuh dan suara, potensi terjadi cedera dan kecelakaan cukup besar. Guru harus selalu memastikan bahwa kegiatan olah tubuh harus diawali dengan pemanasan, memastikan peserta didik makan minimal satu jam sebelum kegiatan dimulai, dan mengonfirmasi kebugaran peserta didik sebelum kegiatan dimulai. Guru harus memastikan tempat kegiatan bersih, tidak licin, dan bebas dari benda-benda yang berpotensi menimbulkan kecelakaan. Jika melakukan aktivitas tubuh yang berisiko cedera, guru dapat menyiapkan pengaman seperti matras, pemakaian werpak, atau deker pelindung lutut. Orang tua atau orang dewasa juga dapat melakukan hal yang sama untuk memastikan keselamatan dan kesehatan peserta didik saat melakukan kegiatan.

5. Miskonsepsi Materi dalam Pembelajaran

Miskonsepsi yang sering terjadi dalam pembelajaran tentang fleksibilitas tubuh adalah melakukan gerakan yang diindah-indahkan, seperti gerakan balet, pose dengan jari yang lentik, atau seperti berjalan di atas *runway*. Kecenderungan mengindah-indahkan gerakan cenderung mengabaikan tahapan proses yang benar. Tampaknya kurang tepat memaknai istilah diindah-indahkan. Diindah-indahkan artinya dibuat-buat agar tampak indah. Dengan begitu, geraknya tidak lahir dari penghayatan. Solusinya adalah melakukan tahapan proses yang dimulai dari merasakan, menghayati, menghayalkan, mengejawantahkan, dan memberi bentuk. Keindahan akan lahir dengan sendirinya tatkala didasari kejujuran dan tahapan proses dalam latihan.

6. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Pembelajaran alternatif merupakan kegiatan yang dilakukan jika guru berhalangan hadir atau kegiatan yang dilakukan jika peserta didik tidak dapat mengikuti pembelajaran. Pembelajaran alternatif dapat juga dijadikan kegiatan peserta didik di luar jam pelajaran sebagai bentuk pengayaan. Dua kegiatan berikut dapat dijadikan alternatif.

a. Gerak Binatang

Pada kegiatan ini, peserta didik mengamati kehidupan binatang di lingkungan sekitar, misalnya, serangga terjebak jaring laba-laba, ikan terperangkap jaring, atau kupu-kupu tertangkap jaring. Peserta didik bisa melakukan pengamatan melalui video, misalnya, mengamati proses bunga yang sedang mekar atau tanaman tumbuh dari biji. Murid diminta untuk mendeskripsikan pengamatannya dan mencoba melakukan aktivitas tubuh berdasarkan salah satu objek yang diamati.

Sebelum mempraktikkan aktivitas tubuh, peserta didik mengisi lembar kerja pada tautan berikut.

<https://bukupusbuk.id/s/mengamati>



b. Robot dalam Gim

Pada kegiatan ini, peserta didik diminta memilih gim yang menampilkan robot atau tokoh yang memiliki gerak menyerupai robot. Peserta didik diminta menampilkan gerak seperti gerak robot dalam gim tersebut.

7. Formatif

a. Skala Dikotomi

Skala dikotomi digunakan untuk mengetahui capaian peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Penilaian meliputi dua kategori, yaitu memenuhi espektasi (Ya) dan tidak memenuhi espektasi (Tidak).

Tabel 1.2 Contoh Skala Dikotomi dalam Tabel Penilaian Peserta Didik

Peserta Didik	Indikator				Catatan
	Mampu menampilkan gerak-gerak dasar	Mampu menunjukkan kelenturan tubuh	Mampu melakukan imitasi gerak	Mampu menampilkan gerak indah	
Budi	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Belum mampu melakukan imitasi gerak dan gerak indah
Santi	Ya	Ya	Ya	Ya	Bagus dalam melakukan imitasi gerak dan gerak indah.
Irwan	Ya	Ya	Ya	Tidak	Mampu melakukan imitasi gerak, tetapi belum mampu menampilkan gerak indah.
dst.					

b. Catatan Anekdot

Catatan anekdot digunakan untuk mencatat pencapaian khusus pada saat peserta didik melakukan tugas-tugas praktik.

Tabel 1.3 Contoh Catatan Anekdot dalam Tabel Penilaian Peserta Didik

Nama Peserta Didik	Catatan
Wicaksono	Belum tampak gerakan yang menggambarkan elastisitas karet dan balon.
Ratna	Memiliki antusiasme yang tinggi dalam mengikuti aktivitas, mampu menampilkan gerak elastisitas tubuh ketika membayangkan karet dan balon.
Bambang Setiawan	Terlihat belum memiliki keyakinan dalam melakukan gerak, sering ragu-ragu dalam bergerak sehingga melahirkan gerak-gerak yang belum selesai.
dst.	

Kegiatan 2

Mimik dan Pose

Dalam kegiatan 2 ini, peserta didik akan berlatih mengekspresikan wajah dan pose-pose yang dibutuhkan dalam gaya akting stilistik.

1. Tujuan Kegiatan

- Memahami bentuk-bentuk pose dan ragam mimik wajah.
- Mampu menampilkan berbagai bentuk pose dan mengekspresikan beragam mimik wajah.

2. Langkah-Langkah Kegiatan

Kegiatan ini diawali dengan aktivitas pembuka, lalu dilanjutkan dengan aktivitas inti dan akhirnya aktivitas penutup. Aktivitas pembuka merupakan langkah awal untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menggembirakan dan mengondisikan tubuh serta suara peserta didik agar siap mengikuti kegiatan. Aktivitas pembuka penting untuk memastikan peserta didik dalam kondisi yang bugar dan sehat dalam mengikuti seluruh kegiatan. Aktivitas pembuka mengawali aktivitas inti yang menjadi pokok materi dalam mencapai tujuan pembelajaran. Kegiatan diakhiri dengan aktivitas penutup, ketika guru dan peserta didik melakukan refleksi.

a. Tabel Pengalaman Belajar

Tabel 1.4 Pengalaman Belajar Kegiatan Mimik dan Pose

Kegiatan	Pengalaman Belajar	Karakteristik
Cermin Narsis	Memahami dan Mengaplikasi	Menerapkan, mengembangkan, dan mengeksplorasi ekspresi wajah untuk mencapai kemampuan mimesis.
Cermin Binatang	Memahami dan Mengaplikasi	Menerapkan, mengembangkan, dan mengeksplorasi ekspresi wajah untuk mencapai kemampuan mimesis.
Pose Binatang	Memahami dan Mengaplikasi	Menerapkan, mengembangkan, dan mengeksplorasi tubuh untuk menstimulasi daya kreatif dalam menciptakan pose.
Pose Tokoh	Memahami dan Mengaplikasi	Menerapkan, mengembangkan, dan mengeksplorasi tubuh untuk menciptakan keragaman pose tokoh.

b. Kegiatan Pembuka

Suasana yang menyenangkan tetap dibutuhkan setiap mengawali pembelajaran. Sampaikan secara singkat dan jelas target kegiatan yang akan dilakukan. Jelaskan dan sepakati peraturan kelas. Kesepakatan pada Kegiatan 1 dapat diterapkan atau dibuat kesepakatan tambahan sesuai perkembangan pembelajaran yang terjadi. Untuk mengawali kegiatan inti, guru dapat melakukan kegiatan berupa pemanasan yang terkait dengan mimik dan pose tubuh. Berikut adalah contoh kegiatan pembuka yang bisa dilakukan

1) Kartu Wajah

Kegiatan ini akan memberikan dasar-dasar memainkan ekspresi wajah. Peserta didik diminta untuk berdiri dalam formasi lingkaran. Guru menyiapkan tempat kartu bergambar ekspresi wajah yang berbeda-beda. Guru menginstruksikan kepada peserta didik untuk menirukan ekspresi wajah sesuai gambar yang terdapat dalam kartu.

Guru akan menunjukkan kartu ekspresi secara urut dan peserta didik harus menampilkan ekspresi tersebut secara urut pula. Guru akan mencermati setiap peserta didik. Jika terjadi kesalahan dalam menampilkan urutan, peserta didik diminta untuk mengulang.

2) Kartu Pose

Kegiatan ini akan melatih peserta didik mengembangkan kemampuan menciptakan pose tubuh. Kegiatan ini hampir sama dengan kegiatan sebelumnya. Peserta didik diminta untuk berdiri membuat lingkaran. Guru menyiapkan lima kartu bergambar pose yang berbeda-beda. Guru menginstruksikan kepada peserta didik untuk menirukan pose tubuh sesuai gambar yang terdapat dalam kartu. Guru akan menunjukkan kartu pose secara urut dan peserta didik harus menampilkan pose tersebut secara urut pula. Guru mencermati setiap peserta didik. Jika terjadi kesalahan dalam menampilkan urutan, peserta didik diminta untuk mengulang.

c. Kegiatan Inti

Sebelum mulai, beri waktu kepada peserta didik beristirahat dan konsentrasi pada kegiatan inti. Pastikan peserta didik tetap fokus pada kegiatan.

Cermin Binatang

Kegiatan ini memberi pengalaman kepada peserta didik untuk melakukan mimesis terhadap ekspresi binatang. Melalui kegiatan ini, peserta didik akan menyadari bahwa wajah memiliki potensi menampilkan ekspresi-ekspresi yang menuntut tarikan otot pada wajah berbeda. Tujuan kegiatan ini adalah memperkaya memori ekspresi wajah.

Instruksi untuk peserta didik:

- Instruksikan kepada peserta didik untuk mencari pasangan dan saling berhadapan. Guru menentukan pasangan yang terdiri atas peserta didik A dan peserta didik B.
- Guru menginstruksikan kepada peserta didik A untuk menampilkan ekspresi binatang dengan emosi tertentu, misalnya, singa marah, monyet ketakutan, kucing sedih, berang-berang marah, dan sebagainya. Ketika peserta didik A mengekspresikan binatang yang disebut guru, peserta didik B menirukan sepersis mungkin.
- Ketika peserta didik telah melakukan dengan baik, guru menginstruksikan untuk mengekspresikan tiga jenis binatang dengan emosi yang sama secara bergantian.

Pose Binatang

Kegiatan ini memberi pengalaman kepada peserta didik untuk melakukan mimesis terhadap pose binatang. Melalui kegiatan ini murid akan merasakan perbedaan antara pose binatang dengan pose manusia. Kegiatan menciptakan pose binatang ini mengutamakan kemiripan dengan binatang yang dijadikan objek.

Instruksi untuk peserta didik:

- Guru menunjukkan gambar binatang dengan berbagai pose, sambil menceritakan peristiwa yang dialami binatang tersebut, misalnya seekor singa yang siap menerkam mangsanya. Guru menceritakan secara detail peristiwa singa menerkam mangsanya.

- Guru menginstruksikan kepada peserta didik untuk menirukan pose-pose binatang tersebut.
- Instruksikan untuk meniru setiap pose secara tepat. Jika pose belum menggambarkan binatang secara tepat, peserta didik diberi kesempatan untuk mencoba kembali.
- Guru memberikan koreksi agar pose dilakukan semirip mungkin dengan objek.
- Ketika pose dapat digambarkan dengan baik, instruksikan untuk menampilkan pose-pose tersebut secara bergantian dengan mengekspresikan emosi yang sesuai.

Pose Tokoh

Kegiatan ini memberi pengalaman kepada peserta didik untuk melakukan mimesis terhadap pose tokoh-tokoh dalam dunia tari atau pewayangan. Melalui kegiatan ini, peserta didik akan merasakan pose-pose tokoh dengan gaya stilistik.

Instruksi untuk peserta didik:

- Guru menunjukkan gambar penari atau tokoh-tokoh dalam dunia pewayangan dalam berbagai pose. Ketika menunjukkan gambar tersebut, guru memberikan penjelasan tentang karakter tokohnya, misalnya Calon Arang, Penari Baris, Raksasa, atau tokoh-tokoh lain bergaya stilistik. Guru menginstruksikan kepada peserta didik untuk menirukan pose tokoh-tokoh tersebut.
- Guru juga dapat menayangkan video pertunjukan kepada peserta didik dan menunjukkan pose-pose tokoh dalam pertunjukan tersebut. Guru dapat memanfaatkan video dalam tautan berikut sebagai bahan ajar.
- Instruksikan peserta didik untuk meniru secara tepat setiap pose. Jika merasa belum nyaman dalam melakukan



<https://bukupusbuk.id/s/HariWayang>

pose, peserta didik diberi kesempatan untuk menyempurnakannya. Peserta didik diminta untuk menyempurnakan setiap detail pose.

- Guru memberikan koreksi agar pose dilakukan semirip mungkin dengan objek.
- Ketika pose dapat digambarkan dengan baik, instruksikan untuk menampilkan pose tersebut secara bergantian dengan menambahkan karakter tokoh tersebut.
- Ketika peserta didik dapat melakukan dengan baik, instruksikan agar pergantian pose dilakukan dengan tempo yang lebih cepat.

Temukan contoh kegiatan lain pada tautan berikut.

<https://bukupusbuk.id/s/cermin>



Kegiatan-kegiatan tersebut memberikan kekayaan motif gerak dan beragam bentuk pose stilistik, sekaligus mengenalkan peserta didik pada tokoh dengan karakteristik gerak dan pose. Kegiatan tindak lanjut dapat dilakukan dengan merangkai pose-pose dalam tablo yang mengandung narasi dan pesan. Tablo dapat ditampilkan sebagai alternatif kegiatan pembuka atau didokumentasikan menjadi album tablo yang setiap saat dapat diapresiasi.

Peserta didik yang berminat mendalami topik ini disarankan untuk memperkaya referensi dengan mempelajari karakter-karakter tokoh yang menampilkan gaya stilistik dalam pertunjukan teater-teater tradisional. Peserta didik dapat mencermati pertunjukan teater tradisional seperti gambuh, wayang orang, randai, drama gong, dan sebagainya. Peserta didik dapat mencermati dan mencoba memeragakan gestur, pose, dan motif-motif gerak.

Gambar 1.4 Rangkaian Pose Dasar untuk Dikembangkan Menjadi Pose-Pose Stilistik



d. Kegiatan Penutup

Kegiatan penutup dapat berupa pendinginan, yaitu suatu aktivitas yang mengondisikan tubuh dan perasaan peserta didik kembali pada siklus aktivitas sehari-hari. Peserta didik diminta membentuk lingkaran dengan posisi berdiri. Tubuh tegak, lurus ke depan, dan pastikan dalam kondisi rileks. Atur napas sebaik-baiknya, biarkan bernapas dengan alami. Ketika napas telah teratur, pelan-pelan rentangkan tangan ke samping dengan telapak tangan terbuka. Turunkan tangan pelan-pelan. Angkat kedua tangan pelan-pelan ke atas sambil menarik napas dan turunkan secara pelan-pelan sambil mengembuskan napas. Lakukan kegiatan ini sampai merasakan kondisi yang nyaman.

Guru dapat menjelaskan fungsi ekspresi wajah dan pose-pose stilistik. Guru memperkaya pengetahuan peserta didik dengan menceritakan karakteristik dan makna pose-pose yang telah dilatihkan. Berikutnya, peserta didik diminta untuk mengungkapkan pengalamannya ketika melakukan kegiatan sebagai bentuk refleksi.

Guru bisa mengajukan pertanyaan-pertanyaan berikut.

- 1) Bagaimana perasaan kalian ketika melakukan kegiatan hari ini?
- 2) Apakah kalian bisa memahami tujuan kegiatan dengan baik?
- 3) Apakah kalian mengalami kesulitan meniru pose-pose yang ditampilkan?
- 4) Apakah kalian bisa menyertakan emosi ketika menirukan pose-pose tersebut?
- 5) Apakah ada beberapa bagian tubuh yang dirasakan tidak bisa menggambarkan pose sesuai dengan objek?
- 6) Apakah kalian memiliki ketertarikan untuk mengikuti latihan selanjutnya?

3. Diferensiasi Pembelajaran

Diferensiasi dalam kegiatan ini adalah diferensiasi konten berdasarkan gaya belajar peserta didik dan diferensiasi konten berdasarkan kesiapan peserta didik.

a. Diferensiasi Konten Berdasarkan Gaya Belajar Peserta Didik

- 1) Guru menyiapkan beberapa tautan video YouTube tentang mimik wajah dan pose untuk peserta didik yang cepat mencerna materi secara auditif dan visual.
- 2) Guru menyiapkan tautan video YouTube tentang musik yang dapat dijadikan stimulus untuk mengekspresikan mimik wajah dan pose tubuh bagi peserta didik yang gemar dengan musik.

b. Diferensiasi Konten Berdasarkan Kesiapan Peserta Didik

Guru membagi kelas menjadi tiga kelompok, yaitu kelompok yang sudah paham, kelompok yang masih mengulang, dan kelompok yang siap diberi tantangan.

- 1) Kelompok yang sudah paham diminta memeragakan mimik wajah dan pose sesuai indikator yang telah ditetapkan.
- 2) Kelompok peserta didik yang masih mengulang memeragakan mimik wajah gembira dan sedih serta pose-pose sederhana melalui mimesis.
- 3) Kelompok peserta didik yang siap diberi tantangan memeragakan mimik wajah stilistik yang beragam dan pose-pose stilistik yang mencerminkan fleksibilitas tubuh.

4. Pendampingan Guru, Orang Tua, atau Orang Dewasa

Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3) menjadi tugas guru, orang tua, dan orang dewasa untuk mengantisipasi cedera atau kecelakaan saat melakukan kegiatan. Pada kegiatan pembelajaran terkait olah tubuh dan suara, potensi terjadi cedera dan kecelakaan cukup besar. Guru harus selalu memastikan bahwa kegiatan olah tubuh harus diawali dengan pemanasan, memastikan peserta didik makan minimal satu jam sebelum kegiatan dimulai, dan mengonfirmasi kebugaran peserta didik sebelum kegiatan dimulai. Guru harus memastikan tempat kegiatan bersih, tidak licin, dan bebas dari benda-benda yang berpotensi menimbulkan kecelakaan. Jika melakukan aktivitas tubuh yang berisiko cedera, guru dapat menyiapkan pengaman seperti matras, pemakaian werpak, atau deker pelindung lutut. Orang tua atau orang dewasa juga dapat melakukan hal yang sama untuk memastikan keselamatan dan kesehatan peserta didik saat melakukan kegiatan.

5. Miskopsepsi Materi dalam Pembelajaran

Melalui kegiatan melatih mimik dan pose, peserta didik sering kali memandang ekspresi wajah dan sikap tubuh sebagai gerak tiruan semata. Pandangan ini mengakibatkan ekspresi mimik dan pose tampak kosong. Meniru, mengimitasi, atau mimesis yang benar harus disertai dengan penghayatan agar ekspresi tampak hidup. Guru harus menanamkan pemahaman yang benar bahwa mimesis mengandung makna menciptakan kembali, bukan sekadar meniru. Penanaman pemahaman yang benar merupakan solusi dalam mengatasi miskonsepsi yang terjadi.

6. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Pembelajaran alternatif bisa dilakukan jika guru berhalangan hadir di kelas atau sebagai aktivitas pengganti jika peserta didik tidak dapat mengikuti pembelajaran. Dua aktivitas berikut dapat dijadikan alternatif.

a. Mengamati Berbagai Pose

Pada kegiatan ini, peserta didik mengamati pose-pose tokoh, baik dalam dunia teater, tari, maupun pewayangan. Murid diminta untuk mendeskripsikan pengamatannya dengan memfokuskan perhatian pada gestur, ekspresi wajah, bentuk pose tangan, sampai bentuk pose kaki.

Setelah itu, peserta didik melengkapi lembar kerja pada tautan berikut.

<https://bukupusbuk.id/s/pose>



b. Motif Gerak Tangan

Pada kegiatan ini, peserta didik mengamati motif gerak tangan bermacam-macam tarian atau teater tradisional di Nusantara. Kegiatan ini akan memperkaya wawasan tentang motif gerak tangan dan beragam seni di Nusantara.

Setelah itu, peserta didik melengkapi lembar kerja pada tautan berikut.

https://bukupusbuk.id/s/LKPD2_Grktgn



7. Formatif

Penilaian formatif pada kegiatan ini berupa rubrik, yang ditujukan kepada peserta didik untuk mengukur pencapaian diri sendiri dalam pembelajaran. Peserta didik diminta untuk memberi tanda centang pada kolom yang disediakan.

Pencapaian	Penilaian Diri	
	Mampu	Belum Mampu
Mengekspresikan mimik wajah gembira dan sedih.		
Menirukan mimik wajah pasangan berlatih.		
Menampilkan gerak dan gestur binatang.		
Menirukan gerak dan gestur binatang yang ditampilkan pasangan berlatih.		
Menciptakan tiga motif gerak tangan.		
Merasakan tarikan otot wajah ketika menampilkan mimik wajah.		
Merasakan tarikan otot-otot tubuh ketika menampilkan gestur dan gerak.		
Merasakan kegembiraan saat melakukan aktivitas pembelajaran.		

Kegiatan 3 Gerak dan Dialog

Dalam Kegiatan 3 ini, peserta didik akan berlatih menemukan potensi gerak, bentuk, dan motif gerak yang dipadukan dengan dialog.

1. Tujuan Pembelajaran

- Memahami teknik menciptakan bentuk, gerak, motif gerak, dan dialog.
- Menciptakan berbagai bentuk, gerak, motif yang melatarbelakangi, dan mengekspresikan dialog.

2. Langkah-Langkah Kegiatan

a. Tabel Pengalaman Belajar

Tabel 1.5 Pengalaman Belajar Kegiatan Gerak dan Dialog

Kegiatan	Pengalaman Belajar	Karakteristik
Tukar Suaraku	Memahami	Menerapkan, mengembangkan, dan mengeksplorasi suara sebagai media ekspresi.
Tukar Gerakku	Memahami	Menerapkan, mengembangkan, dan mengeksplorasi gerak untuk melatih kelenturan tubuh sebagai media ekspresi.
Aku Harimau	Mengaplikasi	Menerapkan, mengembangkan, dan memadukan ekspresi suara dan tubuh dalam memerankan tokoh.
Aku Kijang Cantik	Memahami dan Mengaplikasi	Menerapkan, mengembangkan, dan mengeksplorasi tubuh untuk memerankan tokoh binatang.
Ekspresi Robot	Mengaplikasi dan Merefleksi	Menerapkan, mengembangkan, dan mengeksplorasi tubuh untuk meregulasi diri dalam mengekspresikan tokoh.

b. Kegiatan Pembuka

Kunci penting dalam pengajaran teater adalah menciptakan suasana yang menyenangkan di kelas. Kegiatan dapat diawali dengan permainan yang bersifat edukatif, rekreatif, dan mampu menciptakan kebersamaan dalam kelas. Guru dapat mengkreasikan berbagai bentuk nyanyian, dolanan anak, atau bermain tebak-tebakan untuk membangun partisipasi peserta didik dalam kegiatan. Tanamkan pada peserta didik bahwa kegiatan teater mampu menumbuhkan kepercayaan diri, disiplin, dan membantu mengenal diri sendiri. Ingatkan kembali peraturan yang disepakati. Lakukan kegiatan berikut agar peserta didik bersemangat dalam melakukan kegiatan.

1) Kelinci dan Pemburu

Seluruh peserta didik berperan menjadi kelinci. Tangan ditempelkan di telinga dan digerak-gerakkan. Mereka melompat-lompat senang dalam ruangan. Ketika guru berteriak, “Pemburu!” seluruh kelinci diam dalam posisi masing-masing. Guru akan menghitung pelan-pelan sampai hitungan kelima. Peserta didik yang kehilangan keseimbangan sebelum hitungan kelima akan mendapatkan hukuman dari kelompok.

2) Proyeksi Kata

Peserta didik berdiri dalam formasi lingkaran. Guru akan menunjuk salah satu peserta didik sambil mengucapkan satu kata. Peserta didik yang ditunjuk mengulang kata tersebut dengan volume yang lebih keras sambil menunjuk salah satu temannya. Teman yang ditunjuk mengulang pengucapan kata tersebut lebih keras lagi sambil menunjuk murid yang lain. Ketika murid yang ditunjuk tidak mampu lagi mengucapkan kata dengan lebih keras, volume suara diturunkan sambil menunjuk peserta didik yang lain. Peserta didik yang ditunjuk mengucapkan kata tersebut dengan volume yang lebih rendah lagi. Ketika peserta didik tidak bisa lagi mengucapkan kata dengan volume yang paling rendah, kegiatan selesai.

c. Kegiatan Inti

Sebelum mulai, beri waktu kepada peserta didik untuk beristirahat sebentar untuk minum atau ke toilet (jika diperlukan). Setelah peserta didik berkumpul, lakukan kegiatan berikut.

Aku Harimau

Kegiatan ini merupakan pengembangan dari kegiatan sebelumnya. Tujuannya membantu peserta didik memerankan tokoh binatang dengan gaya akting stilistik. Melalui kegiatan ini, peserta didik mampu memeragakan akting stilistik secara sederhana dengan memerankan karakter binatang. Dalam latihan ini dibutuhkan kemampuan menggabungkan gerak dan interjeksi untuk menampilkan impresi tentang tokoh yang dimainkan.

Instruksi untuk peserta didik:

- Peserta didik diminta untuk mengimajinasikan seekor harimau yang marah karena anaknya akan dimangsa buaya.
- Peserta didik diminta mengingat-ingat kembali latihan tentang pose binatang untuk membantu menciptakan karakter harimau yang sedang marah.
- Instruksikan pada peserta didik untuk melakukan gerakan harimau dengan interjeksi, misalnya, harimau mengaum.
- Peserta didik diminta melakukan secara spontan untuk mencari berbagai kemungkinan gerak dan interjeksi.
- Setelah peserta didik menemukan gerak dan interjeksi yang menggambarkan karakter harimau marah, instruksikan untuk menampilkan di hadapan teman-temannya.
- Guru mencermati keselarasan antara gerak dan interjeksi yang dilakukan oleh peserta didik

Aku Kijang Cantik

Kegiatan ini merupakan pengembangan dari kegiatan sebelumnya. Tujuannya membantu peserta didik memerankan tokoh binatang dengan gaya akting stilistik. Melalui kegiatan ini, peserta didik mampu memeragakan akting stilistik secara sederhana dengan memerankan karakter binatang. Dalam latihan ini dibutuhkan kemampuan mengeksplorasi gerak untuk menampilkan impresi tentang tokoh yang dimainkan.

Instruksi untuk peserta didik:

- Peserta didik diminta untuk mengimajinasikan seekor kijang yang sedang bermain di hutan.
- Peserta didik diminta mengingat-ingat kembali latihan tentang pose binatang untuk membantu menciptakan karakter kijang.
- Instruksikan kepada peserta didik untuk melakukan gerakan kijang.
- Peserta didik diminta melakukan secara spontan untuk mencari berbagai kemungkinan gerak kijang.
- Guru mencermati eksplorasi gerak yang dilakukan peserta didik.



Gambar 1.5 Eksplorasi Gerak untuk Menemukan Karakter Seekor Kijang

Ekspresi Robot

Kegiatan ini merupakan pengembangan dari kegiatan Aku Harimau. Tujuannya untuk memerankan tokoh robot dengan gaya akting stilistik. Melalui kegiatan ini, peserta didik diharapkan mampu berperan dalam sistem mengekspresikan akting stilistik melalui gerak-gerak mekanik.

Instruksi untuk peserta didik:

- Peserta didik diminta mengimajinasikan robot yang mengalami kerusakan.
- Instruksikan kepada peserta didik untuk melakukan gerakan robot yang rusak dengan dialog.
- Peserta didik diminta melakukan gerak secara spontan untuk mencari berbagai kemungkinan gerak dan dialog.
- Setelah peserta didik menemukan gerak dan dialog, instruksikan untuk menampilkan di hadapan teman-temannya.

- Guru mencermati keselarasan antara gerak dan interjeksi yang dilakukan oleh peserta didik.
- Dokumentasikan penampilan peserta didik dan minta mereka untuk menunjukkannya ke orang tua atau saudara, untuk dimintai pendapat, masukan, atau kritikan.

Temukan contoh kegiatan lain pada tautan berikut.

<https://bukupusbuk.id/s/suara>



d. Kegiatan Penutup

Kegiatan dapat ditutup dengan mengajak peserta didik duduk bersama dalam satu lingkaran. Mintalah kepada peserta didik untuk mengungkapkan pengalaman mereka ketika memerankan harimau dan robot. Peserta didik diminta untuk menemukan perbedaan yang signifikan antara harimau dan robot. Kegiatan penutup ini merupakan kegiatan reflektif yang membantu peserta didik mengidentifikasi kegiatannya menjadi pengalaman yang bermakna dan memberikan wawasan tentang dua karakter yang berbeda, yaitu karakter tokoh dan karakter gerak.

Guru bisa mengajukan pertanyaan-pertanyaan berikut.

- 1) Bagaimana perasaan kalian ketika melakukan gerak dan mengucapkan interjeksi?
- 2) Apakah kalian bisa menyelaraskan antara gerak dan interjeksi?
- 3) Apakah kalian mengalami kesulitan ketika menampilkan gerak dan interjeksi?
- 4) Apakah kalian bersemangat ketika memerankan karakter harimau dan robot?
- 5) Ceritakan tahapan yang kalian alami dalam memerankan karakter harimau dan robot.

Kegiatan penutup dapat diakhiri dengan pendinginan, yaitu aktivitas yang mengondisikan tubuh dan perasaan peserta kembali pada siklus kegiatan sehari-hari. Peserta didik diminta duduk membentuk lingkaran dengan posisi berdiri. Atur napas sebaik-baiknya, biarkan bernapas secara alami. Berjalanlah dengan relaks sambil mengatur napas. Pandanglah ruang latihan dan cermati bagian-bagiannya. Tutup mata beberapa saat sambil membayangkan kembali ruang latihan yang kalian amati. Buka mata dan atur kembali napas sehingga merasa nyaman.

3. Diferensiasi Pembelajaran

Diferensiasi dalam kegiatan ini adalah diferensiasi konten berdasarkan gaya belajar peserta didik dan diferensiasi proses berdasarkan kesiapan peserta didik.

a. Diferensiasi Konten Berdasarkan Gaya Belajar Peserta Didik

- 1) Peserta didik yang memiliki kecenderungan belajar secara audio visual diminta mencermati dan melakukan mimesis gerak dan dialog melalui video atau film yang tayang di kanal YouTube.
- 2) Peserta didik yang memiliki kecenderungan belajar secara kinestetik diminta mencermati, melakukan mimesis, atau merespons gerak yang ditampilkan guru atau peserta didik yang lain.
- 3) Peserta didik yang memiliki kecenderungan belajar secara auditif diberi stimulus musik ketika menampilkan gerak atau dialog

b. Diferensiasi Proses Berdasarkan Kesiapan Peserta Didik

- 1) Peserta didik yang belum mampu menciptakan gerak dan mengucapkan dialog dengan lancar diminta menirukan gerak yang sederhana, dengan irama gerak bertempo sedang. Mereka juga diminta mengucapkan dialog-dialog pendek, dengan kalimat yang mudah diucapkan dan irama dialog yang bertempo sedang.
- 2) Peserta didik yang tangkas, cekatan, dan lancar dalam menciptakan gerak dan dialog diminta melakukan gerak dengan beragam motif, irama gerak yang bervariasi, atau dinamika gerak yang bervariasi. Peserta didik dalam kelompok ini juga diminta mengucapkan dialog yang relatif panjang, berisi muatan emosi, dengan irama dialog yang bervariasi, dan intonasi yang jelas.

4. Pendampingan Guru, Orang Tua, atau Orang Dewasa

Hal penting yang perlu diperhatikan dalam kegiatan ini adalah saat peserta didik melakukan eksplorasi gerak. Pendampingan terkait kesiapan tubuh peserta didik perlu diperhatikan, utamanya terkait dengan persendian. Pemanasan wajib dilakukan dengan memperhatikan kesiapan persendian. Perlu ditanamkan kepada peserta didik, jika melakukan kegiatan di luar sekolah, perlu memastikan telah melakukan pemanasan dengan cara yang benar. Tempat latihan juga perlu dipastikan kebersihan dan keamanannya.

5. Miskonsepsi Materi dalam Pembelajaran

Tahap membayangkan binatang-binatang yang dimainkan harus dihadirkan secara utuh sebelum memainkan atau melakukan eksplorasi. Miskonsepsi yang sering terjadi adalah menanggalkan pembayangan sehingga ketika memainkan peran, peserta didik kehilangan dasar dalam menciptakan dan mengembangkan akting.

6. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Pembelajaran alternatif bisa dilakukan jika guru berhalangan hadir di kelas atau sebagai kegiatan pengganti jika peserta didik tidak dapat mengikuti pembelajaran. Kegiatan berikut dapat dijadikan alternatif.

Karakter Gerak Binatang

Pada kegiatan ini, peserta didik melakukan pengamatan karakteristik binatang secara sederhana, misalnya, peserta didik mengamati kucing yang sedang tidur, kucing marah, kucing bertemu dengan seekor ular, dan sebagainya.

Setelah melakukan inventarisasi, peserta didik diminta untuk mendeskripsikan secara sederhana dan singkat dalam lembar kerja pada tautan berikut.

https://bukupusbuk.id/s/LKPD3_Gerakbntg



7. Formatif

Penilaian formatif pada kegiatan ini berupa rubrik, yang ditujukan kepada peserta didik untuk mengukur pencapaian diri sendiri dalam pembelajaran. Peserta didik diminta untuk memberi tanda centang pada kolom yang disediakan.

Pencapaian	Penilaian Diri	
	Mampu	Belum Mampu
Menampilkan pose dan gerak binatang.		
Menampilkan ekspresi binatang yang diperankan.		
Menirukan suara binatang yang diperankan.		
Mengekspresikan emosi binatang yang diperankan.		
Menghayati ekspresi gerak dan suara binatang yang diperankan.		
Bekerja sama dengan pasangan berlatih.		
Bekerja sama dengan kelompok saat berlatih.		
Menciptakan suasana gembira saat berlatih.		

Kegiatan 4

Irama Gerak

Dalam Kegiatan 4, peserta didik mengembangkan potensi tubuh, suara, emosi, dan imajinasi. Pengembangan potensi media ekspresi merupakan dasar dalam memainkan karakter dengan gaya akting stilistik. Pelatihan diawali dengan melatih irama untuk memasuki potensi aktor.

1. Tujuan Pembelajaran

- Memahami potensi tubuh.
- Mengembangkan fleksibilitas tubuh, suara, emosi, dan imajinasi.

2. Langkah-Langkah Kegiatan

a. Kegiatan Pembelajaran

Tabel 1.6 Pengalaman Belajar Kegiatan Irama Gerak

Kegiatan	Pengalaman Belajar	Karakteristik
Imitasi Binatang Berjalan	Memahami dan Mengaplikasi	Menerapkan, mengembangkan, dan mengeksplorasi tubuh untuk menstimulasi daya kreatif dalam melakukan imitasi binatang berjalan.
Aku Ular, Kamu Apa?	Mengaplikasi	Menerapkan, mengembangkan, dan mengeksplorasi tubuh untuk menumbuhkan daya kreatif dalam merespons stimulus dari luar.
Potensi Tubuh dan Suara	Mengaplikasi	Menerapkan, mengembangkan, dan mengeksplorasi tubuh dan suara untuk menstimulasi daya kreatif dalam mengekspresikan potensi yang dimiliki.
Potensi Emosi dan Imajinasi	Mengaplikasi dan Merefleksi	Menerapkan, mengembangkan, dan mengeksplorasi tubuh untuk meregulasi diri dalam mengekspresikan tokoh.

b. Kegiatan Pembuka

Untuk mengawali kegiatan ini, guru dapat memberikan pengalaman tentang keragaman irama. Kegiatan ini membutuhkan ruang yang cukup luas. Jika tidak tersedia ruang yang cukup luas, peserta didik dibagi ke dalam kelompok yang terdiri dari 5—7 orang. Instruksikan agar peserta didik mengisi ruang latihan secara merata. Peserta didik diminta bergerak dari satu titik ke titik yang lain. Mulailah pergerakan tersebut dengan tempo yang lambat. Berilah tanda berupa bunyi peluit, tepukan, atau aba-aba lain yang dijadikan tanda bagi peserta didik untuk mengubah arah. Ketika mengubah arah, peserta didik harus menambah kecepatan gerak. Kegiatan ini melatih kesadaran akan adanya irama dalam gerak.

c. Kegiatan Inti

Memasuki kegiatan inti, berilah waktu kepada peserta didik untuk kembali dalam lingkaran dan mengatur napas sebaik-baiknya.

Aku Ular, Kamu Apa?

Kegiatan pertama fokus pada irama berjalan, sedangkan kegiatan kedua berfokus pada irama ketika melakukan gerakan. Kegiatan ini memberikan pengalaman kepada peserta didik tentang irama gerak tubuh.



<https://bukupusbuk.id/s/UlarNagaBola>

Instruksi untuk peserta didik:

- Instruksikan kepada peserta didik untuk saling berpasangan. Pasangannya sebut saja ular dan ... (nama binatang lain atau benda yang diinginkan).
- Instruksikan agar ular bergerak sambil memperkenalkan dirinya, misalnya, “Aku ular, kamu apa ...?” Peserta didik yang mendapat pertanyaan menjawab, “Aku robot!” sambil bergerak seperti robot. Peserta didik pertama yang menyebut dirinya ular bergerak menjadi robot mengikuti gerakan pasangannya.
- Peserta didik yang menjawab robot ganti menjadi pemegang kendali, kemudian mengatakan, “Aku ular, kamu apa?” sambil memeragakan gerakan ular.

- Peserta didik yang ditanya akan menjawab sesuai keinginannya dan yang bertanya akan kembali mengikuti gerakannya.

Potensi Tubuh dan Suara

Kegiatan ini untuk mengembangkan potensi tubuh dan suara sebagai dasar dalam memainkan gaya akting stilistik. Melalui kegiatan ini, peserta didik sekaligus dapat memahami potensi tubuh dan suara.

Instruksi untuk peserta didik:

- Peserta didik diminta bergerak mengikuti irama ketukan, pukulan alat musik, atau musik yang diperdengarkan oleh guru.
- Irama yang dimainkan harus memiliki pola: cepat-lambat-sangat cepat-lambat sekali-sedang. Pola irama ini bisa divariasikan sesuai kreativitas guru.
- Ketika peserta didik telah melakukan dua kali putaran, instruksikan untuk melakukan gerak tersebut disertai dengan interjeksi dengan pola irama yang laras dengan gerak tubuh.

Potensi Emosi dan Imajinasi

Kegiatan ini untuk mengembangkan potensi emosi dan imajinasi peserta didik sebagai dasar dalam memainkan gaya akting stilistik. Melalui kegiatan ini, peserta didik sekaligus dapat memahami potensi tubuh dan suara.

Instruksi untuk peserta didik:

- Peserta didik diminta untuk mengekspresikan emosi seperti marah, takut, sedih, dan cemas.
- Emosi yang dimainkan boleh divariasikan dengan macam emosi lainnya.
- Ketika peserta didik telah melakukan dua kali putaran, instruksikan untuk memainkan emosi tersebut sambil memainkan properti, seperti kursi, kain, tongkat, atau bola secara imajinatif.

Temukan contoh kegiatan lain
pada tautan berikut.

https://bukupusbuk.id/s/binatang_berjalan



Kegiatan pembelajaran ini dapat dikembangkan sesuai kreativitas guru. Guru mengembangkan dengan meminta peserta didik memainkan tokoh-tokoh yang dianggap menarik.

d. Kegiatan Penutup

Kegiatan ditutup dengan mengajak peserta didik duduk bersama dalam satu lingkaran. Guru memimpin peserta didik melakukan pendinginan, yaitu suatu aktivitas yang mengondisikan tubuh dan perasaan peserta didik untuk kembali pada siklus aktivitas sehari-hari. Guru boleh memilih gerakan pendinginan yang dianggap paling sesuai.

Setelah pendinginan selesai dan peserta didik dalam kondisi relaks, mintalah peserta didik untuk mengungkapkan pengalamannya ketika memerankan ular, robot, atau binatang lainnya. Peserta didik diminta untuk menemukan perbedaan yang signifikan antara ular dan robot (atau binatang lain sesuai yang diperagakan dalam kegiatan). Berilah kesempatan kepada peserta didik untuk mengungkapkan pengalamannya ketika mengekspresikan tubuh, suara, emosi, dan memainkan properti secara imajinatif. Dalam kegiatan penutup ini, guru bisa memberikan evaluasi pencapaian peserta didik. Kegiatan penutup ini merupakan aktivitas reflektif yang membantu peserta didik memperoleh pengalaman.

Guru dapat mengajukan pertanyaan-pertanyaan berikut.

- 1) Bagaimana perasaan kalian ketika memeragakan binatang berjalan?
- 2) Apakah kalian bisa merasakan perbedaan irama dari setiap binatang?
- 3) Bagaimana cara kalian mengubah dari satu irama berjalan ke irama berjalan yang lain?
- 4) Apakah kalian bisa merasakan irama dalam gerak?
- 5) Apakah kalian merasa nyaman dengan latihan hari ini?

- 6) Apakah kalian bisa mengekspresikan emosi secara tuntas?
- 7) Apakah kalian bisa berimajinasi dengan membayangkan berbagai gambaran ketika berekspresi?

3. Diferensiasi Pembelajaran

Diferensiasi dalam kegiatan ini adalah diferensiasi proses berdasarkan gaya belajar peserta didik dan diferensiasi konten berdasarkan kesiapan peserta didik.

a. Diferensiasi Proses Berdasarkan Gaya Belajar Peserta Didik

- 1) Peserta didik yang memiliki kecenderungan belajar secara auditif dan visual dapat menggali, mengenali, dan mengekspresikan gerak, suara, dan emosi melalui tayangan video pada kanal YouTube.
- 2) Peserta didik yang memiliki kecenderungan belajar secara kinestetik dapat berekspresi secara kolaboratif dengan mimesis dan merespons gerak, suara, dan emosi teman berlatih.

b. Diferensiasi Proses Berdasarkan Kesiapan Peserta Didik

Peserta didik dibagi menjadi tiga kelompok. Kelompok pertama adalah peserta didik yang kepekaan gerak dan kepekaan emosinya rendah, kedua adalah kelompok peserta didik yang memiliki kepekaan gerak dan emosi baik, dan ketiga kelompok peserta didik yang mampu mengelola gerak, suara, dan emosi.

- 1) Kelompok peserta didik yang kepekaan gerak dan emosinya lemah menjalani proses latihan dengan teknik mimesis.
- 2) Kelompok peserta didik yang memiliki kepekaan gerak dan emosi menjalani proses latihan dengan teknik eksplorasi.
- 3) Kelompok peserta didik yang mampu mengelola gerak, suara, dan emosi menjalani latihan dengan teknik eksplorasi yang dilakukan secara kolaboratif.

4. Pendampingan Guru, Orang Tua, atau Orang Dewasa

Pada kegiatan ini perlu diperhatikan faktor emosi peserta didik ketika mengekspresikan emosi. Perlu diperhatikan peserta didik yang sensitif terhadap emosi tertentu. Peserta didik yang sensitif terhadap kesedihan misalnya, berpotensi mengalami trauma terhadap kesedihannya yang akan

berakibat ketidakstabilan emosi. Ketidakstabilan emosi mendorong laku-laku fisik yang berisiko terhadap keselamatan dan kesehatannya. Guru, orang tua, atau orang dewasa yang mendampingi harus memperhatikan kondisi emosi peserta didik.

5. Miskonsepsi Materi dalam Pembelajaran

Miskonsepsi yang sering muncul dalam pembelajaran ini adalah perspektif tentang imajinasi dan mempraktikkannya. Imajinasi adalah daya bayang atau kemampuan membayangkan. Berimajinasi dalam kegiatan ini adalah kemampuan membayangkan sesuatu untuk dikembangkan menjadi kemungkinan baru yang dapat diejawantahkan dalam berekspresi. Imajinasi dalam konteks kegiatan ini berupa khayalan yang cenderung identik dengan angan-angan.

6. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Pembelajaran alternatif dilakukan ketika guru berhalangan hadir di kelas atau sebagai aktivitas pengganti jika peserta didik tidak dapat mengikuti pembelajaran. Aktivitas berikut dapat dijadikan alternatif.

Menemukan Pola Irama

Pada kegiatan ini, peserta didik diminta melakukan imitasi irama gerak binatang. Peserta didik diminta memeragakan gerak dan irama binatang ketika berjalan, misalnya gerak lurus-cepat, gerak zig-zag lambat, gerak meliuk-cepat, dan sebagainya.

7. Formatif

Penilaian formatif pada kegiatan ini berupa rubrik, yang berfungsi untuk mengukur pencapaian peserta didik. Guru menuliskan “Mampu” atau “Belum Mampu” pada kolom indikator.

Tabel 1.7 Contoh Rubrik Penilaian Formatif Kegiatan Irama Gerak

Nama Peserta Didik	Indikator				Catatan
	Mampu menampilkan cara binatang berjalan	Mampu menampilkan gestur dan gerak binatang berjalan	Mampu menirukan irama gerak binatang saat bergerak dan berjalan	Mampu menciptakan variasi irama gerak dan irama berjalan binatang	
	Mampu	Mampu	Mampu	Mampu	Kreatif menciptakan variasi gerak dan irama gerak yang memikat.
	Mampu	Mampu	Belum Mampu	Belum Mampu	Kesulitan melakukan imitasi gerak-gerak yang rumit.
	Mampu	Belum Mampu	Belum Mampu	Belum Mampu	Tampak tidak memiliki semangat sehingga kesulitan menciptakan gerak dan irama.

Kegiatan 5 Mengekspresikan Karakter

Dalam kegiatan ini, peserta didik belajar mengekspresikan karakter tokoh binatang. Karakter binatang dalam pertunjukan teater pada hakikatnya mencerminkan karakter manusia.

1. Tujuan Pembelajaran

- Memahami beragam ekspresi karakter.
- Mengekspresikan beragam ekspresi karakter.

2. Langkah-Langkah Kegiatan

a. Pengalaman Belajar

Tabel 1.8 Pengalaman Belajar Kegiatan Mengekspresikan Karakter

Kegiatan	Pengalaman Belajar	Karakteristik
Elang yang Sombong	Memahami	Menerapkan, mengembangkan, dan mengeksplorasi tubuh untuk menstimulasi daya kreatif dalam menciptakan pose.
Robot yang Putus Asa	Mengaplikasi	Menerapkan, mengembangkan, dan mengeksplorasi tubuh untuk menstimulasi daya kreatif dalam menciptakan pose.
Cermin Karakter	Merefleksi	Menerapkan, mengembangkan, dan mengeksplorasi tubuh untuk meregulasi diri dalam mengekspresikan tokoh.

b. Kegiatan Pembuka

Guru dapat mengawali kegiatan dengan permainan yang edukatif dan rekreatif. Suasana rekreatif dapat dibangun melalui berbagai aktivitas. Peserta didik dapat memilih kegiatan-kegiatan yang sudah pernah dilakukan pada lima kegiatan sebelumnya.

c. Kegiatan Inti

Sebelum mulai, beri waktu kepada peserta didik untuk beristirahat sebentar untuk minum atau ke toilet (jika diperlukan). Setelah peserta didik berkumpul, lakukan kegiatan berikut.

Elang yang Sombong

Kegiatan ini melatih peserta didik memainkan tokoh elang dengan karakter sombong. Peserta didik menampilkan dua hal: pertama adalah memainkan karakter sombong dan kedua adalah menampilkan akting stilistik berdasarkan tokoh elang. Peserta didik membuat variasi antara gerakan dan interjeksi yang menggambarkan karakteristik burung elang.

Instruksi untuk peserta didik:

- Peserta didik diminta mengidentifikasi karakteristik fisik burung elang.
- Peserta didik diminta melakukan eksplorasi gerak dan interjeksi agar bisa menggambarkan aspek fisik burung elang.
- Peserta didik diminta untuk mempelajari dialog pendek berikut ini.
“Aku Elang, raja angkasa.
Sayapku membentang perkasa.
Paruhku kuat, cakarku mencabik siapa saja.
Siapa berani melawanku?
Aku akan menguasai hutanmu.
Aku akan memangsa siapa berani melawan!”
- Peserta didik diminta untuk menghayati dialog tersebut.
- Peserta didik diberi waktu untuk persiapan melakukan presentasi

Robot yang Putus Asa

Kegiatan ini melatih peserta didik memainkan tokoh robot yang sedang berputus asa karena beberapa bagian tubuhnya rusak. Dalam melakukan kegiatan ini, peserta didik dapat melakukan eksplorasi karakter fisik robot dan emosi robot yang mengalami putus asa. Peserta didik bisa memainkan beberapa emosi antara sedih dan putus asa.

Instruksi untuk peserta didik:

- Peserta didik diminta mengidentifikasi karakteristik fisik tokoh robot.
- Peserta didik diminta melakukan eksplorasi gerak dan interjeksi agar bisa menggambarkan aspek fisik tokoh robot.
- Peserta didik diminta untuk mempelajari dialog pendek berikut.
“Tanganku tidak bisa bergerak.
Kakiku sulit melangkah.
Sendi-sendi tubuhku luluh.
Kepala tidak bisa berputar.

Lihatlah tubuhku!

Lihatlah tubuhku!

Satu-satu lepas!”

- Peserta didik diminta untuk menghayati dialog tersebut
- Peserta didik diberi waktu untuk persiapan melakukan presentasi.

Cermin Karakter

Kegiatan ini melatih peserta didik mengevaluasi permainan diri sendiri dengan menceritakan kembali pengalamannya bermain.

Instruksi untuk peserta didik:

- Peserta didik diminta mengingat-ingat kembali proses memainkan karakter elang yang sombong atau robot yang putus asa.
- Peserta didik diminta menceritakan perasaan yang dialami.
- Peserta didik diminta menceritakan emosi yang dirasakan ketika mengucapkan dialog.
- Peserta didik diminta menceritakan pengalamannya ketika mengekspresikan gerak elang atau robot.
- Setelah peserta didik yang menampilkan karakter elang atau robot menceritakan pengalamannya, peserta didik yang lain diminta untuk memberi pendapat.

Kegiatan dalam pembelajaran ini dapat dikembangkan sesuai kreativitas guru. Guru mengembangkan dengan meminta peserta didik memainkan tokoh-tokoh yang dianggap menarik.

d. Kegiatan Penutup

Kegiatan ditutup dengan mengajak peserta didik duduk bersama dalam satu lingkaran. Mintalah kepada peserta didik untuk mengungkapkan pengalamannya ketika memerankan tokoh elang yang sombong dan robot yang putus asa. Peserta didik diminta untuk menemukan perbedaan antara

karakter elang dan robot. Dalam kegiatan penutup ini, guru bisa memberikan evaluasi terhadap pencapaian peserta didik. Evaluasi diberikan berdasarkan permainan, proses yang dilakukan, dan karakteristik tokoh yang dimainkan. Kegiatan penutup ini merupakan aktivitas reflektif yang membantu peserta didik memperoleh pengayaan.

Guru bisa mengajukan pertanyaan-pertanyaan berikut.

- 1) Bagaimana tahap-tahap latihan yang kalian lakukan?
- 2) Kesulitan apa yang kalian hadapi ketika menampilkan gaya stilistik ketika berakting?
- 3) Apakah kalian mengalami kesulitan ketika menampilkan karakter tokoh?
- 4) Apa kesulitan kalian dalam menampilkan karakter tokoh?
- 5) Apakah kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan membuat kalian semangat untuk belajar teater?
- 6) Jika kegiatan pembelajaran tidak membuat kalian tertarik melakukan kegiatan teater, apakah kalian bisa menyampaikan penyebabnya?

Kegiatan penutup dapat dilakukan dengan mengevaluasi pembelajaran yang sudah terlaksana. Evaluasi yang bisa dilakukan meliputi materi, metode pembelajaran, minat peserta didik dalam belajar, ruang latihan yang digunakan, dan media yang dibutuhkan untuk memperkaya pembelajaran.

3. Diferensiasi Pembelajaran

Diferensiasi dalam kegiatan ini adalah diferensiasi produk, yaitu diferensiasi produk berdasarkan gaya belajar peserta didik dan diferensiasi produk berdasarkan kesiapan peserta didik. Diferensiasi pembelajaran produk berdasarkan gaya belajar peserta didik adalah sebagai berikut.

- a. Peserta didik yang cenderung belajar secara visual dan auditif dapat memilih produk berupa video pendek yang menampilkan karakter binatang atau robot.
- b. Peserta didik yang cenderung belajar secara kinestetik dapat membuat produk akhir berupa *role play* atau bermain peran tentang karakter binatang atau robot.
- c. Peserta didik yang cenderung belajar secara auditif dapat membuat *role play* atau bermain peran yang menampilkan karakter binatang atau robot menggunakan media dialog yang lebih besar.

4. Pendampingan Guru, Orang Tua, atau Orang Dewasa

Kesiapan tubuh, suara, dan emosi peserta didik perlu mendapat perhatian penting untuk menghindari cedera fisik dan efek mengekspresikan emosi secara berlebihan. Pemanasan tubuh dan suara wajib dilakukan. Selain itu, perlu dipastikan bahwa peserta didik mampu menumbuhkan, mengembangkan, sekaligus mengendalikan emosi. Kondisikan peserta didik agar berkonsentrasi penuh pada kegiatan sehingga mampu mengelola diri dengan baik.

Hal penting lain yang perlu diperhatikan dalam kegiatan ini adalah saat peserta didik melakukan eksplorasi gerak. Pendampingan terkait kesiapan tubuh peserta didik perlu diperhatikan, utamanya terkait dengan persendian. Pemanasan wajib dilakukan dengan memerhatikan kesiapan persendian. Perlu ditanamkan kepada peserta didik jika melakukan kegiatan di luar sekolah untuk memastikan telah melakukan pemanasan dengan cara yang benar. Tempat latihan juga perlu dipastikan kebersihan dan keamanannya.

5. Miskonsepsi Materi dalam Pembelajaran

Miskonsepsi yang sering muncul dalam pembelajaran ini adalah tentang mengekspresikan emosi. Peserta didik dipandang berperan dengan baik ketika mampu mengekspresikan emosinya. Akan tetapi, hal yang sering diabaikan adalah emosi diekspresikan sesuai takaran. Jika berlebih, peserta didik tidak mampu mengendalikan emosinya sehingga terbawa sampai usainya penampilan.

6. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Pembelajaran alternatif dilakukan ketika guru berhalangan hadir di kelas atau sebagai aktivitas pengganti jika peserta didik tidak dapat mengikuti pembelajaran. Aktivitas berikut dapat dijadikan alternatif.

Kartu Karakter

Pada aktivitas ini, peserta didik melakukan inventarisasi berbagai karakter manusia berdasarkan hasil pengamatan. Murid melakukan pengamatan terhadap orang sekitar kemudian mendeskripsikan karakter tersebut berdasarkan unsur fisik dan psikologis.

7. Formatif

Penilaian formatif pada kegiatan ini berupa rubrik, yang berfungsi untuk mengukur pencapaian peserta didik. Guru menuliskan “Mampu” atau “Belum Mampu” pada kolom indikator.

Tabel 1.9 Contoh Rubrik Penilaian Formatif Kegiatan Mengekspresikan Karakter

Nama Peserta Didik	Indikator				Catatan
	Mampu menampilkan karakter tubuh tokoh yang diperankan	Mampu menampilkan karakter suara tokoh yang diperankan	Mampu menampilkan emosi karakter tokoh yang diperankan	Mampu menghayati karakter tokoh yang diperankan	
	Mampu	Mampu	Belum Mampu	Belum Mampu	Belum mampu mengekspresikan emosi tokoh yang diperankan.
	Mampu	Mampu	Mampu	Mampu	Mampu menampilkan dan menghayati karakter tokoh yang diperankan.
	Mampu	Belum Mampu	Belum Mampu	Belum Mampu	Belum mampu mengekspresikan karakter suara dan emosi karakter tokoh. Penghayatan karakter tokoh belum tampak.

Kegiatan 6

Bergerak dalam Ruang

Dalam kegiatan ini, peserta didik melatih kepekaan terhadap ruang. Peserta didik mendapatkan pengalaman menautkan dirinya dengan ruang sehingga tercipta bloking dengan komposisi yang menarik.

1. Tujuan Pembelajaran

- Memahami relasi tubuh dengan ruang.
- Mengeksplorasi relasi tubuh dengan ruang.

2. Langkah-Langkah Kegiatan

a. Kegiatan Pembelajaran

Tabel 1.10 Pengalaman Belajar Kegiatan Bergerak dalam Ruang

Kegiatan	Pengalaman Belajar	Karakteristik
Mencari Ruang Kosong	Memahami	Menerapkan, mengembangkan, dan mengeksplorasi ruang kosong dengan menempatkan diri secara efektif.
Angka dalam Ruang	Memahami	Menerapkan, mengembangkan, dan mengeksplorasi dengan membuat komposisi berdasarkan pola bentuk angka dalam ruang.
Geometri dalam Ruang	Mengaplikasi	Menerapkan, mengembangkan, dan mengeksplorasi ruang dengan membuat komposisi dalam bentuk geometri.
Sensasi Ruang	Mengaplikasi	Menerapkan, mengembangkan, dan mengeksplorasi ruang untuk merasakan perbedaan dan perubahan hubungan komposisi dan ruang.
Tokoh dalam Ruang	Mengaplikasi dan Merefleksi	Menerapkan, mengembangkan, dan mengeksplorasi ruang dengan membuat ragam komposisi dan movement untuk meregulasi diri ketika memerankan tokoh dalam ruang.

b. Kegiatan Pembuka

Seperti pada kegiatan sebelumnya, ciptakan suasana yang menyenangkan selama proses pembelajaran. Guru perlu memberikan penjelasan tentang tujuan pembelajaran kepada peserta didik. Hal lain yang penting adalah menciptakan aktivitas yang mengarah pada kegiatan inti. Berikut adalah kegiatan pembuka yang bisa dilakukan.

1) Jelajah Ruang 1

Guru dan peserta didik berdiri dalam lingkaran. Peserta didik diminta berjalan ke segala arah sesuai dorongan hatinya. Akan tetapi, peserta didik

harus berjalan dalam satu garis lurus. Arah bisa dibuat berganti-ganti, tetapi tetap konsisten dengan garis lurus. Instruksikan kepada peserta didik untuk mengubah arah dengan cepat dan tajam. Hindari agar tidak saling bertabrakan. Variasikan garis yang dibuat, misalnya panjang, sedang, atau pendek. Tentukan sendiri irama berjalan sesuai dorongan hati.

2) Jelajah Ruang 2

Instruksikan kepada peserta didik untuk berjalan dengan garis lengkung. Arah bebas asal tetap mengikuti pola garis lengkung. Peserta didik boleh membuat lengkungan besar, lengkungan kecil, atau lengkungan sedang. Irama berjalan ditentukan sendiri sesuai dorongan hati. Kegiatan ini bertujuan untuk memberi pengalaman menjajaki kemungkinan ruang yang dapat digunakan.

c. Kegiatan Inti

Memasuki kegiatan inti, berilah waktu kepada peserta didik untuk kembali dalam lingkaran dan mengatur napas sebaik-baiknya.

Geometri dalam Ruang



Gambar 1.6 Berlatih Pola Komposisi untuk Menciptakan Kesadaran terhadap Komposisi Ruang

Kegiatan ini melatih kepekaan peserta didik untuk membuat komposisi dengan pola geometris. Kegiatan ini merupakan dasar dalam pengaturan posisi pemain dengan pola geometris. Melalui kegiatan ini, peserta didik memiliki kepekaan menciptakan komposisi permainan yang bervariasi.

Instruksi untuk peserta didik:

- Instruksikan untuk berjalan cepat dengan pola garis melengkung.
- Ketika guru mengucapkan, “Dua lingkaran dan tiga segitiga,” peserta didik membentuk dua lingkaran dan tiga segitiga.
- Ketika guru memberi instruksi yang berbeda, misalnya, “Tiga lingkaran dan dua segi empat,” peserta didik wajib berpindah di ruang kosong lain membentuk pola geometris sesuai instruksi guru.
- Guru memberikan instruksi dengan berbagai variasi sehingga kepekaan peserta didik tentang bentuk dan ruang makin terasah.

Sensasi Ruang

Kegiatan ini melatih kepekaan peserta didik bergerak dalam berbagai ruang. Kegiatan ini melatih peserta didik merasakan perbedaan ruang interior dan eksterior.

Instruksi untuk peserta didik:

- Instruksikan untuk melakukan eksplorasi gerak dalam ruang interior seperti kelas, studio, atau ruang tamu.
- Peserta didik diminta untuk mencermati ruang.
- Ketika guru memberi instruksi yang berbeda, misalnya, “Tiga lingkaran dan dua segi empat,” peserta didik wajib berpindah di ruang kosong lain membentuk pola geometris sesuai instruksi guru.
- Guru memberikan instruksi dengan berbagai variasi sehingga kepekaan peserta didik tentang bentuk dan ruang makin terasah.



Gambar 1.7 Berlatih di Berbagai Ruang untuk Melatih Kepekaan terhadap Luas, Tinggi, dan Atmosfer Ruang Pertunjukan

Tokoh dalam Ruang

Kegiatan ini melatih kepekaan peserta didik untuk membuat komposisi dengan menempatkan satu tokoh sebagai pusat perhatian. Kegiatan ini merupakan dasar dalam pengaturan posisi pemain dengan pola memusat. Melalui kegiatan ini, peserta didik memiliki kepekaan menciptakan komposisi permainan yang bervariasi.

Instruksi untuk peserta didik:

- Instruksikan kepada peserta didik untuk berjalan cepat dengan variasi pola garis lurus dan garis lengkung.
- Guru menyebut nama peserta didik diikuti nama binatang, misalnya, guru menyebut nama Budi, disambung dengan kelinci. Maka, Budi berperan sebagai kelinci.
- Selanjutnya, guru akan menyebutkan angka, misalnya, 7-4-3-2. Maka, peserta didik yang lain berkelompok sesuai jumlah angka. Posisinya mengarah ke Budi yang berperan sebagai kelinci. Peserta didik yang tidak mendapat kelompok akan mendapat hukuman sesuai kegiatan sebelumnya.
- Guru memberikan instruksi dengan berbagai variasi sehingga kepekaan peserta didik tentang bentuk dan ruang makin terasah.

Temukan contoh kegiatan lain pada tautan berikut.

<https://bukupusbuk.id/s/mrksg>



d. Kegiatan Penutup

Ajaklah peserta didik menggambarkan pola komposisi yang paling berkesan dari kegiatan yang sudah dilakukan. Mintalah peserta didik untuk membuat argumentasi tentang komposisi yang dipilihnya. Guru bisa mengajukan pertanyaan-pertanyaan berikut.

- 1) Apakah kalian bisa menunjukkan ruang yang paling nyaman ketika melakukan kegiatan? Sebutkan ruang tersebut, misalnya ruang yang berada di tengah-tengah, ruang yang berada di tengah bagian depan, ruang tengah bagian belakang, dan seterusnya.
- 2) Mengapa kalian memilih ruang tersebut?

3. Diferensiasi Pembelajaran

Diferensiasi dalam kegiatan ini adalah diferensiasi konten berdasarkan gaya belajar peserta didik dan diferensiasi konten berdasarkan kesiapan peserta didik.

a. Diferensiasi Konten Berdasarkan Gaya Belajar Peserta Didik

- 1) Guru menyiapkan beberapa tautan video YouTube terkait mimik dan pose untuk peserta didik yang cepat mencerna materi secara auditif dan visual.
- 2) Guru menyiapkan tautan video YouTube terkait musik-musik yang dapat dijadikan stimulus untuk mengekspresikan mimik wajah dan pose tubuh bagi peserta didik yang gemar dengan musik.

4. Diferensiasi Konten Berdasarkan Kesiapan Peserta Didik

Guru membagi kelas menjadi tiga kelompok.

- 1) Kelompok yang pertama untuk peserta didik yang telah memahami teknik mengekspresikan mimik dan pose.
- 2) Kelompok yang kedua untuk peserta didik yang belum mampu menampilkan mimik wajah dan pose sesuai indikator yang ditetapkan.
- 3) Kelompok yang ketiga adalah peserta didik yang mampu mengekspresikan beragam mimik wajah dan beragam pose sesuai indikator yang ditetapkan.

5. Pendampingan Guru, Orang Tua, atau Orang Dewasa

Pendampingan intensif yang harus dilakukan adalah ketika peserta didik melakukan eksplorasi membuat berbagai komposisi dalam ruang. Pergerakan atau perpindahan dari satu titik ke titik lain berpotensi menimbulkan tabrakan atau benturan. Penting ditanamkan untuk tetap konsentrasi dan pengawasan. Peserta didik sering kehilangan kontrol dalam melakukan pergerakan, khususnya dengan kecepatan yang tinggi. Selain itu, tempat

kegiatan harus dipastikan bersih, tidak licin, dan bebas dari benda-benda yang membahayakan. Keamanan akan lebih terjamin jika peserta didik memakai baju yang nyaman, kuat, dan tidak menghambat gerak.

6. Miskonsepsi Materi dalam Pembelajaran

Miskonsepsi yang sering muncul adalah pandangan bahwa komposisi yang bagus akan tercipta jika aktor berada dalam komposisi simetris. Pandangan ini harus dipupus karena perpaduan antara simetris dan asimetris memiliki efek tersendiri yang sama pentingnya dalam menciptakan komposisi dalam ruang. Solusinya adalah memahami prinsip-prinsip komposisi dan kreativitas menciptakan komposisi sehingga ruang tumbuh dinamis.

7. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Pembelajaran alternatif dilakukan ketika guru berhalangan hadir di kelas atau sebagai aktivitas pengganti jika peserta didik tidak dapat mengikuti pembelajaran. Aktivitas berikut dapat dijadikan alternatif.

Membuat Komposisi

Pada aktivitas ini, peserta didik diminta untuk membuat lima jenis komposisi dengan pola sebagai berikut.

- Pola 7-9-1-2.
- Pola memusat dengan satu pusat perhatian.
- Pola memusat dengan 4 segitiga.
- Pola 2 garis, 3 segitiga, dan 4 lingkaran.
- Pola 1 garis lurus, 3 garis lengkung, dan 1 lingkaran.

Komposisi tersebut dituangkan dalam lembar kerja pada tautan berikut.

<https://bukupusbuk.id/s/LKPD9>



7. Formatif

Penilaian formatif pada kegiatan ini berupa rubrik untuk mengukur pencapaian peserta didik dalam pembelajaran. Guru memberi tanda centang pada kolom yang disediakan.

Pencapaian	Penilaian	
	Mampu	Belum Mampu
Menempatkan diri dalam ruang kosong sesuai deretan angka yang diinstruksikan.		
Dengan cepat mengelompok sesuai deretan angka yang diinstruksikan.		
Berkoordinasi dengan cepat dalam membentuk kelompok.		
Memahami komposisi pola-pola geometris dalam ruang.		
Menyesuaikan diri dengan ruang yang berbeda-beda.		
Menciptakan beragam komposisi dalam ruang.		

C. Sumatif

1. Esai

Asesmen dalam bentuk esai berfungsi mengukur ketercapaian aspek kognitif. Soal dibuat untuk mengetahui pemahaman dan daya analisis peserta didik usai menyelesaikan pembelajaran akting stilistik.

- 1) Apa yang dimaksud dengan akting stilistik?
- 2) Sebutkan tiga ciri gaya akting stilistik!
- 3) Berikan dua contoh akting stilistik dalam teater tradisional!
- 4) Berikan satu contoh gerak stilistik dan makna yang terkandung di dalamnya!
- 5) Jelaskan apa yang dimaksud dengan tubuh yang memiliki fleksibilitas!
- 6) Jelaskan apa yang dimaksud dengan suara yang memiliki fleksibilitas!
- 7) Jelaskan apa yang dimaksud dengan daya tahan tubuh!

- 8) Bagaimana cara melakukan teknik pernapasan yang baik?
- 9) Jelaskan apa yang dimaksud dengan proyeksi suara!
- 10) Jelaskan apa yang dimaksud dengan irama dalam mengekspresikan akting stilistik!

2. Tes Praktik

Peserta didik diminta membentuk kelompok yang terdiri 5—7 anggota. Peserta didik ditugaskan membuat pertunjukan pendek dengan gaya akting stilistik berdurasi 4—5 menit. Langkah-langkah tugas adalah sebagai berikut.

- a. Tentukan tema pertunjukan.
- b. Buatlah alur peristiwa secara ringkas.
- c. Lakukan tugas secara kolaboratif.

Lembar kerja untuk tes ini tersedia pada tautan berikut

https://bukupusbuk.id/s/LKPD_Sumatif



3. Instrumen Penilaian dan Kriteria Ketercapaian

Tabel 1.11 Contoh Instrumen Penilaian dan Kriteria Ketercapaian

Aspek	Indikator	Kriteria Ketercapaian	Skor
Pengetahuan (Kognitif)	Memberikan jawaban soal HOTS dengan tepat dan logis.	≥13 benar = Sangat Baik 10—12 = Baik	40
Keterampilan (Psikomotorik)	Mampu menampilkan akting stilistik dengan penuh penghayatan.	Ekspresif, intensitas penghayatan.	35
Afektif (Sikap)	Memiliki sikap aktif, kolaboratif, dan percaya diri saat proses.	Diskusi aktif, disiplin, kerja sama, dan menghargai teman saat menyiapkan dan menampilkan pertunjukan pendek.	25

Tabel 1.12 Penentuan Rentang Predikat

No	Langkah	Penerapan								
1	Menentukan KKM untuk pembelajaran Seni Teater kelas IX. Penentuan KKM disesuaikan dengan kebijakan sekolah tanpa bertentangan dengan Pedoman Penentuan KKM yang berlaku.	Misalnya: 60								
2	Menentukan panjang interval dengan rumus: $\text{Panjang Interval} = \frac{\text{Nilai Maksimum} - \text{KKM}}{\text{Jumlah Predikat} - 1}$	$\text{Panjang Interval} = \frac{100 - 60}{3 - 1} = \frac{40}{2} = 20$ Berarti panjang interval untuk setiap predikat adalah 20.								
3	Merumuskan rentang untuk 3 predikat. Predikat 1 = < KKM Predikat 2 = KKM + Rentang Predikat 3 = Predikat 2—100	<table><tr><td colspan="2">Rentang predikat:</td></tr><tr><td>Mulai Berkembang</td><td>: <60</td></tr><tr><td>Berkembang</td><td>: 60—80</td></tr><tr><td>Sangat Berkembang</td><td>: 81—100</td></tr></table>	Rentang predikat:		Mulai Berkembang	: <60	Berkembang	: 60—80	Sangat Berkembang	: 81—100
Rentang predikat:										
Mulai Berkembang	: <60									
Berkembang	: 60—80									
Sangat Berkembang	: 81—100									

D. Kunci Jawaban

Jawaban soal esai:

- 1) Akting stilistik adalah akting yang digayakan, dilebihkan, dan diperindah baik gerak maupun dialognya.
- 2) Tiga ciri akting stilistik yaitu distilisasi, diperindah, dan memiliki makna.
- 3) Dua contoh akting stilistik dalam teater tradisional adalah akting dalam drama gong dan wayang orang.
- 4) Dua telapak tangan ditangkupkan membentuk gerak sembah ke atas merupakan simbol permohonan atau harapan.
- 5) Fleksibilitas tubuh adalah kemampuan tubuh yang meliputi kekuatan, ketahanan, dan kelenturan.
- 6) Fleksibilitas suara adalah kemampuan suara yang meliputi volume, karakter, dan proyeksi.
- 7) Kemampuan tubuh melakukan gerak dalam rentang durasi yang telah ditetapkan.

- 8) Pernapasan yang baik dilakukan tanpa ada ketegangan pada alat-alat pernapasan dan rongga dada, perut, atau diafragma.
- 9) Proyeksi suara adalah titik jangkauan suara yang diekspresikan seseorang.
- 10) Irama adalah variasi tempo dalam produksi suara.

E. Refleksi

Refleksi untuk peserta didik telah disertakan dalam setiap kegiatan penutup. Berikut adalah contoh refleksi untuk guru.

1. Apakah kegiatan telah saya lakukan sesuai rencana?
2. Apakah kekurangan-kekurangan yang saya lakukan dalam kegiatan hari ini?
3. Apakah saya dapat mengamati kegiatan peserta didik dengan baik?
4. Apakah saya bisa memberikan solusi yang baik ketika peserta didik mengalami kesulitan?
5. Apakah saya dapat mengetahui kelebihan dan kekurangan peserta didik dalam melakukan kegiatan?
6. Apakah metode pembelajaran yang saya berikan hari ini cukup efektif?
7. Apakah metode pembelajaran yang saya berikan perlu dikembangkan?
8. Jika perlu dikembangkan, pengembangan apa yang bisa saya lakukan?

F. Pengayaan

Lima Modal Dasar Seorang Aktor

Menjadi seorang aktor membutuhkan media yang dapat mengekspresikan karakter tokoh. Tiga media penting seorang aktor adalah tubuh, suara, dan rasa atau emosi. Tubuh mengekspresikan gerak-gerik sesuai karakter tokoh. Suara menjadi kendaraan untuk menyampaikan pesan secara verbal. Rasa atau emosi mengekspresikan aspek psikologis tokoh. Ketiga media tersebut harus ditunjang dengan kemampuan imajinasi dan pengetahuan. Imajinasi merupakan kemampuan membayangkan dan pengetahuan dibutuhkan untuk menganalisis serta membentuk sikap kritis.

1. Bagaimana tubuh seorang aktor?

- Tubuh aktor harus lentur.
- Tubuh aktor harus kuat.
- Tubuh aktor harus memiliki kekayaan motif gerak.
- Tubuh aktor harus memiliki stamina.

2. Bagaimana suara seorang aktor?

- Suara aktor harus memiliki volume yang kuat.
- Suara aktor harus memiliki kekayaan aksan.
- Suara aktor harus mampu diproyeksikan dengan baik.
- Suara aktor harus memiliki artikulasi yang baik.

3. Apa yang harus dimiliki seorang aktor terkait dengan emosi?

- Aktor harus memiliki sensibilitas dalam mengolah emosi.
- Aktor harus memiliki kemampuan menumbuhkan emosi.
- Aktor harus memiliki kemampuan mengembangkan emosi.
- Aktor harus memiliki kemampuan mengendalikan emosi.

4. Apa yang harus dimiliki aktor terkait dengan imajinasi?

- Aktor harus memiliki kemampuan membayangkan sesuatu yang mungkin bisa diwujudkan.
- Aktor harus memiliki kemampuan menggabungkan berbagai citra visual dalam pembayangan.
- Aktor harus memiliki kemampuan menggabungkan berbagai citra auditif dalam pembayangan.
- Aktor harus memiliki kemampuan mengandaikan sesuatu menjadi sesuatu yang lain.

5. Apa yang harus dimiliki seorang aktor terkait dengan pengetahuan?

- Aktor harus memiliki bacaan yang luas tentang karya sastra.
- Aktor harus memiliki bacaan yang luas tentang kehidupan sosial masyarakat.
- Aktor harus memiliki bacaan yang luas tentang psikologi.

Empat Kunci Penting Olah Tubuh

Latihan olah tubuh membutuhkan sasaran, teknik, dan proses yang terukur untuk mencapai hasil yang maksimal. Latihan olah tubuh yang tidak direncanakan dengan baik dan tidak menguasai teknik pelatihan akan mengakibatkan cedera pada peserta didik. Selain itu, olah tubuh harus tepat sasaran agar dapat dijadikan media bagi seorang aktor untuk berekspresi. Guru perlu memahami empat sasaran penting dalam latihan olah tubuh.

1. Kekuatan (*Strength*)

Peningkatan daya kekuatan tubuh perlu memperhatikan latihan penguatan otot. Pada saat latihan, guru perlu mengamati aktivitas peserta didik yang berkaitan dengan tenaga yang digunakan, waktu melakukan kegiatan, dan waktu istirahat di antara latihan satu dengan latihan yang lain. Latihan kekuatan dapat dicapai dengan penguatan otot-otot, pengenduran otot-otot, latihan isotonik, dan latihan isometrik.

2. Kelenturan (*Flexibility*)

Kelenturan dibutuhkan untuk mengekspresikan gerak-gerak tokoh yang natural, stilistik, maupun yang simbolik. Ketika memerankan tokoh tertentu, bergerak secara wajar bukan hal yang mudah. Dibutuhkan kelenturan tubuh agar indah secara visual. Demikian juga untuk gerak-gerak stilistik atau simbolik. Dalam melatih kelenturan tubuh, dibutuhkan latihan secara bertahap dengan teknik yang terukur.

3. Relaksasi (*Relaxation*)

Pengenduran terhadap otot-otot setelah latihan penting untuk penurunan kerja saraf otot. Relaksasi dapat dilakukan dengan menggunakan teknik *imagery*, yaitu berandai-andai. Teknik *imagery* menuntut tubuh dalam kondisi relaks sambil membayangkan tubuh seolah-olah terlentang di awan. Teknik *imagery* ini melibatkan imajinasi untuk memengaruhi kondisi tubuh.

4. Daya Tahan (*Endurance*)

Daya tahan tubuh seseorang akan meningkat ketika latihan kekuatan, kelenturan, dan relaksasi dilakukan secara rutin, bertahap, dan konsisten. Rutin artinya dilakukan waktu-waktu tertentu secara ajeg. Ketika sudah melakukan secara rutin, perlu peningkatan kualitas latihan secara bertahap. Latihan 15 menit setiap hari atau dua hari sekali lebih bagus dibanding satu jam tetapi tidak teratur.

G. Sumber Belajar

Tabel 1.13 Daftar Jurnal untuk Sumber Belajar Seni Teater Kelas IX Bab I

Penulis	Judul	Jurnal	Tahun Terbit	Tautan
Moh. Mujib Alfirmidus	Pengembangan Model Pembelajaran Pemeranan Berorientasi Teknik CS pada Teater Tradisi	Jurnal Buana Pendidikan	Tahun XIV, No. 25, Februari 2018	https://jurnal.unipasby.ac.id/jurnal_buana_pendidikan/article/view/778/1286
Deden Haerudin dan Fachri Helmanto	Aplikasi Role-Play melalui Teknik Olah Tubuh Imaji	Didaktika Tauhidi: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar	Vol. 6 No. 2 Oktober 2019	https://ojs.unida.ac.id/jtdik/article/view/2107/pdf
Eko Santosa	Improvisasi dalam Teater: Antara Teknik Pemeranan dan Pertunjukan	Tonil: Jurnal Kajian Sastra, Teater dan Sinema	2017, Vol. 14, No. 1	https://journal.isi.ac.id/index.php/TNL/article/view/3099/1585
Moh. Mujib Al Firmidus	Pembelajaran Pemeranan untuk Pemula dengan Menggunakan Teknik Kilpoi	Gétér: Jurnal Seni Drama Tari dan Musik	Vol. 6 No. 1 2023	https://journal.unesa.ac.id/index.php/geter/article/view/25659/9878

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
REPUBLIK INDONESIA, 2025

**Panduan Guru Seni Teater untuk
SMP/MTs Kelas IX**

Penulis: Nanang Arisona dan Rudi Hartono

ISBN 978-634-00-3167-6 (jil.3 PDF)

Panduan Khusus

BAB II

Merangkai Cerita, Merangkai Peristiwa



Bagaimana proses mengubah pengalaman sederhana menjadi naskah lakon yang menggugah perasaan?

A. Pendahuluan

Dalam Bab II, peserta didik akan belajar menemukan dan mengenali peristiwa aktual yang terjadi di lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat, dan dunia. Peserta didik belajar menentukan cerita yang menarik berdasarkan peristiwa aktual dan menyusunnya menjadi alur cerita. Peserta didik memainkan cerita tersebut dengan teknik improvisasi. Pembelajaran ini diharapkan memantik kepedulian peserta didik terhadap peristiwa aktual dalam masyarakat. Sebagai capaian akhir pembelajaran ini, peserta didik menghasilkan naskah lakon yang dipresentasikan dalam bentuk *dramatic reading*.

1. Tujuan Pembelajaran

- a. Menemukan peristiwa aktual di masyarakat untuk menyusun cerita.
- b. Menyusun cerita menarik berdasarkan peristiwa aktual.
- c. Menciptakan karakter tokoh.
- d. Menerapkan teknik improvisasi dalam pertunjukan durasi pendek.
- e. Menciptakan naskah lakon berdurasi pendek.

2. Pokok Materi

Pokok materi Bab II adalah menulis naskah lakon berdasarkan peristiwa aktual di lingkungan peserta didik atau cerita dari berbagai sumber yang kontekstual dengan peristiwa aktual di lingkungan. Pembelajaran diawali dengan menemukan peristiwa menarik untuk disusun menjadi cerita yang bersifat naratif. Menulis cerita naratif berhubungan dengan kemampuan dalam menyusun alur cerita dan penggambaran karakter tokoh yang nantinya dibutuhkan dalam menulis naskah lakon. Kemampuan dalam menulis naskah lakon utamanya membutuhkan keterampilan dalam membuat dialog. Improvisasi yang terdapat dalam materi pembelajaran digunakan sebagai metode untuk melatih ketangkasan, keberanian, sekaligus membangun logika dalam menciptakan dialog dalam naskah lakon pendek. Dialog-dialog yang diciptakan akan diujicobakan dalam *dramatic reading*. Dialog yang diuji coba melalui *dramatic reading* bertujuan untuk mendapatkan umpan balik dari pembaca dan guru yang nantinya menjadi dasar dalam menulis naskah lakon pada akhir pembelajaran.

3. Hubungan Pembelajaran Bab dengan Materi Lain

Bab II menjadi bekal peserta didik dengan kemampuan menyusun alur cerita dan membentuk karakter tokoh berdasarkan observasi peristiwa nyata dan imajinasi kreatif. Kegiatan ini mempunyai hubungan erat dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam kompetensi menyusun teks naratif dan mengekspresikan gagasan secara lisan dan tulisan. Dalam aktivitas membuat kerangka cerita dan improvisasi dialog dengan melalui bermain peran dan gerak, peserta didik tidak hanya memahami struktur dramatik, tetapi juga mengembangkan kemampuan menyampaikan gagasan, berpikir kritis, dan mengelola emosi secara efektif. Hal ini menguatkan penguasaan literasi dan keterampilan berbicara yang juga diajarkan dalam pembelajaran bahasa.

Lebih jauh lagi, kegiatan merangkai cerita dan mengolah peristiwa melalui tubuh, dialog, gerak, serta properti juga beririsan dengan mata pelajaran seni lainnya, seperti Seni Rupa (adekan dan visualisasi tokoh) dan Seni Musik (mengiringi adegan dengan suara/ritme). Proses pembelajaran ini mendorong peserta didik untuk melakukan eksplorasi lintas sarana atau berbagai media secara berkolaboratif, yang pada akhirnya dapat menumbuhkan kepekaan keterampilan kerja tim dan pemahaman estetik. Pendekatan *deep learning* (PM) yang digunakan mengajak peserta didik untuk tidak hanya memahami teori, tetapi juga memaknai pengalaman mereka dalam konteks budaya dan sosial, sehingga pembelajaran menjadi bermakna, menyentuh dunia nyata, dan berkelanjutan.

4. Peta Materi



5. Alokasi Waktu

Saran alokasi waktu untuk pembelajaran bab ini adalah 16 jam pelajaran (JP) yang dibagi ke dalam delapan pertemuan. Setiap pertemuan membahas satu macam kegiatan selama dua jam pelajaran (2×40 menit).

6. Konsep dan Keterampilan Prasyarat

Agar dapat mempelajari Bab II secara optimal, peserta didik memerlukan beberapa keterampilan prasyarat yang menjadi dasarnya atau fungsi sebagai fondasi, yang meliputi peristiwa sebagai pengamatan agar peserta didik terampil menyusun alur cerita serta memiliki kemampuan mengomunikasikan idenya secara lisan. Selain itu, peserta didik diharapkan telah memiliki kepekaan ekspresi dasar dari kegiatan pada Bab I, mencakup pemahaman gerak, suara, dan mimik sebagai bentuk komunikasi simbolik. Peserta didik juga diharapkan dapat menyusun peristiwa cerita secara dramatik, dengan ekspresi, dan karakter tokoh.

Jika keterampilan prasyarat ini belum sepenuhnya dimiliki peserta didik, guru dapat melakukan penguatan melalui kegiatan sederhana seperti menonton adegan cerita pendek, mengimajinasikan cerita dari gambar, dan berdiskusi tentang tokoh favorit. Namun demikian, materi ini tidak sepenuhnya membutuhkan kemampuan teknis tinggi, karena proses merangkai cerita dalam lakon cerita dalam teater lebih menekankan pada imajinasi, refleksi, dan keberanian berekspresi, bukan pada struktur baku narasi. Dengan pendekatan *deep learning* (PM), murid justru dilatih mengembangkan keterampilan tersebut secara bertahap melalui eksplorasi dan kolaborasi di dalam proses belajar yang bersifat terbuka dan kontekstual.

7. Kerangka Pembelajaran

a. Praktik Pedagogis

Model pembelajaran yang digunakan adalah *Project-Based Learning* (PjBL) dan *Improvisation-Based Learning*, yang memberikan peluang atau memungkinkan peserta didik untuk melakukan hal-hal berikut.

- 1) Dapat mengembangkan pemahaman mendalam terhadap alur cerita dan karakter melalui kegiatan observasi, improvisasi, dan diskusi.

- 2) Belajar berpikir kritis dan kreatif dengan merangkai cerita dari peristiwa kehidupan sehari-hari, pengamatan kondisi sosial, atau pengalaman pribadi.
- 3) Berlatih improvisasi melalui berbagai ekspresi, eksplorasi gerak, dialog, dan menciptakan adegan.
- 4) Mendorong partisipasi aktif peserta didik sebagai subjek dalam proses belajar yang mengeksplorasi peristiwa aktual menjadi naskah lakon.
- 5) Mendorong kerja kolaboratif dalam menampilkan improvisasi adegan.

b. Kemitraan Pembelajaran

Proses pembelajaran bersifat kolaboratif dan lintas pihak.

- 1) Guru dan peserta didik bekerja sama membangun dialog terbuka untuk penyusunan cerita, observasi, pengalaman, dan mengembangkan improvisasi berdasarkan emosi.
- 2) Sesama peserta didik dapat melakukan atau menjalin kerja sama kelompok dalam menciptakan cerita, bermain peran bersama, dan mendiskusikan konflik tokoh.
- 3) Kolaborasi lintas mata pelajaran, misalnya guru Bahasa Indonesia (materi struktur teks naratif) dan IPS (peristiwa sosial) terlibat atau diajak bermitra untuk memperkaya sudut pandang cerita.
- 4) Orang tua/wali dan masyarakat (seniman atau praktisi) dilibatkan dalam aktivitas mendengar cerita atau presentasi cerita (adegan) sebagai audiens dan sebagai narasumber untuk wawancara ringan.

c. Lingkungan Pembelajaran

Desain lingkungan belajar fleksibel dan mendukung eksplorasi berikut.

- 1) Fisik (sarana dan prasarana) berupa kelas interaktif, area terbuka, taman sekolah, atau ruang kreatif yang memberikan peluang murid melakukan kegiatan berimprovisasi dialog dan gerak secara leluasa.
- 2) Ruang virtual misalnya Google Docs untuk penulisan lakon cerita bersama, forum diskusi daring, dan Wordwall untuk simulasi tokoh dan asesmen.
- 3) Kontekstual, yaitu belajar pada lingkungan sekitar (masyarakat, sekolah, dan rumah) yang dijadikan sumber observasi dan inspirasi cerita.

d. Pemanfaatan Teknologi Digital

Adanya teknologi dimanfaatkan untuk memfasilitasi interaktivitas dan personalisasi peserta didik dalam pembelajaran, sebagai berikut.

- 1) Perencanaan dan dokumentasi memanfaatkan Google Docs untuk kerja sama penulisan lakon cerita, juga Canva untuk visualisasi karakter dan presentasi.
- 2) Simulasi dan improvisasi dialog menggunakan ponsel untuk melakukan analisis ulang (*self-evaluation*) dan merekam video cerita.
- 3) Penilaian digital dengan memanfaatkan Google Form untuk refleksi mandiri dan penilaian teman sejawat, juga Wordwall untuk penilaian.
- 4) *Augmented Reality* (AR) atau Flipgrid dapat dimanfaatkan untuk menciptakan karakter dan sebagai ruang imajinatif untuk mendorong pengalaman bermain.

8. Apersepsi

Untuk mewujudkan keterkaitan pembelajaran dengan pengalaman sebelumnya dan mendorong serta membangun minat peserta didik, guru dapat memulai kegiatan Cerita Bergilir. Pada permainan ini, satu peserta didik memulai satu kalimat pembuka cerita, lalu peserta didik berikutnya melanjutkan dengan satu kalimat, dan seterusnya hingga terbentuk satu rangkaian cerita pendek yang utuh. Aktivitas ini bukan hanya mencairkan suasana, tetapi juga melatih imajinasi, cara berpikir kritis, dan kemampuan konsentrasi peserta didik.

Sebagai alternatif, guru dapat memutar video pendek tanpa suara yang menampilkan sebuah peristiwa seperti anak bermain, suasana di pasar, dan kondisi banjir atau bencana alam. Peserta didik diminta menebak dan membangun narasi cerita berdasarkan apa yang mereka lihat. Kegiatan ini mengasah kemampuan observasi dan mengaitkan keterhubungan pengetahuan peserta didik tentang dunia nyata ke dalam konteks pementasan teater. Bentuk apersepsi ini mendorong peserta didik berpikir secara reflektif, kontekstual, dan kreatif selaras dengan semangat pembelajaran bermakna dalam pendekatan *deep learning* (PM).

9. Formatif Awal

Penilaian pada awal pembelajaran Bab II penting dilakukan untuk mengetahui kesiapan peserta didik dalam mengikuti kegiatan bab ini yaitu Merangkai Cerita, Merangkai Peristiwa. Tujuannya adalah sebagai berikut.

- a. Mengukur penguasaan peserta didik terhadap materi prasyarat mencakup kemampuan berimajinasi, mengamati, dan menyusun lakon cerita sederhana atau pendek.
- b. Mengetahui kemampuan awal peserta didik dari beberapa aspek pengetahuan memahami alur cerita, keterampilan mengekspresikan ide cerita secara lisan atau tertulis, dan sikap keberanian dan keterbukaan terhadap gagasan teman.

Penilaian ini dapat dilakukan melalui dua jenis asesmen formatif berikut.

- a. Kognitif, yaitu dengan memberikan pertanyaan terbuka tentang pengalaman peserta didik menyusun cerita atau menyimak pertunjukan teater.
- b. Non-Kognitif, yaitu melalui observasi sikap saat berdiskusi, keberanian menyampaikan pendapat, dan kemampuan berkolaborasi.

Hasil asesmen tersebut digunakan untuk merancang strategi pembelajaran yang terdiferensiasi sesuai dengan kebutuhan dan potensi masing-masing peserta didik. Dengan demikian, keseluruhan pembelajaran dapat berlangsung secara partisipatif, inklusif, dan bermakna.

B. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan 1 Memilih Cerita

Pada Kegiatan 1, peserta didik berlatih menemukan dan mengenali peristiwa aktual yang terjadi dalam masyarakat melalui observasi, membaca buku, majalah, koran, film dokumenter, atau cerita yang beredar di masyarakat. Kegiatan ini melatih kepekaan, kepedulian, dan keingintahuan peserta didik terhadap permasalahan dalam masyarakat.

1. Tujuan Kegiatan

- a. Peserta didik memiliki kepekaan dan kejelian dalam memilih cerita berdasarkan peristiwa aktual dalam lingkungan sekitar.
- b. Peserta didik mampu menemukan aspek menarik yang dapat dijadikan cerita untuk dikembangkan menjadi naskah lakon.

2. Langkah-Langkah Kegiatan

a. Tabel Pengalaman Belajar

Tabel 2.1 Pengalaman Belajar Kegiatan Memilih Cerita

Kegiatan	Pengalaman Belajar	Karakteristik
Observasi	Memahami	Menerapkan dan mengidentifikasi permasalahan yang menarik dalam masyarakat.
Menyimak Film	Memahami	Mengidentifikasi, menemukan, dan menerapkan aspek naratif dalam film sebagai sumber penciptaan.
Membaca Peristiwa	Memahami	Mengidentifikasi, menemukan, dan menerapkan aspek naratif dalam peristiwa sebagai sumber penciptaan.
Mendengar Cerita Ibu	Memahami dan Merefleksi	Menyimak dan menerapkan cerita sebagai bentuk regulasi diri, yaitu mengaktifkan pikiran dan perasaan keindahan secara sistematis untuk menciptakan karya.

b. Kegiatan Pembuka

Kegiatan pembelajaran ini membutuhkan kecermatan, kepekaan, dan kemampuan mencatat peristiwa menarik dalam kehidupan sehari-hari. Peserta didik dilatih kepekaan sosialnya agar mampu merasakan permasalahan yang ada. Tanamkan keyakinan pada peserta didik bahwa permasalahan di lingkungan masyarakat merupakan sumber cerita yang dapat diolah menjadi pertunjukan teater. Jelaskan tujuan pembelajaran pada Bab II secara rinci dan jelas agar mudah dipahami.

1) Cerita Berantai 1

Kegiatan ini akan melatih kepekaan peserta didik dalam memahami berbagai permasalahan menarik yang terjadi di lingkungan sekitar. Peserta didik akan menceritakan satu peristiwa yang terjadi pada tetangganya, lingkungan rumah, atau peristiwa aktual lain yang dianggapnya menarik. Guru yang menentukan kapan cerita diakhiri untuk dilanjutkan oleh peserta didik yang berdiri di sebelah kanannya.

2) Cerita Berantai 2

Kegiatan ini akan melatih keterampilan peserta didik dalam menyusun cerita berdasarkan kalimat yang diberikan guru. Peserta didik akan melanjutkan kalimat yang disampaikan guru menjadi sebuah cerita. Ketika peserta didik berhenti bercerita karena tidak bisa merangkai ceritanya lebih lanjut, peserta didik yang berdiri di sebelah kanannya akan melanjutkan. Cerita berantai akan terus bergulir sampai semua peserta didik mendapat giliran bercerita.

c. Kegiatan Inti

Sebelum kegiatan dimulai, pastikan peserta didik telah menyiapkan peralatan untuk mencatat dan merekam. Untuk mengawali kegiatan inti, guru dapat melakukan kegiatan yang membantu peserta didik termotivasi untuk memahami peristiwa aktual yang terjadi dalam masyarakat.

Peserta didik mengerjakan aktivitas ini pada lembar kerja pada tautan berikut.

<https://bukupusbuk.id/s/Keg1>



Menyimak Film Dokumenter

Kegiatan ini untuk menemukan dan mengenali peristiwa-peristiwa aktual dalam film dokumenter yang ditayangkan di kelas. Film dokumenter yang ditayangkan merupakan komplikasi dari berbagai peristiwa aktual seperti permasalahan keluarga, tawuran remaja, bencana alam, korban perang, kerusakan lingkungan, dan sebagainya. Peserta didik memilih, mencatat, dan menentukan sisi yang menarik dari peristiwa tersebut. Peserta didik diminta untuk mempresentasikan dan membuat argumentasi tentang aspek yang menarik dalam film tersebut.

Mendengar Cerita Ibu

Kegiatan ini melatih peserta didik menemukan cerita yang menarik berdasarkan peristiwa masa lalu. Peserta didik meminta kepada ibunya untuk mengisahkan peristiwa-peristiwa lampau yang menarik. Kegiatan ini menemukannya kembali cerita peserta didik pada masa kecil atau peristiwa menarik yang terjadi dalam keluarga. Peserta didik mencatat dan mendiskusikannya dalam kegiatan pembelajaran di sekolah.

Membaca Peristiwa

Kegiatan ini bertujuan menemukan dan mengenali peristiwa aktual dalam berita, buku, surat, atau dokumen tertulis. Peserta didik membacakan peristiwa-peristiwa tersebut dengan artikulasi, tempo, dan irama yang baik sehingga menumbuhkan impresi bagi yang mendengar. Peristiwa yang dibacakan adalah peristiwa yang mengandung konflik, permasalahan, atau peristiwa menggugah perasaan. Kegiatan ini akan melatih kepekaan peserta didik terhadap masalah aktual melalui bacaan.

Instruksi untuk peserta didik:

- Tunjukkan empat atau lima peserta didik yang dapat membacakan cerita dengan baik.
- Setelah mereka membacakan bacaan, tunjukkan peserta didik lain untuk menyampaikan kesannya tentang isi bacaan tersebut.
- Setelah peserta didik menyampaikan kesannya, ajukan pertanyaan-pertanyaan yang membantu peserta didik memahami isi bacaan secara komprehensif.
- Mintalah peserta didik untuk menuliskan kesannya dalam satu atau dua paragraf.

d. Kegiatan Penutup

Kegiatan diakhiri dengan diskusi tentang peristiwa aktual dan muatan cerita yang mengandung aspek dramatik. Guru memberikan catatan dan pertanyaan-pertanyaan yang bersifat reflektif kepada peserta didik. Guru bisa mengajukan pertanyaan-pertanyaan berikut.

- 1) Peristiwa aktual apa yang menurut kalian menarik?
- 2) Faktor apa yang membuat peristiwa tersebut menarik?
- 3) Apakah peristiwa tersebut memberikan kesan tertentu?
- 4) Apakah tokoh-tokoh dalam peristiwa tersebut membuat kalian menaruh simpati atau antipati?
- 5) Apakah kesulitan yang kalian hadapi dalam menyusun cerita?

3. Diferensiasi Pembelajaran

Diferensiasi dalam kegiatan ini adalah diferensiasi konten berdasarkan minat peserta didik.

- a. Kelompok peserta didik yang menyukai alam diberi kegiatan mengamati lingkungan alam, misalnya lingkungan sekolah, kerusakan hutan, atau pencemaran sungai.
- b. Kelompok peserta didik yang menyukai peristiwa sosial ditugaskan melakukan observasi di masyarakat sekitar.
- c. Kelompok peserta didik yang menyukai film diminta mencermati film dokumenter.
- d. Kelompok peserta didik yang menyukai cerita rakyat diminta membaca dan menganalisis cerita-cerita rakyat.

4. Pendampingan Guru, Orang Tua, atau Orang Dewasa

Orang tua atau orang dewasa memiliki peran yang penting dalam mengawasi peserta didik yang melakukan observasi di lingkungan masyarakat, terutama untuk pengamatan yang dilakukan di lingkungan yang berpotensi mengancam keselamatan peserta didik. Tanamkan bahwa peristiwa menarik dapat ditemukan di lingkungan sekitar, sehingga orang tua bisa melakukan pengawasan. Sangat berisiko apabila peserta didik yang belum cukup dewasa melakukan pengamatan di lingkungan yang rawan konflik dan kriminalitas.

5. Miskonsepsi Materi dalam Pembelajaran

Peristiwa menarik yang diangkat menjadi cerita atau naskah lakon dapat diambil dari beberapa peristiwa sehari-hari dengan cara menggabungkan, menambahkan, memvariasikan, atau mengolah menjadi cerita yang bersifat fiktif. Tokoh bisa diambil, digabungkan, atau diperkaya dimensi karakternya dari tokoh-tokoh yang berasal dari peristiwa yang berbeda. Miskonsepsi yang sering muncul adalah membuat cerita atau naskah lakon dari satu peristiwa sehari-hari. Oleh karena itu, tugaskan peserta didik untuk mengamati beberapa peristiwa dalam kehidupan sehari-hari.

6. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Pembelajaran alternatif dilakukan ketika guru berhalangan hadir di kelas atau sebagai aktivitas pengganti jika peserta didik tidak dapat mengikuti pembelajaran. Dua aktivitas berikut dapat dijadikan alternatif.

a. Bertukar Peristiwa

Pada kegiatan ini, peserta didik menghubungi teman di luar kota atau luar pulau untuk mendapatkan peristiwa aktual di daerahnya. Melalui kegiatan ini, peserta didik akan mendapatkan peristiwa aktual yang terjadi di daerah lain atau di pulau lain. Peserta didik diminta mendeskripsikan peristiwa tersebut dan diarsipkan sebagai bahan untuk dikembangkan menjadi naskah lakon.

b. Membaca Mural

Pada kegiatan ini, peserta didik diminta mengamati mural, baik secara langsung maupun melalui internet. Peserta didik diminta menemukan peristiwa yang menarik dalam mural tersebut. Peserta didik lalu mendeskripsikan hasil penelusuran peristiwa aktual dalam mural dan mengarsipkan dengan baik.

7. Formatif

Penilaian formatif pada kegiatan ini berupa rubrik, yang berfungsi untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam mengenali dan mengolah peristiwa sehari-hari menjadi cerita atau lakon yang memikat. Guru menuliskan “Mampu” atau “Belum Mampu” pada kolom indikator.

No	Indikator Capaian Kegiatan	Keterangan	
		Mampu	Belum Mampu
1	Menemukan peristiwa di lingkungan sekitar untuk diamati.		
2	Memilih peristiwa sehari-hari yang menarik di lingkungan sekitar.		
3	Memilih aspek yang menarik dari peristiwa yang diamati.		
4	Memilih aspek menarik dari satu peristiwa yang diamati.		
5	Memilih satu aspek menarik dari dua peristiwa yang diamati untuk digabungkan menjadi satu cerita fiktif.		

Kegiatan 2

Membuat Cerita

Pada Kegiatan 2, peserta didik berlatih membuat cerita berdasarkan peristiwa aktual yang menarik. Cerita yang dibuat berupa peristiwa dramatik yang dapat dimainkan dalam pertunjukan berdurasi pendek. Kegiatan ini melatih peserta didik agar dapat menulis cerita dengan struktur penulisan yang baik

1. Tujuan Kegiatan

- Menyusun cerita dari peristiwa aktual.
- Mengimplementasikan aspek dramatik dalam cerita.

2. Langkah-Langkah Kegiatan

a. Pengalaman Belajar

Tabel 2.2 Pengalaman Belajar Kegiatan Membuat Cerita

Kegiatan	Pengalaman Belajar	Karakteristik
Membuat Kerangka Cerita	Memahami dan Mengaplikasi	Menerapkan dan mengembangkan imajinasi untuk membuat kerangka cerita.
Cermin Dua Tokoh	Mengaplikasi	Menerapkan dan mengembangkan imajinasi untuk mengeksplorasi karakter tokoh.
Merangkai Cerita	Mengaplikasi dan Merefleksi	Menerapkan dan mengembangkan imajinasi serta melakukan regulasi diri, yaitu mengaktifkan pikiran dan perasaan keindahan secara sistematis untuk merangkai cerita.

b. Kegiatan Pembuka

Kegiatan ini melatih peserta didik menulis cerita berdasarkan peristiwa aktual yang menarik. Kegiatan ini memberikan pengalaman kepada peserta didik untuk menuangkan gagasannya dalam bentuk cerita. Peserta didik berlatih membuat struktur cerita, penokohan, dan latar peristiwa dalam bentuk yang sederhana. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran pada Bab II secara rinci dan jelas agar mudah dipahami. Untuk mengawali kegiatan inti, guru dapat melakukan kegiatan yang membantu peserta didik memahami proses penulisan cerita. Dua kegiatan berikut dapat dijadikan dipilih sebagai kegiatan pembuka.

1) Merangkai Gambar

Kegiatan ini akan melatih peserta didik dalam menyusun peristiwa melalui media gambar. Peserta didik diberikan tujuh kartu bergambar yang dapat dirangkai menjadi satu peristiwa. Rangkaian gambar bisa berupa tujuh foto yang ditayangkan pada layar. Peserta didik diminta untuk menata kembali dalam urutan cerita yang lebih terstruktur.

2) Papan Cerita

Kegiatan ini akan melatih keterampilan peserta didik dalam menyusun cerita dalam bentuk gambar sederhana. Selain keterampilan menyusun cerita, peserta didik mendapatkan pengalaman merangkai gambar yang membentuk cerita. Berikan tujuh kalimat yang akan divisualkan dalam papan cerita. Kalimat yang diberikan adalah kalimat sederhana yang membentuk rangkaian cerita. Sediakan tujuh panel sebagai media untuk merangkai gambar.

c. Kegiatan Inti

Sebelum kegiatan dimulai, pastikan peserta didik telah menyiapkan peralatan untuk mencatat atau laptop. Pastikan peserta didik dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dalam suasana yang nyaman.

Membuat Kerangka Cerita

Kegiatan ini melatih peserta didik membuat kerangka cerita yang akan dijadikan dasar menulis cerita. Kerangka cerita akan menuntun peserta didik menghasilkan cerita dengan struktur yang baik. Kerangka cerita terdiri dari awal cerita, puncak cerita, dan akhir cerita. Pada awal cerita, peserta didik memaparkan permasalahan yang terjadi. Puncak cerita menggambarkan permasalahan mencapai kerumitan dan sulit dipecahkan. Pada bagian akhir, permasalahan dapat diselesaikan.

Instruksi untuk peserta didik:

- Buatlah kelompok dengan jumlah anggota tiga orang peserta didik.
- Instruksikan kepada peserta didik untuk menetapkan cerita yang akan dibuat.
- Mintalah peserta didik berdiskusi untuk menentukan bagian awal cerita, puncak cerita, dan akhir cerita.
- Tegaskan kembali untuk melakukan observasi sesuai waktu yang ditentukan.
- Setelah berdiskusi, peserta didik diminta untuk menuliskan dan mempresentasikannya.

Cermin Dua Tokoh

Kegiatan ini melatih peserta didik membentuk karakter tokoh dalam cerita. Peserta didik menyusun tujuan, keinginan, dan ambisi tokoh yang akan dihadirkan dalam cerita. Dua tokoh yang akan dihadirkan dalam cerita adalah tokoh protagonis dan antagonis. Membentuk karakter tokoh dalam kegiatan ini akan dilakukan dengan langkah-langkah berikut.

Instruksi untuk peserta didik:

- Instruksikan kepada peserta didik untuk bekerja berpasangan.
- Instruksikan kepada peserta didik untuk menentukan satu tokoh protagonis dan antagonis.
- Peserta didik A menyebutkan tokoh protagonis atau antagonis yang dipilih dan menceritakannya kepada pasangannya, yaitu peserta didik B, tentang tokoh tersebut.
- Contoh: Aku Tupai yang ingin menyelamatkan anakku dari Ular yang jahat. Ular jahat itu akan memangsa anakku. Seandainya engkau menjadi Tupai, apa yang akan engkau lakukan?
- Peserta didik B harus menjawab pertanyaan peserta didik A.
- Setelah peserta didik A mendapat jawaban dari peserta didik B, giliran peserta didik B yang bertanya kepada peserta didik A. Peserta didik B menjadi tokoh Ular yang disebutkan peserta didik A sebelumnya.
- Contoh: Aku adalah Ular yang akan memangsa anakmu. Jika engkau menjadi tokoh Ular, apa yang akan engkau lakukan?
- Peserta didik A harus menjawab pertanyaan peserta didik B.
- Mintalah peserta didik untuk mencatat hasil kegiatan ini yaitu mencatat apa yang dilakukan tokoh Tupai dan apa yang akan dilakukan tokoh Ular.

Merangkai Cerita

Kegiatan ini melatih peserta didik membuat cerita yang menarik berdasarkan peristiwa aktual yang telah dituliskan. Dalam peristiwa aktual terkandung narasi yang bisa dituliskan kembali menjadi sebuah cerita. Peserta didik memilih berdasarkan konflik atau permasalahan yang terdapat dalam peristiwa. Kegiatan ini melatih peserta didik untuk menemukan aspek yang menarik, aktual, dan bermakna untuk diubah menjadi cerita.

Instruksi untuk peserta didik:

- Peserta didik diminta untuk menentukan salah satu peristiwa yang dianggap menarik.
- Berdasarkan peristiwa yang dipilih, peserta didik ditugaskan untuk membuat cerita ringkas yang bisa dijadikan dasar membuat pertunjukan.
- Instruksikan kepada peserta didik untuk mencermati pedoman menulis cerita yang telah diberikan.

Pedoman menyusun cerita:

- 1) Pilihlah cerita yang menurut kalian memberi kesan tertentu.
- 2) Susunlah cerita dengan memperhatikan hubungan sebab akibat yang logis.
- 3) Susunlah cerita dengan memasukkan konflik dan ketegangan.
- 4) Cerita yang ditulis memunculkan bayangan peristiwa pada pembaca.

Contoh cerita:

Lina memberanikan diri mengejar para pemburu. Tiga pemburu yang menentangsangkar burung menghentikan langkahnya. Mereka menatap Lina yang berdiri agak gemetar. Lina menghentikan pemburu sambil menahan rasa takut. Lina minta pemburu melepaskan burung hasil tangkapannya. Lina sampaikan bahwa anak-anak burung kelaparan menunggu induknya pulang memberi makan. Pemburu berwajah beringas itu menghardik Lina sambil tertawa senang. Pemburu berbalik memaksa Lina menunjukkan sarang burung. Lina panik dan mengatakan tidak akan menunjukkan. Pemburu tidak akan memberikan induk burung kalau Lina tidak menunjukkan sarangnya. Lina makin cemas melihat induk burung yang terluka. Terbayang anak-anak burung yang lapar menunggu induknya.

d. Kegiatan Penutup

Kegiatan diakhiri dengan diskusi tentang pembuatan cerita yang menarik. Guru memberikan catatan, ulasan, dan memantik kreativitas peserta didik untuk mengembangkan cerita menjadi menarik. Guru memberikan koreksi tentang penggunaan bahasa, diksi, dan teknik penulisan. Guru bisa mengajukan pertanyaan-pertanyaan berikut.

- 1) Faktor apa yang membuat peristiwa tersebut menarik?
- 2) Apakah peristiwa tersebut memberikan kesan tertentu?
- 3) Apakah tokoh-tokoh dalam peristiwa tersebut membuat kalian menaruh simpati atau antipati?
- 4) Apakah kesulitan yang kalian hadapi dalam menyusun cerita?

3. Diferensiasi Pembelajaran

Diferensiasi dalam kegiatan ini adalah diferensiasi konten berdasarkan minat peserta didik.

- a. Kelompok peserta didik yang menyukai alam diberi kegiatan membuat kerangka cerita atau cerita tentang lingkungan alam, misalnya tentang pennebangan liar, pencemaran laut, sampah, dan sebagainya.
- b. Kelompok peserta didik yang menyukai peristiwa sosial ditugaskan membuat kerangka cerita atau cerita kondisi sosial, konflik dalam masyarakat, atau toleransi dalam masyarakat.
- c. Kelompok peserta didik yang menyukai film diminta membuat kerangka cerita atau cerita dari film-film dokumenter.
- d. Kelompok peserta didik yang menyukai cerita rakyat dapat ditugaskan membuat kerangka naskah lakon atau naskah lakon dari cerita-cerita rakyat Nusantara.

4. Pendampingan Guru, Orang Tua, atau Orang Dewasa

Kegiatan yang berhubungan dengan mengarang relatif aman bagi peserta didik. Akan tetapi, guru tetap perlu melakukan pengawasan ketika peserta didik menggunakan alat-alat yang terhubung dengan listrik. Utamanya peserta didik perlu pendampingan untuk menghindari kecerobohan dalam melakukan kegiatan.

5. Miskonsepsi Materi dalam Pembelajaran

Miskonsepsi yang sering terjadi adalah tentang kerangka cerita yang diidentikkan dengan sinopsis. Akibatnya kerangka cerita sulit dikembangkan menjadi cerita yang menarik. Kerangka cerita harus bersifat terbuka untuk dikembangkan menjadi cerita. Kerangka cerita harus menyajikan peristiwa dideskripsikan dengan jelas.

6. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Pembelajaran alternatif bisa dilakukan ketika guru berhalangan hadir di kelas atau sebagai aktivitas pengganti jika peserta didik tidak dapat mengikuti pembelajaran. Dua aktivitas berikut dapat dijadikan alternatif.

a. Cerita Teman

Pada kegiatan ini, peserta didik menggali pengalaman menarik yang pernah dialami temannya. Peserta didik berlatih melakukan wawancara, mengembangkan, dan menuliskan cerita berdasarkan pengalaman menarik temannya.

b. Bermain Imajinasi

Pada aktivitas ini, peserta didik diminta mengembangkan cerita dengan teknik ‘seandainya.’ Teknik menyusun cerita ini akan mengembangkan imajinasi peserta didik dalam menciptakan peristiwa fiktif. Peserta didik berlatih menyusun cerita berdasarkan kekuatan imajinasi.

Peserta didik mengerjakan aktivitas ini pada lembar kerja pada tautan berikut.

https://bukupusbuk.id/s/LKPD2_bab2



7. Formatif

Skala dikotomi digunakan untuk mengetahui capaian peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran kegiatan ini. Penilaian meliputi dua kategori, yaitu Mampu dan Belum Mampu.

Tabel 2.3 Contoh Penilaian Formatif untuk Kegiatan Membuat Cerita

Nama Peserta Didik	Indikator				Catatan
	Membuat kerangka cerita	Membuat cerita berdasarkan kerangka cerita	Membuat cerita berdasarkan peristiwa sehari-hari yang menarik	Menciptakan tokoh dengan karakter yang menarik	
Malinda	Mampu	Belum Mampu	Belum Mampu	Belum Mampu	Belum mampu mengembangkan kerangka cerita menjadi cerita.
Siswanto	Mampu	Mampu	Mampu	Belum Mampu	Belum mampu menggambarkan aspek fisik tokoh.
Sabrina	Mampu	Mampu	Mampu	Mampu	Mampu mengembangkan kerangka cerita menjadi cerita dengan tokoh-tokoh yang menarik.

Kegiatan 3

Dari Naratif Ke Dramatik

Pada Kegiatan 3, peserta didik akan belajar memahami karakteristik naskah lakon yang bersifat dramatik. Pemahaman ini dijadikan dasar untuk belajar merangkai cerita dalam bentuk naskah lakon. Fungsi utama naskah lakon adalah untuk dipentaskan. Peserta didik belajar membuat dialog dan petunjuk pemanggungan yang efektif sehingga memenuhi syarat sebagai naskah lakon.

1. Tujuan Pembelajaran

- Memahami karakteristik naskah lakon.
- Menulis naskah lakon dalam bentuk fragmen.

2. Langkah-langkah Kegiatan

a. Pengalaman Belajar

Tabel 2.4 Pengalaman Belajar Kegiatan Dari Naratif ke Dramatik

Kegiatan	Pengalaman Belajar	Karakteristik
Menciptakan Konflik	Memahami	Menerapkan dan mengembangkan imajinasi untuk menciptakan konflik.
Menulis Dialog	Mengaplikasi	Menerapkan dan mengembangkan imajinasi untuk mengeksplorasi dialog sesuai karakter tokoh.
Menulis Petunjuk Pemanggungan	Mengaplikasi	Menerapkan dan mengembangkan imajinasi untuk mengeksplorasi petunjuk pemanggungan.
Membangun Aspek Dramatik	Mengaplikasi	Menerapkan dan mengembangkan imajinasi serta mengeksplorasi aspek dramatik.
Menulis Fragmen	Mengaplikasi dan Merefeksi	Menerapkan, mengembangkan, dan mengeksplorasi imajinasi dalam menulis fragmen sebagai bentuk regulasi diri.

b. Kegiatan Pembuka

Pada kegiatan pembuka, guru dapat mengondisikan peserta didik agar mengikuti kegiatan dengan sungguh-sungguh dan memusatkan perhatian pada kegiatan. Mulailah dengan membagikan cerita pendek dan naskah lakon. Ajaklah peserta didik membaca bersama-sama. Guru menunjuk dua orang peserta didik, yang masing-masing diminta membacakan cerita pendek dan naskah lakon secara bergantian. Peserta didik yang lain diminta untuk menyimak dan mencermati perbedaan antara cerita pendek dengan naskah lakon. Jelaskan perbedaan antara cerita pendek dengan naskah lakon. Jelaskan pula tujuan pembelajaran dalam kegiatan ini.

c. Kegiatan Inti

Sebelum kegiatan dimulai, berilah waktu kepada peserta didik untuk istirahat sebentar. Berikan izin jika ada peserta didik yang ingin ke toilet. Mulailah kegiatan setelah peserta didik dalam kondisi yang nyaman dan dapat berkonsentrasi kembali untuk mengikuti kegiatan ini.

Menulis Petunjuk Pemanggungan

Naskah lakon membutuhkan deskripsi yang memberi petunjuk tentang pemanggungan. Dalam naskah lakon, petunjuk pemanggungan disebut *nebentext*, yaitu deskripsi yang memberi petunjuk tentang ruang, waktu, laku tokoh, suasana, dan aspek teknis terkait pemanggungan.

Instruksi untuk peserta didik:

- Peserta didik diminta mendeskripsikan latar tempat dan latar waktu dalam naskah lakon.
- Peserta didik diminta mendeskripsikan suasana yang melingkupi peristiwa dalam naskah lakon.
- Peserta didik diminta mendeskripsikan aspek teknis yang terkait pemanggungan.

Contoh:

- **Deskripsi Latar Tempat dan Waktu**

Sebuah hutan ditumbuhi pohon-pohon besar. Batang pohon tampak basah. Akar-akar menjulur dari atas. Dalam lebatnya pepohonan, seberkas cahaya matahari menerobos di antara batang-batang menciptakan kilau di pucuk-pucuk daun perdu.

- **Deskripsi Laku Tokoh**

Luna diam-diam mengambil pisau dari pinggangnya. Matanya mengawasi rimbunan pohon sambil mencermati suara auman lirih yang terdengar.

- **Deskripsi Suasana**

Malam senyap terasa menyayat. Suara tetesan air terdengar jelas. Lantunan tembang terdengar lambat-lambat dari jauh.

- **Deskripsi Aspek Teknis**

Tampak dari atas panggung turun layar pelan. Sorotan dari LCD menayangkan video kerusakan hutan. Menyusul tonggak-tonggak kayu menghitam turun pelan di sebelah kanan dan kiri layar.

Membangun Aspek Dramatik

Aspek dramatik merupakan aspek penting dalam naskah lakon. Membangun aspek dramatik dilakukan dengan mencermati konflik, perkembangan cerita, dan struktur dramatik. Naskah lakon berdurasi pendek menjadi menarik karena karena pengolahan aspek dramatik.

Instruksi untuk peserta didik:

- Pahami alur cerita dalam rancangan naskah lakon berdurasi pendek. Rancangan dapat berupa *treatment*.
- Temukan puncak peristiwa dalam rancangan naskah lakon tersebut.
- Pertajam konflik yang terjadi dalam rancangan naskah lakon tersebut.
- Susunlah peristiwa dalam bentuk struktur dramatik yang berisi pengenalan masalah, konflik menanjak, klimaks, dan penyelesaian masalah.
- Buatlah dialog yang menggambarkan peristiwa mencapai klimaks.

Menulis Fragmen

Fragmen adalah penggalan cerita dari suatu bangunan cerita yang utuh, yang disajikan dengan menarik seolah-olah sebuah kisah yang berdiri sendiri. Sebuah penggalan cerita tentu saja tidak utuh. Ibarat kepingan *puzzle* yang sebenarnya telah memiliki bentuk sendiri yang mampu memberi gambaran terkait kepingan-kepingan yang lain. Fragmen bukan peristiwa dalam naskah lakon yang utuh, tetapi mampu menyuguhkan peristiwa yang menarik dan memiliki kualitas dramatik. Dalam kegiatan ini, peserta didik belajar menulis fragmen dengan durasi 7—10 menit atau 3—5 halaman.

Instruksi untuk peserta didik:

- Peserta didik diminta untuk memastikan konflik yang akan ditulis dalam bentuk fragmen.
- Peserta didik diminta menetapkan tokoh-tokoh yang terdapat dalam peristiwa yang akan ditulis menjadi fragmen.

- Peserta didik diminta membuat alur cerita singkat yang menggambarkan peristiwa, kerumitan peristiwa, dan akhir dari kerumitan peristiwa.

Temukan contoh kegiatan lain pada tautan berikut.

https://bukupusbuk.id/s/keg3_dialog



d. Kegiatan Penutup

Kegiatan diakhiri dengan diskusi tentang teknik menulis naskah lakon dalam bentuk fragmen. Diskusi difokuskan pada kesulitan peserta didik dalam membuat dialog yang menggambarkan karakter tokoh. Topik diskusi juga bisa berdasarkan kesulitan peserta didik dalam proses penulisan.

3. Diferensiasi Pembelajaran

Diferensiasi dalam kegiatan ini adalah diferensiasi konten berdasarkan minat peserta didik.

- Kelompok peserta didik yang menyukai alam diberi kegiatan membuat fragmen dengan tema tentang lingkungan alam, misalnya tentang penebangan liar, pencemaran laut, sampah, dan sebagainya.
- Kelompok peserta didik yang menyukai peristiwa sosial ditugaskan membuat fragmen dengan tema sosial, misalnya konflik masyarakat, kesenjangan sosial dalam masyarakat.
- Kelompok peserta didik yang menyukai film diminta membuat fragmen berdasarkan film yang telah dicermati.
- Kelompok peserta didik yang menyukai cerita rakyat diminta membuat fragmen berdasarkan cerita rakyat Nusantara.

4. Pendampingan Guru, Orang Tua, atau Orang Dewasa

Kegiatan menulis yang relatif tidak membutuhkan aktivitas fisik relatif kecil risikonya terhadap keamanan dan kesehatan peserta didik. Hal penting yang perlu diperhatikan guru, orang tua, atau orang dewasa adalah menjaga kenyamanan lingkungan pembelajaran.

5. Miskonsepsi Materi dalam Pembelajaran

Potensi miskonsepsi dalam pembelajaran adalah pemahaman tentang fragmen. Fragmen sebagai sebuah penggalan dari cerita utuh, memiliki karakter sebagai cerita yang mandiri. Pembaca atau penonton fragmen tidak semuanya mengakses cerita yang utuh. Oleh karena itu, pandangan yang menganggap bahwa fragmen semata-mata penggalan berisiko menghasilkan fragmen yang buruk. Solusinya adalah memberi pemahaman yang komprehensif dan dianjurkan melakukan pengeditan untuk menghasilkan keutuhan cerita.

6. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Pembelajaran alternatif bisa dilakukan ketika guru berhalangan hadir di kelas atau sebagai aktivitas pengganti jika peserta didik tidak dapat mengikuti pembelajaran. Dua aktivitas berikut dapat dijadikan alternatif.

a. Cerita Bergambar

Pada kegiatan ini, peserta didik mencermati komik, relief, wayang beber, atau mural. Peserta didik kemudian menafsirkan gambar, menemukan cerita dalam gambar, mengidentifikasi tokoh, dan mendeskripsikan cerita tersebut sebagai bahan untuk naskah lakon dalam bentuk fragmen.

b. Cerita dari Seberang

Pada aktivitas ini, peserta didik diminta untuk menghubungi sahabat melalui WhatsApp atau panggilan video. Utamakan sahabat yang dihubungi adalah sahabat yang berada di luar pulau. Mintalah cerita singkat tentang kehidupan yang unik atau cerita rakyat yang menarik di daerah sahabat peserta didik. Kemudian, peserta didik diminta mendeskripsikan cerita tersebut.

7. Formatif

Rubrik ini ditujukan pada peserta didik untuk mengukur pencapaiannya sendiri. Peserta didik diminta memberi tanda centang pada kolom keterangan sesuai pencapaiannya dalam pembelajaran kegiatan kali ini.

Indikator	Keterangan	
	Mampu	Belum Mampu
Memahami arti konflik dalam menulis naskah lakon.		

Indikator	Keterangan	
	Mampu	Belum Mampu
Menciptakan konflik antartokoh dalam naskah lakon.		
Menulis dialog yang menggambarkan peristiwa.		
Menulis dialog yang menggambarkan karakter tokoh.		
Menulis dialog yang menggambarkan karakter tokoh lain.		
Menulis petunjuk pemanggungan yang menggambarkan tempat terjadinya peristiwa.		
Menulis petunjuk pemanggungan yang menggambarkan keterangan waktu terjadinya peristiwa.		
Menulis petunjuk pemanggungan yang menggambarkan suasana.		
Menciptakan sinopsis fragmen.		
Menciptakan fragmen.		

Kegiatan 4 Improvisasi Dialog

Pada Kegiatan 4, peserta didik akan berlatih improvisasi dialog, yaitu berdialog secara spontan. Peserta didik akan berlatih mengucapkan dialog secara spontan tanpa direncanakan. Improvisasi dialog akan melatih keberanian, kepercayaan diri, dan ketangkasan peserta didik dalam berdialog.

1. Tujuan Pembelajaran

- Memahami teknik improvisasi dialog.
- Memainkan improvisasi dialog.

2. Langkah-Langkah Kegiatan

a. Pengalaman Belajar

Tabel 2.5 Pengalaman Belajar Kegiatan Improvisasi Dialog

Kegiatan	Pengalaman Belajar	Karakteristik
Berdialog dengan Benda	Memahami	Menerapkan dan mengembangkan imajinasi untuk membangun relasi dalam berdialog.

Kegiatan	Pengalaman Belajar	Karakteristik
Satu Kalimat, Satu Cerita	Mengaplikasi	Menerapkan dan mengembangkan imajinasi untuk mengeksplorasi ketangkasan dalam membangun cerita.
Dialog Tokoh	Mengaplikasi	Menerapkan dan mengembangkan imajinasi untuk mengeksplorasi dialog sesuai karakter tokoh.
Improvisasi Dua Tokoh	Mengaplikasi	Menerapkan dan mengembangkan imajinasi untuk mengeksplorasi keterampilan melakukan improvisasi.
Empat Mata Dadu	Mengaplikasi	Menerapkan dan mengembangkan imajinasi untuk mengeksplorasi keterampilan mengekspresikan dialog.
Cerita dari Ibu	Merefleksi	Menerapkan, mengembangkan, dan mengeksplorasi sumber cerita untuk meregulasi diri sebagai cara menemukan sistem membangun cerita.

b. Kegiatan Pembuka

Pada kegiatan pembuka, guru dapat mengondisikan peserta didik untuk mengikuti kegiatan dengan sungguh-sungguh dan memusatkan perhatian pada kegiatan. Mintalah peserta didik duduk dalam kondisi yang relaks dan nyaman. Pastikan posisi tubuh tegak, tidak boleh ada ketegangan. Ketegangan dapat dideteksi pada wajah, leher, dan pundak. Mulailah dengan latihan konsentrasi, yaitu memusatkan pikiran pada kegiatan yang dilakukan. Setelah peserta didik bisa mengondisikan diri dengan kegiatan, lanjutkan dengan berlatih pernapasan dan dasar-dasar olah vokal. Tujuannya untuk menjadikan peralatan suara memiliki fleksibilitas. Jelaskan tujuan konsentrasi, dasar-dasar pernapasan, dan olah vokal. Jelaskan tujuan kegiatan secara rinci dan jelas agar mudah dipahami. Untuk mengawali kegiatan inti, guru dapat melakukan latihan berikut.

1) Konsentrasi

Kegiatan ini akan melatih peserta didik untuk memusatkan pikiran pada wajah, badan, dan kaki. Jika pada wajah tampak tarikan, kerutan, atau tampak kaku berarti masih ada ketegangan pada tubuh.

Instruksi untuk peserta didik:

- Jika telah merasa nyaman, aturlah napas. Biarkan bernapas secara alami. Biarkan udara masuk melalui hidung, masuk ke dalam paru, dan keluar kembali. Minta peserta didik untuk merasakan masuk dan keluarnya udara. Pastikan tetap berkonsentrasi.
- Mintalah peserta didik untuk melupakan kejadian-kejadian yang dialami sebelum datang ke ruang kegiatan. Bujuk peserta didik secara persuasif untuk mengingat peristiwa yang membuat hatinya senang, gembira, dan bahagia.
- Jika peserta didik bisa merasakan suasana bahagia, mintalah untuk mengingat salah satu wajah teman sekelas yang dianggap paling akrab. Instruksikan untuk membayangkan wajahnya, posturnya, baju yang dipakai, cara berjalannya, cara bicaranya, dan sebagainya.
- Instruksikan untuk mengingat salah satu wajah teman sekelas yang paling tidak disukai. Instruksikan untuk membayangkan wajahnya, posturnya, baju yang dipakai, cara berjalannya, cara bicaranya, dan sebagainya.
- Jika terjadi perubahan ekspresi pada peserta didik, mintalah untuk mengingat-ingat sisi baik dari teman yang tidak disukainya. Bujuklah dengan kalimat yang persuasif, bahwa teman yang tidak disukainya itu pada dasarnya memiliki kebaikan. Jika teman yang tidak disukainya dianggap memiliki kesalahan, bujuklah untuk memaafkan.
- Akhiri latihan konsentrasi ini dengan mengatur napas kembali. Kondisikan agar bernapas secara alami dan peserta didik kembali merasa nyaman.

2) Pernapasan

Dalam kegiatan ini, peserta didik akan berlatih dasar-dasar pernapasan. Pernapasan menjadi dasar dalam berlatih olah vokal. Melalui latihan pernapasan, peserta didik dapat mengatur sistem pernapasan untuk menunjang produksi suara. Selain itu, pernapasan juga mengaktifkan dan melancarkan sirkulasi darah sehingga memberi dampak positif pada tubuh.

Instruksi untuk peserta didik:

- Instruksikan peserta didik untuk duduk dalam kondisi relaks. Seperti pada saat latihan konsentrasi, biarkan bernapas secara alami. Biarkan udara masuk melalui hidung, masuk ke dalam paru-paru, dan keluar kembali. Mintalah peserta didik untuk merasakan masuk dan keluarnya udara.

- Mintalah peserta didik untuk menghirup udara pelan-pelan melalui hidung, masuk ke dalam paru-paru dan menahannya sesaat, kemudian keluarkan melalui mulut.
- Pastikan tidak terjadi ketegangan pada saat menghirup, menyimpan, dan mengeluarkan udara.
- Instruksikan peserta didik untuk melakukan secara berulang-ulang sampai merasakan nyaman ketika melakukannya.
- Jika terjadi perubahan ekspresi pada peserta didik, mintalah untuk mengingat sisi baik dari teman yang tidak disukainya. Bujuklah dengan kalimat yang persuasif, bahwa teman itu pada dasarnya memiliki kebaikan. Jika teman tersebut dianggap memiliki kesalahan, bujuklah untuk memaafkan.
- Akhiri latihan konsentrasi ini dengan mengatur napas kembali. Kondisikan agar bernapas secara alami dan peserta didik kembali merasa nyaman.

3) Olah Vokal

Dalam kegiatan ini, peserta didik akan berlatih olah vokal. Olah vokal merupakan latihan untuk meningkatkan kualitas suara, seperti volume, warna suara, dan proyeksi suara. Melalui latihan olah vokal, peserta didik akan memiliki kualitas suara yang dibutuhkan untuk berdialog.

Instruksi untuk peserta didik:

- Instruksikan peserta didik agar tetap berdiri dalam lingkaran.
- Mintalah peserta didik untuk menghirup udara pelan-pelan melalui hidung, masuk ke dalam paru-paru dan menahannya sesaat, kemudian keluarkan melalui mulut. Lakukan minimal tiga kali putaran.
- Lanjutkan dengan menghirup udara pelan-pelan, masuk dalam paru-paru, tahan sesaat, dan keluarkan dengan menyuarakan vokal 'A' yang panjang sampai udara terdistribusi habis.
- Variasikan suara yang dikeluarkan dengan huruf vokal yang lain, juga konsonan, kata, dan kalimat.
- Pastikan pada saat latihan tersebut tidak terjadi ketegangan pada wajah, leher, dan dada.

c. Kegiatan Inti

Sebelum kegiatan dimulai, berilah waktu pada peserta didik untuk istirahat sebentar. Berikan izin jika ada peserta didik yang ingin ke toilet. Mulailah kegiatan setelah peserta didik dalam kondisi yang nyaman dan dapat berkonsentrasi kembali untuk mengikuti kegiatan.

Improvisasi Dua Tokoh

Kegiatan ini melatih kemampuan peserta didik dalam melakukan improvisasi secara berpasangan. Peserta didik belajar melakukan kerja sama untuk menciptakan improvisasi sesuai dengan tokoh yang dimainkan. Dalam kegiatan ini, peserta didik berlatih menetapkan dan mengembangkan sendiri konflik yang terjadi antara kedua tokoh.

Instruksi untuk peserta didik:

Peserta didik diminta untuk bekerja berpasangan. Berilah kebebasan untuk menentukan pasangannya agar mudah membangun *chemistry*. Setelah menentukan pasangannya, peserta didik berdiri berhadapan dengan jarak satu meter. Guru menentukan masing-masing sebagai peserta didik A dan peserta didik B. Berikutnya guru menentukan tokoh yang harus dimainkan oleh peserta didik, misalnya, peserta didik A menjadi hakim dan peserta didik B menjadi pencuri. Lakukan kegiatan ini dengan mengganti tokoh-tokoh yang harus diperankan peserta didik.

Empat Mata Dadu

Kegiatan ini melatih peserta didik memainkan cerita dengan teknik improvisasi. Selain memerankan tokoh, peserta didik memainkan cerita yang telah ditentukan. Melalui kegiatan ini, peserta didik mengembangkan kemampuannya dalam melakukan improvisasi. Guru menyiapkan media pembelajaran berupa dadu yang akan digunakan dalam permainan. Selain dadu, guru menyiapkan empat kartu yang berisi cerita yang akan dimainkan oleh peserta didik. Masing-masing kartu diberi tanda bulat sesuai jumlah mata dadu. Kartu pertama bertanda bulatan dengan jumlah 1, 2, 3, atau 4 sesuai jumlah mata dadu. Dalam kegiatan ini, guru hanya menuliskan empat cerita dengan tanda bulatan 1 sampai 4. Tanda bulatan 5 sampai 8 tanpa cerita, yang berarti peserta didik akan membuat cerita sendiri.

Contoh Cerita untuk Dadu Bermata Satu

Seorang gadis kecil pemberani tersesat di hutan yang dihuni oleh raksasa pemangsa manusia. Gadis pemberani itu mencari ayahnya yang sudah

seminggu tidak pulang. Konon ayahnya mencari kayu di hutan tersebut. Gadis pemberani itu bertemu dengan nenek tua yang tidak lain adalah penjelmaan raksasa jahat yang hendak memangsa gadis tersebut.

Instruksi untuk peserta didik:

- Peserta didik duduk melingkar seperti kegiatan sebelumnya.
- Salah satu peserta didik ditunjuk untuk maju ke tengah lingkaran dan melempar dadu yang telah disiapkan.
- Jika dadu yang dilempar menunjukkan satu bulatan, guru mengambil kartu dengan tanda satu bulatan. Peserta didik diminta untuk membacakan dan memainkan cerita dalam kartu tersebut.
- Peserta didik bebas memilih peserta didik lain untuk bermain dengannya. Peserta didik yang ditunjuk tidak boleh menolak.
- Jika dadu yang dilempar menunjukkan jumlah mata dadu lebih dari 4, guru menunjuk salah satu peserta didik untuk membuat cerita dan memainkannya dengan peserta didik yang melempar dadu.

Cerita dari Ibu

Pada kegiatan ini, peserta didik berlatih memainkan cerita menarik yang dikirim oleh ibu mereka, baik melalui WhatsApp atau panggilan video. Peserta didik dilatih kepekaannya dalam mencari sumber cerita. Melalui cerita ibu, peserta didik memperoleh kekayaan cerita yang dekat dengan kehidupannya.

Instruksi untuk peserta didik:

- Pada awal kegiatan, peserta didik diminta untuk menghubungi ibu masing-masing dan memastikan ibu dapat melakukan kegiatan interaktif.
- Instruksikan kepada peserta didik untuk menanyakan cerita yang menarik kepada ibu. Ibu diberi kebebasan untuk mengirimkan cerita.
- Jika ibu kesulitan menyusun cerita, mintalah untuk mengirimkan topik yang menarik.
- Berdasarkan cerita kiriman ibu, peserta didik memainkannya secara improvisasi.
- Rekamlah improvisasi yang dilakukan. Kirimkan kepada ibu atau keluarga. Mintalah pendapat mereka tentang permainan improvisasi yang telah dilakukan.

- Mintalah kepada peserta didik untuk mencatat pendapat tersebut dan menyampaikan pada kegiatan berikutnya.

Temukan contoh kegiatan lain pada tautan berikut.

https://bukupusbuk.id/s/keg4_1



Temukan contoh kegiatan lain pada tautan berikut.

https://bukupusbuk.id/s/Keg4_2

Temukan contoh kegiatan lain pada tautan berikut.

https://bukupusbuk.id/s/keg4_3



d. Kegiatan Penutup

Kegiatan diakhiri dengan diskusi tentang improvisasi dialog. Diskusi difokuskan pada kesulitan peserta didik dalam melakukan improvisasi dialog. Guru mencari akar permasalahannya dan memberikan solusi kepada peserta didik.

3. Diferensiasi Pembelajaran

Diferensiasi dalam kegiatan ini adalah diferensiasi konten berdasarkan kesiapan peserta didik. Guru dapat membagi kelas menjadi tiga kelompok, yaitu kelompok yang sudah paham, kelompok yang masih mengulang, dan kelompok yang siap diberi tantangan.

- a. Kelompok pertama untuk peserta didik yang telah memahami dasar-dasar dan teknik akting. Kelompok ini memeragakan improvisasi dialog sesuai indikator yang ditetapkan.
- b. Kelompok kedua untuk peserta didik yang belum mampu mengaplikasikan teknik akting. Kelompok ini diminta melakukan improvisasi dialog berdasarkan peristiwa sederhana yang dideskripsikan urutan peristiwanya secara detail.
- c. Kelompok ketiga adalah peserta didik yang siap diberi tantangan. Kelompok ini memeragakan improvisasi dialog secara kolaboratif dengan peristiwa yang relatif lebih kompleks.

4. Pendampingan Guru, Orang Tua, atau Orang Dewasa

Kegiatan improvisasi memiliki celah yang berisiko pada aspek keamanan dan kesehatan. Pada aspek keamanan, peserta didik perlu dipastikan dapat mengontrol emosinya agar sesuai takaran. Emosi yang berlebih akan berpengaruh pada aktivitas fisik yang tidak terkontrol. Pada aspek kesehatan, perlu dipastikan peserta didik dalam kondisi yang bugar.

5. Miskonsepsi Materi dalam Pembelajaran

Improvisasi membutuhkan keterampilan teknis, pengetahuan, dan aturan yang harus dijalankan secara konsisten. Improvisasi sering disalahtafsirkan sebagai permainan spontan yang bersifat bebas. Penting ditanamkan pada peserta didik bahwa improvisasi memiliki keterikatan waktu, konsistensi terhadap alur peristiwa yang dimainkan, karakter tokoh yang jelas, dan kerja sama dengan lawan bermain untuk menciptakan peristiwa dramatik. Aktor dilarang bersikap egois dalam membangun kolaborasi.

6. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Pembelajaran alternatif bisa dilakukan ketika guru berhalangan hadir di kelas atau sebagai aktivitas pengganti jika peserta didik tidak dapat mengikuti pembelajaran. Dua aktivitas berikut dapat dijadikan alternatif.

a. Cerita Bergambar

Pada kegiatan ini, peserta didik melakukan improvisasi berdasarkan cerita bergambar. Cerita bergambar dapat berupa komik, relief, wayang beber, atau mural. Dalam kegiatan ini peserta didik menafsirkan gambar, menentukan cerita, menentukan tokoh, dan memainkannya dengan cara improvisasi.

b. Cerita dari Seberang

Pada aktivitas ini, peserta didik diminta untuk menghubungi sahabat melalui WhatsApp atau panggilan video. Utamakan sahabat yang dihubungi adalah sahabat yang berada di luar pulau. Mintalah cerita singkat tentang kehidupan yang unik atau cerita rakyat yang menarik di daerah sahabat peserta didik. Peserta didik kemudian memainkan cerita tersebut dengan teknik improvisasi. Jika cerita yang dikirimkan panjang, pilihlah bagian yang menarik untuk dimainkan. Peserta didik dapat pula mengingat peristiwa yang pernah diceritakan oleh sahabat dari luar pulau untuk dimainkan.

7. Formatif

Rubrik ini ditujukan pada peserta didik untuk mengukur pencapaiannya sendiri. Peserta didik diminta memberi tanda centang pada kolom keterangan sesuai pencapaiannya dalam pembelajaran kegiatan kali ini.

Capaian Kegiatan	Keterangan Peserta Didik		
	Mudah	Sulit	Sulit Sekali
Memahami tema atau peristiwa yang akan dijadikan dasar improvisasi.			
Menyusun urutan peristiwa yang akan dimainkan.			
Membayangkan tokoh yang akan dimainkan.			
Mengucapkan dialog secara spontan.			
Mengucapkan dialog yang logis sesuai peristiwa.			
Mengucapkan dialog sesuai karakter tokoh.			
Menerapkan intonasi dalam dialog.			
Mengatur tempo dan irama dialog.			
Mengucapkan dialog yang relatif panjang.			
Merespons dialog lawan berlatih.			
Melakukan pingpong dialog dengan lawan berlatih.			
Membangun kerja sama dengan lawan berlatih.			
Membangun tangga dramatik dalam improvisasi.			

Kegiatan 5

Improvisasi Gerak

Pada Kegiatan 5 ini, peserta didik akan berlatih improvisasi gerak, yaitu melakukan gerak secara spontan. Kegiatan ini akan melatih peserta didik agar terampil dalam menciptakan gerak spontan tanpa direncanakan. Improvisasi gerak akan melatih keberanian, kepercayaan diri, dan mengembangkan perbendaharaan motif gerak. Kegiatan ini tidak hanya menekankan pada aspek gerak, tetapi juga melibatkan emosi, nalar, dan kreativitas.

1. Tujuan Pembelajaran

- Memahami teknik improvisasi gerak.
- Menampilkan improvisasi gerak.

2. Langkah-Langkah Kegiatan

a. Pengalaman Belajar

Tabel 2.6 Pengalaman Belajar Kegiatan Improvisasi Gerak

Kegiatan	Pengalaman Belajar	Karakteristik
Improvisasi Gerak dengan Musik	Memahami dan Mengaplikasi	Menerapkan dan mengembangkan imajinasi dan mengeksplorasi serta melakukan improvisasi gerak dengan iringan musik.
Respons Gerak	Mengaplikasi	Menerapkan dan mengembangkan imajinasi serta mengeksplorasi ketangkasan dalam merespons gerak.
Bergerak dalam Ruang	Mengaplikasi	Menerapkan dan mengembangkan imajinasi serta mengeksplorasi kemampuan merespons ruang dalam melakukan improvisasi.
Improvisasi Gerak Tokoh	Mengaplikasi	Menerapkan, mengembangkan imajinasi, dan mengeksplorasi teknik improvisasi gerak sesuai karakter tokoh.
Improvisasi Gerak Dua Tokoh	Mengaplikasi dan Merefleksi	Menerapkan, mengembangkan imajinasi, dan mengeksplorasi kemampuan improvisasi berpasangan.
Improvisasi Gerak Berdasarkan Cerita	Mengaplikasi dan Merefleksi	Menerapkan, mengembangkan imajinasi, dan mengeksplorasi kemampuan melakukan improvisasi sebagai media ekspresi sekaligus regulasi diri.

b. Kegiatan Pembuka

Pada kegiatan pembuka, guru disarankan mengawali kegiatan dengan latihan konsentrasi agar peserta didik dapat terlibat secara fisik, emosi, dan pikiran selama kegiatan berlangsung. Guru dapat mengulangi kembali latihan konsentrasi yang pernah dilakukan. Meskipun demikian, menggunakan metode yang lain akan lebih memperkaya pengalaman peserta didik. Setelah konsentrasi, lakukan latihan olah tubuh untuk mengondisikan tubuh peserta didik melakukan improvisasi gerak.

Empat sasaran penting dalam latihan olah tubuh, yaitu, kekuatan (*strength*), kelenturan (*flexibility*), relaksasi (*relaxation*), dan daya tahan tubuh (*endurance*). Keempat sasaran latihan olah tubuh tersebut dapat dilakukan dengan berbagai metode. Prinsipnya, metode yang dijalankan telah teruji dan tidak mengakibatkan peserta didik cedera. Lanjutkan dengan berlatih pernapasan untuk mengaktifkan dan melancarkan sirkulasi darah untuk mengondisikan kesiapan tubuh.

c. Kegiatan Inti

Sebelum kegiatan dimulai, berilah waktu kepada peserta didik untuk istirahat sebentar. Izinkan jika ada peserta didik yang ingin ke toilet. Mulailah kegiatan setelah peserta didik dalam kondisi yang nyaman dan dapat konsentrasi kembali untuk mengikuti kegiatan.

Improvisasi Gerak Tokoh

Kegiatan ini melatih kemampuan peserta didik dalam melakukan imitasi terhadap gerak tokoh secara spontan. Tokoh yang diimitasi adalah tokoh-tokoh yang memainkan karakternya melalui media gerak, misalnya Charlie Chaplin atau Mr. Bean. Peserta didik bisa dibantu mengingat aksi tokoh-tokoh tersebut melalui tayangan video. Peserta didik diminta untuk melakukan gerak spontan menirukan tokoh-tokoh tersebut.

Improvisasi Gerak Dua Tokoh

Kegiatan ini melatih peserta didik melakukan improvisasi gerak berpasangan untuk menciptakan *chemistry*. Dua peserta didik melakukan komunikasi melalui gerak tanpa direncanakan. Kegiatan ini akan melatih kepekaan peserta didik dalam berkomunikasi melalui media gerak.

Instruksi untuk peserta didik:

Instruksikan kepada peserta didik untuk menentukan pasangan bermain. Setelah menentukan pasangannya, peserta didik berhadapan dengan jarak satu meter. Guru menentukan masing masing sebagai peserta didik A dan peserta didik B. Peserta didik diminta untuk merencanakan gerakan yang akan dimainkan. Berikutnya, peserta didik A diinstruksikan untuk melakukan gerak yang telah direncanakan dan peserta didik B merespons gerak tersebut sehingga terjadi komunikasi.

Improvisasi Gerak Berdasarkan Cerita

Kegiatan ini melatih peserta didik melakukan improvisasi gerak berdasarkan cerita. Improvisasi gerak berdasarkan cerita melatih keterampilan gerak, memperkaya motif gerak, dan kemampuan peserta didik dalam melakukan komunikasi melalui gerak. Peserta didik akan berlatih menerjemahkan cerita yang bersifat naratif menjadi visual.

Instruksi untuk peserta didik:

- Peserta didik diminta untuk membaca cerita yang telah dibagikan.
- Peserta didik menentukan tokoh yang terdapat dalam cerita dilanjutkan menentukan pemeran tokoh tersebut.
- Berikutnya peserta didik membentuk kelompok dengan jumlah anggota sesuai kebutuhan dalam cerita.
- Seorang peserta didik menampilkan improvisasi gerak dan peserta didik yang lain mencermati, mencatat, dan merekam.

- Penampilan yang bagus disimpan untuk ditunjukkan kepada keluarga agar memberikan apresiasi.
- Selain ditunjukkan kepada keluarga, penampilan yang bagus diminta untuk diunggah ke kanal YouTube. Tautan videonya kemudian bisa dibagikan ke teman-teman di sekolah atau sahabat yang berada di Nusantara.

Temukan contoh kegiatan lain pada tautan berikut.

<https://bukupusbuk.id/s/Keg5>



d. Kegiatan Penutup

Kegiatan diakhiri dengan diskusi tentang penampilan peserta didik dalam melakukan improvisasi gerak. Diskusi difokuskan pada kesulitan peserta didik dalam melakukan improvisasi gerak. Guru mencari akar permasalahannya dan memberikan solusi kepada peserta didik.

3. Diferensiasi Pembelajaran

Diferensiasi pembelajaran dalam kegiatan ini adalah diferensiasi konten berdasarkan kesiapan peserta didik. Guru membagi kelas menjadi tiga kelompok, yaitu kelompok yang menguasai teknik improvisasi, kelompok yang belum menguasai teknik improvisasi, dan kelompok yang siap diberi tantangan.

- a. Kelompok pertama untuk peserta didik yang telah menguasai teknik improvisasi. Kelompok ini memeragakan improvisasi gerak sesuai indikator yang ditetapkan.
- b. Kelompok kedua untuk peserta didik yang belum mampu menguasai teknik improvisasi. Kelompok ini diminta melakukan improvisasi gerak berdasarkan peristiwa sederhana yang dideskripsikan urutan peristiwanya secara detail.

- c. Kelompok ketiga adalah peserta didik yang siap diberi tantangan. Kelompok ini memeragakan improvisasi gerak secara kolaboratif dengan peristiwa yang relatif lebih kompleks.

4. Pendampingan Guru, Orang Tua, atau Orang Dewasa

Improvisasi gerak dapat mengakibatkan cedera pada otot jika dilakukan tanpa pemanasan dan teknik yang benar. Apalagi jika melakukan gerak yang membutuhkan teknik yang benar, seperti rol depan, rol samping, atau rol belakang. Oleh karena itu, peserta didik harus didampingi secara intensif. Pencegahan dapat dilakukan dengan memastikan peserta didik telah menguasai teknik yang benar.

5. Miskonsepsi Materi dalam Pembelajaran

Improvisasi gerak memiliki beberapa bentuk ekspresi yang harus dipahami oleh peserta didik. Miskonsepsi yang sering terjadi adalah pemahaman bahwa improvisasi dilakukan secara spontan dengan gerak bebas. Akibatnya, improvisasi yang dilakukan menjadi nirmakna. Untuk menghindari nirmakna, perlu ditanamkan bentuk-bentuk ungkap improvisasi gerak yaitu gerak ilustratif, gerak ekspresif, dan gerak simbolik.

6. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Pembelajaran alternatif dilakukan ketika guru berhalangan hadir di kelas atau sebagai aktivitas pengganti jika peserta didik tidak dapat mengikuti pembelajaran. Dua aktivitas berikut dapat dijadikan alternatif.

a. Tamasya Gerak

Pada kegiatan ini, peserta didik melakukan improvisasi gerak berdasarkan peristiwa yang terjadi di pelosok Nusantara. Peserta didik mencari peristiwa-peristiwa menarik yang terjadi di Nusantara. Peserta didik dapat berselancar di dunia maya untuk menemukan peristiwa yang menarik atau mencarinya dengan cara lain. Peristiwa yang dipilih adalah peristiwa yang unik, menggambarkan keunikan daerah, dan dapat dijadikan dasar untuk melakukan improvisasi gerak.

7. Tamasya ke Negeri Dongeng

Pada aktivitas ini, peserta didik diminta untuk menonton film-film dongeng yang menarik, seperti *Aladdin*, *Narnia*, *Harry Potter*, dan sebagainya. Pilihlah satu adegan pendek yang dapat ditampilkan dalam bentuk improvisasi gerak. Kegiatan ini akan melatih peserta didik melakukan imitasi gerak, memperkaya motif gerak, dan keragaman gerak. Penampilan improvisasi gerak dapat didokumentasikan.

8. Formatif

Penilaian formatif pada kegiatan ini berupa rubrik yang ditujukan pada peserta didik untuk mengukur pencapaiannya dalam pembelajaran. Peserta didik diminta untuk memberi tanda centang pada kolom, sesuai pencapaian masing-masing.

Capaian Kegiatan	Keterangan Peserta Didik		
	Mudah	Sulit	Sulit Sekali
Memahami tema atau peristiwa yang akan dijadikan dasar improvisasi.			
Menyusun urutan peristiwa yang akan dimainkan.			
Membayangkan tokoh yang akan dimainkan.			
Melakukan gerak secara spontan.			
Melakukan gerak yang logis sesuai peristiwa.			
Melakukan gerak sesuai karakter tokoh.			
Menerapkan irama dalam gerak.			
Melakukan gerak sesuai dialog.			
Merespons gerak lawan berlatih.			
Membangun kerja sama dengan lawan berlatih.			
Membangun tangga dramatik dalam improvisasi gerak.			

Kegiatan 6 Improvisasi Adegan

Pada Kegiatan 6, peserta didik berlatih membuat adegan menggunakan teknik improvisasi. Adegan dibuat berdasarkan cerita yang disusun. Dalam membuat adegan, peserta didik berlatih menggambarkan karakter tokoh, keutuhan permainan, dan menghidupkan properti. Tanamkan kepada peserta didik bahwa keyakinan merupakan faktor penting dalam berperan.

1. Tujuan Pembelajaran

- Memahami membuat adegan dengan teknik improvisasi.
- Menampilkan adegan dengan teknik improvisasi.

2. Langkah-Langkah Kegiatan

a. Pengalaman Belajar

Tabel 2.7 Pengalaman Belajar Kegiatan Improvisasi Adegan

Kegiatan	Pengalaman Belajar	Karakteristik
Mengurai Cerita	Memahami	Menerapkan daya analisis untuk mengidentifikasi cerita.
Membuat Adegan	Mengaplikasi	Menerapkan dan mengembangkan imajinasi untuk mengeksplorasi adegan.
Membuat Adegan dengan Menghidupkan Hand Property	Mengaplikasi dan Merefleksi	Menerapkan dan mengembangkan imajinasi serta melakukan regulasi diri, yaitu mengaktifkan pikiran dan perasaan keindahan secara sistematis untuk menghidupkan hand property dalam adegan.
Membuat Adegan dengan Menghidupkan Properti Panggung	Mengaplikasi dan Merefleksi	Menerapkan dan mengembangkan imajinasi serta melakukan regulasi diri, yaitu mengaktifkan pikiran dan perasaan keindahan secara sistematis untuk menghidupkan properti panggung dalam adegan.

b. Kegiatan Pembuka

Kegiatan pembelajaran ini membutuhkan keberanian, keyakinan, dan kreativitas dalam berimprovisasi. Peserta didik dikondisikan agar memiliki keyakinan, tidak takut salah, dan diberi kebebasan berekspresi sesuai kebutuhan adegan. Jelaskan secara rinci tahapan dan teknik membuat adegan dengan teknik improvisasi. Sebelum memulai kegiatan, beberapa latihan berikut dapat dijadikan alternatif untuk menyiapkan peserta didik mengikuti kegiatan inti.

1) Berani Berdialog

Latihan ini bertujuan menumbuhkan keberanian dan keyakinan peserta didik melakukan improvisasi dialog. Peserta didik diyakinkan untuk berani berdialog secara bebas tanpa ada rasa takut salah dalam melakukannya.

Instruksi untuk peserta didik:

- Peserta didik berdiri membentuk lingkaran.
- Peserta didik diminta untuk mengamati sepasang sepatu yang diletakkan di tengah lingkaran.
- Guru menceritakan bahwa sepatu tersebut dulu dipakai seorang artis ternama, tetapi kini dibuang dan disia-siakan.
- Instruksikan kepada peserta didik untuk bertanya apa saja kepada sepatu tersebut. Peserta didik boleh juga menceritakan tentang sepatunya atau keinginannya memiliki sepatu tertentu.
- Peserta didik diperbolehkan berganti-ganti topik pertanyaan jika telah kehabisan kata-kata yang akan disampaikan.
- Biarkan peserta didik mengucapkan dialog apa saja kepada sepasang sepatu tersebut.

2) Berburu Kata-Kata

Kegiatan berikut melatih peserta didik berpikir cepat dalam merangkai sebuah kalimat. Peserta didik berlatih secara cepat membuat kalimat berdasarkan kata-kata yang diberikan. Kata-kata yang diberikan tidak lengkap, sehingga peserta didik dilatih kecepatannya dalam menemukan kata-kata pelengkap.

Instruksi untuk peserta didik:

- Peserta didik berdiri dalam formasi melingkar.
- Peserta didik akan menyusun kata-kata sekaligus mencari kata untuk melengkapi agar menjadi kalimat yang logis.

Contoh:

- » Bulan-malam-gelap-menjadi-dimakan menjadi: “Malam menjadi gelap karena bulan dimakan raksasa.”
 - » Menyelam-laut-mencari-di-dalam menjadi: “Menyelam di laut dalam mencari korban.”
- Peserta didik ditunjuk untuk melengkapi, menyusun, dan melengkapi kalimat.

3) Memainkan Properti

Kegiatan ini melatih keterampilan peserta didik melakukan gerakan yang membutuhkan koordinasi dengan properti. Peserta didik dilatih melakukan gerak dan menyelaraskan gerak sesuai dengan properti yang digunakan. Peserta didik berlatih memainkan properti dengan berbagai gerakan sesuai dengan fungsinya. Properti dalam kegiatan ini tidak nyata, sehingga peserta didik menghadirkannya secara imajinatif.

Instruksi untuk peserta didik:

Peserta didik diminta melakukan gerakan-gerakan berikut.

- Mengambil bola.
- Memantulkan bola.
- Melempar bola.
- Menangkap bola.
- Menendang bola.

Kegiatan ini dapat divariasikan dengan memainkan properti lain.

4) Memainkan Properti Panggung

Kegiatan ini akan melatih keterampilan peserta didik dalam memainkan properti panggung. Peserta didik diminta untuk membayangkan berada dalam ruang tertentu, misalnya ruang tamu, kapal, hutan, dan sebagainya. Peserta didik diminta untuk menentukan properti panggung yang terdapat dalam ruang tersebut. Berikutnya, peserta didik diminta untuk menghidupkan properti yang dihadirkan secara imajinatif.

Instruksi untuk peserta didik:

Peserta didik diminta untuk menentukan ruang dan properti yang terdapat dalam ruang tersebut. Jika peserta didik menentukan berada dalam ruang tamu, lakukan gerakan berikut.

- Membuka pintu.
- Menutup pintu.
- Membuka jendela.
- Menggeser kursi.
- Merapikan meja, dan seterusnya.

Jika peserta didik menentukan ruang dalam kapal layar, dapat melakukan gerakan berikut.

- Menarik tali layar.
- Menggulung tali layar.
- Membentangkan layar.
- Mengubah arah kemudi kapal.
- Menurunkan jangkar, dan seterusnya.

c. Kegiatan Inti

Sebelum kegiatan dimulai, berilah waktu pada peserta didik untuk beristirahat. Selama peserta didik beristirahat, guru membagikan cerita yang akan dijadikan materi untuk melakukan improvisasi membuat adegan. Berikut adalah contoh materi yang digunakan sebagai dasar melakukan improvisasi.

1) Cerita 1

Tiga orang pendaki yang melakukan pendakian gunung tersesat. Bekal mereka habis. Ketika menemukan sungai, mereka minum sepuasnya. Tanpa disengaja mereka melihat seekor ikan besar menggelepar terdampar di bebatuan. Betapa girangnya mereka, karena menemukan ikan. Cukuplah ikan itu untuk makan. Ketika hendak ditangkap, ikan itu seolah menatap penuh iba. Salah seorang memutuskan untuk melepas ikan dan yang lain memutuskan untuk menangkapnya.

2) Cerita 2

Sepulang sekolah, Hasan bertemu dengan Tito dan Reni. Tito dan Reni hari itu tidak masuk kelas. Mereka sengaja menghadang Hasan, karena Hasan melaporkan keduanya membolos. Hasan harus cepat-cepat sampai di rumah. Adiknya sakit dan ia harus membelikan obat. Hasan menyampaikan kalau ia akan bertanggung jawab telah melaporkan Tito dan Reni, tetapi tidak saat ini. Ia harus segera sampai rumah.

3) Cerita 3

Sekawanan layang-layang terbang dengan ceria. Langit cerah dan angin mengajak bergembira. Layang-layang yang memiliki ekor panjang merasa paling cantik di antara layang-layang yang lain. Layang-layang berbentuk ikan tidak terima, karena merasa dialah yang paling cantik. Demikian pula layang-layang berbentuk burung. Ketika mereka berdebat siapa yang paling cantik, tiba-tiba datang angin besar yang ingin membawa layang-layang paling cantik.

Membuat Adegan

Kegiatan ini melatih peserta didik membuat adegan menggunakan teknik improvisasi. Melakukan improvisasi untuk membuat adegan membutuhkan konsentrasi, keyakinan, kepekaan, keterampilan, dan kerja sama. Peserta didik menampilkan adegan berdasarkan pembagian peristiwa dan tujuan tokoh yang telah dirumuskan dalam kegiatan sebelumnya.

Instruksi untuk peserta didik:

- Peserta didik menentukan peran sesuai karakter tokoh.
- Pastikan peserta didik telah memahami bagian awal, puncak cerita, dan akhir cerita.
- Pastikan peserta didik telah memahami tujuan tokoh dalam setiap bagian cerita.
- Instruksikan peserta didik untuk berkonsentrasi sebelum bermain.
- Jika terjadi kesalahan, penyimpangan, dan kebuntuan dalam melakukan improvisasi, beri isyarat untuk menyelesaikan sampai adegan akhir.
- Dokumentasikan penampilan peserta didik untuk bahan evaluasi.

Membuat Adegan dengan Menghidupkan *Hand Property*

Kegiatan ini merupakan kelanjutan dari kegiatan membuat adegan, yaitu peserta didik diminta memainkan kembali adegan dengan menghidupkan *hand property* yang digunakan. Guru menyiapkan properti yang ada di tempat kegiatan.

Instruksi untuk peserta didik:

- Peserta didik diminta menyebutkan *hand property* yang dipakai dalam adegan yang dimainkan sebelumnya.
- Guru diminta memberikan properti yang dapat dihidupkan sesuai properti yang sebenarnya. Contohnya, jika properti yang dibutuhkan pada adegan yang telah dimainkan adalah cangkul, bisa diberi sapu yang harus dimainkan seolah-olah cangkul.
- Peserta didik diminta menampilkan kembali adegan improvisasi yang telah dimainkan dengan menghidupkan properti.

Membuat Adegan dengan Menghidupkan Properti Panggung

Kegiatan ini merupakan kelanjutan dari kegiatan sebelumnya, yaitu peserta didik memainkan improvisasi adegan dengan menghidupkan properti panggung.

Instruksi untuk peserta didik:

- Peserta didik diminta menampilkan kembali improvisasi adegan yang telah dimainkan dengan menghidupkan *hand property* dan properti panggung.
- Peserta didik diminta menetapkan properti panggung yang dibutuhkan dalam adegan.
- Peserta didik menyiapkan properti panggung yang dapat dihidupkan sesuai kebutuhan adegan. Contohnya, properti panggung yang dibutuhkan adalah singgasana raja, maka guru dapat menyiapkan kursi yang harus dihidupkan menjadi singgasana raja.

- Peserta didik diminta menampilkan improvisasi adegan dengan menghidupkan *hand property* dan properti panggung.

Temukan contoh kegiatan lain pada tautan berikut.

<https://bukupusbuk.id/s/Keg6>



d. Kegiatan Penutup

Kegiatan diakhiri dengan diskusi tentang teknik improvisasi dalam membuat adegan. Fokuskan diskusi pada langkah-langkah melakukan improvisasi, mulai dari menganalisis naskah sampai memainkan. Guru bisa mengajukan pertanyaan yang bersifat reflektif, misalnya sebagai berikut.

- 1) Apakah kalian bisa membedakan bagian awal, puncak cerita, dan akhir cerita?
- 2) Apa kalian bisa merasakan perbedaan tersebut ketika memainkan cerita?
- 3) Apakah kalian merasakan perubahan emosi ketika memainkan cerita?
- 4) Apa yang terjadi ketika kalian macet mengucapkan dialog?
- 5) Apa yang kalian rasakan ketika lancar berimprovisasi dari awal sampai akhir adegan?

3. Diferensiasi Pembelajaran

Diferensiasi dalam kegiatan ini adalah diferensiasi konten berdasarkan kesiapan peserta didik. Guru membagi kelas menjadi tiga kelompok yaitu kelompok peserta didik yang belum menguasai teknik akting, kelompok peserta didik yang menguasai teknik akting, dan kelompok peserta didik yang siap menerima tantangan.

- a. Kelompok peserta didik yang belum menguasai teknik akting diminta membuat adegan sederhana dengan dua pemeran.

- b. Kelompok peserta didik yang menguasai teknik akting membuat adegan dengan menghidupkan *hand property*.
- c. Kelompok peserta didik yang siap menerima tantangan diminta membuat adegan dengan menghidupkan *hand property* dan properti panggung.

4. Pendampingan Guru, Orang Tua, atau Orang Dewasa

Dalam melakukan kegiatan improvisasi adegan, pastikan properti panggung dan *hand property* aman bagi peserta didik. Pastikan ruang latihan bersih dan nyaman. Properti panggung dan *hand property* harus dipastikan aman. Hindari *hand property* berupa pisau atau benda tajam lainnya.

5. Miskonsepsi Materi dalam Pembelajaran

Menghidupkan properti panggung dapat dilakukan dengan berbagai cara. Miskonsepsi yang sering terjadi adalah pemahaman bahwa menghidupkan properti panggung harus memainkannya secara fisik. Menghidupkan properti panggung tidak harus memainkannya secara fisik, tetapi dapat dilakukan dengan cara menunjuk, memandang, menyentuh, meletakkan sesuatu di atasnya, memperhatikan, atau merespon dengan dialog.

6. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

a. Mengenal Ruang Pertunjukan

Pada kegiatan ini, peserta didik melakukan eksplorasi bloking untuk menetapkan kedudukannya dalam ruang permainan. Latihan ini menguatkan keyakinan dan memberikan kenyamanan ketika melakukan improvisasi. Peserta didik mencatat hasil eksplorasi.

b. Menentukan Takaran Emosi

Pada aktivitas ini, peserta didik mencermati kembali tiga bagian dalam cerita untuk menentukan takaran emosi. Murid memahami peristiwa dalam setiap bagian untuk menetapkan takaran emosi.

7. Formatif

a. Skala Dikotomi

Penilaian skala dikotomi digunakan untuk mengetahui pencapaian pembelajaran peserta didik. Penilaian meliputi dua kategori, yaitu memenuhi ekspektasi (Ya) dan tidak memenuhi ekspektasi (Tidak). Berikut adalah tabel observasi yang biasa dipakai dalam jenis penilaian ini.

Tabel 2.8 Contoh Penilaian Formatif dengan Skala Dikotomi untuk Kegiatan Improvisasi Adegan

Peserta Didik	Indikator				Catatan
	Mampu menampilkan adegan sederhana	Mampu menampilkan adegan dengan menghidupkan hand property	Mampu menampilkan adegan dengan menghidupkan properti panggung	Mampu menetapkan adegan dengan menghidupkan hand property dan properti panggung	
Peserta didik 1	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Tampak canggung dalam menghidupkan properti.
Peserta didik 2	Ya	Ya	Ya	Ya	Properti panggung dan hand property dimainkan dengan meyakinkan.
Peserta didik 3	Ya	Ya	Ya	Tidak	Tampak belum ada koordinasi dalam memainkan dua jenis properti.
dst.					

b. Rubrik

Rubrik ini digunakan untuk mengukur pencapaian peserta didik dalam melakukan kegiatan improvisasi dan membuat adegan.

Tabel 2.9 Rubrik Penilaian Formatif untuk Kegiatan Improvisasi Adegan

Tujuan Kegiatan	Mulai Berkembang (40—60)	Berkembang (61—80)	Sangat Berkembang (81—100)
	• Belum bisa menemukan dan mengenali bagian awal, puncak cerita, dan akhir cerita. • Belum memiliki keberanian dan keyakinan dalam menampilkan adegan. • Belum mengerti langkah-langkah improvisasi dalam adegan. • Kesulitan dalam merangkai dialog secara logis. • Kesulitan menciptakan karakter tokoh. • Kesulitan melakukan kerja sama dalam permainan. • Belum mampu menghidupkan hand property dan properti panggung.	• Mulai bisa menemukan dan mengenali bagian awal, puncak cerita, dan akhir cerita. • Mulai memiliki keberanian dan keyakinan dalam menampilkan adegan. • Mulai memahami langkah-langkah improvisasi dalam adegan. • Mulai bisa merangkai dialog secara logis. • Mulai bisa menciptakan karakter tokoh. • Mulai bisa melakukan kerja sama dalam permainan. • Mulai bisa menghidupkan properti panggung dan hand property.	• Mampu menemukan dan mengenali bagian awal, puncak cerita, dan akhir cerita dengan akurat. • Mampu melakukan improvisasi dengan penuh keyakinan. • Mampu memahami langkah-langkah dalam melakukan improvisasi dengan baik. • Mampu merangkai dialog secara terstruktur, logis, dan bermakna. • Mampu menciptakan karakter tokoh. • Mampu melakukan kerja sama dalam permainan. • Mampu menghidupkan properti panggung dan hand property.

Tabel 2.10 Langkah Penentuan Rentang Predikat

No	Langkah	Penerapan
1	Menentukan KKM untuk pembelajaran Seni Teater kelas IX. Penentuan KKM disesuaikan dengan kebijakan sekolah tanpa bertentangan dengan Pedoman Penentuan KKM yang berlaku.	Misalnya: 60
2	Menentukan panjang interval dengan rumus: $\text{Panjang Interval} = \frac{\text{Nilai Maksimum} - \text{KKM}}{\text{Jumlah Predikat} - 1}$	$\text{Panjang Interval} = \frac{100 - 60}{3 - 1} = \frac{40}{2} = 20$ Berarti panjang interval untuk setiap predikat adalah 20.

No	Langkah	Penerapan
3	Merumuskan rentang untuk 3 predikat. Predikat 1 = < KKM Predikat 2 = KKM + Rentang Predikat 3 = Predikat 2—10	Rentang predikat: Mulai Berkembang : <60 Berkembang : 60—80 Sangat Berkembang : 81—100

C. Sumatif

1. Soal Pilihan Ganda Kompleks

Petunjuk Soal

Pilihlah satu atau lebih dari satu jawaban yang tepat!

- Peristiwa sehari-hari dapat dijadikan gagasan dalam membuat cerita. Syarat yang harus dipenuhi adalah
 - alur cerita yang jelas
 - tokoh-tokoh berkarakter
 - satu kesatuan peristiwa
 - memiliki potensi dramatik
 - menyentuh perasaan
- Rangkaian peristiwa dalam kehidupan sehari-hari dapat disusun menjadi alur cerita yang menarik. Syarat alur cerita yang menarik meliputi
 - memiliki hubungan sebab akibat
 - konflik yang menarik dan jelas
 - memiliki struktur dramatik
 - tokoh-tokoh yang berkarakter
 - latar yang kompleks
- Struktur dramatik dalam naskah lakon yang terdiri dari eksposisi, *rising action*, klimaks, resolusi, dan konklusi, berfungsi menggambarkan
 - perkembangan alur cerita
 - kausalitas peristiwa
 - karakter tokoh
 - latar peristiwa
 - latar waktu dan suasana

4. Tokoh dalam naskah lakon sangat beragam seperti raksasa, binatang, tumbuhan, dan sebagainya. Syarat utama yang harus dipenuhi adalah menggambarkan
 - A. watak manusia
 - B. watak yang kompleks
 - C. fisik yang konkrit
 - D. emosi yang utuh
 - E. keutuhan watak
5. Klimaks yang baik dalam naskah lakon adalah peristiwa
 - A. mencapai puncak tegangan
 - B. mencapai krisis yang sulit dipecahkan
 - C. menggambarkan *suspense*
 - D. menunjukkan konflik yang kompleks
 - E. menggambarkan krisis tokoh
6. Ciri-ciri dialog yang baik dalam naskah lakon di antaranya adalah
 - A. mengandung metafora
 - B. mengandung personifikasi
 - C. menggambarkan karakter tokoh
 - D. menggunakan bahasa yang lugas
 - E. menggambarkan perkembangan peristiwa
7. Fungsi utama teks bantu dalam naskah lakon adalah memberi petunjuk
 - A. teknis
 - B. pengadegan
 - C. latar peristiwa
 - D. perkembangan plot
 - E. karakter plot
8. Keberhasilan dalam melakukan improvisasi gerak adalah
 - A. konsentrasi
 - B. kontemplatif
 - C. responsif
 - D. kolaboratif
 - E. chemistry
9. Ciri-ciri dialog yang baik dalam improvisasi adalah
 - A. logis
 - B. runtut
 - C. puitis
 - D. naratif
 - E. deskriptif

10. Keberhasilan improvisasi adegan ditentukan oleh
- kausalitas peristiwa
 - struktur dramatik
 - tokoh yang berkarakter
 - tema yang aktual
 - plot yang linier

2. Uji Keterampilan

Menampilkan Fragmen

Tugaskan pada peserta didik untuk membuat fragmen berdasarkan naskah lakon yang telah dibuat. Fragmen ditampilkan secara kelompok dengan durasi 4—5 menit.

Lembar kerja untuk tugas ini tersedia pada tautan berikut

<https://bukupusbuk.id/s/LKPDsumatif2>



3. Uji Afektif

Guru memberikan tanda centang (?) pada kolom jika sikap peserta didik sesuai indikator yang ditetapkan dan memberi tanda silang (x) jika belum sesuai dengan indikator yang ditetapkan.

Tabel 2.11 Contoh Penilaian Uji Afektif

No	Nama Peserta Didik	Sikap Peserta Didik			
		Tanggung Jawab	Disiplin	Mampu Bekerja Sama	Aktif Memberikan Umpan Balik
1	Ahmad Fauzan	✓	✓	✓	✓
2	Budi Gunawan	x	✓	✓	✓
3	Dika Setyawan	✓	x	✓	x

4. Ketentuan Rentang Nilai

Tabel 2.12 Penentuan Rentang Nilai

No	Aspek	Pencapaian	Skor Maksimal
1	Kognitif	Menjawab 10 dari 10 soal dengan benar.	100
2	Psikomotorik	Kemampuan menampilkan adegan improvisasi berdasarkan naskah lakon yang ditentukan.	100
3	Sikap	Menunjukkan sikap tanggung jawab, disiplin, mampu bekerja sama, dan aktif memberikan umpan balik.	100

D. Kunci Jawaban

Kunci Jawaban Soal Pilihan Ganda Kompleks

- | | | |
|-------------------|----------------|-----------------|
| 1. D | 5. B | 9. A dan B |
| 2. A, B, C, dan D | 6. C dan E | 10. A, B, dan C |
| 3. A dan B | 7. A, B, dan C | |
| 4. A | 8. C, D, dan E | |

E. Refleksi

1. Refleksi Peserta Didik

Kegiatan refleksi yang dilakukan peserta didik sangat penting guna mengevaluasi proses pengalaman belajar dalam menyadari dan memahami. Proses belajar teater menjadi pengalaman, pada khususnya cerita dan peristiwa, melakukan evaluasi dalam mengidentifikasi daya imajinatif peserta didik, keterlibatan secara mendalam pada penciptaan adegan, dan tampil percaya diri menyampaikan ide-idenya. Dengan refleksi, peserta didik dilatih berproses mengenali kekuatan pribadi dan tantangannya, dan menghubungkan pada praktik kehidupan nyata dalam pengembangan proses karakter tiap peserta didik secara utuh. Pada kegiatan ini, refleksi untuk peserta didik diberikan pada setiap kegiatan penutup.

2. Refleksi Guru

Hasil refleksi untuk guru merupakan bahan utama guna merancang strategi pembelajaran lebih tepat dan adaptif selanjutnya. Sebagai contoh, peserta didik tidak menunjukkan minat pada suatu materi, guru dapat melakukan diskusi ringan, survei, atau pengamatan guna mengetahui penyebabnya, misalnya kurang relevansi, suasana belajar yang tidak mendukung, atau

pelajaran kurang menarik disampaikan. Guru dapat melakukan penyesuaian materi dengan pendekatan tematik secara kontekstual dengan mengambil cerita aktual dari lingkungan sekitar peserta didik. Dalam pembelajaran mendalam, guru dapat mengidentifikasi “titik kritis” pada proses kegiatan belajar yang penting dan perlu penguatan melalui aktivitas lebih bermakna dan menggembirakan.

Ketika peserta didik tidak berminat untuk belajar pada materi tertentu, apa yang perlu diperbaiki? Guru dapat melakukan hal-hal berikut.

- a. Mengidentifikasi pendekatan yang akan digunakan agar selaras dan sesuai dengan gaya belajar peserta didik.
- b. Melakukan analisis relevansi materi terkait kehidupan peserta didik dan mencoba menghubungkan secara realitas kehidupan sehari-hari.
- c. Aktif melibatkan peserta didik dalam menentukan topik cerita yang dikembangkan untuk meningkatkan *sense of ownership*.

Berikut sejumlah pertanyaan refleksi bagi guru dalam pembelajaran mendalam.

- a. Bagaimana saya melakukan proses pembelajaran berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan?
- b. Bagaimana saya selaku guru dapat menciptakan suasana lebih mendukung partisipasi aktif peserta didik dalam proses berdiskusi dan berimprovisasi?
- c. Apakah peserta didik dapat menunjukkan kemajuan dalam proses berimajinasi dan berpikir kritis dalam merangkai cerita?
- d. Bagaimana tahapan pada proses belajar yang dirasakan menantang guna mempraktikkan prinsip pembelajaran bermakna?

F. Pengayaan

Improvisasi dalam Teater Tradisional

Sebagian besar teater tradisional di Indonesia menggunakan teknik improvisasi dalam permainannya. Improvisasi menjadi salah satu ciri khas teater tradisional yang bersifat spontan tanpa berdasarkan naskah tertulis sebagaimana teater modern Barat. Pemain teater tradisional memiliki penguasaan yang baik tentang lakon dan karakter tokoh.

Kemampuan melakukan improvisasi menjadi keistimewaan para pelaku teater tradisional. Teknik improvisasi memungkinkan munculnya dialog-dialog yang bernas dan karakter tokoh yang unik.

Selain itu, terbuka kemungkinan menyisipkan peristiwa-peristiwa aktual dalam masyarakat.

Teater tradisional dengan teknik improvisasi tersebar di berbagai daerah di Indonesia. Daerah Bali memiliki teater tradisional gambuh, drama gong, wayang *gedog*, dan sebagainya. Jawa memiliki teater tradisional seperti ketoprak, ludruk, lenong, *doger coblak*, kentrung, dan sebagainya. Masyarakat Minang mengenal randai. Masih banyak lagi daerah-daerah di Indonesia yang memiliki teater tradisional yang dimainkan menggunakan teknik improvisasi.

Drama gong di Bali merupakan suatu bentuk teater gaya stilistik yang dimainkan secara improvisasi. Drama ini diyakini oleh beberapa ahli merupakan kelanjutan dari janger. Kesenian ini disebut drama gong karena setiap perubahan suasana yang dramatis diiringi dengan gong kebyar. Selain itu, keunikan drama gong adalah menggabungkan unsur-unsur kesenian tradisional Bali dengan drama modern. Selain drama gong, di Bali terdapat dramatari klasik yang dianggap paling tua usianya, yaitu gambuh. Gambuh bahkan diduga menjadi sumber dari tari di Bali.

Jika di Bali terdapat drama gong dan gambuh, di Jawa dapat ditemukan teater-teater dengan gaya stilistik, yaitu wayang orang, *langen mandra wanara*, lenong, *doger coblak*, ketoprak, dan sebagainya. Wayang orang merupakan bentuk teater istana yang menggabungkan dialog, tari, dan musik berupa gamelan. Kesenian ini tumbuh di Keraton Yogyakarta sebagai seni ritual yang akhirnya berkembang di luar keraton. Selain seni istana, muncul pula seni dari kalangan rakyat yang bersifat sederhana dan spontan, contohnya ketoprak.

Pertunjukan teater yang memadukan dialog, gerak, tari, dan musik dapat dijumpai hampir di seluruh Nusantara. Pertunjukan randai adalah contoh lain yang dapat kita jumpai di ranah Minang. Randai sebagai bentuk pertunjukan memiliki keunikan. Pemain randai memiliki keahlian menari, bermain silat, berdendang, dan bercerita. Randai pada awalnya merupakan bentuk pertunjukan untuk menyampaikan kaba atau cerita rakyat melalui syair yang didendangkan dan tari yang bersumber dari gerakan-gerakan silat Minangkabau.

Beberapa bentuk pertunjukan teater tersebut dapat digolongkan sebagai bentuk teater nonrealis. Di berbagai wilayah Nusantara masih dapat ditemukan mamanda, mendu, arja, dan sebagainya. Semua pertunjukan teater tersebut menunjukkan kekayaan bentuk, gaya, dan idiom yang mengandung nilai-nilai estetik.

G. Sumber Belajar

Tabel 2.13 Daftar Jurnal dan Buku untuk Sumber Belajar Seni Teater Kelas IX Bab II

Penulis	Judul	Jurnal/ Penerbit	Tahun Terbit	Tautan
Yohanes P. Liam	Peningkatan Kemampuan Menulis Naskah Drama Menggunakan Teknik Pengamatan Objek secara Langsung pada Siswa Kelas XI Bahasa SMA Timpolmas Kupang Tahun Pelajaran 2017/2018	Bianglala Linguistika: Jurnal Linguistik	Vol. 4(1), April 2018	https://www.collegesidekick.com/study-docs/22371705
Noprieka Suriadiman	Pengembangan Modul Berbasis Masalah Menulis Naskah Drama Siswa Kelas VIII SMP N 4 Sial Hulu Kabupaten Kampar	Geram (Gerakan Aktif Menulis)	Volume 7, Nomor 1, Juni 2019	https://journal.uir.ac.id/index.php/geram/article/view/2601/1769
Lili Lili Ratnasari, Syahrul Ramadhan	Model Pembelajaran Menulis Teks Drama Menggunakan Media Teks Cerpen Siswa Kelas VIII	BASINDO: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Indonesia, dan Pembelajarannya	Vol 4, No 2 (2020)	https://journal2.um.ac.id/index.php/basindo/article/view/7915/6812
Andi Adam	Pengaruh Model Pembelajaran Berdiferensiasi Terhadap Menulis Teks Drama Siswa Kelas XI	Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam	Vol. 12 No. 04 (2023)	https://jurnal.staialhidayahbogor.ac.id/index.php/ei/article/view/7273/2677

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
REPUBLIK INDONESIA, 2025

**Panduan Guru Seni Teater untuk
SMP/MTs Kelas IX (Edisi Revisi)**

Penulis: Nanang Arisona dan Rudi Hartono

ISBN 978-634-00-3167-6 (jil.3 PDF)

Panduan Khusus

BAB III

Berani Menjadi Sutradara



Bagaimana langkah-langkah menjadi sutradara?

A. Pendahuluan

Sutradara berperan penting sebagai pengatur laku dalam produksi teater. Tugasnya diawali dengan memilih naskah lakon sampai memadukan dan menyelaraskan seluruh elemen pertunjukan. Sutradara mengawali kerjanya dengan membaca, mencermati, dan menganalisis naskah lakon untuk mendapatkan gambaran utuh tentang peristiwa dramatik yang akan digelar. Mewujudkan naskah lakon menjadi peristiwa dramatik membutuhkan pemeran dan elemen-elemen artistik yang harus dikelola, diarahkan, dipadukan, dan diorkestra menjadi pertunjukan yang utuh. Dalam bab ini, peserta didik akan belajar cara menyutradarai pertunjukan teater. Bab ini memberikan pengalaman belajar pada peserta didik terkait dua hubungan kerja sutradara yaitu dengan naskah lakon dan pemeran. Tugas sutradara menyatukan elemen-elemen artistik akan dibahas pada bab berikutnya tentang produksi teater. Capaian akhir bab ini adalah peserta didik mampu melaksanakan langkah-langkah kerja sutradara yang dituangkan dalam bentuk dokumen rancangan penyutradaraan dan dipresentasikan di kelas.

1. Tujuan Pembelajaran

- a. Menganalisis alur cerita dan karakter tokoh.
- b. Mengidentifikasi gaya naskah lakon.
- c. Memilih dan melatih aktor.
- d. Mengekspresikan dialog dan bloking aktor.

2. Pokok Materi

Pokok materi pembelajaran dalam bab ini meliputi memilih, menganalisis naskah lakon, mengidentifikasi gaya naskah lakon, dan mengarahkan permainan. Menganalisis naskah lakon bertujuan memahami struktur naskah lakon yang dijadikan dasar dalam mengidentifikasi gaya naskah lakon yang akan menjadi pegangan dalam proses penyutradaraan. Dalam proses penyutradaraan, materi meliputi memilih pemeran atau aktor, melatih, dan mengarahkan permainan. Tujuan pembelajaran akan tercapai melalui serangkaian tahapan materi tersebut, yang terkait satu sama lain sekaligus berjenjang dan berprasyarat. Sutradara dapat memilih pemeran jika mendapatkan gambaran yang komprehensif tentang karakter tokoh yang didapat dari analisis naskah. Melatih dan mengarahkan permainan dapat tercapai hasilnya dengan baik jika memahami tema, alur cerita, penokohan, latar peristiwa, dan gaya naskah lakon.

3. Hubungan Pembelajaran Bab dengan Materi Lain

Pembelajaran tentang penyutradaraan dalam bab ini memiliki hubungan dengan materi sebelumnya, yaitu gaya akting stilistik, merangkai cerita, dan merangkai peristiwa. Seorang sutradara membutuhkan pemahaman tentang teknik memainkan gaya akting stilistik untuk mengarahkan pemain. Menganalisis naskah lakon membutuhkan pemahaman tentang struktur dramatik naskah lakon yang telah dibahas pada bab sebelumnya. Demikian juga ketika merangkai peristiwa dalam adegan, dasar-dasarnya telah dipelajari pembelajaran tentang merangkai peristiwa menggunakan teknik improvisasi. Selain itu, analisis naskah lakon berhubungan dengan materi dalam pelajaran Bahasa Indonesia tentang drama.

Kemampuan teknis dan kepemimpinan seorang sutradara dibutuhkan dalam pembelajaran berikutnya, yaitu Bab IV, tentang menyiapkan dan menggelar pertunjukan teater, yang seluruh elemen pertunjukannya dirangkai menjadi satu pertunjukan yang utuh. Keterampilan sutradara dalam mengorkestrasi permainan dalam bab ini menjadi dasar untuk mengorkestrasi dengan elemen-elemen artistik dan musik.

Jika pembelajaran tentang penyutradaraan ditarik benang merahnya dengan pembelajaran teater secara umum, benang merah itu akan terajut dengan dramaturgi, sejarah teater, pemeranan, naskah lakon, tata artistik, manajemen panggung, manajemen produksi, dan apresiasi. Rajutan benang merah ini akan terakumulasi dalam memproduksi pertunjukan teater.

4. Peta Materi



5. Alokasi Waktu

Saran alokasi waktu untuk pembelajaran bab ini adalah 16 jam pelajaran (JP) yang dibagi ke dalam delapan pertemuan. Setiap pertemuan membahas satu macam kegiatan selama dua jam pelajaran (2×40 menit).

6. Konsep dan Keterampilan Prasyarat

Pembelajaran dalam Bab III membutuhkan konsep dan keterampilan prasyarat terkait beberapa hal berikut.

- a. Teknik akting stilistik sebagai pengetahuan dan keterampilan untuk melatih dan mengarahkan pemain dalam proses penyutradaraan.
- b. Kemampuan menganalisis naskah lakon untuk memahami struktur dramatik naskah lakon dan merancang konsep penyutradaraan.
- c. Pemahaman dasar-dasar tata artistik untuk menyatukan dan menyelaraskan elemen-elemen pertunjukan.
- d. Jiwa kepemimpinan dan kemampuan bekerja secara kolaboratif.
- e. Sikap disiplin dan tanggung jawab.

7. Kerangka Pembelajaran

a. Praktik Pedagogis

Model pembelajaran yang digunakan dalam bab ini adalah *Project-Based Learning* (PjBL) yang disandingkan dengan pendekatan pembelajaran mendalam (*deep learning*) yang terintegrasi. Model ini fokus pada pembelajaran kontekstual yang berorientasi pada proses penciptaan karya teater.

- 1) Menganalisis dan mengeksplorasi naskah lakon secara mandiri dan kelompok.
- 2) Diskusi secara kritis dan reflektif dalam memahami gaya pertunjukan sebagai dasar merancang gaya pertunjukan.
- 3) Melakukan tahap-tahap penyutradaraan untuk menampilkan pertunjukan teater berdurasi pendek.
- 4) Proses belajar dengan berbasis masalah (*Problem-Based Learning*) digunakan saat peserta didik menghadapi tantangan teknis dalam menyutradarai.

- 5) Pelaksanaan evaluasi atau melakukan penilaian dalam bentuk formatif, observasi proses, dan asesmen presentasi proyek.

Model ini dapat mendorong peserta didik terlibat aktif membangun pemahaman dalam mengeksplorasi gaya pertunjukan dan melatih kepemimpinan dalam kerja kolaboratif.

b. Kemitraan Pembelajaran

Kemitraan pembelajaran bertujuan membentuk relasi yang kolaboratif guna memberikan pengalaman belajar, kebaruan informasi, dan umpan balik bagi peserta didik melalui pengetahuan riil dan kontekstual. Kemitraan dibangun dalam lingkungan sekolah, lingkungan luar sekolah, dan masyarakat. Kemitraan pembelajaran membangun relasi sebagai berikut.

- 1) Peserta didik dan guru merupakan lingkungan sekolah yang saling berelasi membangun kolaborasi, empati, apresiasi, dan umpan balik dalam pembelajaran.
- 2) Kemitraan dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia, PJOK, Seni Musik, Seni Tari, dan Seni Rupa dibangun untuk memberikan pengalaman belajar.
- 3) Lingkungan di luar sekolah adalah mitra profesional untuk memberikan pengalaman belajar peserta didik.
- 4) Kemitraan lain yang dapat dilibatkan dalam pembelajaran adalah masyarakat, yaitu orang tua, pelaku teater, atau lembaga seni yang dipandang mampu memberikan kontribusi. Orang tua sebagai mitra dapat melakukan kontrol saat peserta didik menjalankan latihan di rumah.
- 5) Pelaku teater dapat dijadikan narasumber yang dihadirkan baik secara luring maupun daring dengan memberikan asupan pengetahuan, keterampilan, dan refleksi diri pada peserta didik.

c. Lingkungan Pembelajaran

Lingkungan pembelajaran mengedepankan integrasi antara budaya belajar, ruang fisik, dan ruang virtual. Budaya belajar dibangun untuk pembelajaran yang kondusif, interaktif, dan penuh motivasi dalam melakukan eksplorasi, ekspresi, dan kolaborasi. Lingkungan pembelajaran dalam melakukan kegiatan pembelajaran adalah sebagai berikut.

- 1) Ruang fisik berupa ruang kelas, aula, auditorium, halaman sekolah, lapangan olah raga, atau ruang lain yang memungkinkan terjadi kolaborasi sesuai jumlah peserta didik. Ruang fisik dalam pembelajaran ini mensyaratkan kebersihan, kenyamanan, dan keamanan ketika melakukan aktivitas. Sirkulasi udara yang baik, lantai yang bersih dan aman, serta bebas dari benda-benda yang berpotensi membuat cedera peserta didik.
- 2) Ruang virtual yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran ini adalah WhatsApp Group, Wordwall, Google Classroom, atau Zoom yang dimanfaatkan untuk diskusi, refleksi, dan pengumpulan dokumentasi karya.

d. Pemanfaatan Teknologi Digital

Teknologi digital memberikan kemudahan bagi peserta didik untuk memperoleh pengalaman belajar yang lebih interaktif, fleksibel, dan kolaboratif. Berikut adalah pemanfaatan digital dalam proses pembelajaran.

- 1) Teknologi digital dapat dimanfaatkan untuk perencanaan, pelaksanaan, dan asesmen dalam pembelajaran.
- 2) Dalam perencanaan, guru dapat menyusun modul digital, jadwal latihan, dan asesmen via LMS.
- 3) Dalam pelaksanaan, peserta didik dapat menggunakan kamera ponsel untuk merekam gerakan, ekspresi wajah, dan dialog. *Voice recorder* dan *gesture simulator* juga mendukung.
- 4) Guru dapat menggunakan rubrik digital, Wordwall, dan Google Form untuk melakukan asesmen. Pengayaan pembelajaran dapat mengakses ke konten digital seperti YouTube, AI-Generated Voice, dan simulasi karakter berbasis AR guna memperkuat eksplorasi peserta didik dalam proses pembelajaran.
- 5) *Virtual gallery* dapat dimanfaatkan sebagai media publikasi perancangan penyutradaraan peserta didik yang dapat diakses publik.

8. Apersepsi

Apersepsi memberi ruang pada peserta didik untuk mengaitkan materi pembelajaran sebelumnya. Pembelajaran tentang gaya akting dan struktur naskah lakon merupakan materi penting yang terkait dengan pembelajaran dalam bab ini. Pembelajaran sebelumnya juga bisa menjadi dasar refleksi dan regulasi diri untuk memahami proses penyutradaraan. Selain itu, apersepsi bertujuan menciptakan suasana belajar yang menggembirakan. Ada dua kegiatan apersepsi dalam bab ini.

a. Permainan *Ice Breaking* “Sutradara Tanpa Kata”

- 1) Peserta didik membentuk kelompok yang terdiri dari 4—5 anggota.
- 2) Guru menunjuk salah satu peserta didik menjadi sutradara tanpa kata.
- 3) Guru memberikan tema tertentu pada sutradara untuk dijadikan dasar membuat adegan. Contoh tema: Kawanan ikan terperangkap jaring, kawanan kucing berebut ikan, atau sekawanan kera menyerbu ladang jagung.
- 4) Sutradara memberikan arahan pada kelompok peserta didik menggunakan bahasa isyarat berupa gerak, gestur, dan mimik. Sutradara dilarang menggunakan kata-kata.
- 5) Setiap kelompok menampilkan adegan sesuai arahan sutradara.
- 6) Kelompok yang menampilkan adegan tidak sesuai dengan tema, maka diminta untuk menyanyi, menari, atau menampilkan pantomim.

b. Penayangan Video

Guru menayangkan video berupa aktivitas proses penyutradaraan dan pertunjukan teater. Aktivitas proses penyutradaraan dapat berupa audisi pemain, *reading*, sutradara mengarahkan pemain, berlatih blocking, dan sebagainya. Guru dapat menayangkan dokumentasi aktivitas penyutradaraan tahun sebelumnya atau melalui YouTube. Pertunjukan yang ditayangkan adalah pertunjukan yang sesuai dengan materi pembelajaran. Usai penayangan, guru mengadakan diskusi dengan topik-topik berikut.



<https://bukupusbuk.id/s/sutradara>

- 1) Apakah kalian pernah tertarik menjadi sutradara?
- 2) Apakah kalian memiliki pengalaman sebagai pemain? Jika punya pengalaman sebagai pemain, bagaimana cara sutradara melatih dan mengarahkan permainan?
- 3) Menurut kalian, hal-hal penting apa yang harus dikuasai oleh seorang sutradara?

9. Formatif Awal

Penilaian sebelum pembelajaran bertujuan untuk mengukur penguasaan materi prasyarat dan mengetahui kemampuan awal peserta didik terkait pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Hasil penilaian awal dapat digunakan sebagai bahan merancang strategi pembelajaran sesuai kebutuhan peserta didik.

a. Asesmen Kognitif

Guru membagikan naskah lakon berdurasi pendek yang memiliki struktur dramatik yang baik dan potensi pemanggungan yang mudah dikenali peserta didik. Tugas peserta didik adalah sebagai berikut.

- 1) Menyusun ringkasan cerita maksimal tiga paragraf.
- 2) Mendeskripsikan konflik dalam naskah lakon.
- 3) Mengidentifikasi karakter tokoh protagonis dan antagonis.
- 4) Mendeskripsikan adegan puncak atau klimaks dalam naskah lakon.

Tabel berikut dapat digunakan sebagai pedoman penilaian untuk asesmen kognitif formatif awal. Guru memberikan tanda centang pada kolom penilaian tergantung capaian peserta didik.

Nama Peserta Didik:			
Capaian Kompetensi	Penilaian		
	Belum Baik	Baik	Baik Sekali
Menyusun ringkasan cerita.			
Mendeskripsikan konflik dalam naskah lakon.			
Mengidentifikasi karakter tokoh protagonis dan antagonis.			
Mendeskripsikan adegan klimaks.			

b. Asesmen Non-Kognitif

Peserta didik dibagi menjadi kelompok yang terdiri dari 9—10 anggota. Guru memberikan tugas pada peserta didik untuk membuat tablo, yaitu komposisi tertentu yang dibentuk atas beberapa orang. Peserta didik diberi waktu untuk berdiskusi dan mengeksplorasi tema yang diberikan, sebagai berikut.

- 1) Menahan pohon tumbang.
- 2) Menurunkan layar kapal.
- 3) Pejuang di medan perang.

Tabel berikut dapat digunakan sebagai pedoman penilaian untuk asesmen non-kognitif formatif awal. Guru memberikan tanda centang pada kolom penilaian tergantung capaian peserta didik.

Nama Peserta Didik:			
Capaian Kompetensi	Penilaian		
	Belum Baik	Baik	Baik Sekali
Disiplin dalam melakukan kegiatan.			
Memberi kontribusi positif dalam kelompok.			
Bekerja secara kolaboratif.			
Menunjukkan kreativitas.			

B. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan 1 Memilih Naskah

Memilih naskah merupakan langkah awal kerja penyutradaraan yang membutuhkan kecermatan, ketajaman, dan kemampuan memprediksi kemungkinan bentuk pemanggungan. Memilih naskah lakon untuk dipentaskan harus mempertimbangkan isi naskah, struktur naskah, dan potensi pemanggungan.

1. Tujuan Kegiatan

- Memahami pemilihan naskah lakon untuk pertunjukan.
- Memahami struktur dan tekstur naskah lakon.

2. Langkah-Langkah Kegiatan

a. Pengalaman Belajar

Tabel 3.1 Pengalaman Belajar Kegiatan Memilih Naskah

Kegiatan	Pengalaman Belajar	Karakteristik
Apakah Ceritanya Menarik?	Memahami	Menganalisis dengan menerapkan daya kritis untuk memahami cerita.
Bagaimana Karakter Tokoh-tokohnya?	Memahami	Menganalisis dengan menerapkan daya kritis untuk memahami karakter tokoh.
Apakah Naskah Memiliki Elemen-Element Pertunjukan yang Menarik?	Memahami	Menganalisis dengan menerapkan daya kritis dan imajinasi untuk memahami elemen-elemen pertunjukan.
Apakah Naskah Memungkinkan untuk Dipentaskan?	Memahami dan Merefleksi	Menganalisis dengan daya kritis dan imajinasi untuk membayangkan kemungkinan pertunjukan sebagai upaya melakukan regulasi diri, yaitu mengaktifkan pikiran dan perasaan untuk memastikan potensi pemanggungan.

b. Kegiatan Pembuka

Guru dapat mengawali kegiatan dengan membacakan cerita yang menumbuhkan minat baca peserta didik. Siapkan cerita dengan durasi pendek antara 3—4 menit. Pilihlah cerita yang bisa menimbulkan impresi pada peserta didik. Guru dapat memilih cerita-cerita dari khazanah sastra Indonesia atau dunia. Tanamkan pada peserta didik bahwa membaca adalah aktivitas penting yang harus dilatih. Peserta didik bisa diberi kesempatan untuk membacakan cerita di kelas. Pada kegiatan pembuka ini, penting untuk menyampaikan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Guru dapat memanfaatkan dua cerita berikut sebagai bahan ajar.

Biji Buah Duku

(adaptasi dari “Biji Buah Sliva” karya Leo Tolstoy)

Ibu membeli sekantong duku untuk dimakan setelah makan siang. Buah-buah duku itu diletakkan pada sebuah piring di atas meja. Salman sudah lama ingin makan duku. Ia mondar-mandir dekat meja makan sambil melirik piring itu. Ketika tak ada seorang pun di dapur, Salman mengambil satu buah dan memakannya. Ah, rupanya manis sekali buah duku itu. Salman mengambil satu buah lagi dan tidak terasa ia telah menghabiskan sepuluh buah duku.

Seusai makan siang Ayah berkata, “Anak-anak, siapa yang sudah memakan duku?”

Semuanya berkata, “Tidak!”

Seketika wajah Salman memerah dan ia ikut-ikut mengatakan, “Tidak, saya tidak memakannya!”

Lalu Ayah berkata, “Siapa di antara kalian yang telah makan buah duku lebih dulu, tentu itu perbuatan yang tidak baik. Tapi bukan itu masalahnya. Masalahnya buah duku itu ada bijinya. Biji itu akan tumbuh membesar dalam perut dan bisa membunuh yang memakannya.”

Salman seketika pucat dan berkata, “Tidak! Saya sudah membuang bijinya di bawah jendela.”

Semua tertawa dan Salman menangis.

Kapak dan Dewa Sungai

(Adaptasi dari “Kapak Petani dan Dewa Penunggu Sungai Sliva” karya Leo Tolstoy)

Suatu hari seorang petani tak sengaja kapaknya jatuh ke sungai. Dengan hati yang sedih ia duduk di pinggir sungai dan menangis tersedu-sedu. Dewa Penunggu Sungai kasihan kepada petani itu. Ia mengeluarkan sebuah kapak emas dari sungai, “Inikah kapakmu?”

“Bukan,” jawab petani itu.

Dewa Penunggu Sungai mengeluarkan kapak lain yang terbuat dari perak, “Inikah kapakmu?”

“Bukan,” jawab petani itu lagi. “Bukan! Kapakku terbuat dari besi yang sudah berkarat.”

Dewa Penunggu Sungai akhirnya mengeluarkan kapak milik petani yang sebenarnya. Si Petani pun berseru, “Benar! Ini kapakku!”

Dewa Penunggu Sungai sangat baik hati. Ia menghadiahkan ketiga kapak itu kepada petani.

Sesampainya di rumah, si petani menceritakan kejadian itu pada teman-temannya. Salah seorang temannya berpikir untuk melakukan hal yang sama. Ia pergi ke sungai dan secara sengaja melemparkan kapaknya ke sungai, lalu ia duduk di pinggir sungai sambil pura-pura menangis. Dewa Penunggu Sungai lalu mengeluarkan kapak emas dan bertanya, “Inikah kapakmu?”

Dengan senang hati petani itu berteriak, “Ya, benar, itu kapakku!”

Dewa Penunggu Sungai tidak memberikan kapak emas itu dan tidak memberikan kapak petani yang sengaja dilempar ke sungai.

c. Kegiatan Inti

Sebelum memulai kegiatan, pastikan peserta didik telah membaca tiga naskah lakon yang telah disiapkan. Guru bisa membagikan naskah pada akhir kegiatan pembelajaran sebelumnya untuk memberi waktu membaca yang cukup.

Bagaimana Karakter Tokoh-Tokohnya?

Kegiatan ini akan melatih peserta didik mengidentifikasi tokoh yang mampu menggerakkan cerita dan memotivasi pemeran ketika memainkannya.

Instruksi untuk peserta didik:

Peserta didik diminta untuk mencermati tokoh dalam naskah lakon. Awali dengan menceritakan salah satu tokoh yang menimbulkan kesan tertentu pada peserta didik. Kesan itu bisa berupa simpati atau

antipati pada karakter tokoh. Berilah ruang seluas-luasnya pada peserta didik untuk mengungkapkan pendapat tentang tokoh tersebut. Peserta didik diarahkan untuk menganalisis tujuan tokoh, perjuangan tokoh, dan ambisi tokoh. Bantulah peserta didik mengungkapkan kesannya tentang tokoh dengan deskripsi yang sederhana. Sediakan tabel yang dapat memandu peserta didik mengidentifikasi tokoh dalam naskah lakon, seperti contoh berikut.

Tokoh: Anak Raksasa			
No	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1	Apakah tindakan tokoh membuat kalian terkesan?		
2	Apakah ada yang diperjuangkan tokoh tersebut?		
3	Apakah tokoh mengalami banyak rintangan dalam cerita?		
4	Apakah tokoh memiliki daya juang yang tinggi untuk mengatasi rintangan tersebut?		
5	Apakah tokoh menghadapi situasi-situasi yang gawat?		
6	Apakah tokoh memiliki daya juang untuk mengatasi situasi tersebut?		
7	Apakah tokoh berani berkorban untuk mengatasi situasi yang gawat tersebut?		
8	Apakah tokoh memiliki cara yang baik untuk mengatasi situasi yang gawat tersebut?		
9	Apakah tokoh dibantu oleh tokoh lain untuk mengatasi situasi yang gawat tersebut?		

Catatan:

Jika setidaknya tujuh pertanyaan di atas dijawab ‘Ya’, artinya tokoh dalam lakon itu memiliki karakter yang kompleks, aksi yang bagus, dan mampu menggerakkan cerita.

Apakah Naskah Memiliki Elemen-Elemen Pertunjukan yang Menarik?

Dalam memilih naskah, peserta didik harus memastikan bahwa naskah yang dipilih memiliki potensi melahirkan pertunjukan yang bagus. Kegiatan ini melatih peserta didik mengidentifikasi elemen-elemen pertunjukan yang terdapat di dalam naskah.

Instruksi untuk peserta didik:

Peserta didik diminta untuk mencermati peristiwa demi peristiwa dalam naskah lakon. Setiap peristiwa memiliki elemen-elemen pertunjukan yang berpotensi diwujudkan dalam sebuah pertunjukan. Murid dibimbing untuk menemukan elemen-elemen pertunjukan yang menarik dalam peristiwa. Tabel berikut dapat membantu peserta didik menemukan elemen-elemen yang menarik dalam naskah lakon.

No	Pertanyaan	Jawaban		Deskripsi Elemen
		Ya	Tidak	
1	Apakah bagian awal cerita dilukiskan dengan peristiwa yang menarik?			
2	Apakah pada bagian berikutnya masih terdapat peristiwa yang menarik?			
3	Apakah pada bagian akhir peristiwa juga dilukiskan secara menarik?			
4	Apakah terdapat efek-efek khusus yang dihadirkan dalam naskah?			
5	Apakah terdapat laku tokoh dalam naskah yang berpotensi melahirkan adegan yang memikat?			

No	Pertanyaan	Jawaban		Deskripsi Elemen
		Ya	Tidak	
6	Apakah terdapat dialog yang bisa diwujudkan atau diperkuat dengan visualisasi tertentu?			

Catatan:

Jika setidaknya empat pertanyaan di atas dijawab ‘Ya,’ artinya naskah tersebut memiliki potensi untuk menghasilkan pertunjukan yang menarik.

Apakah Naskah Memungkinkan untuk Dipentaskan?

Dalam memilih naskah, peserta didik diajarkan untuk memastikan bahwa naskah yang dipilih dapat dipentaskan sesuai dengan kondisi yang ada. Peserta didik akan belajar memilih naskah dengan mempertimbangkan sumber daya yang tersedia, sarana dan prasarana yang ada, waktu yang tersedia, dan biaya.

Instruksi untuk peserta didik:

Peserta didik diminta untuk mencermati hambatan dan kesulitan yang akan dihadapi ketika memilih sebuah naskah lakon. Instruksikan pada peserta didik untuk mencermati kesulitan menampilkan tokoh, menghadirkan tata artistik, waktu, dan dana yang tersedia. Tabel berikut dapat membantu peserta didik untuk mencermati faktor-faktor yang menjadi pertimbangan naskah bisa dipentaskan.

No	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1	Apakah kalian memahami dialog-dialog dalam naskah?		
2	Apakah kalian mampu menghafalkan dialog-dialog dalam naskah?		
3	Apakah kalian bisa menentukan pemenggalan kata atau kalimat dalam mengucapkan dialog?		

No	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
4	Apakah kalian bisa menentukan ekspresi wajah ketika mengucapkan dialog?		
5	Apakah kalian bisa membuat gerak atau gestur saat mengucapkan dialog?		
6	Apakah kalian bisa memahami dialog tokoh lain?		

No	Pertanyaan	Jawaban		Solusi untuk Jawaban 'Tidak'
		Ya	Tidak	
1	Apakah sekolah memiliki gedung pertunjukan?			
2	Apakah sekolah memiliki peralatan pencahayaan?			
3	Apakah sekolah bisa mengadakan peralatan pencahayaan dengan cara menyewa?			
4	Apakah sekolah menganggarkan dana untuk pementasan sekolah?			
5	Apakah waktu yang disediakan untuk persiapan pementasan memungkinkan?			

Catatan:

- Guru harus intensif membimbing peserta didik menuliskan alasan-alasan dalam memilih naskah.
- Tanamkan pengertian pada peserta didik bahwa naskah yang bagus belum tentu menghadirkan pertunjukan yang bagus jika tidak sesuai dengan kondisi dan sumber daya yang ada.

Temukan contoh kegiatan lain pada tautan berikut.

https://bukupusbuk.id/s/keg1_bab3



Jika peserta didik tertarik mempelajari materi ini lebih lanjut, sarankan mereka untuk membaca buku *Menjadi Sutradara* karya Suyatna Anirun. Sebaliknya, apabila ada peserta didik yang kesulitan mengikuti kegiatan ini, identifikasi kesulitan yang mereka alami. Kesulitan itu pada umumnya karena peserta didik tidak memiliki kebiasaan membaca, kurang teliti, dan tidak memiliki semangat untuk membaca naskah lakon.

d. Kegiatan Penutup

Kegiatan diakhiri dengan diskusi tentang pemilihan naskah lakon. Guru dapat meminta peserta didik untuk membaca naskah pilihan di rumah. Sampaikan hal-hal yang harus diperhatikan dalam membaca naskah lakon. Guru bisa mengajukan pertanyaan-pertanyaan berikut:

- 1) Apakah kalian tertarik membaca naskah lakon?
- 2) Apakah kalian bisa mengikuti alur cerita dalam naskah lakon?
- 3) Apakah kalian bisa membayangkan seandainya naskah lakon tersebut dipentaskan?
- 4) Jika bisa membayangkan, apakah bayangan tersebut membuat kalian bersemangat mengikuti kegiatan berikutnya?
- 5) Jika kesulitan membayangkan, bisakah kalian ceritakan kesulitan tersebut?

3. Diferensiasi Pembelajaran

Diferensiasi dalam kegiatan ini adalah diferensiasi konten berdasarkan minat peserta didik.

- a. Kelompok peserta didik yang menyukai alam ditugaskan menganalisis naskah lakon dengan tema tentang lingkungan alam, misalnya tentang penebangan liar, pencemaran laut, sampah, dan sebagainya.

- b. Kelompok peserta didik yang menyukai peristiwa sosial ditugaskan menganalisis naskah lakon dengan tema sosial, misalnya tema tentang kondisi sosial, konflik dalam masyarakat, atau toleransi dalam masyarakat.
- c. Kelompok peserta didik yang menyukai film diminta menganalisis naskah lakon yang bersumber dari film, misalnya *Laskar Pelangi* dalam bentuk teater musikal.
- d. Kelompok peserta didik yang menyukai cerita rakyat dapat ditugaskan menganalisis naskah lakon berdasarkan cerita-cerita rakyat Nusantara.

4. Pendampingan Guru, Orang Tua, atau Orang Dewasa

Kegiatan yang berhubungan dengan mengarang relatif aman bagi peserta didik. Akan tetapi, tetap perlu pengawasan jika menggunakan alat-alat yang terhubung dengan listrik. Utamanya perlu pendampingan terkait kecerobohan peserta didik dalam melakukan kegiatan.

5. Miskonsepsi Materi dalam Pembelajaran

Miskonsepsi yang sering terjadi adalah tentang kerangka cerita yang diidentikkan dengan sinopsis. Akibatnya kerangka cerita sulit dikembangkan menjadi cerita yang menarik. Kerangka cerita harus bersifat terbuka untuk dikembangkan menjadi cerita. Kerangka cerita harus menyajikan peristiwa dideskripsikan dengan jelas.

6. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Pembelajaran alternatif bisa dilakukan ketika guru berhalangan hadir di kelas atau sebagai aktivitas pengganti jika peserta didik tidak dapat mengikuti pembelajaran. Dua aktivitas berikut dapat dijadikan alternatif.

a. Mengidentifikasi Spektakel

Pada kegiatan ini, peserta didik mencari tiga naskah lakon pendek dengan pengarang yang berbeda. Peserta didik diminta menemukan spektakel dalam naskah lakon tersebut.

b. Gaya Ungkap Naskah

Pada kegiatan ini, peserta didik mencermati dan mengidentifikasi gaya ungkap tiga naskah pendek yang telah dibaca. Kegiatan ini akan melatih peserta didik membedakan gaya ungkap naskah lakon. Peserta didik menuangkan hasil identifikasi mereka dalam tabel berikut.

Judul Naskah	Apakah tokohnya manusia yang riil (bapak, ibu, guru, petani, dsb.)?	Apakah dialognya berupa percakapan sehari-hari?	Apakah tokohnya non-manusia (binatang, robot, raksasa, bulan, dsb.)?	Apakah dialognya berupa puisi, syair, atau bersifat puitis?

7. Formatif

Penilaian formatif pada kegiatan ini berupa rubrik, yang ditujukan kepada peserta didik untuk mengukur pencapaian diri sendiri dalam pembelajaran. Peserta didik diminta untuk memberi tanda centang pada kolom yang disediakan sesuai pencapaian mereka.

Indikator	Penilaian Diri	
	Mampu	Belum Mampu
Memahami alur cerita dalam naskah lakon.		
Menemukan konflik yang terjadi dalam naskah lakon.		
Menemukan aspek cerita yang menarik dalam naskah lakon.		
Menemukan aspek tegangan (suspensi) dalam naskah lakon.		
Mengenali karakter tokoh-tokoh dalam naskah lakon.		
Mengenali aspek fisik tokoh.		
Mengenali pekerjaan, jabatan, dan strata sosial tokoh.		
Mengenali cita-cita, temperamen, dan ambisi tokoh.		

Indikator	Penilaian Diri	
	Mampu	Belum Mampu
Menemukan pengadeganan yang menarik dalam naskah lakon.		
Membayangkan adegan yang terjadi dalam naskah lakon.		
Membayangkan tempat terjadinya peristiwa dalam naskah lakon.		
Membayangkan suasana dalam naskah lakon.		
Membayangkan kejutan-kejutan visual yang mungkin bisa terjadi dalam pertunjukan.		
Membayangkan kejutan-kejutan auditif dalam naskah lakon.		

Kegiatan 2

Menganalisis Alur Cerita

Dalam Kegiatan 2 ini, peserta didik akan menganalisis alur cerita sebuah naskah lakon. Peserta didik akan belajar memahami peristiwa demi peristiwa untuk menetapkan struktur dramatik yang membangun alur cerita. Pastikan bahwa peserta didik telah memilih naskah yang akan dipentaskan.

1. Tujuan Kegiatan

- Memahami alur cerita.
- Menganalisis struktur dramatik alur cerita.

2. Langkah-Langkah Kegiatan

a. Pengalaman Belajar

Tabel 3.2 Pengalaman Belajar Kegiatan Memilih Naskah

Kegiatan	Pengalaman Belajar	Karakteristik
Menyusun Ringkasan Cerita	Mengaplikasi	Menganalisis, menerapkan daya kritis, dan mengembangkan imajinasi untuk menyusun ringkasan cerita.
Mengidentifikasi Struktur Dramatik	Memahami	Menganalisis dengan menerapkan daya kritis untuk mengurai struktur dramatik naskah lakon.

b. Kegiatan Pembuka

Guru dapat mengawali kegiatan dengan melatih ketangkasan peserta didik dalam menyusun cerita dan menyusun struktur cerita. Guru dapat memilih cerita dan membagi dalam satuan-satuan peristiwa yang dituliskan dalam kartu peristiwa. Kartu peristiwa diberi judul, masing masing judul terdiri atas lima kartu. Masing-masing kartu bertuliskan kalimat yang menggambarkan keadaan tertentu.

- 1) Cerita 1: Kebakaran
 - Api berkobar-kobar.
 - Luna menjerit histeris.
 - Api membakar rumah.
 - Luna ketakutan.
 - Api mulai menjalar.
- 2) Cerita 2: Gunung Meletus
 - Awan panas meluncur.
 - Terdengar letusan menggelegar.
 - Warga berlari panik.
 - Tanah bergerak.
 - Tanda bahaya berbunyi.
- 3) Cerita 3: Dalam Bahaya
 - Jantungnya berdebar-debar.
 - Keringat mulai menetes.
 - Pisau digenggam erat-erat.
 - Matanya melirik tajam.
 - Wajahnya tampak tegang.

Instruksi untuk peserta didik:

- Peserta didik membentuk lingkaran dalam posisi duduk.
- Lima peserta didik diminta untuk maju ke tengah-tengah lingkaran, masing-masing diberi satu buah kartu.
- Satu per satu peserta didik diminta untuk membacakan kalimat yang tertulis pada kartu. Peserta didik yang lain menyimak.
- Peserta didik diminta membuat urutan peristiwa dengan cara menentukan posisi berdiri sesuai urutan kalimat yang dianggap membentuk peristiwa yang dramatis. Kemudian masing-masing diminta untuk membacakan dengan lantang.
- Urutan peristiwa tersebut dapat berubah sesuai penafsiran peserta didik menyusun peristiwa dramatik. Sebagai contoh, Cerita 2 mereka susun menjadi: 1) Tanah bergerak. 2) Tanda bahaya berbunyi. 3) Terdengar letusan menggelegar. 4) Awan panas meluncur. 5) Warga berlari panik.

c. Kegiatan Inti

Menyusun Ringkasan Cerita

Ringkasan cerita atau sinopsis adalah rangkaian peristiwa dalam cerita yang ditulis secara ringkas. Ringkasan cerita menggambarkan cerita secara utuh dan kausalitas cerita. Ringkasan cerita membantu pembaca memahami cerita secara utuh.

Instruksi untuk peserta didik:

- Guru memastikan peserta didik telah membaca naskah lakon yang telah dibagikan sebelumnya.
- Peserta didik diminta membuat urutan peristiwa berdasarkan naskah lakon yang telah dibaca.
- Peserta didik diminta membuat ringkasan cerita yang mencerminkan hubungan sebab akibat dalam peristiwa.
- Sebelum menyusun ringkasan cerita, peserta didik diminta mencermati contoh ringkasan cerita *Peace* karya Putu Wijaya.

Peace

Karya Putu Wijaya

Peace karya Putu Wijaya bercerita tentang kehidupan damai di hutan yang diganggu oleh Pemburu Jahat. Pemburu Jahat ingin mencuri telur Binatang Purba yang ada di hutan. Anak-Anak Dunia dan Anak-Anak Raksasa bahu-membahu berusaha menyelamatkan telur Binatang Purba dari Pemburu Jahat. Dalam menyelamatkan telur Binatang Purba tersebut, mereka harus melalui berbagai rintangan yang tidak mudah dihadapi.

Pemburu Jahat memanfaatkan moto hidup Anak-Anak Dunia dan Anak-Anak Raksasa, yaitu membantu sesama yang lemah dan mengalami kesusahan, menjaga perdamaian, dan toleransi terhadap perbedaan. Pemburu Jahat pada konflik cerita berusaha memanfaatkan situasi tersebut agar Anak-Anak Dunia dan Anak-Anak Raksasa justru berbalik sikap untuk membantunya mencuri dan membawa Telur Binatang Purba. Konflik penyelamatan telur ini terus berlanjut sampai telur menetas menjadi Anak Binatang Purba. Pemburu Jahat tetap mengejanya dan hendak menjualnya untuk dipamerkan ke seluruh dunia dan pada akhirnya Pemburu Jahat akan menjadi kaya raya.

Akan tetapi, berkat bantuan Anak-Anak Dunia dan Anak-Anak Raksasa, rencana dan usaha Pemburu Jahat berhasil digagalkan. Menjelang akhir konflik, Anak-Anak Dunia dan Anak Binatang Purba tertangkap, disandera Pemburu Jahat. Namun, berkat Anak-Anak Raksasa yang berhasil memberi kabar kepada Binatang Purba, aksi penyanderaan berhasil dikacaukan. Binatang Purba muncul, Pemburu Jahat lari ketakutan, dan pada akhirnya Anak Binatang Purba dan Anak-Anak Dunia dapat diselamatkan. Akhirnya semua bersuka ria. Hutan kembali damai.

Mengidentifikasi Struktur Dramatik

Struktur dramatik adalah susunan rangkaian peristiwa yang mengandung tegangan dan sensasi perkembangan peristiwa dalam pola tertentu. Struktur dramatik yang dijadikan acuan dalam kegiatan ini adalah struktur dramatik Aristotelian.

Instruksi untuk peserta didik:

- Peserta didik diminta untuk mencermati kembali setiap perkembangan peristiwa dalam naskah lakon
- Peserta didik diminta mengklasifikasikan setiap peristiwa berdasarkan pola struktur dramatik
- Peserta didik diminta mendeskripsikan setiap perkembangan peristiwa ke dalam pola struktur dramatik Aristotelian sebagaimana ditunjukkan dalam tabel berikut.

Struktur Dramatik	Peristiwa Lakon
Eksposisi (Pemaparan peristiwa)	
Komplikasi (Terjadi pertikaian, situasi gawat)	
Klimaks (Puncak peristiwa)	
Resolusi (permasalahan menemukan jalan keluar)	
Konklusi (Peristiwa berakhir)	

d. Kegiatan Penutup

Kegiatan diakhiri dengan diskusi tentang struktur naskah lakon. Guru mengajukan pertanyaan reflektif yang memantik keingintahuan peserta didik untuk memahami fungsi struktur dramatik.

3. Diferensiasi Pembelajaran

Diferensiasi dalam kegiatan ini adalah diferensiasi konten berdasarkan minat peserta didik.

- a. Kelompok peserta didik yang menyukai alam ditugaskan menganalisis naskah lakon dengan tema tentang lingkungan alam untuk membuat ringkasan cerita dan menganalisis struktur dramatik naskah lakon.
- b. Kelompok peserta didik yang menyukai peristiwa sosial ditugaskan menganalisis naskah lakon dengan tema sosial untuk menyusun ringkasan cerita dan menganalisis struktur dramatik.
- c. Kelompok peserta didik yang menyukai permasalahan psikologi ditugaskan menganalisis naskah lakon tentang konflik psikologi yang dialami tokoh-tokohnya.
- d. Kelompok peserta didik yang menyukai musik ditugaskan menyusun ringkasan cerita dan menganalisis struktur dramatik naskah lakon teater musikal.
- e. Kelompok peserta didik yang menyukai puisi ditugaskan menyusun ringkasan cerita dan menganalisis struktur dramatik naskah lakon yang bermuatan dialog-dialog yang puitis.

4. Pendampingan Guru, Orang Tua, atau Orang Dewasa

Kegiatan yang berhubungan dengan aktivitas membaca dan menulis membutuhkan pendampingan dan pengawasan dalam hal penggunaan alat-alat yang terhubung dengan listrik. Hal ini untuk mengantisipasi peserta didik yang berpotensi ceroboh dalam melakukan kegiatan.

5. Miskonsepsi Materi dalam Pembelajaran

Miskonsepsi yang sering terjadi terkait struktur dramatik adalah pandangan bahwa struktur dramatik yang digagas Aristoteles adalah satu-satunya struktur dramatik yang terbaik. Pandangan ini perlu diluruskan karena ada struktur dramatik lain yang baik, misalnya struktur dramatik teater epik yang digagas Bertolt Brecht. Struktur dramatik Brecht bersifat episodik sebagaimana polanya dapat ditemukan dalam beberapa cerita rakyat di Nusantara. Oleh karena itu, guru perlu membaca berbagai naskah lakon untuk menemukan pola dramatik tertentu.

6. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Pembelajaran alternatif dilakukan ketika guru berhalangan hadir di kelas atau sebagai kegiatan pengganti jika peserta didik tidak dapat mengikuti pembelajaran. Dua kegiatan berikut dapat dijadikan alternatif.

a. Struktur Drama Monolog

Pada aktivitas ini, peserta didik diminta untuk menganalisis drama monolog untuk menemukan struktur dramatik. Pada hakikatnya kegiatan ini untuk melatih peserta didik cermat dalam membangun struktur dramatik.

b. Struktur Drama Komedi

Pada aktivitas ini, peserta didik diminta untuk menganalisis struktur dramatik drama komedi pendek. Tujuan kegiatan ini adalah untuk melatih peserta didik menemukan struktur dramatik berbagai bentuk naskah drama.

7. Formatif

Penilaian formatif pada kegiatan ini berupa rubrik, yang ditujukan kepada peserta didik untuk mengukur pencapaian diri sendiri dalam pembelajaran. Peserta didik diminta untuk memberi tanda centang pada kolom yang disediakan sesuai pencapaian mereka.

Indikator	Pencapaian Diri	
	Mampu	Belum Mampu
Memahami alur cerita dalam naskah lakon.		
Mengenali peristiwa demi peristiwa dalam naskah lakon.		
Mengurutkan peristiwa dalam naskah lakon.		
Membuat ringkasan setiap peristiwa dalam satu paragraf.		
Menyusun ringkasan cerita secara runtut.		
Mengenali permasalahan di awal peristiwa.		
Mengenali permasalahan semakin rumit.		
Mengenali peristiwa yang rumit dan sulit dipecahkan.		
Mengenali jalan keluar dari peristiwa yang rumit.		
Mengenali penyelesaian peristiwa pada akhir naskah lakon.		

Kegiatan 3

Menganalisis Karakter Tokoh

Dalam kegiatan ini, peserta didik belajar menganalisis karakter tokoh berdasarkan aspek tiga dimensi tokoh, yaitu dimensi fisiologis, psikologis, dan sosiologis.

1. Tujuan Kegiatan

- Mengidentifikasi tokoh protagonis dan antagonis.
- Menganalisis tiga aspek dimensi tokoh.

2. Langkah-Langkah Kegiatan

a. Pengalaman Belajar

Tabel 3.3 Pengalaman Belajar Kegiatan Menganalisis Karakter Tokoh

Kegiatan	Pengalaman Belajar	Karakteristik
Motivasi Tokoh	Memahami	Menerapkan dan mengembangkan imajinasi untuk mengeksplorasi plastisitas tubuh sebagai media ekspresi.
Tokoh Protagonis dan Antagonis	Mengaplikasi	Melakukan gerakan pengembangan berdasarkan imajinasi sebagai wujud bentuk ekspresi tokoh.
Tiga Dimensi Tokoh	Merefleksi	Menerapkan dan mengembangkan imajinasi serta melakukan regulasi diri, yaitu mengaktifkan pikiran dan perasaan keindahan secara sistematis untuk menciptakan gerak indah.

b. Kegiatan Pembuka

Siapkan langkah-langkah dalam pelatihan dan prosedur yang disepakati bersama. Guru dapat mengawali kegiatan dengan melatih kepekaan peserta didik dalam mengidentifikasi aspek-aspek fisik, psikologis, dan latar belakang sosial tokoh. Permainan berikut dapat dijadikan alternatif untuk mengawali kelas yang membangun suasana menuju pembelajaran inti.

Karakter Teman

Peserta didik diminta untuk menggambarkan ciri-ciri fisik dan karakter temannya. Karakteristik dituliskan secara rinci, misalnya warna kulit, rambut, tinggi badan, bentuk wajah, cara berjalan, berat badan, dan tinggi badan. Karakter sehari-hari yang dikenal, misalnya ramah, mudah marah, mudah tersinggung, murah senyum, suka menyendiri, dan sebagainya. Peserta didik tidak boleh menunjukkan karakteristik ini kepada teman lain.

Pada permainan berikutnya, peserta didik diminta maju ke depan untuk membacakan hasil pengamatannya. Peserta didik yang lain diminta untuk menyimak dengan baik. Setelah selesai dibacakan, guru menunjuk salah satu peserta didik untuk menebak siapakah teman yang sedang dibacakan karakteristiknya. Jika salah, kesempatan diberikan pada peserta didik lain untuk menebak.

c. Kegiatan Inti

Tiga kegiatan inti yang dilakukan peserta didik adalah mengidentifikasi tujuan tokoh dalam suatu peristiwa. Tujuan tokoh dapat diidentifikasi dari motivasi tokoh yang melahirkan aksi atau laku tokoh. Berdasarkan laku tokoh akan terpetakan sosok tokoh sebagai protagonis atau antagonis yang memiliki tiga dimensi tokoh yang membentuk karakter.

Motivasi Tokoh

Kegiatan ini bertujuan untuk melatih peserta mengidentifikasi tujuan tokoh dalam alur cerita. Melalui kegiatan ini, peserta didik akan mengidentifikasi aksi-aksi tokoh yang dapat dijadikan dasar dalam menentukan jenis tokoh, karakter tokoh, dan tujuan utama tokoh. Mintalah peserta didik untuk mengidentifikasi aksi tokoh dalam setiap peristiwa. Tabel berikut merupakan contoh identifikasi aksi tokoh dalam lakon *Peace* karya Putu Wijaya.

Tabel 3.4 Contoh Identifikasi Tokoh pada Lakon *Peace* karya Putu Wijaya

Nama Tokoh	Pertanyaan	Uraian
Anak Raksasa	Pada awal cerita, tokoh mengalami peristiwa apa?	Menemukan telur binatang purba raksasa.
	Ketika menemukan telur binatang purba raksasa, apa yang dilakukan tokoh?	Menjaga telur binatang purba raksasa agar bisa menetas dengan selamat.
	Apa yang dilakukan tokoh ketika muncul Pemburu Jahat?	Menyelamatkan telur binatang purba raksasa.
Pemburu Jahat	Pada awal cerita, tokoh mengalami peristiwa apa?	Mengetahui ada telur binatang purba raksasa di hutan.
	Ketika mengetahui adanya telur binatang purba raksasa, apa yang dipikirkan tokoh?	Ingin mencuri telur binatang purba raksasa.
	Apa tujuan tokoh mencuri telur binatang purba raksasa?	Dijual agar memperoleh keuntungan yang besar.

Tokoh Protagonis dan Antagonis

Kegiatan ini bertujuan untuk melatih peserta didik mengidentifikasi tokoh protagonis dan antagonis dalam naskah lakon. Melalui kegiatan ini, peserta didik dapat mengidentifikasi aksi-aksi tokoh protagonis dan antagonis yang menggerakkan alur cerita.

Instruksi untuk peserta didik:

- Buatlah kelompok diskusi yang terdiri dari 4—5 peserta didik.
- Baca lagi naskah lakon dengan cermat, khususnya mencermati laku tokoh dalam setiap peristiwa.
- Temukan tujuan tokoh dalam setiap peristiwa dan catatlah tujuan tersebut.
- Tujuan tokoh dapat ditemukan dalam dialog, peristiwa, atau teks bantu yang tertulis dalam naskah.

- Diskusikan dengan kelompokmu agar dapat bertukar pikiran.
- Hasil pekerjaanmu dapat dituangkan dalam tabel seperti contoh berikut.

Judul Naskah	Nama Tokoh	Deskripsi Aksi Tokoh

Sebagai contoh, kalian dapat mencermati cuplikan lakon *Peace* pada tautan berikut.

https://bukupusbuk.id/s/keg3_bab3



Jika dianalisis, dialog Anak Raksasa mengandung aksi menyimpan telur di tempat yang aman. Anak Raksasa menunjukkan sikap bersahabat. Sebaliknya, tokoh Pemburu Jahat memiliki aksi menjadikan telur untuk memperoleh keuntungan dengan menjadikan mesin uang. Tabel berikut adalah contoh aksi tokoh dalam lakon tersebut.

Tabel 3.5 Aksi Tokoh dalam Naskah Lakon *Peace* Karya Putu Wijaya

Nama Tokoh	Deskripsi Aksi Tokoh
Anak Raksasa	Memiliki rasa persaudaraan yang tinggi dan ingin melindungi telur binatang purba dari bahaya.
Pemburu Jahat	Berwatak serakah, ingin menjadikan telur binatang purba untuk mendapatkan kekayaan.

Tiga Dimensi Tokoh

Kegiatan ini mengidentifikasi karakter tokoh dengan menguraikan dimensi fisiologis, psikologis, dan sosiologis. Melalui kegiatan ini, peserta didik dilatih untuk mengetahui karakter tokoh.

Instruksi untuk peserta didik:

- Buatlah kelompok diskusi yang terdiri dari 4—5 peserta didik.
- Baca lagi naskah lakon dengan cermat, khususnya mencermati ciri-ciri fisik, emosi, dan aspek sosial pada diri tokoh.
- Cermati setiap tokoh dan catat dengan baik hasil analisismu.
- Diskusikan dengan kelompok agar dapat bertukar pikiran
- Hasil pekerjaanmu dapat dituangkan dalam tabel, seperti contoh berikut.

Tabel 3.6 Contoh Pengisian Tabel Tiga Dimensi Tokoh

Nama Tokoh	Aspek Dimensi	Keterangan
Ahmad Badawi	Usia	55 tahun
	Jenis kelamin	Laki-laki
	Ciri-ciri khusus (jika ada)	Bekas luka di pipi kanan
	Temperamen	Sabar
	Mentalitas	Penuh semangat, optimis, percaya diri
	IQ/tingkat kecerdasan	Cerdas
	Pekerjaan	Mandor pabrik tebu
	Tingkat pendidikan	SMA
	Agama/kepercayaan	Islam
	Status sosial	Ketua ormas
	Aktivitas sosial	Organisasi sosial masyarakat

3. Kegiatan Penutup

Kegiatan dapat ditutup dengan mengajak peserta didik duduk melingkar. Guru dapat menjelaskan fungsi ekspresi wajah dan pose-pose stilistik. Guru juga dapat menceritakan karakteristik dan makna pose-pose yang telah dilatihkan. Berikutnya, peserta didik diminta untuk mengungkapkan pengalamannya ketika melakukan kegiatan.

4. Diferensiasi Pembelajaran

Diferensiasi dalam kegiatan ini adalah diferensiasi konten berdasarkan kesiapan peserta didik. Guru membagi kelas menjadi tiga kelompok, yaitu kelompok yang lemah daya analisisnya, kelompok yang cermat menganalisis, dan kelompok yang tajam daya analisisnya.

- a. Kelompok peserta didik yang lemah daya analisisnya ditugaskan menganalisis tokoh-tokoh yang karakternya hitam-putih, misalnya tokoh baik hati dan jahat.
- b. Kelompok peserta didik yang cermat menganalisis ditugaskan menganalisis tokoh-tokoh *round character*.
- c. Kelompok peserta didik yang cerdas ditugaskan menganalisis tokoh-tokoh *round character* yang memiliki kompleksitas psikologis.

5. Pendampingan Guru, Orang Tua, atau Orang Dewasa

Kegiatan yang berhubungan dengan aktivitas membaca dan menulis membutuhkan pendampingan dan pengawasan dalam hal penggunaan alat-alat yang terhubung dengan listrik. Hal ini untuk mengantisipasi peserta didik yang berpotensi ceroboh dalam melakukan kegiatan.

6. Miskonsepsi Materi dalam Pembelajaran

Miskonsepsi yang sering muncul adalah ketika mengidentifikasi dan merumuskan tujuan tokoh. Tujuan tokoh dalam pembelajaran ini bukan apa yang diinginkan tokoh di dalam suatu peristiwa. Tujuan dalam pembelajaran ini identik dengan premis. Contoh premis yaitu: “kemalasan menyebabkan kemiskinan,” atau “kesombongan mengantarkan pada kehancuran.”

7. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Pembelajaran alternatif bisa dilakukan jika guru berhalangan hadir di kelas atau sebagai aktivitas pengganti jika peserta didik tidak dapat mengikuti pembelajaran. Kegiatan pembelajaran alternatif juga bisa dipakai untuk kegiatan peserta didik di luar pembelajaran. Aktivitas berikut dapat dijadikan alternatif.

Karakter Tokoh Favorit

Pada aktivitas ini, peserta didik diminta untuk mencermati dan menganalisis karakter tokoh dalam film yang menjadi favorit. Peserta didik diminta untuk menuliskan kesan terhadap karakter tersebut.

8. Formatif

Skala dikotomi digunakan untuk mengetahui capaian peserta didik dalam pembelajaran. Guru menetapkan indikator untuk memastikan ketercapaian dapat dipotret secara akurat. Tabel berikut dapat dijadikan model dalam mengukur capaian peserta didik dengan menuliskan “Mampu” dan “Belum Mampu” serta membubuhkan catatan secara ringkas dan jelas.

Tabel 3.7 Contoh Rubrik Penilaian Formatif Kegiatan Menganalisis Karakter Tokoh

Nama Peserta Didik	Indikator				Catatan
	Membedakan tokoh protagonis dan antagonis	Meng-identifikasi dimensi fisiologis	Meng-identifikasi dimensi psikologis	Meng-identifikasi dimensi sosiologis	
	Mampu	Mampu	Belum Mampu	Belum Mampu	Belum mampu membedakan dimensi psikologis dan sosiologis
	Mampu	Mampu	Mampu	Mampu	Mampu menganalisis secara cermat dan akurat

Kegiatan 4

Mengidentifikasi Gaya Pertunjukan

Dalam kegiatan ini, peserta didik belajar merancang pertunjukan sesuai dengan gaya naskah lakon dan gagasan. Gaya merupakan yaitu ciri khas sebuah pertunjukan. Naskah lakon dan penafsiran sutradara menentukan gaya sebuah pertunjukan. Melalui analisis naskah, peserta didik dapat mengetahui ciri-ciri khusus yang dapat dijadikan dasar dalam menentukan gaya pertunjukan.

1. Tujuan Kegiatan

- Mengenalkan ragam gaya pertunjukan kepada peserta didik.
- Memahami gaya pertunjukan teater dan ciri-cirinya.

2. Langkah-Langkah Kegiatan

a. Pengalaman Belajar

Tabel 3.8 Pengalaman Belajar Kegiatan Mengidentifikasi Gaya Pertunjukan

Kegiatan	Pengalaman Belajar	Karakteristik
Gaya Naskah Lakon	Memahami	Menerapkan daya kritis untuk memahami gaya naskah lakon.
Merancang Gaya Pertunjukan	Mengaplikasi	Menerapkan, mengeksplorasi, dan mengembangkan imajinasi untuk merancang gaya pertunjukan.

b. Kegiatan Pembuka

Guru dapat mengawali kegiatan dengan memutar video tentang berbagai gaya pertunjukan. Ragam gaya pertunjukan dapat berupa teater musikal, teater realis, teater boneka, kabaret, dan teater gerak. Selain itu, putarkan pertunjukan teater tradisional. Sediakan waktu sekitar 15 menit untuk menonton kompilasi dari berbagai gaya teater tersebut. Beri kesempatan pada peserta didik untuk menyampaikan pendapatnya tentang ragam gaya teater.

c. Kegiatan Inti

Gaya Naskah Lakon

Kegiatan ini akan mengidentifikasi gaya naskah lakon. Peserta didik dilatih menganalisis gaya secara cermat dengan mempertimbangkan aspek dialog, suasana, dan spektakel yang terdapat dalam naskah. Peserta didik akan dapat mengidentifikasi gaya yang tersirat dalam naskah lakon.

Instruksi untuk peserta didik:

- Buatlah kelompok diskusi yang terdiri dari 4—5 peserta didik.
- Baca lagi naskah lakon dengan cermat, khususnya untuk mencermati dialog, suasana, dan spektakel.
- Diskusikan dengan kelompok untuk dapat mengidentifikasi gaya pertunjukan.
- Hasil pekerjaan dapat dituangkan dalam tabel seperti contoh berikut.

Ciri Khusus Naskah	Hasil Identifikasi	
	Ya	Tidak
Apakah dialognya seperti percakapan sehari-hari?		
Apakah dialognya berupa syair?		
Apakah dialognya banyak menggunakan gaya bahasa personifikasi?		
Apakah dialognya banyak menggunakan metafora?		
Apakah dialognya puitis?		
Apakah semua tokoh dalam naskah drama adalah manusia riil sehari-hari?		
Apakah terdapat tokoh-tokoh dari dunia khayalan, fantasi, atau dongeng?		
Apakah terdapat tokoh-tokoh binatang?		

Ciri Khusus Naskah	Hasil Identifikasi	
	Ya	Tidak
Apakah latar peristiwa terjadi di lingkungan sehari-hari seperti rumah, kamar tamu, halaman, pendopo, taman, dan sebagainya?		
Apakah peristiwa terjadi di dunia impian atau khayalan?		
Apakah latar peristiwa terjadi di dua tempat atau lebih yang memadukan antara dunia sehari-hari dengan dunia khayalan?		
Apakah latar peristiwa dilukiskan dengan memanfaatkan media lain, seperti video, slide, layar, atau teknologi audiovisual lainnya?		
Apakah ceritanya mengisahkan kehidupan sehari-hari?		
Apakah ceritanya menggabungkan cerita sehari-hari dengan dongeng?		
Apakah terdapat adegan-adegan yang digambarkan dengan tari-tarian, gerak, atau permainan rakyat?		

Merancang Gaya Pertunjukan

Kegiatan ini melatih peserta didik merancang gaya pertunjukan yang akan dimainkan. Merancang gaya pertunjukan dalam kegiatan ini dilakukan berdasarkan analisis gaya naskah. Peserta didik dilatih untuk merancang gaya pertunjukan berdasarkan kreativitas masing-masing yang dikembangkan dari naskah lakon.

Instruksi untuk peserta didik:

- Buatlah kelompok diskusi yang terdiri dari 4—5 peserta didik.
- Peserta didik diminta untuk mencermati dialog dan teks bantu (*neben text*) yang terdapat dalam naskah lakon.

- Diskusikan dengan kelompokmu untuk dapat merancang gaya-gaya pertunjukan.
- Guru membantu peserta didik memberikan stimulus berupa ide-ide yang memungkinkan untuk dieksplorasi. Peserta didik diberi kebebasan untuk mengeksplorasi gagasan, tetapi pastikan bahwa gagasan itu bisa diwujudkan.
- Tuangkan gagasan peserta didik dalam tabel seperti contoh berikut.

Tabel 3.9 Contoh Identifikasi Teks Bantu untuk Menentukan Gagasan Gaya Pertunjukan

Dialog	Identifikasi	Gagasan Gaya Pertunjukan
Nyanyian Raksasa Gimbal: Kita yang hidup di dalam hutan. Pohon-pohon semua adalah teman. Malam hari ada bintang dan bulan. Margasatwa tidur kita mulai jumpalitan. Cari buah yang jatuh disenggol kelelawar. Sambil menyanyi menari kejar-kejaran. Tidak seperti manusia yang suka tengkar. Mencuri milik orang tidak suka berkawan.	Dialog dibuat dalam bentuk syair	Alternatif 1: Pertunjukan dikemas dalam drama musikal. Dialog dinyanyikan seperti gagasan dalam naskah. Alternatif 2: Pertunjukan dikemas dalam bentuk teater rakyat randai. Dialog diucapkan dalam bentuk kor yang rampak.
Telur: Kulihat dunia hijau dan damai. Aku ingin lahir hidup dan berkawan. Bermain bersama mereka semua. Menjadi kawan, sahabat, dan saudara.	Dialog cenderung puitis	Alternatif 1: Pertunjukan dikemas dalam teater musikal dengan dialog dinyanyikan. Alternatif 2: Pertunjukan dikemas dalam bentuk teater gerak yang dipadukan dengan dialog-dialog yang melodius.

Dialog	Identifikasi	Gagasan Gaya Pertunjukan
BULAN MEMBESAR, LUAR BIASA BESARNYA BERSINAR BAGAI BOLA MERAH. GEMERICIK AIR, LENGUH ANGIN, MULA-MULA LIRIH KEMUDIAN MERUANG. RUANGAN MEREDUP. LAMPU DI BELAKANG LAYAR MEMBENTUK BAYANGAN. TAMPAK SOSOK MAKHLUK RAKSASA YANG ANEH. (Dilakukan dengan cara pemain masuk ke dalam kain dan kain itu menjadi bayangan yang besar sekali, begitu besarnya hingga tidak terlalu jelas bentuk apa sebenarnya itu. Namun sosok itu bergerak-gerak seakan menyelidik.)	Sosok bayangan raksasa yang belum jelas bentuknya. Sosok raksasa itu memberi kesan menakutkan.	Alternatif 1: Pertunjukan menggunakan layar dengan permainan lampu untuk membuat bentuk makhluk raksasa yang misterius. Alternatif 2: Pertunjukan dikemas dalam bentuk wayang (<i>shadow puppet</i>) dengan membuat boneka wayang dari kertas karton.
BAYANGAN BINATANG PURBA BERGERAK-GERAK MELEPASKAN DIRI TETAPI SIA-SIA. LAYAR BERGERAK-GERAK MAU MENOLONG TELUR YANG TERGANTUNG, TETAPI TIDAK SANGGUP. KADANG MEMEGANG TETAPI TERLEPAS LAGI. TELUR PUN BERAYUN-AYUN.	Sosok bayangan Binatang Purba digambarkan dengan memanfaatkan layar.	Alternatif 1: Pertunjukan dikemas dalam bentuk komposisi gerak untuk menggambarkan tokoh Binatang Purba. Alternatif 2: Pertunjukan dikemas dalam bentuk teater tutur. Penutur menggunakan alat peraga untuk menggambarkan tokoh-tokohnya.

d. Kegiatan Penutup

Kegiatan diakhiri dengan mendiskusikan gagasan masing-masing kelompok. Guru membuat pertanyaan-pertanyaan yang memantik gagasan menjadi lebih berkembang sekaligus realistis untuk diwujudkan.

3. Diferensiasi Pembelajaran

Diferensiasi dalam kegiatan ini adalah diferensiasi konten berdasarkan minat peserta didik.

- a. Kelompok peserta didik yang menyukai naskah lakon berbentuk komedi diberi tugas merancang gaya pertunjukan teater komedi.
- b. Kelompok peserta didik yang menyukai naskah lakon tragedi ditugaskan merancang gaya pertunjukan teater tragedi.
- c. Kelompok peserta didik yang menyukai musik ditugaskan membuat rancangan gaya teater musikal.
- d. Kelompok peserta didik yang menyukai visual dan teknologi ditugaskan membuat rancangan gaya pertunjukan teater yang memanfaatkan teknologi digital.

4. Pendampingan Guru, Orang Tua, atau Orang Dewasa

Kegiatan yang berhubungan dengan membaca dan menulis membutuhkan pendampingan dan pengawasan dalam hal penggunaan alat-alat yang terhubung dengan listrik. Hal ini untuk mengantisipasi peserta didik yang berpotensi ceroboh dalam melakukan kegiatan.

5. Miskonsepsi Materi dalam Pembelajaran

Mengidentikkan gaya dengan genre adalah bentuk miskonsepsi yang sering terjadi. Gaya berbeda dengan genre. Contohnya prosa, puisi, dan drama dalam karya sastra adalah genre. Gaya pertunjukan adalah ciri khas yang membedakan antara satu pertunjukan dengan pertunjukan yang lain. Gaya bisa diidentifikasi berdasarkan kecenderungan bahasa ungkap sebuah gagasan. Contohnya, pertunjukan teater yang menggunakan unsur *slide*, video, cahaya, spektakel panggung, atau grafis adalah teater visual.

6. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Jelajah Gaya Pertunjukan 1

Pada kegiatan ini, peserta didik diminta menyaksikan video pertunjukan teater tradisional yang menggunakan idiom nyanyian atau dendang, tutur, gerak, musik, dan tari. Peserta didik diminta untuk mengidentifikasi elemen-elemen yang terdapat dalam pertunjukan.



<https://bukupusbuk.id/s/LutKas>

Jelajah Gaya Pertunjukan 2

Pada kegiatan ini, peserta didik diminta untuk menonton video pertunjukan teater modern yang menggabungkan unsur nyanyi, gerak, dialog, dan tari. Peserta didik diminta untuk menuangkan kesan dan menunjukkan kelebihan dari pertunjukan tersebut.

7. Formatif

Skala dikotomi digunakan untuk mengetahui capaian peserta didik dalam pembelajaran. Guru menetapkan indikator untuk memastikan ketercapaian dapat dipotret secara akurat. Tabel berikut dapat dijadikan model dalam mengukur capaian peserta didik dengan menuliskan “Mampu” dan “Belum Mampu” serta membubuhkan catatan secara ringkas dan jelas.

Tabel 3.10 Contoh Rubrik Penilaian Formatif Kegiatan Mengidentifikasi Gaya Pertunjukan

Nama Peserta Didik	Indikator				Catatan
	Meng-identifikasi elemen naratif, visual, dan musikal	Merumuskan rancangan dengan deskripsi yang ringkas dan jelas	Menuangkan gagasan dalam bentuk sketsa atau file SketchUp	Menuangkan gagasan secara kreatif dan inovatif	
	Mampu	Mampu	Belum Mampu	Belum Mampu	Belum cermat melakukan identifikasi.
	Mampu	Mampu	Mampu	Belum Mampu	Mampu menuangkan gagasan dengan baik, tetapi masih membutuhkan stimulus pengembangan kreativitas.

Kegiatan 5 Memilih Peran

Kemampuan memilih peran atau *casting* bagi seorang sutradara sangat menentukan proses latihan dan hasil pertunjukan. Pemilihan peran membutuhkan pengetahuan, wawasan, kejelian, dan pemahaman sutradara akan karakter calon pemeran. Kegiatan ini akan melatih peserta didik memilih pemeran berdasarkan potensi berperan, disiplin, dan tanggung jawab.

1. Tujuan Kegiatan

- Memahami teknik memilih peran.
- Menemukan pemeran sesuai karakter tokoh.

2. Langkah-Langkah Kegiatan

a. Pengalaman Belajar

Tabel 3.11 Pengalaman Belajar Kegiatan Memilih Peran

Kegiatan	Pengalaman Belajar	Karakteristik
Audisi Pemilihan Peran	Memahami	Memadukan pengetahuan, kecermatan, dan kejelian dalam memprediksi kebutuhan peran dengan calon pemeran.
<i>Reading</i> Pemilihan Peran	Mengaplikasi	Memadukan pengetahuan, kecermatan, dan kejelian dalam memprediksi kebutuhan peran dengan calon pemeran melalui <i>reading</i> untuk mendapatkan pemeran yang sesuai kebutuhan.

b. Kegiatan Pembuka

Guru dapat mengawali kegiatan dengan memutar video tentang tata panggung dan tata cahaya dalam pertunjukan. Tujuannya adalah untuk memberi rangsang visual dan gagasan pada peserta didik. Sediakan waktu sekitar 12 menit untuk menonton kompilasi dari berbagai bentuk tata panggung dan pencahayaan dalam pertunjukan.



<https://bukupusbuk.id/s/TataArtistik>

c. Kegiatan Inti

Audisi Pemilihan Peran

Kegiatan ini melatih peserta didik berani menunjukkan potensi dan menunjukkan sikap kompetitif yang positif pada diri peserta didik. Peserta didik menampilkan tokoh berdasarkan naskah lakon yang telah dibagikan sebelumnya. Guru akan menilai penampilan peserta didik untuk menentukan pemeran.

Reading Pemilihan Peran

Pemilihan pemain secara langsung dapat dilakukan dengan cara latihan *reading*. Peserta didik diminta duduk dalam formasi melingkar. Peserta didik diminta untuk membaca naskah secara bergantian. Guru mengarahkan peserta didik untuk memperhatikan intonasi, volume, warna suara, irama dialog, dan sebagainya. Melalui latihan *reading*, akan tampak potensi peserta didik untuk dijadikan dasar dalam memilih pemeran.

d. Kegiatan Penutup

Kegiatan diakhiri dengan mendiskusikan audisi pemilihan peran dan *reading* pemilihan peran. Guru membuat pertanyaan-pertanyaan reflektif yang mengelaborasi kegiatan pemilihan peran, seperti contoh berikut.

- 1) Apakah kalian merasa nyaman saat melakukan audisi?
- 2) Apakah kalian merasa bersemangat mengikuti audisi?
- 3) Faktor apa yang membuat kalian bersemangat?
- 4) Apakah kalian merasa kesulitan dalam melakukan audisi?
- 5) Apakah materi yang digunakan untuk *reading* menarik?
- 6) Apakah materi yang digunakan untuk *reading* mudah dipahami?
- 7) Apakah kalian dapat menghayati dialog karakter tokoh?
- 8) Apakah kalian memiliki potensi lain yang belum ditampilkan saat audisi?

3. Diferensiasi Pembelajaran

Diferensiasi dalam kegiatan ini adalah diferensiasi proses berdasarkan gaya belajar peserta didik.

- a. Bagi kelompok peserta didik yang memiliki gaya belajar secara audiovisual, proses pemilihan peran dilakukan melalui video rekaman.
- b. Bagi kelompok peserta didik yang memiliki gaya belajar kinestetik, proses pemilihan peran dilakukan dalam bentuk presentasi yang mengelaborasi potensi dialog dan gerak.
- c. Bagi kelompok peserta didik yang memiliki gaya belajar visual, pemilihan peran dapat dilakukan dengan mimesis melalui model atau gambar.

4. Pendampingan Guru, Orang Tua, atau Orang Dewasa

Pendampingan dapat dilakukan dengan memastikan metode pemilihan peran dan *reading* pemilihan peran. Hal ini dilakukan untuk menyiapkan lokasi *casting*, kebutuhan peralatan, dan pengamanan yang harus disiapkan agar keamanan dan kesehatan terjaga.

5. Miskonsepsi Materi dalam Pembelajaran

Secara harfiah, *reading* berarti membaca. Dalam konteks pelatihan teater, *reading* artinya tidak sekadar membaca sebagaimana makna harfiahnya. Miskonsepsi ini berakibat pada praktik pelatihan, ketika *reading* hanya dianggap sebagai aktivitas membaca pada umumnya. *Reading* dalam pelatihan teater adalah metode latihan memaknai, mendalami, mengeksplorasi, dan menghayati karakter tokoh yang diperankan.

6. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Kegiatan pembelajaran alternatif dibutuhkan untuk memperkaya materi kegiatan dan kegiatan mandiri peserta didik.

Layar Audisi

Peserta didik diminta mencari informasi tentang audisi yang diselenggarakan oleh rumah produksi atau komunitas film. Peserta didik dapat hadir dalam kegiatan audisi tersebut untuk melihat dan menggali informasi terkait audisi. Jika tidak menemukan kegiatan audisi, peserta didik dapat mengakses kanal YouTube untuk menyimak dan mencatat bentuk audisi yang dilakukan.

7. Formatif

Skala dikotomi digunakan untuk mengetahui capaian peserta didik dalam pembelajaran. Guru menetapkan indikator untuk memastikan ketercapaian dapat dipotret secara akurat. Tabel berikut dapat dijadikan model dalam mengukur capaian peserta didik dengan menuliskan “YA” dan “TIDAK” serta membubuhkan catatan secara ringkas dan jelas.

Tabel 3.12 Contoh Rubrik Penilaian Formatif Kegiatan Memilih Pemeran

Nama Peserta Didik	Indikator				Catatan
	Menunjukkan sikap yang baik dalam mengikuti audisi	Mengucapkan dialog dengan intonasi yang baik	Mengucapkan dialog diikuti dengan gerak sesuai karakter	Mengucapkan dialog penuh penghayatan sesuai karakter tokoh	
	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Belum menunjukkan pengucapan dialog yang baik.
	Ya	Ya	Ya	Ya	Mengikuti audisi dengan sikap yang baik dan mengucapkan dialog dengan penuh penghayatan.

Kegiatan 6 Melatih Dialog

Dalam Kegiatan 6, peserta didik akan melakukan proses latihan di bawah arahan sutradara. Proses latihan diawali dengan *reading* naskah. *Reading* melatih peserta didik menghayati dialog tokoh melalui teknik membaca. Dalam *reading*, peserta didik berlatih teknik mengucapkan dialog sesuai karakter tokoh.

1. Tujuan Kegiatan

- Mengeksplorasi dialog sesuai karakter tokoh.
- Menemukan pengucapan dialog sesuai karakter tokoh.

2. Langkah-Langkah Kegiatan

a. Pengalaman Belajar

Tabel 3.13 Pengalaman Belajar Kegiatan Melatih Dialog

Kegiatan	Pengalaman Belajar	Karakteristik
Membaca Tanpa Emosi	Memahami	Menerapkan dan mengembangkan imajinasi untuk mengeksplorasi pengucapan dialog.
Menumbuhkan Emosi	Mengaplikasi	Menerapkan dan mengembangkan imajinasi untuk mengeksplorasi dan menghayati dialog.
Mengembangkan Emosi	Mengaplikasi dan Merefleksi	Menerapkan dan mengembangkan imajinasi untuk mengeksplorasi dan mengembangkan emosi.
Mengendalikan Emosi	Mengaplikasi dan Merefleksi	Menerapkan dan mengembangkan imajinasi untuk melakukan regulasi diri sebagai bentuk pengendalian emosi saat berperan.

b. Kegiatan Pembuka

Guru mengawali Kegiatan Pembuka dengan meminta peserta didik berlatih dialog. Dua bentuk latihan berikut dapat dijadikan alternatif.

1) Pengucapan

Kegiatan ini akan melatih artikulasi dialog yang diucapkan peserta didik. Peserta didik membaca dialog dengan suara keras dan pengucapan yang jelas. Setiap vokal dan konsonan dalam kalimat diucapkan dengan jelas. Peserta didik membaca dengan pemenggalan kata dan kalimat yang tepat.

2) Dialog Berbisik

Kegiatan ini merupakan lanjutan dari latihan sebelumnya untuk melatih artikulasi dialog. Peserta didik membaca dialog dengan berbisik. Vokal dan konsonan dalam kalimat diucapkan sejelas-jelasnya walaupun dengan cara berbisik. Pemenggalan kata dalam setiap kalimat diucapkan dengan tepat.

c. Kegiatan Inti

Sebelum memulai kegiatan, peserta didik dijelaskan tahap-tahap dalam berlatih *reading*. Pada tahap pertama, peserta didik membaca naskah dengan cermat tanpa menggunakan emosi. Pada tahap kedua, peserta didik membaca naskah menggunakan emosi sesuai dengan pemahamannya. Pada tahap ketiga, peserta didik membaca naskah dengan arahan sutradara. Ketiga tahap kegiatan ini bertujuan untuk menumbuhkan emosi, mengembangkan emosi, dan mengendalikan emosi.

Menumbuhkan Emosi

Kegiatan ini melatih peserta didik menumbuhkan emosi secara alamiah melalui latihan membaca. Emosi alamiah merupakan emosi yang tumbuh secara wajar ketika dialog yang dibaca menimbulkan perasaan tertentu.

Instruksi untuk peserta didik:

- Tetaplah duduk melingkar seperti pada kegiatan sebelumnya.
- Ulangi lagi membaca naskah dari awal.
- Bacalah dialog dengan menghayati makna yang terkandung di dalamnya.
- Biarkan emosi yang tumbuh dalam diri kalian menyertai pengucapan dialog.
- Dengarkan secermat mungkin ketika teman kalian membaca dialog tokoh yang dimainkan.
- Pelajari dengan baik, biarkan emosi tumbuh secara alami.

Mengembangkan Emosi

Kegiatan ini melatih peserta didik mengembangkan emosi berdasarkan perkembangan karakter tokoh. Tokoh mengalami perkembangan karakter dalam setiap perkembangan peristiwa. Peserta didik berlatih mengucapkan dialog sesuai dengan takaran emosi yang dibutuhkan.

Instruksi untuk peserta didik:

- Tetaplah duduk melingkar seperti pada kegiatan sebelumnya.
- Ulangi lagi membaca naskah dari awal.
- Bacalah dialog dengan memerhatikan perkembangan karakter tokoh.
- Berilah tekanan pada kata-kata tertentu sesuai pemahaman kalian terhadap dialog.
- Mainkan artikulasi, tempo, tekanan, dan irama dalam setiap mengucapkan dialog.
- Ucapkan dialog dengan penuh penghayatan dengan mengikuti dorongan emosi yang tumbuh.

Mengendalikan Emosi

Kegiatan ini melatih peserta didik mengendalikan emosi berdasarkan takaran emosi. Peserta didik mengendalikan diri agar tidak larut dalam emosi. Kegiatan ini melatih peserta didik tidak larut dalam emosi dan dapat mengontrol dialog dengan baik.

Instruksi untuk peserta didik:

- Tetaplah duduk melingkar seperti pada kegiatan sebelumnya.
- Bacalah dialog dengan memerhatikan perkembangan emosi yang terjadi.
- Tahanlah jika larut dalam emosi.
- Kembalilah memerhatikan artikulasi, tempo, tekanan, dan irama setiap mengucapkan dialog.
- Dengarkan dialog yang diucapkan lawan bermain dan rasakan emosi yang muncul.
- Berhentilah sesaat jika merasakan emosi yang berlebih. Aturilah napas agar dapat mengendalikan emosi dengan baik.

Temukan contoh kegiatan lain pada tautan berikut.

https://bukupusbuk.id/s/keg6_bab3



d. Kegiatan Penutup

Kegiatan dapat ditutup dengan mengajak peserta didik duduk melingkar. Mintalah peserta didik duduk dengan punggung tegak, tetapi tetap relaks tanpa ada ketegangan. Atur lah napas sebaik-baiknya sehingga peserta didik kembali berada dalam kondisi yang nyaman dan emosi stabil. Guru melakukan refleksi dengan diskusi tentang pengucapan dialog.

3. Diferensiasi Pembelajaran

Diferensiasi dalam kegiatan ini adalah diferensiasi konten berdasarkan kesiapan peserta didik. Guru membagi kelas menjadi tiga kelompok, yaitu kelompok peserta didik dengan sensibilitas emosi rendah, peserta didik yang sensitif terhadap emosi tertentu, dan peserta didik yang memiliki sensibilitas mengendalikan emosi. Diferensiasi pembelajaran ini mengharuskan guru memiliki data yang akurat terkait kondisi emosi peserta didik.

- a. Kelompok peserta didik yang lemah sensibilitas emosinya diberi tugas mengekspresikan emosi yang bersifat hitam putih.
- b. Kelompok peserta didik yang sensitif terhadap emosi tertentu diberi tugas mengekspresikan emosi yang biasa diungkapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- c. Kelompok peserta didik yang memiliki sensibilitas dan kemampuan mengendalikan emosi diberi tugas mengekspresikan emosi-emosi yang kompleks dan potensi ekspresi berlebih.

4. Pendampingan Guru, Orang Tua, atau Orang Dewasa

Pendampingan yang intensif perlu dilakukan dalam kegiatan yang melibatkan emosi peserta didik. Hal ini untuk mengantisipasi dampak yang akan timbul ketika mengekspresikan emosi-emosi sensitif yang dapat merusak stabilitas

emosi peserta didik. Setiap peserta didik memiliki pengalaman hidup dan sensitivitas emosi yang berbeda-beda. Peserta didik yang secara emosional rapuh perlu mendapat pendampingan khusus. Guru harus memiliki data yang akurat tentang kondisi emosi peserta didik untuk mengantisipasi akibat yang fatal baik secara emosional maupun fisik.

5. Miskonsepsi Materi dalam Pembelajaran

Emosi merupakan wilayah yang sensitif sekaligus rawan bagi peserta didik. Sering muncul miskonsepsi bahwa mengekspresikan emosi tidak membutuhkan metode pengendalian. Peserta didik akan mengalami trauma dan emosi yang diekspresikan terbawa dalam kehidupan sehari-hari. Solusinya, guru memiliki metode yang terukur untuk tiga tahap latihan emosi yaitu menumbuhkan emosi, mengembangkan emosi, dan mengendalikan emosi.

6. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Pembelajaran alternatif bisa dilakukan jika guru berhalangan hadir di kelas atau sebagai kegiatan pengganti jika peserta didik tidak dapat mengikuti pembelajaran. Dua kegiatan berikut dapat dijadikan alternatif.

a. Menghafal Naskah

Pada kegiatan ini, peserta didik menghafalkan dialog tokoh yang dimainkan. Peserta didik akan mencermati dialog lawan bermain dan membuat catatan tentang kelebihan dan kekurangan dalam mengucapkan dialog.

b. Cermin Dialog

Pada kegiatan ini, peserta didik dilatih menilai dialog yang diucapkan oleh dirinya sendiri. Melalui perekaman peserta didik dapat menilai dialognya dan mencatat kekurangan dan kelebihan dalam berdialog.

7. Formatif

Skala dikotomi digunakan untuk mengetahui capaian peserta didik dalam pembelajaran. Guru menetapkan indikator untuk memastikan ketercapaian dapat dipotret secara akurat. Tabel berikut dapat dijadikan model dalam mengukur capaian peserta didik dengan menuliskan “Mampu” dan “Belum Mampu” serta membubuhkan catatan secara ringkas dan jelas.

Indikator	Keterangan	
	Mampu	Belum Mampu
Merasakan emosi sedih.		
Merasakan emosi marah.		
Mengekspresikan emosi sedih.		
Mengekspresikan emosi marah.		
Mengekspresikan emosi sedih dan marah secara bergantian.		
Mengekspresikan emosi sedih, marah, dan cemas secara bergantian.		
Mengekspresikan emosi sedih menjadi kesedihan yang histeris.		
Mengekspresikan emosi marah menjadi murka.		
Berhenti menangis setelah selesai mengekspresikan emosi sedih.		
Berhenti marah setelah selesai mengekspresikan emosi marah.		

Kegiatan 7 Mengatur Bloking

Dalam Kegiatan 7, peserta didik berlatih mengatur posisi, gerak, perpindahan, dan membuat komposisi permainan. Peserta didik berlatih menguasai ruang permainan sehingga tercipta suatu komposisi permainan yang indah dan memiliki kualitas dramatik.

1. Tujuan Kegiatan

- Mempelajari teknik dasar penyutradaraan.
- Menyiapkan materi dan media yang dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran.
- Menguasai dialog dengan baik.

2. Langkah-Langkah Kegiatan

a. Pengalaman Belajar

Tabel 3.14 Pengalaman Belajar Kegiatan Mengatur Bloking

Kegiatan	Pengalaman Belajar	Karakteristik
Pola Komposisi	Memahami	Menerapkan dan mengembangkan imajinasi untuk mengeksplorasi pola komposisi.
Komposisi Adegan Awal	Mengaplikasi dan Merefleksi	Menerapkan dan mengembangkan imajinasi untuk mengeksplorasi bloking adegan awal.
Komposisi Adegan Puncak	Mengaplikasi dan Merefleksi	Menerapkan dan mengembangkan imajinasi untuk mengatur area bloking untuk melakukan posisi adegan puncak/klimaks sebagai wujud cerminan tokoh.
Komposisi Adegan Akhir	Mengaplikasi dan Merefleksi	Menerapkan dan mengembangkan imajinasi untuk mengatur area bloking untuk melakukan posisi adegan akhir sebagai wujud cerminan tokoh.

b. Kegiatan Pembuka

Guru dapat mengawali kegiatan pembuka dengan meminta peserta didik untuk melakukan eksplorasi dialog dan eksplorasi ruang untuk memperoleh berbagai kemungkinan permainan.

1) Eksplorasi Dialog

Kegiatan ini akan melatih menemukan pola dialog sesuai dengan karakter tokoh. Peserta didik diminta untuk mengucapkan dialog dengan gerak. Peserta didik mencoba berbagai kemungkinan pengucapan dialog yang didukung dengan gerak untuk mencapai penghayatan karakter tokoh.

2) Eksplorasi Ruang

Kegiatan ini merupakan lanjutan dari latihan sebelumnya untuk melatih dialog dan gerak dengan mengeksplorasi ruang. Eksplorasi ruang dilakukan dengan cara menempatkan diri di berbagai titik ruang, lalu mencoba melakukan perpindahan ruang dengan berbagai pola garis perpindahan, seperti lurus, lengkung, zig-zag, melingkar, dan sebagainya. Peserta didik diminta pula untuk melakukan perpindahan dengan berbagai variasi, seperti cepat, sedang, pelan, sangat cepat, dan sebagainya.

c. Kegiatan Inti

Sebelum memulai kegiatan, berilah waktu kepada peserta didik untuk istirahat sebentar. Sambil istirahat jelaskan tentang penguasaan ruang permainan. Tanamkan pada diri peserta didik untuk memiliki keberanian, keyakinan, dan inisiatif dalam kegiatan. Berilah kebebasan kepada peserta didik untuk mengembangkan kreativitasnya.

Pola Komposisi

Kegiatan ini melatih peserta didik menemukan komposisi yang menarik dalam setiap adegan. Peserta didik diberi pengalaman mencoba berbagai kemungkinan komposisi untuk menemukan yang sesuai dengan karakteristik pengadeganan.

Instruksi untuk peserta didik:

- Bergeraklah bebas sambil mengucapkan dialog.
- Lakukan perpindahan tempat ketika terdapat ruang kosong.
- Ketika mendengar tanda atau aba-aba dari sutradara, bentuklah pola komposisi simetris. Ketika pola komposisi simetris terbentuk, bergeraklah kembali secara bebas.
- Bentuklah pola-pola sesuai perintah sutradara. Pola-pola yang harus dilakukan adalah simetris, asimetris, memusat, dan menciptakan pusat perhatian dengan satu pemain, gerak, dan sebagainya.

Komposisi Adegan Puncak

Kegiatan ini melatih peserta didik untuk menciptakan komposisi adegan puncak dari pertunjukan. Peserta didik berlatih menciptakan teknik muncul, pergerakan permainan, dan pola komposisi untuk adegan puncak. Adegan puncak pada umumnya penuh dengan tegangan, kerumitan, dan muncul suspensi.

Instruksi untuk peserta didik:

- Cobalah ulangi komposisi adegan awal yang telah dilatihkan sebelumnya.
- Berdasarkan komposisi adegan awal, lakukan eksplorasi untuk menentukan komposisi adegan puncak.
- Manfaatkan levelitas untuk membuat komposisi adegan makin dramatis.
- Gunakan komposisi-komposisi asimetris dengan pola perpindahan gerak diagonal.
- Tentukan tokoh yang menjadi pusat perhatian dalam komposisi adegan puncak.
- Padukan dengan properti panggung dalam adegan.
- Ulangi komposisi adegan awal dan catat untuk pedoman latihan berikutnya.
- Dokumentasikan pola komposisi yang telah ditetapkan.

Komposisi Adegan Akhir

Kegiatan ini melatih peserta didik untuk menciptakan komposisi adegan akhir dari pertunjukan. Peserta didik berlatih menciptakan teknik muncul, pergerakan permainan, dan pola komposisi untuk adegan akhir. Adegan akhir menggambarkan penyelesaian masalah. Pada adegan akhir umumnya jarang muncul tegangan baru atau suspensi yang memicu konflik baru.

Instruksi untuk peserta didik:

- Cobalah ulangi komposisi adegan puncak yang telah dilatihkan sebelumnya.

- Berdasarkan komposisi adegan puncak, lakukan eksplorasi untuk menentukan komposisi adegan akhir.
- Gunakan komposisi simetris untuk mendapatkan efek stabil.
- Jika menggunakan komposisi asimetris, kurangi kontras-kontras levelitas.
- Kurangi perpindahan dengan garis diagonal atau zig-zag dalam tempo yang cepat. Pola ini akan menimbulkan tegangan baru dalam adegan.
- Cermati komposisi adegan awal dan adegan puncak untuk membuat variasi pada adegan akhir.
- Dokumentasikan komposisi yang telah ditetapkan.

Temukan contoh kegiatan lain pada tautan berikut.

https://bukupusbuk.id/s/keg7_bab3



d. Kegiatan Penutup

Kegiatan dapat ditutup dengan mengajak peserta didik duduk melingkar. Tayangkan dokumentasi pola komposisi adegan awal, adegan tengah, dan adegan akhir. Diskusikan sebagai bentuk refleksi. Pada kegiatan ini, peserta didik menunjukkan dokumentasi pola komposisi yang telah ditetapkan kepada sahabat atau orang-orang yang memiliki pengalaman di teater. Peserta didik meminta pendapat, kritik, dan saran mereka. Peserta didik mencatat masukan tersebut dalam lembar kerja peserta didik.

3. Diferensiasi Materi Pembelajaran

Diferensiasi dalam kegiatan ini adalah diferensiasi proses berdasarkan gaya belajar peserta didik.

- a. Bagi kelompok peserta didik yang memiliki gaya belajar secara audiovisual, proses membuat komposisi menggunakan video atau film sebagai referensi.

- b. Bagi kelompok peserta didik yang memiliki gaya belajar kinestetik, proses membuat komposisi meniru atau merespons pergerakan dalam ruang dengan mengedepankan kerja kolaboratif.
- c. Bagi kelompok peserta didik yang memiliki gaya belajar visual, proses membuat komposisi dilakukan dengan melihat gambar atau diagram.

4. Pendampingan Guru, Orang Tua, atau Orang Dewasa

Pendampingan perlu dilakukan secara intensif untuk mengantisipasi kecelakaan atau cedera saat melakukan proses membuat komposisi. Peserta didik harus diingatkan untuk melakukan kontrol ketika melakukan kegiatan. Pergerakan peserta didik dengan intensitas yang tinggi berpotensi terjadi tabrakan atau benturan. Guru wajib mengontrol lantai yang licin akibat keringat peserta didik saat melakukan kegiatan. Sediakan alat-alat pembersih dan pengamanan untuk menjamin keamanan peserta didik.

5. Miskonsepsi Materi dalam Pembelajaran

Dasar penting dalam menciptakan komposisi adalah motivasi ketika melakukan perpindahan dari satu titik ke titik lain. Miskonsepsi yang sering terjadi adalah orientasi membuat komposisi adalah komposisi nirmotivasi. Miskonsepsi yang lain adalah keseimbangan komposisi dihasilkan dari pola simetris. Pola simetris memang pola yang relatif aman untuk menjaga keseimbangan, tetapi pola simetris ini akan menghasilkan suasana yang monoton sepanjang pertunjukan. Solusinya, komposisi didasari motivasi dengan memadukan berbagai variasi pola dan levelitas.

6. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Pembelajaran alternatif bisa dilakukan jika guru berhalangan hadir di kelas atau sebagai aktivitas pengganti jika peserta didik tidak dapat mengikuti pembelajaran. Dua aktivitas berikut dapat dijadikan alternatif.

a. Menyusun Pola Komposisi Alternatif 1

Pada kegiatan ini, peserta didik membuat pola komposisi alternatif berdasarkan dokumentasi komposisi adegan awal, adegan puncak, dan adegan akhir.

b. Menyusun Pola Komposisi Alternatif 2

Pada kegiatan ini, peserta didik menunjukkan dokumentasi pola komposisi yang telah ditetapkan kepada sahabat atau orang-orang yang memiliki

pengalaman di teater. Peserta didik minta pendapat, kritik, dan saran. Peserta didik mencatat masukan tersebut dalam lembar kerja peserta didik.

7. Formatif

Skala dikotomi digunakan untuk mengetahui capaian peserta didik dalam pembelajaran. Guru menetapkan indikator untuk memastikan ketercapaian dapat dipotret secara akurat. Tabel berikut dapat dijadikan model dalam mengukur capaian peserta didik dengan menuliskan “Mampu” dan “Belum Mampu” serta membubuhkan catatan secara ringkas dan jelas.

Tabel 3.15 Contoh Rubrik Penilaian Formatif Kegiatan Mengatur Bloking

Nama Peserta Didik	Indikator				Catatan
	Menempat-kan diri dalam ruang	Membuat komposisi statis	Membuat komposisi dinamis	Membuat variasi pola komposisi dan levelitas	
	Mampu	Mampu	Belum Mampu	Belum Mampu	Belum memiliki kepekaan dalam menempatkan diri dalam ruang.
	Mampu	Mampu	Mampu	Belum Mampu	Memiliki kepekaan menempatkan diri dalam ruang, tetapi belum terbentuk sensibilitas estetik dalam membuat komposisi.

C. Sumatif

1. Soal Pilihan Ganda

Pilihlah jawaban A, B, C, D, atau E yang paling tepat di bawah ini!

- 1) Naskah lakon memiliki karakteristik yang berbeda dengan prosa dan puisi. Karakter naskah lakon yang paling khusus adalah
 - A. berbentuk dialog, memiliki aspek dramatik, dan dapat dipentaskan
 - B. berbentuk dialog dan memiliki teks bantu serta aspek dramatik
 - C. berbentuk dialog, memiliki teks bantu, dan dapat dipentaskan
 - D. berbentuk monolog dan memiliki tokoh serta alur cerita
 - E. berbentuk solilokui dan memiliki alur cerita serta penokohan

- 2) Struktur naskah lakon mengandung unsur-unsur yang meliputi
 - A. tema, alur cerita, penokohan, dan latar peristiwa
 - B. tema, alur cerita, tokoh, latar tempat, dan latar waktu
 - C. tema, premis, alur cerita, tokoh, dan latar tempat
 - D. tema, premis, plot, penokohan, latar, dan aspek dramatik
 - E. premis, alur cerita, tolo, dan aspek dramatik
- 3) Selain struktur, naskah lakon juga mengandung tekstur yang meliputi
 - A. alur cerita, teks bantu, dan spektakel
 - B. alur cerita, teks bantu, dan suasana
 - C. dialog, suasana, dan spektakel
 - D. dialog, struktur dramatik, dan suasana
 - E. dialog, alur cerita, dan latar peristiwa
- 4) Aspek psikologis adalah salah satu dari tiga aspek dimensi tokoh. Contoh aspek psikologis adalah
 - A. ambisi
 - B. keyakinan
 - C. status
 - D. ras
 - E. pekerjaan
- 5) Dalam naskah lakon terdapat tokoh protagonis, yaitu tokoh
 - A. sentral yang berlawanan dengan tokoh jahat
 - B. sentral yang memiliki karakter baik
 - C. yang memperjuangkan nilai atau keyakinan
 - D. yang memiliki temperamental baik
 - E. yang memiliki ambisi yang baik
- 6) Pertimbangan sikap yang digunakan sutradara dalam memilih pemeran adalah
 - A. memenuhi ekspektasi
 - B. memiliki potensi
 - C. memiliki disiplin
 - D. memenuhi fisik tokoh
 - E. memenuhi target

- 7) Latihan yang memberi dasar pemahaman tentang pengucapan dialog adalah
- A. reading
 - B. dialog
 - C. intonasi
 - D. irama
 - E. artikulasi
- 8) Pengenalan karakter dilakukan pada saat latihan
- A. dialog
 - B. bloking
 - C. *movement*
 - D. *reading*
 - E. akting
- 9) Perpindahan pemeran dari satu tempat ke tempat lain dalam area permainan harus memiliki
- A. karakter
 - B. motivasi
 - C. penghayatan
 - D. keyakinan
 - E. kebebasan
- 10) Tugas sutradara pada saat pertunjukan berlangsung adalah
- A. mengarahkan pemeran
 - B. mengarahkan penata panggung
 - C. mengoordinir seluruh tim
 - D. menonton dan mencermati pertunjukan
 - E. mengarahkan penata musik

2. Ujian Praktik

Tampilkan pertunjukan berdurasi 5—6 menit dengan ketentuan sebagai berikut.

- a. Bentuklah kelompok beranggota 4—5 orang.
- b. Pilihlah satu naskah berdurasi 5—6 menit.
- c. Lakukan pemilihan pemain dengan cara audisi dan *reading* pemilihan pemain.

- d. Lakukan latihan dialog sesuai kegiatan dalam pembelajaran.
- e. Lakukan latihan bloking sesuai kegiatan pembelajaran.
- f. Tampilkan pertunjukan di kelas atau aula sekolah.

Lembar kerja untuk tugas ini tersedia pada tautan berikut

<https://bukupusbuk.id/s/LKPDS>



D. Kunci Jawaban

- | | | |
|------|------|-------|
| 1. A | 5. C | 9. B |
| 2. A | 6. C | 10. D |
| 3. C | 7. A | |
| 4. A | 8. D | |

E. Refleksi

Guru dapat melakukan refleksi diri untuk bahan evaluasi pada pembelajaran berikutnya. Berikut pertanyaan-pertanyaan reflektif yang bisa diajukan.

1. Apakah saya bisa mengendalikan kelas dengan baik?
2. Apakah saya merasakan kondisi yang nyaman dan bersemangat ketika menjalankan kegiatan?
3. Apakah peserta didik dapat mengikuti kegiatan dengan baik?
4. Apakah aktivitas peserta didik selama kegiatan dapat saya identifikasi dengan baik?
5. Apakah ada peserta didik yang membutuhkan pendekatan khusus selama kegiatan?
6. Bagaimana saya memperkaya kegiatan berikutnya berdasarkan pengalaman pembelajaran dalam unit ini?

F. Pengayaan

Mengenal Sutradara

Sutradara adalah seorang yang memimpin, mengatur, mengarahkan, melatih pemain, dan memadukan seluruh elemen dalam pertunjukan. Gagasan tentang gaya pertunjukan ditentukan oleh sutradara berdasarkan naskah dan ide-ide kreatifnya. Sutradara ibaratnya adalah seorang dirigen dalam sebuah orkestra yang mengelola dan menentukan kualitas pertunjukan.

1. Langkah kerja sutradara

- a. Memilih naskah.
- b. Menganalisis naskah.
- c. Menentukan bentuk dan gaya pertunjukan.
- d. Merancang audisi dan memilih pemain.
- e. Mengadakan pelatihan.
- f. Mengarahkan permainan.
- g. Menyatukan elemen-elemen pertunjukan.

2. Syarat yang harus dimiliki sebagai seorang sutradara

- a. Memiliki jiwa kepemimpinan.
- b. Menguasai aspek-aspek permainan dan keaktoran.
- c. Memiliki pengetahuan yang luas tentang teater dan seni pada umumnya.
- d. Memiliki kepekaan visual.
- e. Memiliki kepekaan auditif.
- f. Mampu mengarahkan permainan.
- g. Memiliki gagasan-gagasan kreatif.

Jalanan antara Alur Cerita, Tema, dan Perwatakan

Tiga unsur penting yang menentukan kualitas naskah lakon adalah tema, alur cerita, dan penokohan. Tema adalah gagasan dasar yang membangun naskah lakon. Tema dikembangkan menjadi alur cerita dan membentuk karakter-karakter tokoh yang turut menggerakkan alur cerita. Karya-karya besar selalu menyajikan cerita yang memikat pembaca atau penonton. Karya-karya besar bahkan mampu melintasi zaman untuk selalu dibaca dan dipentaskan. Karya-karya William

Shakespeare seperti *Romeo and Juliet*, *Hamlet*, *King Lear*, *Macbeth*, dan sebagainya, sampai saat ini masih digemari oleh pembaca dan penonton.

Kekuatan alur cerita, salah satunya, dapat disimak pada lakon *King Lear* karya William Shakespeare. Dikisahkan, Raja Lear hendak membagi kerajaannya kepada ketiga putrinya, Goneril, Regan, dan Cordelia. Lear menyatakan kepada ketiga putrinya bahwa siapa di antara bertiganya yang mampu mengungkapkan rasa cinta yang besar kepadanya, maka dialah yang akan mendapatkan bagian yang besar dari kerajaan. Dua putrinya berlomba-lomba merangkai kata yang indah untuk menunjukkan kecintaannya kepada Lear.

Akan tetapi, Cordelia, putri bungsunya tak mampu berucap apa pun. Baginya, cinta dan bakti kepada orang tua tak bisa diungkapkan dengan kata-kata. Murkalah Lear kepada Cordelia. Cordelia tidak mendapatkan warisan apa pun dan diusir pergi. Lear memberikan kerajaannya kepada Goneril dan Regan. Lear hanya minta tiga hal yaitu minta seratus pengawal, tetap dipanggil raja, dan ingin tinggal di kastil. Apa yang terjadi berikutnya? Setelah mendapatkan warisan kerajaan, Goneril dan Regan justru mengusir ayahnya. Lear pergi ditemani seorang penghibur yang setia. Raja Lear menjadi kurang waras dan baru menyadari kesalahan yang diperbuatnya.

Ringkasan cerita lakon *King Lear* tersebut menunjukkan sebuah alur yang tragis tentang seorang raja yang salah memaknai cinta anak kepada orang tua. Lear yang memiliki kekuasaan, memberikan kekuasaan kepada anaknya, tetapi kemudian diusir dan akhirnya kehilangan kewarasannya. Dari cerita yang menarik ini juga melahirkan karakter tokoh Raja Lear yang kompleks. Demikian juga tokoh-tokoh lain, seperti Goneril dan Regan yang haus kekuasaan dan tega menyingkirkan anaknya. Sisi lain digambarkan, tokoh Cordelia yang diusir oleh ayahnya justru menunjukkan baktinya kepada orang tua.

Lakon *King Lear* menunjukkan bahwa alur ceritanya yang memikat memiliki ide dasar atau tema yang menarik tentang cinta kasih, kekuasaan, dan ambisi manusia. Lakon seperti *King Lear* ini menjadi permasalahan yang selalu aktual dengan zaman. Pembaca atau penonton seolah dihadapkan dengan potret hidup manusia yang penuh dengan problem kemanusiaan. Lakon semacam *King Lear* memiliki potensi menghasilkan pertunjukan yang menarik.

Contoh lain dari alur cerita yang menarik dapat ditemukan pada lakon *Mahkamah* karya Asrul Sani. *Mahkamah* berkisah tentang Saiful Bahri yang dihadapkan pada permasalahan masa lalu yang terus menghantuinya dan permasalahan perebutan kekuasaan di kantornya. Pada masa lalu, Saiful Bahri pernah menjatuhkan hukuman mati pada sahabatnya sendiri pada masa perjuangan. Keputusan itu sangat mengganggunya. Ia memutuskan hukuman mati kepada Anwar sahabatnya karena sikap profesionalnya sebagai komandan atau persaingan cinta untuk mendapatkan Murni.

Lakon *Mahkamah* diawali dengan dengan cerita tentang Saiful Bahri yang sakit. Pikirannya dihantui masa lalu, sementara staf-staf di kantornya sibuk membuat intrik-intrik perebutan pimpinan di kantor. Stafnya merancang berbagai strategi agar dapat menggantikan posisi Saiful Bahri sebagai pimpinan. Sementara Saiful Bahri sudah ditunggu tokoh kedua bernama Citra yang tak kasat mata. Tokoh Citra sebagai malaikat yang hendak mengambil nyawa Saiful Bahri. Dalam kondisi sakit inilah, stafnya di kantor datang berkunjung dengan tujuan mencari simpati dan menjatuhkan yang lain demi jabatan. Sementara, Saiful Bahri dalam keadaan antara sadar dan tidak dihadapkan pada sidang hati nurani. Pada bagian ini, Saiful Bahri menghadapi tuduhan tentang keputusan menghukum mati sahabatnya memiliki motif persaingan cinta. Demikianlah, *Mahkamah* karya Asrul Sani memiliki cerita yang menarik dan idiom pemanggungan yang memadukan antara realitas dengan dunia pikiran yang divisualisasikan melalui sidang pengadilan.

Dalam *Mahkamah* dapat dilihat bagaimana alur cerita didasari oleh tema tentang menemukan kebenaran hati nurani. Tema dan alur yang menarik ini melahirkan watak-watak tokoh yang kompleks pula. Saiful Bahri, pejuang yang tidak disangsikan lagi jasa terhadap bangsa dan negara, memiliki sisi gelap yang menghantui hidupnya menjelang ajal. Istrinya, Murni, menemani dengan setia detik-detik menjelang suaminya dijemput dua malaikat maut. Di sisi lain, lakon ini menunjukkan watak-watak culas, penjilat, haus kekuasaan, dan licik sebagaimana tergambar pada beberapa staf Saiful Bahri yang menginginkan menjadi pimpinan di kantor koperasi yang didirikan tidak semata-mata untuk kepentingan profit.

Dua naskah lakon *King Lear* dan *Mahkamah* menunjukkan kaitan yang erat antara alur cerita, tema, dan penokohan dalam membentuk kualitas naskah. Alur cerita yang memiliki kualitas dramatik dibangun dari ide cerita dengan nilai-nilai kemanusiaan di dalamnya yang pada akhirnya melahirkan watak-watak tokoh yang kompleks.

G. Sumber Belajar

Tabel 3.16 Daftar Jurnal untuk Sumber Belajar Seni Teater Kelas IX Bab III

Penulis	Judul	Jurnal/ Penerbit	Tahun Terbit	Tautan
Syifa Nisaburi, Ni Wayan Suratni, dan Ni Made Liza Anggara Dewi	Pembelajaran Manajemen Pertunjukan Virtual pada Pementasan Teater di SMA Negeri 3 Yogyakarta	Pensi: Jurnal Ilmiah Pendidikan Seni	2023, Vol. 3 No. 2	https://jurnal2.isi-dps.ac.id/index.php/pensi/article/view/1446/1037
Monica Anggraeni Dewi	Gaya Kepemimpinan dalam Rumah Produksi Teater Musikal Nusantara sebagai Pelopor Pertunjukan Broadway di Indonesia	Jurnal Tata Kelola Seni	2022, Vol. 8 No. 2	https://journal.isi.ac.id/index.php/JTKS/article/view/6397/2861
Titik Giarti, Hasan Hasan, dan A. Heryanto	Manajemen Pengelolaan Seni Pertunjukan pada Kelompok Teater Potlot di Kota Palembang	Creativity and Research Theatre Journal (CARTJ)	2022, Vol. 4 No. 1	http://dx.doi.org/10.26887/cartj.v4i1.2558
Siti Fatonah, Daviq Chairilisyah, dan Rr. Sri Kartikowati	Manajemen Kegiatan Ekstrakurikuler Teater dalam Membentuk Karakter Siswa dan Meningkatkan Prestasi Ekstrakurikuler Teater di SMKN 1 Pekanbaru	Instructional Development Journal	2021, Vol. 4 No. 3	http://journal.isi-padangpanjang.ac.id/index.php/CARTJ/article/view/2558/pdf
I Gusti Ayu Agung Mas Triadnyani, Maria Matildis Banda, dan I Ketut Nama	Teater Sekolah Ajang Kreativitas dan Masa Depan Seni Teater	Totobuang	2021, Vol. 9 No. 1	https://totobuang.kemdikbud.go.id/jurnal/index.php/totobuang/article/view/289/161
Ria Rahayu Septikadan Warih Handayaningrum	Manajemen Paguyuban Peminat Seni Tradisi Chandra Kirana di SMP Negeri 1 Kertosono	Jurnal Pendidikan Sendratasik	2020, Vol. 9 No. 1	https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-sendratasik/article/view/45678/38591

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
REPUBLIK INDONESIA, 2025

**Panduan Guru Seni Teater untuk
SMP/MTs Kelas IX (Edisi Revisi)**

Penulis: Nanang Arisona dan Rudi Hartono

ISBN 978-634-00-3167-6 (jil.3 PDF)

Panduan Khusus
BAB IV

**Memproduksi
Pertunjukan
Teater**



Bagaimana langkah-langkah menyiapkan dan menggelar pertunjukan teater?

A. Pendahuluan

Dalam Bab IV, peserta didik akan belajar memproduksi pertunjukan teater melalui tahap membaca naskah, melatih dialog, melatih pemanggungan, merangkai elemen pertunjukan, sampai berlangsungnya pertunjukan. Kegiatan akan diakhiri dengan mengapresiasi karya, yaitu aktivitas menghargai dan memberikan penilaian terhadap pertunjukan. Capaian akhir bab ini adalah peserta didik mampu menampilkan pertunjukan teater dengan tahapan-tahapan yang efektif dan terukur. Pembelajaran dalam bab ini diharapkan mampu memberikan pengalaman kepada peserta didik dalam memproduksi pertunjukan teater.

1. Tujuan Pembelajaran

- a. Mengaplikasikan tahap-tahap proses produksi pertunjukan teater.
- b. Menggelar pertunjukan teater dengan tahapan yang efektif dan terukur.
- c. Memberikan penghargaan dan penilaian terhadap pertunjukan teater.

2. Pokok Materi

Bab IV membahas tentang produksi teater yang diawali dari pembentukan tim produksi dan tim artistik. Tim produksi bekerja dalam ranah administrasi dan pelaksana, sedangkan tim artistik menciptakan pertunjukan. Pada awal produksi, tim produksi dan tim artistik menyusun perencanaan, pengorganisasian, dan pengontrolan pelaksanaan. Perencanaan yang disusun tim produksi meliputi waktu pelaksanaan, tempat pelaksanaan, teknis pelaksanaan, dan distribusi karya. Tim artistik mengawali kegiatan dengan memilih naskah, *reading*, bloking, menata artistik, dan menyatukan elemen-elemen pertunjukan. Kegiatan pada Bab IV diakhiri dengan menggelar dan mengapresiasi pertunjukan

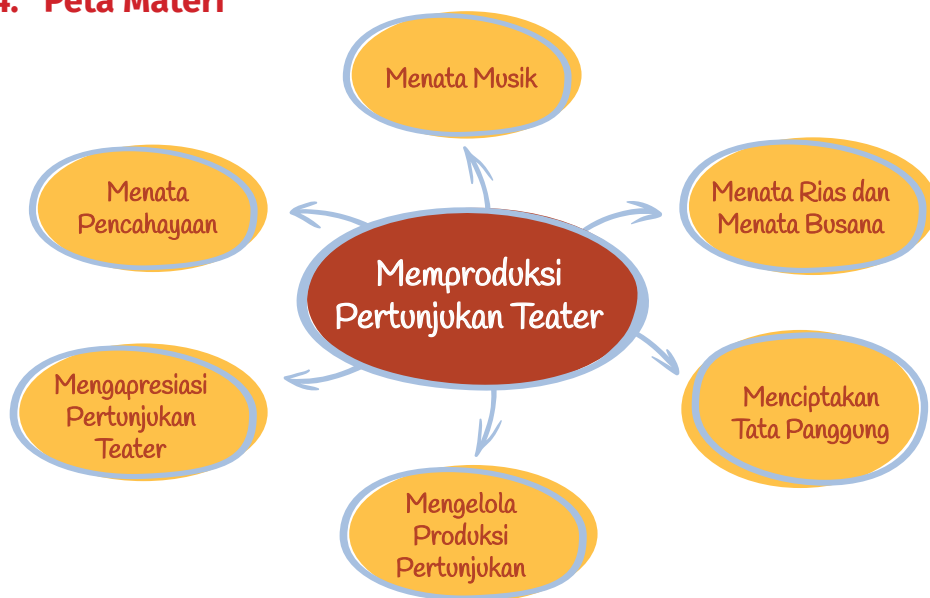
3. Hubungan Pembelajaran Bab dengan Materi Lain

Pembahasan Bab IV ini merupakan langkah akhir pada proses kegiatan belajar mengajar teater pada fase D yang menuntut peserta didik bukan hanya memahami teori, tetapi juga penyatuan yang terinternalisasi struktur, pemeranan, dan dinamika kolaborasi tim (kolaborasi) dalam produksi pertunjukan. Pada pembelajaran mendalam, proses belajar bukan berhenti pada menguasai aspek teknis seperti akting, tata artistik, dan menyutradarai saja, tetapi juga fokus menyampaikan pemahaman secara mendalam atas

proses pertunjukan antar-aspek kreatif, komunikasi, estetika, dan tanggung jawab sosial. Hal ini erat hubungannya dengan Bab II, yang mendorong kemampuan peserta didik dalam mempelajari struktur deskriptif menjadi dasar utama naskah serta dramaturgi secara proses produksi. Keterhubungan ini menyampaikan peluang pada peserta didik untuk menyadari bahwa berkarya teater membentuk makna pada pertunjukan yang sifatnya tidak instan. Hal ini adalah hasil refleksi kritis peristiwa konflik, pemeranan, karakter, dan adanya nilai budaya secara sadar yang dikonstruksi oleh mereka.

Bab IV ini juga beririsan langsung dengan materi Bab III. Peserta didik fokus mengasah kepemimpinan artistik dan memiliki kemampuan pada mengambil keputusan secara kreatif. Pada proses belajar memproduksi, fungsi pengarah adegan bukan hanya sebagai pengatur teknis, tetapi juga sebagai fasilitator serta mitra pembelajaran kolektif yang mendorong kerja sama, penyelesaian permasalahan, dan improvisasi pada saat di lapangan. Hal ini secara prinsip sejalan dengan pembelajaran mendalam yang menuntut adanya *transfer of knowledge* lintas konteks dan refleksi anak didik atas pengalaman. Keterhubungan antarbab menciptakan ekosistem proses belajar secara menyeluruh. Peserta didik tidak hanya belajar teater, tetapi juga melakukan praktek kolaboratif pada produksi, pemaknaan sosial, kecerdasan emosional, dan aktualisasi diri. Pembelajaran Bab IV tidak hanya tampak pada hasil akhirnya, tetapi juga pada ruang belajar yang menghubungkan pengalaman belajar peserta didik secara intelektual dan estetis yang tidak terpisahkan.

4. Peta Materi



5. Saran Periode Waktu

Saran alokasi waktu untuk pembelajaran bab ini adalah 18 jam pelajaran (JP) yang dibagi ke dalam sembilan pertemuan. Setiap pertemuan membahas satu macam kegiatan selama dua jam pelajaran (2×40 menit).

6. Konsep dan Keterampilan Prasyarat

Pembelajaran dalam Bab IV membutuhkan konsep dan keterampilan prasyarat terkait dengan beberapa hal tentang:

- a. kemampuan memimpin, mengorganisir, dan bekerja sama dalam tim;
- b. berperan, menata artistik, mengelola panggung, dan menyutradarai;
- c. mendistribusikan pertunjukan teater; dan
- d. bersikap disiplin dan bertanggung jawab.

7. Kerangka Pembelajaran

a. Praktik Pedagogis

Penggunaan contoh pada proses pembelajaran pada bab ini yakni orientasi pada *Project-Based Learning* (PjBL) yang selaras menggunakan semangat kolaboratif konstruktif. Peserta didik bukan hanya mendapatkan materi saja, tetapi terlibat aktif dalam proses produksi teater secara kreatif menjadi proyek kerja tim. Strategi dalam pembelajaran mencakup latihan peran (akting) memerankan tokoh, serta belajar menggunakan demonstrasi produksi. Adanya metode ini bisa memperkuat penyatuan *learning by doing* dan *learning by reflecting*. Guru dalam hal ini bertindak sebagai fasilitator yang memberikan arahan serta prinsip-prinsip pertunjukan teater pada peserta didik untuk pengelolaan proses produksi kerja kolaboratif secara berdikari, pengambilan keputusan, artistik, dan kemampuan peserta didik mewujudkan pertunjukan yang merupakan bentuk capaian akhir.

b. Kemitraan Pembelajaran

Proses pembelajaran dalam bab ini memberikan peluang interaksi lintas peran antara pihak-pihak berikut.

- 1) Guru dan peserta didik membentuk supervisi produksi, *coaching* kreatif, dan adanya refleksi artistik. Guru memberikan adanya ruang evaluasi dalam proses.

- 2) Peserta didik, dengan melakukan kerja tim pada produksi (kolaboratif) yang terdiri dari sutradara, aktor, dan penata artistik. Peserta didik dapat mengasah kemampuan dalam menghadapi persoalan/permasalahan, *leadership*, dan interpersonal.
- 3) Guru lintas mata pelajaran, mencakup Seni Musik (rapikan musik), Seni Rupa (rapikan rias, busana, dan panggung), Bahasa Indonesia (menulis naskah), dan PJOK (olah tubuh).
- 4) Orang tua/wali peserta didik terlibat sebagai audiens dalam pertunjukan dan pendukung dalam proses produksi, termasuk busana serta properti.
- 5) Masyarakat/seniman setempat menjadi narasumber serta mentor pada produksi, atau pengamat/apresiasi. Guru dan peserta didik juga menjalin kerja sama serta membuat ekosistem komunitas di daerah setempat.

c. Lingkungan Pembelajaran

Proses aktivitas belajar dalam Bab IV ini sangat fleksibel atau multiruang.

- 1) Ruang Fisik
Ruang kelas dapat menjadi kawasan latihan, panggung minimalis, serta *workshop* kreatif, penjelasan, cermin, serta pergantian busana.
- 2) Ruang *Outdoor*
Aula kelas, taman sekolah, halaman sekolah, serta ruang publik bisa dipergunakan dalam simulasi produksi untuk menghasilkan realisme.
- 3) Ruang Virtual
Guru dan peserta didik melakukan penilaian formatif serta membuat dokumentasi memanfaatkan media seperti Wordwall, Google Classroom, dan yang sejenis lainnya.

d. Pemanfaatan Teknologi Digital

Dukungan teknologi dapat memperdalam serta memperluas proses pembelajaran dalam bab ini.

- 1) Dalam perencanaan produksi, Google Docs digunakan ketika peserta didik bekerja sama menyusun naskah.

- 2) Memanfaatkan aplikasi penyuntingan video seperti CapCut, KineMaster, dan yang sejenis lainnya untuk pendokumentasian kegiatan dan teknologi *augmented reality* (AR) untuk penataan panggung secara digital.
- 3) Dalam proses evaluasi (asesmen), memanfaatkan Wordwall, Quizizz, dan yang sejenis lainnya.
- 4) Dalam personalisasi pembelajaran individu, perangkat *voice-to-text* membantu siswa yang mengalami kesulitan dalam menulis. Kanal YouTube juga dapat dijadikan sumber berbagai pertunjukan.

8. Apersepsi

Pembelajaran diawali dengan permainan untuk mencapai dinamika kelas agar kegiatan berjalan dinamis. Guru meminta peserta didik untuk membentuk kelompok yang terdiri dari 10—12 anggota. Setiap kelompok diminta untuk berbaris dalam formasi berjajar ke belakang. Permainan yang dijalankan ini bernama “Membuat Garis Berdasarkan” Peserta didik diminta membuat baris lurus berurutan ke belakang berdasarkan instruksi yang diberikan guru. Misalnya, guru memberikan instruksi, “Buatlah garis dengan urutan anak yang paling tinggi di depan!” Maka, peserta didik akan saling berinteraksi untuk melihat siapa yang paling tinggi untuk ditempatkan paling depan. Guru memberikan batasan waktu, misalnya dengan hitungan. Jika waktunya sudah habis, tidak boleh lagi menyelesaikan garis yang dibuat. Berikutnya, guru berlaku sebagai wasit untuk memastikan bahwa baris yang dibuat sesuai dengan instruksi. Kelompok yang tidak sesuai dengan instruksi mendapat hukuman dari kelompok lain, misalnya diminta untuk menyanyi atau menari. Pada putaran berikutnya, guru mengubah instruksi, misalnya sebagai berikut.

- a. Buatlah garis berdasarkan tanggal kelahiran. Peserta didik yang tanggal lahirnya paling kecil berada di depan.
- b. Buatlah garis berdasarkan ukuran sepatu. Peserta didik yang nomor sepatunya paling kecil berada di belakang.
- c. Buatlah garis berdasarkan berat badan. Peserta didik yang badannya paling berat berada di depan.
- d. Buatlah garis berdasarkan jarak dari rumah ke sekolah. Peserta didik yang jarak rumahnya paling jauh berada di depan.

Permainan ini akan membuka interaksi dan komunikasi antara peserta didik dalam satu kelompok. Selain itu, peserta didik akan mengenal temannya

lebih dekat. Peserta didik akan mengetahui tanggal lahir, nomor sepatu, ukuran baju, jarak ke sekolah, dan sebagainya. Permainan ini juga akan mengantarkan pada keberanian berkomunikasi, kerja sama, sekaligus membuat kelompok lebih dinamis. Bentuk apersepsi ini mendorong peserta didik berpikir secara reflektif, kontekstual, dan kreatif, yang selaras dengan semangat pembelajaran bermakna dalam pendekatan *deep learning*.

9. Formatif Awal

Penilaian sebelum pembelajaran bertujuan untuk mengukur penguasaan materi prasyarat dan mengetahui kemampuan awal peserta didik terkait pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Hasil penilaian awal dapat digunakan sebagai bahan merancang strategi pembelajaran sesuai kebutuhan peserta didik.

a. Asesmen Kognitif

Peserta didik membentuk kelompok yang beranggotakan tiga orang. Guru membagikan dua lembar kertas berwarna hitam dan putih ukuran A3 kepada masing-masing kelompok. Selain kertas A3, peserta didik mendapatkan kertas berbentuk segi empat yang masing-masing sisinya berukuran 2 cm. Kertas yang dibagikan berjumlah 15 atau 17 dengan warna yang beragam. Minimal terdapat delapan warna yang berbeda dari jumlah kertas yang dibagikan. Tugas masing-masing kelompok adalah sebagai berikut.

- 1) Masing-masing kelompok memilih salah satu warna kertas A3, hitam atau putih.
- 2) Kertas A3 yang dipilih dijadikan media untuk menempelkan kertas warna-warni berukuran 2 cm.
- 3) Masing-masing kelompok ditugaskan untuk menempel, menata, mengatur, dan mengomposisikan kertas warna-warni di atas kertas A3.
- 4) Masing-masing kelompok diberi waktu lima menit untuk menyelesaikan tugas.

Sebagai pedoman penilaian, tabel berikut dapat dijadikan acuan.

Tabel 4.1 Pedoman Penilaian Asesmen Kognitif

Indikator		Keterangan
Pemilihan warna kertas A3	Kelompok yang memilih media kertas warna hitam	Memahami karakter warna
	Kelompok yang memilih media kertas warna putih	Kurang memahami karakter warna

	Indikator	Keterangan
Penataan kertas warna-warni di atas kertas A3	Kelompok yang menata kertas warna-warni secara acak	Kurang memahami teknik pengorganisasian dalam membuat komposisi
	Kelompok yang mengomposisikan kertas warna-warni secara simetris	Memahami teknik membuat komposisi dengan hasil cenderung statis
	Kelompok yang mengomposisikan kertas warna-warni secara asimetris	Memahami teknik membuat komposisi yang dinamis
	Kelompok yang mengomposisikan dengan cara mengelompokkan kertas warna-warni di atas media kertas hitam	Memahami teknik membuat komposisi, tetapi kurang memahami karakter warna
	Kelompok yang mengomposisikan dengan cara mengelompokkan kertas warna-warni di atas media kertas hitam	Memahami teknik membuat komposisi dan memiliki kepekaan visual yang bagus

b. Asesmen Non-Kognitif

Peserta didik dibagi menjadi kelompok yang terdiri dari 7—9 anggota. Guru mengajak peserta didik melakukan permainan “Bola di Udara” dengan instruksi sebagai berikut.

- 1) Setiap kelompok tampil secara bergantian sesuai yang ditunjuk oleh guru.
- 2) Guru meminta kelompok bergandengan tangan membentuk lingkaran. Ketika lingkaran terbentuk, peserta didik diminta melepas gandengan tangan.
- 3) Guru membagikan tiga bola pada kelompok yang tampil.
- 4) Masing-masing anggota kelompok yang memegang bola diminta untuk melemparkan bola pada anggota yang lain secara bersamaan.
- 5) Bola harus didistribusikan secara cepat dan tidak boleh jatuh.
- 6) Guru mengamati kegiatan peserta didik dengan cermat.

Dalam asesmen non-kognitif, penilaian meliputi sikap-sikap semangat, kedisiplinan, inisiatif, dan kerja sama.

B. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan 1

Mengelola Produksi Pertunjukan

Pada Kegiatan 1, peserta didik belajar merencanakan dan menjalankan produksi pertunjukan teater. Kegiatan dimulai dari membentuk tim produksi dan tim artistik sebagai pelaksana program. Peserta didik akan belajar merencanakan, mengorganisasi, dan mendistribusikan pertunjukan.

1. Tujuan Kegiatan

- Memahami struktur keorganisasian, merencanakan produksi, mengorganisasi tim produksi, dan mendistribusikan karya.
- Memproduksi bidang penataan artistik dan penataan musik.
- Menyiapkan dan menggelar pertunjukan teater.

2. Langkah-Langkah Kegiatan

a. Pengalaman Belajar

Tabel 4.2 Pengalaman Belajar Kegiatan Mengelola Produksi Pertunjukan

Kegiatan	Pengalaman Belajar	Karakteristik
Menyusun Tim Produksi dan Tim Artistik	Memahami	Menganalisis data potensi peserta didik sebagai dasar untuk menyusun tim produksi.
Merencanakan Produksi	Mengaplikasi	Menganalisis dan menerapkan daya kritis untuk menyusun rencana produksi.
Pengorganisasian Kegiatan	Mengaplikasi dan Merefleksi	Menerapkan, memotivasi, dan merefleksi pengorganisasian.
Mendistribusikan Pertunjukan	Mengaplikasi dan Merefleksi	Menerapkan, memotivasi, menghubungkan, dan melakukan regulasi diri untuk mendistribusikan pertunjukan.

b. Kegiatan Pembuka

Guru dapat mengawali kegiatan dengan memperhatikan minat peserta didik terhadap bidang-bidang dalam teater. Bagikan kartu yang berisi jabatan dalam tim produksi, kemudian mintalah peserta didik untuk memberi tanda jabatan yang diinginkan. Tanamkan pada peserta didik bahwa kegiatan memproduksi teater membutuhkan kerja sama, saling menghargai, dan saling melengkapi kekurangan yang lain.

c. Kegiatan Inti

Sebelum memulai kegiatan, peserta didik dijelaskan tentang dua divisi dalam memproduksi pertunjukan teater. Kedua divisi tersebut adalah divisi yang menangani tata kelola dan divisi yang menyiapkan pertunjukan.

Menyusun Tim Produksi dan Tim Artistik

Kegiatan ini diawali dengan menghimpun peserta didik yang berminat dalam bidang keproduksian atau tim pelaksana. Biasanya mereka juga berminat dalam bidang manajemen. Selain itu, peserta didik juga menentukan siapa saja yang berminat dalam bidang artistik. Guru mendampingi peserta didik untuk menentukan pimpinan produksi, sekretaris, bendahara, publikasi, perlengkapan, dan sebagainya.

1) Jabatan dalam Tim Produksi

- Pimpinan produksi atau ketua panitia
- Sekretaris
- Bendahara
- Publikasi
- Akomodasi dan transportasi
- Perlengkapan

2) Jabatan dalam Tim Artistik

- Sutradara
- Asisten sutradara
- Penata panggung
- Penata cahaya
- Penata busana
- Penata rias
- Penata musik
- Manajer panggung

Merencanakan Produksi

Merencanakan produksi merupakan serangkaian kegiatan untuk mencapai hasil yang telah ditetapkan. Dalam kegiatan ini, peserta didik belajar menentukan langkah-langkah dalam memproduksi pertunjukan teater. Perencanaan dibuat dengan mempertimbangkan beberapa aspek, yaitu kemampuan sumber daya, serta situasi dan kondisi. Perencanaan harus rasional, artinya dapat dicapai dengan langkah-langkah yang telah ditetapkan.

Instruksi untuk peserta didik:

- Guru menyampaikan lini masa kegiatan yang akan diselenggarakan.
- Peserta didik diminta menghitung ketersediaan waktu yang tersedia untuk proses menggelar pertunjukan.
- Peserta didik diminta menentukan hari, tanggal, dan jam pelaksanaan pertunjukan.
- Peserta didik diminta menentukan tempat pelaksanaan kegiatan
- Masing-masing bidang diminta untuk membuat langkah-langkah kegiatan berdasarkan waktu yang telah ditetapkan.

Guru harus mendampingi peserta didik dalam membuat perencanaan kegiatan. Tanamkan prinsip membuat perencanaan yang baik kepada peserta didik. Sampaikan lima prinsip dalam membuat perencanaan yang penting kepada peserta didik, yaitu:

- spesifik (*specific*);
- dapat diukur (*measurable*);
- dapat dicapai dan menantang (*attainable*);
- sesuai situasi dan kondisi (*realistic*); dan
- ada batasan waktu (*time*).

Temukan contoh kegiatan lain pada tautan berikut.

<https://bukupusbuk.id/s/4keg1>



Pengorganisasian Kegiatan

Pengorganisasian kegiatan dilakukan untuk memastikan peserta didik yang telah memiliki jabatan dalam tim produksi dan tim artistik dapat melaksanakan tugasnya secara optimal.

Instruksi untuk peserta didik:

- Peserta didik diminta melakukan diskusi dalam bidang masing-masing untuk merinci pekerjaan-pekerjaan yang harus dilakukan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.
- Peserta didik diminta untuk mengelompokkan pekerjaan-pekerjaan tersebut ke dalam unit-unit kecil agar mudah dilaksanakan.
- Peserta didik diminta untuk membagi tugas setiap anggota sesuai dengan bidang masing-masing.
- Peserta didik diminta menyusun mekanisme mengoordinasikan pekerjaan-pekerjaan untuk mengurangi konflik yang bisa terjadi.

d. Kegiatan Penutup

Kegiatan dapat ditutup dengan mengajak peserta didik duduk bersama dalam satu lingkaran. Jelaskan kepada peserta didik, bahwa semua jabatan memiliki kontribusi yang penting untuk mewujudkan keberhasilan dalam menggelar dan mendistribusikan pertunjukan teater.

Guru bisa mengajukan pertanyaan-pertanyaan berikut.

- 1) Bagaimana perasaan kalian setelah menerima tanggung jawab dalam tim produksi dan tim artistik?
- 2) Apakah kalian mengerti tugas-tugas yang akan dijalankan?
- 3) Apakah kalian mengetahui langkah-langkah kerja yang akan dijalankan?

3. Diferensiasi Pembelajaran

Diferensiasi dalam kegiatan ini adalah diferensiasi konten berdasarkan minat peserta didik.

- a. Kelompok peserta didik yang menyukai kegiatan berorganisasi ditugaskan untuk menangani keorganisasian.
- b. Kelompok peserta didik yang menyukai seni peran ditugaskan sebagai pemain.
- c. Kelompok peserta didik yang memiliki jiwa kepemimpinan dan memiliki minat dalam bidang penyutradaraan ditunjuk sebagai sutradara.
- d. Kelompok peserta didik yang berpotensi dan berminat dalam bidang seni rupa ditugaskan dalam bidang tata artistik.
- e. Kelompok peserta didik yang berpotensi dan menyukai bidang musik diberi tugas sebagai penata musik.

4. Pendampingan Guru, Orang Tua, atau Orang Dewasa

Kegiatan yang berhubungan dengan menyusun tim produksi, merencanakan produksi, dan mengorganisasikan produksi relatif aman bagi peserta didik. Akan tetapi yang perlu pengawasan adalah pengorganisasian yang berhubungan dengan pembuatan tata artistik. Guru memastikan telah memberikan SOP yang dipahami peserta didik.

5. Miskonsepsi Materi dalam Pembelajaran

Istilah distribusi dalam kegiatan ini memiliki makna menginformasikan, menyebarkan, mempromosikan, memasarkan, sekaligus membangun jejaring untuk membangun ekosistem seni. Kegiatan ini tidak menggunakan istilah pemasaran untuk menghindari orientasi profit. Pertunjukan teater boleh dijual, tetapi dengan distribusi maknanya lebih luas. Misalkan, mengikutkan pertunjukan teater karya peserta didik dalam festival teater anak-anak atau remaja adalah salah satu bentuk distribusi. Menayangkan melalui kanal YouTube, TikTok, atau media yang lain adalah bentuk distribusi yang dimaksudkan dalam kegiatan ini.

6. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Pembelajaran alternatif bisa dilakukan jika guru berhalangan hadir di kelas atau sebagai aktivitas pengganti jika peserta didik tidak dapat mengikuti pembelajaran. Dua aktivitas berikut dapat dijadikan alternatif.

Anjangsana Virtual

Pada kegiatan ini, peserta didik mencari informasi dan menghubungi orang yang memiliki pengalaman dalam bidang keproduksian. Peserta didik mencari informasi tentang tugas yang harus dijalankan dalam keproduksian. Peserta didik menyiapkan daftar pertanyaan yang dapat didiskusikan secara daring. Idealnya narasumber bersedia melakukan diskusi secara daring.

Contoh daftar pertanyaan:

- Bagaimana pengalaman Bapak/Ibu/Saudara dalam membuat perencanaan produksi?
- Bagaimana membuat perencanaan yang rasional untuk diwujudkan?
- Kendala apa yang sering muncul dalam mewujudkan perencanaan?
- Bagaimana cara mengatasi kendala tersebut?

Kehebatan Temanku

Pada kegiatan ini, peserta didik diminta mendata minat dan potensi yang dimiliki teman-teman. Data ini bermanfaat untuk menentukan jabatan yang tepat untuk peserta didik yang terlibat dalam tim produksi. Pendataan dapat menggunakan Google Form yang disebarakan ke seluruh peserta didik. Data yang dihimpun mencakup keterangan berikut.

Tabel 4.3 Contoh Formulir Data Peserta Didik

Nama	
Kelas	
No. HP	

Minat Bidang Produksi	☐ Pimpinan Produksi ☐ Sekretaris ☐ Bendahara ☐ Seksi Publikasi ☐ Seksi Akomodasi ☐ Seksi Perlengkapan ☐ Seksi Penggalangan Dana
Minat Bidang Artistik	☐ Sutradara ☐ Penata Panggung ☐ Penata Cahaya ☐ Penata Rias ☐ Penata Busana ☐ Penata Musik ☐ Manajer Panggung

7. Formatif

Skala dikotomi digunakan untuk mengetahui capaian peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Penilaian meliputi dua kategori, yaitu memenuhi espektasi (Ya) dan tidak memenuhi espektasi (Tidak).

Tabel 4.4 Contoh Rubrik Penilaian Formatif Kegiatan Mengelola Produksi Pertunjukan

Nama Peserta Didik	Indikator				Catatan
	Mampu menyusun rencana produksi	Mampu mengorganisir kegiatan	Mampu bekerja sama dalam tim produksi	Mampu mencari solusi dalam menghadapi masalah	
Peserta didik 1	Ya	Ya	Ya	Tidak	Belum mampu menyusun rencana
Peserta didik 2	Ya	Ya	Ya	Tidak	Lemah dalam mewujudkan tata artistik
Peserta didik 3	Ya	Ya	Ya	Ya	Mampu menyiapkan permainan dan tata artistik

Kegiatan 2

Menciptakan Tata Panggung

Dalam kegiatan ini, peserta didik belajar merancang tata pentas dan tata cahaya sesuai dengan gaya pertunjukan. Peserta didik belajar menyiapkan ruang pertunjukan dengan elemen-elemen yang menggambarkan tempat peristiwa terjadi. Merancang tata cahaya memberi latihan kepada peserta didik pengaturan cahaya pada pertunjukan.

1. Tujuan Kegiatan

- Merancang tata panggung.
- Membuat tata panggung.

2. Langkah-Langkah Kegiatan

a. Pengalaman Belajar

Tabel 4.5 Pengalaman Belajar Kegiatan Menciptakan Tata Panggung

Kegiatan	Pengalaman Belajar	Karakteristik
Memilih Ruang Pertunjukan	Memahami	Menganalisis, memprediksi, menghubungkan, dan mengeksplorasi kemungkinan penggunaan ruang pertunjukan.
Merancang Tata Panggung	Mengaplikasi	Menganalisis, mengeksplorasi, dan mengembangkan daya imajinasi dan kreatif untuk merancang panggung.
Mewujudkan Rancangan Tata Panggung	Mengaplikasi	Menganalisis, mengeksplorasi, dan mengembangkan daya imajinasi serta kreativitas untuk mewujudkan rancangan tata panggung.
Membuat Tata Panggung Digital	Mengaplikasi dan Merefeksi	Menganalisis, mengeksplorasi, dan mengembangkan imajinasi serta kreativitas yang didukung penguasaan teknologi digital untuk merancang tata panggung digital.

b. Kegiatan Pembuka

Guru dapat mengawali kegiatan dengan memutar video tentang tata panggung dalam pertunjukan. Tujuannya adalah untuk memberi rangsang visual dan gagasan pada peserta didik. Sediakan waktu sekitar 12 menit untuk menonton kompilasi dari berbagai bentuk tata panggung.

c. Kegiatan Inti

Kegiatan ini akan memberi pengalaman kepada peserta didik untuk merancang tata panggung. Tata panggung merupakan elemen yang berhubungan dengan seni visual, untuk itu dibutuhkan kepekaan visual dan keterampilan dalam mengolah aspek-aspek visual. Pembelajaran akan efektif jika kelas dibagi menjadi kelompok yang terdiri dari 5—6 peserta didik.

Kelompok-kelompok itu akan dibagi menjadi dua, yaitu kelompok yang merancang tata panggung dan kelompok yang merancang tata cahaya. Awali dengan menawarkan kepada peserta didik untuk memilih merancang tata pentas atau tata cahaya. Bisa pula guru membagi secara acak, tetapi setiap kelompok dikoordinir oleh peserta didik yang berminat dalam bidang tata pentas atau tata cahaya.

Memilih Ruang Pertunjukan

Pertunjukan teater dapat digelar di berbagai ruang seperti halaman, ruang kelas, aula, atau taman. Bahkan sebuah gang dapat dijadikan ruang pertunjukan. Peserta didik dilatih untuk memilih ruang yang memiliki potensi dijadikan tempat pertunjukan.

Instruksi:

- Kegiatan ini dilakukan oleh kelompok yang membuat rancangan tata panggung.
- Cermati ruang-ruang yang terdapat di sekolah, yang mencakup ruang interior maupun eksterior.
- Jika menemukan ruang yang cukup luas, cobalah pastikan ukuran ruang tersebut.
- Jika sekolah memiliki aula atau auditorium, ukurlah ruang tersebut.
- Jika sekolah memiliki ruang kelas yang cukup luas, ukurlah ruang kelas tersebut.

- Ukuran ruang yang sudah dicatat, bagi menjadi dua. Pertama adalah ruang untuk permainan dan kedua adalah ruang untuk penonton.
- Jika mendapatkan ruang eksterior, misalnya taman atau halaman sekolah, cermatilah elemen apa saja yang terdapat di ruang tersebut. Adakah pohon besar yang rindang? Adakah bangku-bangku taman?
- Cermati baik-baik elemen-elemen itu dan bayangkan seandainya dijadikan ruang pertunjukan, adakah keindahannya?
- Siapkan kertas gambar dan gambarlah ruang tersebut!

Merancang Tata Panggung

Kegiatan ini melatih peserta didik merancang pentas berdasarkan naskah lakon. Merancang akan memberi pengalaman peserta didik menciptakan rencana dalam bentuk gambar kerja.

Instruksi untuk peserta didik:

- Cermati teks bantu (*nebentext*) yang terdapat dalam naskah lakon.
- Identifikasi secara cermat gambaran latar tempat yang dibutuhkan.
- Inventarisasi properti panggung yang dibutuhkan dan tuangkan dalam tabel seperti contoh berikut.

Tabel 4.6 Contoh Petunjuk Pemanggungan

Petunjuk Pemanggungan	Properti Panggung	Alternatif Rancangan
TERANG BULAN. BINTANG-BINTANG BERKELAP-KELIP MEMENUHI ANGKASA. LAYAR PUTIH YANG MEMENUHI SELURUH PANGGUNG MULAI HIDUP. BERGERAK-GERAK, BERKERENYUT DIMAINKAN DARI BELAKANG. ANGKASA MENJADI RIMBA RAYA INDAH. ANAK-ANAK RAKSASA GIMBAL TERBANGUN DAN KELUAR BERMAIN-MAIN DI DEPAN LAYAR.	1. Pohon 2. Layar 3. Bulan	Alternatif Rancangan 1: Pohon dibuat dari bambu yang ditata sedemikian rupa. Diletakkan di belakang layar sehingga tercipta bayang-bayang pohon. Bulan divisualisasikan dengan memanfaatkan Cahaya yang ditembakkan pada layar. Alternatif Rancangan 2: Pohon dibuat ranting-ranting yang digantung di bagian belakang panggung. Ranting ditata sedemikian rupa sehingga menggambarkan hutan lebat.

Membuat Tata Panggung Digital

Teknologi digital menawarkan berbagai kemungkinan visual yang beragam dan memikat. Tata panggung digital dapat dihadirkan dengan dua cara, yaitu tata panggung sepenuhnya ditampilkan secara digital atau sebagai pendukung yang menambah keindahan visual dan aspek dramatik tata panggung.

Penggunaan teknologi digital dapat berupa multimedia. Multimedia dapat menciptakan presentasi yang dramatis dengan mengombinasikan teks, grafik, animasi, audio, dan gambar video yang diproyeksikan ke panggung.

Instruksi untuk peserta didik:

- Guru memilih peserta didik yang memiliki kemampuan mengoperasikan peralatan digital.
- Peserta didik yang telah dipilih diminta untuk menentukan perangkat lunak yang akan dipakai. Peserta didik bisa menggunakan Adobe After Effects untuk membuat animasi.
- Peserta didik diminta untuk memilih *hardware* yang difungsikan sebagai penyedia dan membuat efek visual. Pastikan perangkat komputer yang dipilih memiliki spesifikasi dengan GPU yang memadai.
- Peserta didik diminta untuk menggunakan laptop dengan kemampuan yang memadai, misalnya spesifikasi Intel Core i7-12650H, RAM 32GB DDR4, SSD 1TB. Penting pula VGA NVIDIA GeForce RTX 3050Ti 4GB DDR6, dengan resolusi 1920 × 1080.
- Peserta didik dapat menggunakan perangkat pendukung untuk mengoperasikan *video mapping* dengan menggunakan MIDI Controller Akai APC Mini Mk2, dengan tombol *switcher* 8 × 8 dan 9 *channel fader* yang mempermudah dalam memindahkan serta memanipulasi gambar di perangkat lunak Resolume.

- Peserta didik diminta menggunakan proyektor dengan lumen 9.000 ANSI untuk memperoleh tingkat kecerahan yang baik.



Gambar 4.1 Tata Panggung Digital

Temukan contoh kegiatan lain pada tautan berikut.

<https://bukupusbuk.id/s/4keg2>



d. Kegiatan Penutup

Kegiatan diakhiri dengan mendiskusikan desain tata panggung masing-masing kelompok. Guru membuat pertanyaan-pertanyaan yang memantik untuk mengerucutnya gagasan menjadi lebih berkembang sekaligus realistis untuk diwujudkan.

3. Diferensiasi Pembelajaran

Diferensiasi dalam kegiatan ini adalah diferensiasi proses berdasarkan gaya belajar peserta didik.

- Kelompok peserta didik yang memiliki gaya belajar secara audiovisual, proses membuat komposisi menggunakan video atau film sebagai referensi.

- b. Kelompok peserta didik yang memiliki gaya belajar kinestetik, proses membuat komposisi meniru atau merespons pergerakan dalam ruang dengan mengedepankan kerja kolaboratif.
- c. Kelompok peserta didik yang memiliki gaya belajar visual, proses membuat komposisi dilakukan dengan melihat gambar atau diagram.

4. Pendampingan Guru, Orang Tua, atau Orang Dewasa

Kegiatan ini membutuhkan pendampingan yang intensif terkait pembuatan properti panggung dan penataan properti panggung. Dalam pembuatan properti panggung, guru memastikan keamanan penggunaan alat-alat potong atau belah yang tajam. Pastikan tidak menggunakan alat potong atau alat belah mesin. Pada saat pemasangan, perlu pendampingan untuk pemasangan properti yang berada di ketinggian. Pastikan semua peralatan dan perlengkapan aman digunakan.

5. Miskonsepsi dalam Materi Pembelajaran

Miskonsepsi yang dapat muncul adalah pandangan bahwa menciptakan tata panggung yang baik identik dengan tata panggung yang megah. Cara pandang ini harus disingkirkan karena tata panggung yang baik tidak harus megah. Tata panggung yang baik adalah tata panggung yang memberi ruang bermain yang efektif kepada aktor, mampu mengembangkan permainan aktor, memiliki kompleksitas, harmoni, dan memberikan efek dramatik. Tata panggung yang megah akan menjadi tata panggung yang baik jika memenuhi persyaratan tersebut. Solusinya, guru memberikan pemahaman tentang pengelolaan ruang dan mengimplementasikan aspek dramatik dalam tata panggung. Guru bisa memanfaatkan bahan-bahan yang ada di lingkungan sebagai bahan yang memiliki potensi artistik ketika diolah secara kreatif.

6. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Pembelajaran alternatif bisa dilakukan jika guru berhalangan hadir di kelas atau sebagai aktivitas pengganti jika peserta didik tidak dapat mengikuti pembelajaran. Dua aktivitas berikut dapat dijadikan alternatif.

a. Membuat *Hand Property*

Pada kegiatan ini, peserta didik membuat *hand property* dari bahan-bahan sederhana yang terdapat di lingkungan sekitar atau bahan-bahan yang tidak terpakai. Peserta didik mencatat jenis *hand property* yang akan dibuat dan menentukan bahan yang digunakan.

b. Ruang Pertunjukan Spesifik

Pada kegiatan ini, peserta didik diminta untuk melakukan inventarisasi ruang-ruang spesifik (*site-specific theatre*) yang pernah dimanfaatkan sebagai ruang pertunjukan. Peserta didik diminta berselancar di dunia maya untuk mendapatkan data-data penggunaan ruang tersebut.

7. Formatif

Skala dikotomi digunakan untuk mengetahui capaian peserta didik dalam pembelajaran. Guru menetapkan indikator untuk memastikan ketercapaian dapat dipotret secara akurat. Tabel berikut dapat dijadikan model dalam mengukur capaian peserta didik dengan menuliskan “Mampu” dan “Belum Mampu” serta membubuhkan catatan secara ringkas dan jelas.

Tabel 4.7 Contoh Rubrik Penilaian Formatif Kegiatan Menciptakan Tata Panggung

Nama Peserta Didik	Indikator				Catatan
	Memilih ruang pertunjukan sesuai kebutuhan	Memilih dan memanfaatkan bahan sesuai kebutuhan	Membuat tata panggung dengan teknik sesuai kebutuhan	Menerapkan prinsip-prinsip estetika dan aspek dramatik dalam tata panggung	
	Mampu	Mampu	Belum Mampu	Belum Mampu	Belum mampu menguasai teknik membuat properti panggung
	Mampu	Mampu	Mampu	Mampu	Mampu menciptakan tata panggung yang artistik dan dramatik

Kegiatan 3 Menata Pencahayaan

Kegiatan menata cahaya memberikan pengetahuan dan keterampilan peserta didik dalam membuat desain pencahayaan, mengoperasikan peralatan pencahayaan, dan memanfaatkan sumber cahaya yang terbatas untuk pertunjukan teater.

1. Tujuan Kegiatan

- Memahami dasar-dasar pencahayaan.
- Memahami peralatan pencahayaan dan fungsinya.
- Merancang dan mengaplikasikan pencahayaan dalam pertunjukan.

2. Langkah-Langkah Kegiatan

a. Pengalaman Belajar

Tabel 4.8 Pengalaman Belajar Kegiatan Menata Pencahayaan

Kegiatan	Pengalaman Belajar	Karakteristik
Menginventarisasi Peralatan Pencahayaan	Memahami	Mengidentifikasi, memilih, dan mengategorikan dengan cermat dan teliti peralatan tata cahaya.
Merancang Pencahayaan	Mengaplikasi	Menganalisis dan mengeksplorasi dengan kreatif dan inovatif dalam merancang tata cahaya.
Menata dan Mengarahkan Pencahayaan	Mengaplikasi	Mengidentifikasi, mengklasifikasi, menghubungkan, dan menata dengan cermat dan teliti posisi lampu dan arah cahaya.
Mengoperasikan Pencahayaan	Mengaplikasi dan Merefleksi	Menata, menghubungkan, dan mengembangkan daya imajinasi serta kreativitas dalam pencahayaan sebagai upaya melakukan regulasi diri, yaitu mengaktifkan pikiran dan perasaan untuk menghasilkan pencahayaan yang estetik.

b. Kegiatan Pembuka

Mengawali kegiatan pembelajaran, guru mengenalkan berbagai macam sumber pencahayaan, mulai dari lilin, obor, senter, lampu bohlam, dan sumber cahaya lain yang dalam kehidupan sehari-hari. Kenalkan karakteristik cahaya yang dihasilkan. Selanjutnya kenalkan pula sumber cahaya dari lampu-

lampu khusus untuk pertunjukan teater. Jika fasilitas tidak tersedia, guru bisa memutar video pertunjukan yang pencahayaannya bagus. Utamanya kenalkan karakteristik cahaya yang dihasilkan dari berbagai sumber cahaya.

c. Kegiatan Inti

Merancang Pencahayaan

Kegiatan ini melatih peserta didik merancang pencahayaan untuk pertunjukan teater. Rancangan pencahayaan tergantung dari kebutuhan, ketersediaan peralatan, dan sumber daya yang tersedia. Pada kegiatan ini peserta didik belajar prinsip dasar pencahayaan untuk pertunjukan teater di sekolah.

Instruksi untuk peserta didik:

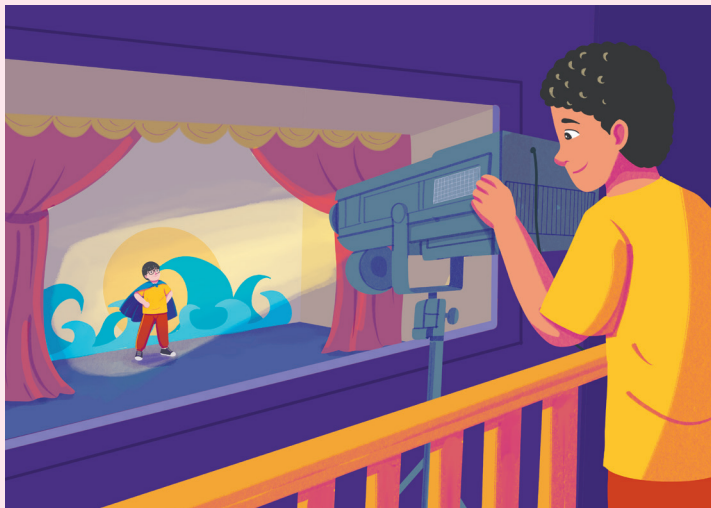
- Peserta didik diminta untuk memastikan ketersediaan lampu yang akan digunakan.
- Ukurlah luas ruang pertunjukan untuk distribusi cahaya.
- Peserta didik diminta untuk mencermati dan mencatat blocking pemain saat latihan berlangsung.
- Peserta didik memberi tanda area permainan yang banyak digunakan untuk adegan-adegan penting atau area yang banyak digunakan untuk permainan.
- Distribusikan cahaya utama untuk area yang banyak digunakan untuk adegan-adegan penting. Dalam tata cahaya, pencahayaan utama ini disebut *key light*.
- Pilihlah lampu-lampu yang digunakan untuk *key light*, misalnya Fresnel untuk area permainan atau *ellipsoid* untuk fokus pada pemeran.
- Tandai pula area-area di sekitar area penting yang mendukung untuk menciptakan komposisi pencahayaan dan suasana yang dibutuhkan dalam pertunjukan.
- Tuangkan pendistribusian cahaya dalam bentuk *master plan* yang sederhana.

Menata dan Mengarahkan Cahaya

Kegiatan ini melatih peserta didik menempatkan lampu sesuai kebutuhan pendistribusian cahaya. Peletakan lampu sekaligus dibarengi dengan pengarahannya (*focusing*) sesuai jatuhnya cahaya di area permainan. Penempatan lampu mempertimbangkan jarak antara lampu dengan area permainan, sedangkan pengarahannya mempertimbangkan arah dan derajat bidikan lampu.

Instruksi untuk peserta didik:

- Jadikan rancangan pencahayaan sebagai panduan peletakan dan pengarahannya lampu.
- Nyalakan setiap lampu yang tersedia untuk mengukur jarak ideal dari posisi lampu ke area yang dituju. Pastikan lingkaran cahaya berada dalam intensitas yang paling ideal.
- Pastikan *rigging* atau *baten* untuk menempatkan lampu siap dan aman digunakan.
- Pasanglah lampu pada *rigging* atau *baten* sesuai kebutuhan dan pastikan keamanan pemasangan.
- Fokuskan cahaya sesuai rancangan yang telah dibuat.
- Nyalakan lampu untuk memastikan bahwa pencahayaan telah sesuai kebutuhan. Mintalah seseorang berada di area pencahayaan untuk memastikan ketepatan pencahayaan.



Gambar 4.2 Instalasi Pencahayaan

Mengoperasikan Pencahayaan

Kegiatan ini mengenalkan dan melatih peserta didik mengoperasikan pencahayaan saat pertunjukan berlangsung. Pengaturan pencahayaan dilakukan dari ruang operator tempat penata cahaya dapat melihat pertunjukan.

Instruksi untuk peserta didik:

- Guru mengenalkan mekanisme pencahayaan mulai dari sumber listrik, *stop contact* lampu, *dimmer*, sampai alat mengoperasikan lampu.
- Peserta didik mencoba mengoperasikan saat latihan berlangsung.
- Peserta didik mengatur alur pencahayaan dari awal sampai akhir pertunjukan.
- Peserta didik mengatur intensitas cahaya sesuai kebutuhan pengadeganan.

Temukan contoh kegiatan lain pada tautan berikut.

<https://bukupusbuk.id/s/4keg3>



d. Kegiatan Penutup

Kegiatan dapat ditutup dengan mengajak peserta didik duduk melingkar. Tayangkan dokumentasi pertunjukan dengan penataan cahaya yang baik untuk dievaluasi. Peserta didik diminta untuk memberikan kesan-kesannya. Guru mengevaluasi dengan menunjukkan kekurangan dan kelebihan penataan yang telah dilakukan.

3. Diferensiasi Pembelajaran

Diferensiasi dalam pembelajaran ini adalah diferensiasi proses berdasarkan gaya belajar peserta didik.

- a. Bagi kelompok peserta didik yang memiliki gaya belajar audiovisual, proses pembelajarannya melalui video tutorial tata cahaya, video proses persiapan pencahayaan, atau video pertunjukan.
- b. Bagi kelompok peserta didik yang memiliki gaya belajar kinestetik, proses pembelajaran dilakukan melalui praktik langsung mengikuti instruksi guru.
- c. Bagi peserta didik yang gaya belajarnya secara visual, proses belajarnya melalui buku, infografik, gambar, skema, bagan, atau *master plan* pencahayaan.

4. Pendampingan Guru, Orang Tua, atau Orang Dewasa

Kegiatan penataan cahaya merupakan salah satu kegiatan yang berisiko besar terhadap keamanan peserta didik. Risiko besar itu dapat terjadi pada proses pemasangan lampu, perakitan sistem pencahayaan, dan pengarahannya. Proses penataan pencahayaan berada di tempat yang tinggi dan membutuhkan peralatan pengaman yang memenuhi standar. Selain itu, dibutuhkan pengetahuan teknis, keterampilan, kekuatan, rasa percaya diri, ketenangan, dan keberanian. Peserta didik yang ditugaskan harus memenuhi kriteria tersebut. Guru juga harus menyediakan peralatan, perlengkapan, dan ketersediaan medis yang mencukupi. Risiko keamanan lain yang harus diperhitungkan dengan matang adalah penggunaan arus listrik dalam kapasitas yang besar. Pendampingan dan pengawasan harus dilakukan pada setiap lini kegiatan.

5. Miskonsepsi Materi dalam Pembelajaran

Miskonsepsi yang sering terjadi adalah pemahaman tentang jenis-jenis *lighting* dan fungsinya. Setiap *lighting* memiliki ciri-ciri khusus, karakter, dan fungsi yang berbeda-beda. Contohnya, *ellipsoidal* memiliki karakter cahaya memfokus dengan batas lingkaran yang tegas. *Ellipsoidal* dipergunakan untuk penyinaran terhadap aktor. Sebaliknya, *Fresnel* memiliki karakter cahaya yang memfokus dengan batas lingkaran yang lembut. *Fresnel* digunakan untuk penyinaran area permainan. Keduanya, jika ditukar peruntukannya, akan menghasilkan pencahayaan yang tidak efektif.

6. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Pembelajaran alternatif bisa dilakukan jika guru berhalangan hadir di kelas atau sebagai aktivitas pengganti jika peserta didik tidak dapat mengikuti pembelajaran. Aktivitas berikut dapat dijadikan alternatif.

a. Sumber Pencahayaan

Pada kegiatan ini, peserta didik diminta untuk menginventarisasi sumber-sumber cahaya yang dapat dimanfaatkan untuk pertunjukan. Kegiatan ini melatih peserta didik agar dapat memanfaatkan sumber-sumber cahaya sebagai media ekspresi artistik. Kumpulkan beberapa sumber pencahayaan yang biasa dipakai dalam kehidupan sehari-hari, misalnya lampu senter, lilin, obor, bohlam, dan sebagainya. Buatlah eksperimen pencahayaan dengan menggabungkan beberapa sumber pencahayaan atau properti panggung yang berpotensi menghasilkan pencahayaan yang indah.

b. Perlengkapan Pencahayaan

Pada kegiatan ini, peserta didik diminta untuk mengunjungi gedung pertunjukan yang memiliki peralatan pencahayaan. Peserta didik diminta untuk menginventarisasi peralatan pencahayaan. Kegiatan ini memberi pengetahuan kepada peserta didik tentang peralatan pencahayaan.

c. Eksperimen Pencahayaan

Pada kegiatan ini, peserta didik menggabungkan bermacam-macam sumber cahaya untuk menciptakan efek-efek khusus. Cahaya dipadukan dengan properti panggung yang ada. Melalui kegiatan ini, peserta didik melatih kepekaan visual dan kreativitasnya.

7. Formatif

Untuk mengetahui capaian peserta didik dalam pembelajaran, digunakan penilaian berbentuk rubrik. Rubrik ini ditujukan pada peserta didik untuk mengukur pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Peserta didik diminta memberi tanda centang pada jawaban “Ya” atau “Tidak”. Pastikan peserta didik menjawab dengan jujur.

Sistem Pencahayaan

Nama Peserta Didik:

Nomor Absensi:

No	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1	Apakah kalian paham tentang arus listrik?		
2	Apakah kalian pernah merangkai pencahayaan untuk penerangan di rumah?		
3	Apakah kalian mengetahui penyebab korsleting listrik?		
4	Apakah kalian bisa menggunakan peralatan listrik?		
5	Apakah kalian pernah merangkai pencahayaan untuk pertunjukan?		
6	Apakah kalian mengetahui bahwa kapasitas watt dalam satu stop kontak harus sesuai dengan kapasitas watt lampu?		
7	Apakah kalian bisa menghubungkan sumber listrik dengan lampu, dimmer, dan mixer (<i>mixer lighting controller</i>)?		
8	Apakah kalian berani memanjat dan melakukan aktivitas di ketinggian?		

Catatan:

- Jika pertanyaan nomor 1—4 dijawab “Tidak”, jangan berikan tugas menata pencahayaan kepada peserta didik.
- Jika pertanyaan nomor 1—4 dijawab “Ya” tetapi nomor 5—7 dijawab “Tidak”, berikan tugas menyambung kabel dan lampu di bawah.

Jika pertanyaan nomor 1—8 dijawab “Ya”, tugaskan peserta didik untuk merangkai pencahayaan pertunjukan dengan pendampingan dan pengawasan.

Kegiatan 4

Menata Rias dan Menata Busana

Dalam kegiatan ini, peserta didik belajar merancang tata rias dan tata busana sesuai dengan karakter tokoh. Peserta didik akan belajar merancang tata rias dan tata busana berdasarkan karakter tokoh. Kegiatan pembelajaran ini memberi keterampilan pada peserta didik untuk menganalisis wajah pemeran yang diubah menjadi wajah tokoh.

1. Tujuan Kegiatan

- Memahami teknik merancang tata rias dan busana.
- Mengaplikasikan rancangan tata rias dan tata busana.

2. Langkah-Langkah Kegiatan

a. Pengalaman Belajar

Tabel 4.9 Pengalaman Belajar Kegiatan Menata Rias dan Menata Busana

Kegiatan	Pengalaman Belajar	Karakteristik
Merancang Tata Rias	Memahami	Menganalisis, menerapkan, mengeksplorasi, dan mengembangkan daya imajinasi untuk merancang tata rias sesuai karakter tokoh.
Merancang Tata Busana	Memahami	Menganalisis, menerapkan, mengeksplorasi, dan mengembangkan daya imajinasi untuk merancang tata busana sesuai karakter tokoh.
Tata Rias Korektif	Mengaplikasi	Menganalisis, menerapkan, mengeksplorasi, dan mengembangkan daya imajinasi untuk mempraktikkan tata rias korektif.
Tata Rias Karakter	Mengaplikasi	Menganalisis, menerapkan, mengeksplorasi, dan mengembangkan daya imajinasi untuk mempraktikkan tata rias karakter.
Tata Rias Fantasi	Mengaplikasi	Menganalisis, menerapkan, mengeksplorasi, dan mengembangkan daya imajinasi untuk mempraktikkan tata rias fantasi.
Padu Padan Busana	Mengaplikasi dan Merefleksi	Menganalisis, menerapkan, mengeksplorasi, memadupadankan, dan mengembangkan daya imajinasi untuk menciptakan tata busana sebagai upaya melakukan regulasi diri, yaitu mengaktifkan pikiran dan perasaan keindahan dalam mencipta.

b. Kegiatan Pembuka

Guru dapat mengawali kegiatan dengan meminta peserta didik untuk menyiapkan bahan dan peralatan yang dibutuhkan. Sebelum kegiatan inti dimulai, peserta didik mencermati tayangan video tentang tata rias dan tata busana. Dalam mencermati tata rias, peserta didik diminta untuk mengidentifikasi jenis tata rias yang ditampilkan. Peserta didik juga diminta untuk mencermati model-model busana, perpaduan busana, dan keharmonisan warna dalam busana.

c. Kegiatan Inti

Kegiatan ini akan memberi pengalaman kepada peserta didik untuk merancang tata rias dan tata busana. Tata rias dan tata busana merupakan salah satu cara untuk memberi gambaran tentang karakter tokoh. Pembelajaran akan efektif jika kelas dibagi menjadi kelompok yang terdiri dari 3—4 orang. Setiap kelompok akan diberi tugas untuk merancang tata rias dan tata busana satu tokoh.

Tata Rias Karakter

Kegiatan ini berfokus pada tata rias karakter. Dalam tata rias karakter, peserta didik akan berlatih mengubah wajah pemeran sesuai karakter tokoh. Kegiatan ini melatih peserta didik membuat tata rias karakter.

Instruksi untuk peserta didik:

- Pahami bentuk wajah pemeran yang akan dirias. Temukan kekurangan dan kelebihanannya.
- Lakukan langkah-langkah seperti pada tata rias korektif, mulai dari membersihkan wajah, mengaplikasikan alas bedak, bedak tabur, dan bedak padat.
- Cermati karakter yang akan dibuat dan lakukan koreksi atau penambahan kosmetik sesuai karakter yang diinginkan.
- Ketika akan menampilkan karakter jahat, alis dapat dipertegas dengan ujung luar alis dibuat naik. Mata dipertajam dengan akses garis ke atas pada ujung mata bagian luar.

Kegiatan diakhiri dengan mendiskusikan desain tata rias dan tata busana masing-masing kelompok. Pendidik membuat pertanyaan-pertanyaan yang memantik untuk mengerucutnya gagasan menjadi lebih berkembang sekaligus realistis untuk diwujudkan.

Tata Rias Fantasi

Kegiatan ini berfokus pada tata rias fantasi. Dalam tata rias fantasi, peserta didik akan berlatih mengubah wajah pemeran sesuai karakter tokoh binatang, raksasa, peri, hantu, siluman, dan sebagainya.

Instruksi untuk peserta didik:

- Pahami bentuk wajah pemeran yang akan dirias. Temukan kekurangan dan kelebihanannya.
- Lakukan langkah-langkah seperti pada tata rias korektif, mulai dari membersihkan wajah, mengaplikasikan alas bedak, bedak tabur dan bedak padat.
- Cermati rancangan karakter tokoh fantasi yang akan ditampilkan.
- Buatlah sketsa pada wajah sesuai tokoh fantasi yang akan dibuat. Misalnya akan membuat harimau, maka buatlah sketsa wajah harimau pada wajah dengan pensil alis.
- Aplikasikan *body painting* pada wajah sesuai sketsa yang dibuat.
- Utamakan mengaplikasikan warna-warna yang lebih muda atau warna yang mendominasi wajah tokoh fantasi.
- Bentuklah karakter tokoh fantasi dengan garis, warna, atau tekstur pada wajah.
- Berilah aksen-aksen yang memperkuat ciri khas karakter tokoh fantasi.

Padu Padan Busana

Kegiatan ini melatih peserta didik memadukan busana yang telah ada menjadi busana baru sesuai keinginan. Peserta didik berlatih memadukan model, motif, dan warna untuk menghasilkan penampilan busana sesuai yang dirancang. Peserta didik diminta untuk mencari busana-busana dasar seperti kaus, celana, rok, kardigan, dan sebagainya. Peserta didik ditugaskan untuk mencari jenis busana lain seperti sarung, kain jarik, baju koko, celana gombang, dan sebagainya. Berbagai busana tersebut dipadupadankan menjadi busana dengan model dan bentuk yang baru.

Temukan contoh kegiatan
lain pada tautan berikut.

<https://bukupusbuk.id/s/tarias>



Temukan contoh kegiatan
lain pada tautan berikut.

<https://bukupusbuk.id/s/tabus>

Temukan contoh kegiatan
lain pada tautan berikut.

<https://bukupusbuk.id/s/korektif>



d. Kegiatan Penutup

Kegiatan dapat ditutup dengan mengajak peserta didik duduk melingkar. Tayangkan dokumentasi tata rias dan tata busana untuk dievaluasi. Peserta didik diminta untuk memberikan catatan. Guru mengevaluasi dengan menunjukkan kekurangan dan kelebihan penataan yang telah dilakukan.

3. Diferensiasi Pembelajaran

Diferensiasi dalam pembelajaran ini adalah diferensiasi konten berdasarkan minat belajar peserta didik.

- a. Peserta didik yang memiliki minat membuat wajahnya lebih menarik diminta membuat tata rias korektif dan padu padan busana yang selaras dengan penampilan.
- b. Peserta didik yang senang berimajinasi diminta mempraktikkan tata rias fantasi dan padu padan busana yang mendukung tata rias fantasi.
- c. Peserta didik yang tertarik mengubah karakter wajahnya diminta mempraktikkan tata rias karakter dan padu padan busana yang memperkuat karakter tokoh.

4. Pendampingan Guru, Orang Tua, atau Orang Dewasa

Pemakaian kosmetik perlu mendapatkan pendampingan, karena sebagian besar kosmetik menggunakan bahan kimia yang berisiko pada kesehatan kulit peserta didik. Guru harus memberikan pemahaman tentang pemilihan kosmetik, kesehatan kulit wajah, dan teknik pemakaian yang benar. Peserta didik diminta mencermati kandungan bahan dalam kosmetik, aturan pemakaian, efek samping, dan masa kedaluwarsa. Peserta didik harus bisa memilih kosmetik sesuai dengan jenis dan alergi yang bisa timbul akibat pemakaian kosmetik. Hindari penggunaan kosmetik yang tidak mendapat lisensi dari otoritas yang berwenang.

5. Miskonsepsi Materi dalam Pembelajaran

Klasifikasi jenis tata rias memiliki batas yang jelas untuk membedakan karakteristik tata rias. Akan tetapi, sering terjadi miskonsepsi bahwa suatu jenis tata rias bebas dari unsur-unsur jenis tata rias yang lain. Pemahaman ini perlu didudukkan secara proporsional. Dalam tata rias fantasi selalu melekat karakter. Contohnya tata rias fantasi berupa singa, maka akan disertai dengan karakter singa yang bengis, jahat, atau singa yang bijaksana. Demikian juga tata rias karakter selalu diikuti tata rias usia. Contohnya tata rias karakter penguasa yang zalim, pasti digambarkan usia penguasa yang zalim tersebut.

6. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Pembelajaran alternatif bisa dilakukan jika guru berhalangan hadir di kelas atau sebagai aktivitas pengganti jika peserta didik tidak dapat mengikuti pembelajaran. Dua aktivitas berikut dapat dijadikan alternatif.

a. Bank Tata Rias

Pada kegiatan ini, peserta didik diminta mengumpulkan foto berbagai jenis tata rias, mulai dari tata rias korektif, tata rias tokoh, tata rias karakter, dan tata rias fantasi. Carilah informasi atau bacalah buku referensi yang menjelaskan jenis-jenis tata rias tersebut. Kegiatan ini memberi wawasan tentang berbagai jenis tata rias. Arsipkan koleksi berbagai jenis tata rias tersebut dalam bentuk fisik maupun digital.

b. Padu Padan Busana

Pada kegiatan ini, peserta didik diminta untuk mengumpulkan beberapa model tata busana dan melatih membuat padu pada busana tersebut. Dokumentasikan padu padan busana tersebut dan arsipkan dengan rapi.

7. Formatif

Skala dikotomi digunakan untuk mengetahui capaian peserta didik dalam pembelajaran ini. Guru menetapkan indikator untuk memastikan ketercapaian dapat dipotret secara akurat. Tabel berikut dapat dijadikan model dalam mengukur capaian peserta didik dengan menuliskan “Mampu” dan “Belum Mampu” serta membubuhkan catatan secara ringkas dan jelas.

Tabel 4.10 Contoh Rubrik Penilaian Formatif Kegiatan Menata Rias dan Menata Busana

Nama Peserta Didik	Indikator				Catatan
	Memilih kosmetik yang tepat sesuai kebutuhan	Meng-aplikasikan kosmetik dengan tahapan dan teknik yang tepat	Terampil merias berbagai jenis tata rias	Menciptakan busana menggunakan teknik padu padan	
	Mampu	Mampu	Belum Mampu	Belum Mampu	Kurang tepat dalam memilih kosmetik dan belum paham cara mengaplikasikannya.
	Mampu	Mampu	Mampu	Mampu	Jeli memilih kosmetik yang sesuai, terampil merias berbagai jenis tata rias dan menyelaraskan dengan busana.

Kegiatan 5

Menata Musik

Kegiatan ini melatih peserta didik membuat musik iringan dan musik suasana. Peserta didik berlatih membuat musik yang mengiringi pertunjukan dan musik yang menciptakan suasana dalam pertunjukan

1. Tujuan Kegiatan

- Mengenalkan jenis musik yang sesuai kebutuhan naskah.
- Merancang tata musik pengiring dan musik suasana.
- Memainkan musik pengiring dan musik suasana untuk pertunjukan teater.

2. Langkah-Langkah Kegiatan

a. Pengalaman Belajar

Tabel 4.11 Pengalaman Belajar Kegiatan Menata Musik

Kegiatan	Pengalaman Belajar	Karakteristik
Memilih Jenis Musik	Memahami	Menganalisis, mengklasifikasi, dan memilih jenis musik secara kritis.
Merancang Musik Iringan	Memahami dan Mengaplikasi	Menganalisis, menerapkan, mengeksplorasi, dan mengembangkan daya imajinasi untuk merancang musik iringan.
Merancang Musik Suasana	Memahami dan Mengaplikasi	Menganalisis, menerapkan, mengeksplorasi, dan mengembangkan daya imajinasi untuk merancang musik suasana.
Memainkan Musik	Mengaplikasi dan Merefleksi	Menganalisis, menerapkan, mengeksplorasi, dan mengembangkan imajinasi dalam memainkan musik sebagai upaya melakukan regulasi diri, yaitu mengaktifkan pikiran dan perasaan keindahan.

b. Kegiatan Pembuka

Guru dapat mengawali kegiatan dengan meminta peserta didik untuk menyiapkan peralatan musik yang dibutuhkan. Sebagai pembuka kegiatan, perengarkan musik yang berfungsi sebagai musik iringan dan musik untuk menciptakan suasana. Peserta didik diminta untuk mengidentifikasi musik iringan dan musik untuk menciptakan suasana.

c. Kegiatan Inti

Sebelum memulai kegiatan inti, pastikan peserta didik telah menyiapkan peralatan untuk pembelajaran. Peserta didik diminta untuk mencermati peristiwa dalam naskah lakon yang membutuhkan musik iringan dan musik untuk menciptakan suasana.

Merancang Musik Iringan

Kegiatan pertama dalam merancang musik iringan adalah membaca naskah lakon yang akan dipentaskan. Penata musik memberikan tanda-tanda pada naskah untuk menetapkan musik iringan yang tepat. Musik iringan berfungsi untuk membuka pertunjukan, mengantarkan adegan, mengiringi adegan, atau untuk transisi dari satu adegan ke adegan berikutnya. Musik iringan yang digunakan bisa membuat aransemen baru atau menggunakan musik ciptaan orang lain yang sesuai kebutuhan.

Instruksi untuk peserta didik:

- Peserta didik yang ditunjuk sebagai penata musik diminta mengidentifikasi kebutuhan musik iringan dalam naskah lakon.
- Peserta didik menetapkan bagian-bagian yang penting untuk dihadirkan musik iringan.
- Peserta didik menetapkan jenis dan karakter musik yang akan dijadikan sebagai musik iringan.
- Peserta didik menetapkan teknis menghadirkan musik iringan dalam pertunjukan. Peserta didik bisa menghadirkan dalam bentuk iringan atau memainkan musik secara *live*.
- Jika musik yang digunakan adalah aransemen baru, peserta didik menuangkan dalam bentuk partitur musik. Jika musik yang digunakan merupakan karya orang lain, pastikan keamanan penggunaannya terkait dengan hak cipta.

Para pemeran diminta menyiapkan diri untuk menampilkan pertunjukan. Peserta didik yang lain, khususnya penata musik, mencermati

pertunjukan yang berlangsung. Penata musik telah menyiapkan peralatan musik. Guru memberikan petunjuk bagian-bagian dalam pertunjukan yang membutuhkan musik iringan. Setelah satu putaran, para pemeran diminta untuk menampilkan ulang pertunjukan. Pertunjukan yang kedua diiringi musik. Semua peserta didik diminta untuk mendengar, mencermati, dan merasakan musik yang dimainkan.

Merancang Musik Suasana

Para pemeran kembali menyiapkan pertunjukan. Pertunjukan ditampilkan setiap adegan atau satuan terkecil untuk menentukan musik suasana. Guru memberikan petunjuk bagian-bagian dalam pertunjukan yang membutuhkan musik suasana. Setelah satu putaran, para pemeran diminta untuk menampilkan ulang pertunjukan. Pertunjukan yang kedua diiringi musik iringan dan musik suasana. Semua peserta didik diminta untuk mendengar, mencermati, dan merasakan musik yang dimainkan.

Memainkan Musik

Para pemeran diminta menyiapkan diri untuk menampilkan pertunjukan. Peserta didik yang lain, khususnya penata musik, mencermati pertunjukan yang berlangsung. Penata musik telah menyiapkan peralatan musik. Guru memberikan petunjuk bagian-bagian dalam pertunjukan yang membutuhkan musik iringan. Setelah satu putaran, para pemeran diminta untuk menampilkan ulang pertunjukan. Pertunjukan yang kedua diiringi musik. Semua peserta didik diminta untuk mendengar, mencermati, dan merasakan musik yang dimainkan.

Temukan contoh kegiatan lain
pada tautan berikut.

<https://bukupusbuk.id/s/musik>



d. Kegiatan Penutup

Usai kegiatan, peserta didik diminta duduk bersama dalam satu lingkaran. Guru menjelaskan secara singkat fungsi musik iringan dan musik suasana. Beri kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan kesannya tentang musik iringan dan musik suasana yang telah ditampilkan.

3. Diferensiasi Pembelajaran

Diferensiasi dalam kegiatan ini adalah diferensiasi konten berdasarkan kesiapan peserta didik. Guru membagi kelas menjadi tiga kelompok, yaitu kelompok peserta didik yang tidak bisa memainkan alat musik, peserta didik yang memiliki kepekaan musikalitas, dan peserta didik yang mahir bermain musik,

- a. Kelompok peserta didik yang tidak bisa memainkan alat musik diminta untuk mengidentifikasi kebutuhan musik dengan cara menganalisis naskah lakon dan membuat *breakdown* kebutuhan musik.
- b. Kelompok peserta didik yang memiliki kepekaan musikalitas ditugaskan mencari, mengklasifikasi, dan memilih musik iringan dan musik suasana karya orang lain.
- c. Kelompok peserta didik yang mahir bermain musik ditugaskan membuat musik iringan dan musik suasana menggunakan alat musik yang sesuai dengan kebutuhan naskah.

4. Pendampingan Guru, Orang Tua, atau Orang Dewasa

Pendampingan secara intensif perlu dilakukan khususnya terhadap penggunaan alat-alat musik dan media rekam yang terhubung langsung dengan arus listrik. Guru harus memastikan keamanan jaringan listrik, penyambungan instalasi, dan keamanan peralatan yang digunakan.

5. Miskonsepsi Materi dalam Pembelajaran

Pada kegiatan menata musik, miskonsepsi yang sering muncul adalah fungsi musik dalam pertunjukan. Pada beberapa kasus, musik dimainkan secara dominan sehingga mengaburkan peristiwa dan tidak memunculkan aspek dramatik. Hal ini disebabkan oleh pandangan bahwa musik berdiri sendiri, melupakan struktur dramatik, dan kurangnya kerja sama sehingga *chemistry* tidak terbangun. Guru dapat memberi contoh atau menayangkan video tentang musik dalam pertunjukan teater yang dapat membangun aspek dramatik.

6. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Pembelajaran alternatif bisa dilakukan jika guru berhalangan hadir di kelas atau sebagai kegiatan pengganti jika peserta didik tidak dapat mengikuti pembelajaran. Dua kegiatan berikut dapat dijadikan alternatif.

a. Mengoleksi Musik

Pada kegiatan ini, peserta didik ditugaskan mencari musik suasana yang akan dipakai dalam mendukung pertunjukan. Peserta didik menginventarisasi tautan-tautan musik dan mendeskripsikan kandungan suasana.

b. Musik Gubahanku

Pada kegiatan ini, peserta didik didampingi untuk menghubungi teman di lingkungan rumah atau peserta didik dari kelas lain yang terampil bermain musik. Peserta didik menciptakan musik ilustrasi secara kolaboratif. Kegiatan ini diawali dari menentukan jenis musik, alat musik yang dipakai, membuat aransemen, dan memainkannya.

7. Formatif

Skala dikotomi digunakan untuk mengetahui capaian peserta didik dalam pembelajaran ini. Guru menetapkan indikator untuk memastikan ketercapaian dapat dipotret secara akurat. Tabel berikut dapat dijadikan model dalam mengukur capaian peserta didik dengan menuliskan “Mampu” dan “Belum Mampu” serta membubuhkan catatan secara ringkas dan jelas.

Tabel 4.12 Contoh Rubrik Penilaian Formatif Kegiatan Menata Musik

Nama Peserta Didik	Indikator				Catatan
	Mengidentifikasi jenis musik iringan dan musik suasana	Memilih alat musik yang sesuai dengan karakter musik	Merancang musik iringan dan musik suasana	Memainkan musik iringan dan musik suasana sesuai kebutuhan	
	Mampu	Mampu	Belum Mampu	Belum Mampu	Teknik penulisan partitur belum dikuasai dengan baik. Nada-nada yang diciptakan belum harmoni.

Nama Peserta Didik	Indikator				Catatan
	Mengidentifikasi jenis musik iringan dan musik suasana	Memilih alat musik yang sesuai dengan karakter musik	Merancang musik iringan dan musik suasana	Memainkan musik iringan dan musik suasana sesuai kebutuhan	
	Mampu	Mampu	Mampu	Mampu	Jeli memilih alat musik dan mampu memainkan secara kolaboratif.

Kegiatan 6

Menyiapkan dan Menggelar Pertunjukan Teater

1. Tujuan Kegiatan

- Memahami aspek-aspek yang disiapkan untuk menggelar pertunjukan teater.
- Memahami langkah-langkah dalam menggelar pertunjukan.
- Menggelar pertunjukan teater sesuai tujuan yang akan dicapai.

2. Langkah-Langkah Kegiatan

a. Pengalaman Belajar

Tabel 4.13 Pengalaman Belajar Kegiatan Menyiapkan dan Menggelar Pertunjukan Teater

Kegiatan	Pengalaman Belajar	Karakteristik
Orientasi	Memahami	Menerapkan, mengeksplorasi, dan mengembangkan daya imajinasi dalam melakukan orientasi.
Latihan Teknis (<i>Technical Rehearsal</i>)	Mengaplikasi	Menerapkan, mengeksplorasi, dan mengembangkan daya imajinasi dalam melakukan uji coba teknik pemanggungan secara cermat, disiplin, dan penuh tanggung jawab.

Kegiatan	Pengalaman Belajar	Karakteristik
Gladi Resik (<i>General Rehearsal</i>)	Mengaplikasi	Menerapkan, mengeksplorasi, dan mengembangkan daya imajinasi dalam melakukan uji coba pertunjukan <i>full run through</i> dengan cermat, disiplin, kreatif, kolaboratif, dan penuh tanggung jawab.
Pertunjukan	Mengaplikasi dan Merefeksi	Menerapkan, mengeksplorasi, dan mengembangkan imajinasi dalam menggelar pertunjukan secara kreatif, disiplin, kolaboratif, dan penuh tanggung jawab sebagai upaya melakukan regulasi diri, yaitu mengaktifkan pikiran dan perasaan keindahan.

b. Kegiatan Pembuka

Guru dapat mengawali pembelajaran dengan mencermati persiapan menggelar pertunjukan atau kegiatan menyiapkan pertunjukan di balik panggung melalui kanal YouTube. Guru dapat pula menayangkan kembali dokumentasi persiapan pertunjukan yang pernah dilakukan pada tahun sebelumnya. Kegiatan ini untuk memupuk semangat peserta didik dalam menyiapkan dan menggelar pertunjukan.

c. Kegiatan Inti

Kegiatan ini merupakan rangkaian pembelajaran yang telah dilakukan peserta didik pada proses pembelajaran sebelumnya. Peserta didik telah menyelesaikan rancangan tata artistik dan musik, kemudian implementasinya telah disiapkan.

Technical Rehearsal

Kegiatan ini melatih peserta didik untuk fokus pada aspek-aspek teknis, meliputi tata panggung, tata cahaya, tata busana, musik, dan *special effect* dalam pertunjukan. Pelatihan teknis ini idealnya dilakukan per adegan sehingga aspek teknis dapat dikerjakan secara detail. Setelah aspek teknis dalam setiap adegan berjalan lancar dan mencapai kepaduan dramatik, dapat dilakukan *run through* untuk memastikan kembali bahwa aspek teknis berjalan sesuai rencana.

Instruksi untuk peserta didik:

- Masing-masing bidang menyiapkan tugasnya masing-masing.
- Sutradara memberikan arahan tentang penggabungan aspek-aspek teknis setiap adegan.
- Penata panggung, penata cahaya, penata musik, dan penata busana melaraskan setiap aspek teknis dalam setiap adegan dan transisi adegan.
- Pastikan pengoperasionalan aspek teknis berjalan lancar, laras, dan aman bagi semua pendukung pertunjukan.

Gladi Resik (*General Rehearsal*)

Kegiatan ini merupakan tahap akhir sebelum pertunjukan digelar. Gladi bersih dijalankan seperti pertunjukan yang akan digelar. Seluruh tim harus berupaya semaksimal mungkin untuk mencapai pertunjukan terbaik dibanding latihan-latihan sebelumnya. Seluruh tim wajib menjaga kebersamaan agar tercipta suasana emosi yang kondusif.

Instruksi untuk peserta didik:

- Peserta didik yang ditunjuk sebagai sutradara menyampaikan aturan, kesepakatan, dan aspek-aspek teknis yang harus dijalankan.
- Manajer panggung diminta mengoordinasikan seluruh tim sesuai tugasnya masing-masing sekaligus memegang kendali jalannya gladi bersih.
- Peserta didik diminta menjalankan tugas masing-masing di bawah instruksi manajer panggung.
- Latihan dilakukan dari awal hingga akhir sesuai dengan urutan pertunjukan. Semua tim terlibat sesuai tugas dan tanggung jawab masing-masing.

Pertunjukan

Pertunjukan menjadi puncak seluruh proses produksi yang telah dilakukan. Suasana emosi yang kondusif dan kebersamaan merupakan hal yang penting untuk dijaga oleh seluruh tim. Ketenangan dan kepercayaan diri menjadi kunci penting keberhasilan pertunjukan.

Instruksi untuk peserta didik:

- Periksa kembali kesiapan panggung dan pastikan semua telah siap.
- Lakukan pemantauan kesiapan tata rias dan busana.
- Lakukan pengarahan kepada seluruh tim sebelum pertunjukan dimulai.
- Manajer panggung memastikan waktu untuk berkumpul bagi seluruh tim dengan membagikan *rundown* acara sebagai pedoman yang harus ditaati
- Lakukan *minute call*, yaitu panggilan peringatan untuk seluruh tim.
- Pastikan 30 menit sebelum *open gate*, yaitu waktu penonton memasuki gedung pertunjukan, seluruh tim sudah siap di tempat masing-masing.
- Manajer panggung menginstruksikan pertunjukan dimulai dengan teknis yang telah siap.
- Lakukan penghormatan ketika pertunjukan usai.
- Lakukan *briefing* atau evaluasi pada akhir pertunjukan, terutama jika pertunjukan akan digelar lagi keesokan harinya.

Temukan contoh kegiatan lain
pada tautan berikut.

<https://bukupusbuk.id/s/orientasi>



d. Kegiatan Penutup

Kegiatan diakhiri dengan berkumpul bersama usai pertunjukan. Sutradara memberikan uraian singkat tentang pertunjukan. Tim yang lain menyampaikan kendala dan kesulitan teknis selama pertunjukan berlangsung. Masing-masing mencatat hal-hal yang perlu diperbaiki.

3. Diferensiasi Pembelajaran

Diferensiasi pembelajaran dalam kegiatan ini adalah diferensiasi konten berdasarkan minat belajar peserta didik.

- a. Peserta didik yang berminat menjadi sutradara ditugaskan sebagai tim penyutradaraan atau tim kreatif yang menopang proses penyutradaraan.
- b. Peserta didik yang berminat menjadi aktor atau aktris dilibatkan sebagai pemain.
- c. Peserta didik yang berminat dalam keorganisasian ditunjuk sebagai tim produksi.
- d. Peserta didik yang berminat pada seni rupa dimasukkan dalam tim tata artistik.
- e. Peserta didik yang berminat dalam bidang musik ditugaskan untuk merancang dan memainkan musik.

4. Pendampingan Guru, Orang Tua, atau Orang Dewasa

Kegiatan mempersiapkan pertunjukan dan menggelar pertunjukan membutuhkan pendampingan yang intensif di semua lini. Idealnya guru bekerja sama dengan guru mata pelajaran lain dalam pendampingan. Hal-hal yang membutuhkan perhatian khusus adalah sebagai berikut.

- a. Keamanan gedung pertunjukan.
- b. Keamanan jaringan listrik, kapasitas listrik, dan genset sebagai cadangan sumber listrik.
- c. Pengecekan peralatan yang terhubung dengan arus listrik.
- d. Ruang rias, ruang transit properti panggung, ruang yang digunakan untuk lalu lintas pemain dan kru, serta ruang operator.
- e. Keamanan properti panggung, perpindahan properti panggung, dan *hand property* yang berpotensi melukai atau membuat cedera.
- f. Alat pemadam kebakaran, petunjuk evakuasi, dan perlengkapan keamanan yang lain.

5. Miskonsepsi Materi dalam Pembelajaran

Miskonsepsi yang menimbulkan sistem kerja yang kurang efektif adalah wilayah kerja antara sutradara dengan manajer panggung. Pada saat pertunjukan berlangsung, yang mengatur, mengarahkan, dan memimpin jalannya pertunjukan adalah manajer panggung. Sutradara menonton dan mencermati pertunjukan untuk mencatat kelebihan dan kekurangan sebagai bahan evaluasi.

6. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Kegiatan pembelajaran alternatif dilakukan jika peserta didik berhalangan mengikuti pertunjukan atau hal lain yang menyebabkan kegiatan tidak dapat diselenggarakan.

Video Dokumenter

Peserta didik diminta membentuk kelompok yang terdiri dari tiga anggota. Setiap anggota menghubungi teman atau saudara di luar daerah. Peserta didik diminta merekam peristiwa-peristiwa menarik, misalnya upacara tradisi, karnaval, pertunjukan rakyat, atau bentuk-bentuk peristiwa lain yang menarik. Perekaman dapat menggunakan HP atau media rekam lain yang sederhana. Kompilasikan video-video tersebut dan lakukan pengeditan dengan menambahkan narasi yang sesuai. Distribusikan melalui kanal YouTube atau media lain yang sesuai.

7. Formatif

Skala dikotomi digunakan untuk mengetahui capaian peserta didik dalam pembelajaran ini. Guru menetapkan indikator untuk memastikan ketercapaian dapat dipotret secara akurat. Tabel berikut dapat dijadikan model dalam mengukur capaian peserta didik dengan menuliskan “Mampu” dan “Belum Mampu” serta membubuhkan catatan secara ringkas dan jelas.

Tabel 4.14 Contoh Rubrik Penilaian Formatif Kegiatan Menyiapkan dan Menggelar Pertunjukan Teater

Nama Peserta Didik	Indikator				Catatan
	Menyiapkan pertunjukan sesuai dengan bidangnya	Melakukan kegiatan pertunjukan sesuai bidangnya	Melakukan kegiatan penuh semangat, disiplin, dan tanggung jawab	Menyiapkan pertunjukan dan menggelar pertunjukan secara kolaboratif	
Peserta didik 1	Mampu	Mampu	Belum Mampu	Belum Mampu	Turut melakukan kegiatan di bidang lain.
Peserta didik 2	Mampu	Mampu	Mampu	Mampu	Melakukan kegiatan penuh semangat sesuai bidangnya.

Kegiatan 7

Mengapresiasi Pertunjukan Teater

Apresiasi pada hakikatnya adalah menghargai karya dengan memberikan penilaian yang menunjukkan kelebihan serta kekurangan yang terdapat dalam pertunjukan. Peserta didik dapat mengapresiasi pertunjukan jika memahami aspek-aspek dan keterkaitan aspek-aspek dalam membangun keutuhan pertunjukan. Peserta didik akan mengamati pertunjukan yang telah digelar. Peserta didik menuliskan hasil apresiasinya dalam bentuk catatan pertunjukan.

1. Tujuan Kegiatan

- Menganalisis kekurangan dan kelebihan pertunjukan teater.
- Menyusun tulisan dan menjelaskan kekurangan dan kelebihan pertunjukan teater.

2. Langkah-langkah Kegiatan

a. Pengalaman Belajar

Tabel 4.15 Pengalaman Belajar Kegiatan Mengapresiasi Pertunjukan Teater

Kegiatan	Pengalaman Belajar	Karakteristik
Mengamati Tayangan Pertunjukan	Memahami	Menganalisis kelebihan dan kekurangan karya secara kritis.
Catatan Apresiasi	Mengaplikasi	Menganalisis dengan sikap kritis yang dituangkan dalam tulisan sebagai bentuk apresiasi.
Berbagi Pertunjukan	Merefleksi	Mendistribusikan karya sebagai Upaya merefleksi diri berdasarkan tanggapan, catatan, saran, dan penghargaan dari orang lain.

b. Kegiatan Pembuka

Kegiatan pembelajaran ini membutuhkan pengetahuan, wawasan, dan sikap kritis dalam menilai pertunjukan. Peserta didik merefleksikan kembali hasil kegiatan pembelajaran sebelumnya. Dalam kegiatan ini, peserta didik belajar menilai dan mengevaluasi adegan yang telah dibuat pada Kegiatan 6. Sebelum melakukan apresiasi, kegiatan dapat diawali dengan menyaksikan tayangan video kompilasi pertunjukan yang menarik.

c. Kegiatan Inti

Sebelum kegiatan dimulai, pastikan peserta didik telah menyiapkan buku catatan. Kondisikan peserta didik dalam kondisi nyaman ketika menyaksikan tayangan video.

Mengamati Tayangan Pertunjukan

Kegiatan ini melatih peserta didik mengamati pertunjukan secara cermat melalui tayangan video. Peserta didik mencermati kelancaran dalam melakukan improvisasi, dialog, gerak, karakter tokoh, dan dramatik pertunjukan. Setelah mengamati tayangan pertunjukan, peserta didik diminta untuk membuat catatan sederhana tentang kesan yang diterima saat menonton.

Catatan Apresiasi

Kegiatan ini melatih peserta didik menuliskan hasil penilaiannya setelah menonton pertunjukan. Catatan apresiasi terdiri dari ketepatan improvisasi, teknik permainan, karakter tokoh, dan aspek dramatik. Ketepatan improvisasi meliputi kelancaran melakukan improvisasi dialog dan gerak, pemilihan kata dalam dialog, dan kesesuaian dengan permasalahan dalam peristiwa. Teknik permainan meliputi teknik muncul, teknik memberi isi pada dialog, dan teknik membuat puncak adegan. Karakter tokoh meliputi penggambaran fisik, emosi, dan aspek sosial. Sedangkan aspek dramatik meliputi daya tarik yang muncul dalam pertunjukan.

Berbagi Pertunjukan

Kegiatan ini merupakan tindak lanjut dengan mengirimkan hasil dokumentasi kepada pihak-pihak yang dipandang kompeten. Hasil pertunjukan dapat dikirim disertai surat resmi yang berisi permohonan catatan, komentar, kritik, dan masukan yang membangun. Jika tokoh seni yang berkompeten dapat dikunjungi, perwakilan peserta didik dapat berkunjung dan melakukan wawancara. Wawancara didokumentasikan dan dapat ditayangkan sebagai bahan diskusi pada kegiatan berikutnya.

d. Kegiatan Penutup

Kegiatan diakhiri dengan diskusi tentang tentang hasil apresiasi peserta didik yang dituangkan dalam tulisan. Ketika memberi catatan tentang pertunjukan, utamakan menunjukkan pencapaian positif peserta didik. Catatan-catatan tentang kekurangan disampaikan tanpa menyalahkan dan mencela. Lihatlah sisi baik dan berikan pujian secara proporsional agar peserta didik lebih bersemangat dalam berkarya.

3. Diferensiasi Pembelajaran

Diferensiasi pembelajaran dalam kegiatan ini adalah diferensiasi konten berdasarkan minat belajar peserta didik.

- a. Peserta didik yang berminat dalam bidang penyutradaraan ditugaskan mengapresiasi aspek penyutradaraan.
- b. Peserta didik yang berminat dalam bidang akting ditugaskan mengapresiasi permainan aktor dan aktris.
- c. Peserta didik yang berminat dalam bidang seni rupa ditugaskan mengapresiasi tata panggung, tata rias, tata busana, atau tata cahaya. Apresiasi dapat pula dilakukan untuk keseluruhan tata artistik.
- d. Peserta didik yang berminat dalam bidang musik ditugaskan mengapresiasi musik iringan dan musik suasana.

4. Pendampingan Guru, Orang Tua, atau Orang Dewasa

Kegiatan apresiasi merupakan kegiatan yang relatif tidak melibatkan aspek fisik yang berisiko terhadap keamanan peserta didik. Akan tetapi, guru harus tetap menjaga suasana yang menyenangkan dan memastikan suasana pembelajaran tetap kondusif.

5. Miskonsepsi Materi dalam Pembelajaran

Apresiasi adalah kegiatan menikmati, menanggapi, menilai, dan memberikan penghargaan terhadap karya seni. Miskonsepsi yang perlu diluruskan adalah apresiasi diidentikkan dengan kritik. Anggapan lain adalah bahwa apresiasi identik dengan menghakimi suatu karya. Kegiatan apresiasi menumbuhkan kesadaran dan pemahaman tentang unsur-unsur dalam karya seni memberikan kenikmatan serta pengalaman keindahan sehingga muncul penghargaan.

6. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Kegiatan pembelajaran alternatif dipilih jika peserta didik berhalangan hadir dalam pembelajaran. Selain itu dapat juga digunakan sebagai materi pengganti jika dipandang lebih sesuai dengan kebutuhan.

a. Akting Tokoh Favorit

Pada kegiatan ini, peserta didik mencermati akting tokoh favorit dengan menonton langsung atau melalui tayangan video. Peserta didik mendeskripsikan aspek yang menarik dalam akting yang ditampilkan tokoh favorit.

b. Pertunjukan Viral

Peserta didik ditugaskan mencermati dan menilai pertunjukan yang sedang viral. Pertunjukan dapat berupa teater virtual atau film pendek yang mendapat rating tinggi. Peserta didik ditugaskan menguraikan aspek yang menarik dalam pertunjukan sehingga menjadi viral. Deskripsikan dan arsipkan dengan baik.

7. Formatif

Untuk mengetahui capaian peserta didik dalam pembelajaran, digunakan penilaian berbentuk rubrik. Rubrik ini ditujukan pada peserta didik untuk mengukur pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Peserta didik diminta memberi tanda centang pada kolom “Mampu” atau “Belum Mampu” pada tabel berikut. Pastikan peserta didik menjawab dengan jujur.

Indikator	Keterangan	
	Mampu	Belum Mampu
Memahami alur cerita pertunjukan		
Mengidentifikasi akting pemain yang penuh penghayatan		
Mengidentifikasi akting pemain yang kurang penghayatan		
Merasakan suasana yang dibangun musik		
Merasakan suasana yang dibangun tata panggung		
Merasakan suasana yang dibangun tata cahaya		
Mengidentifikasi keindahan tata busana		
Mengidentifikasi kekurangan musik		
Mengidentifikasi kekurangan tata artistik		
Mendeskripsikan penilaian dan pengalaman menikmati pertunjukan		

C. Sumatif

1. Uji Kognitif

Pilihlah jawaban yang benar!

- 1) Seseorang yang bertugas mengontrol jalannya pelaksanaan produksi pertunjukan teater adalah
 - A. sutradara
 - B. pimpinan produksi
 - C. manajer panggung
 - D. produser
 - E. koordinator produksi
- 2) Seseorang yang bertugas membuat lini masa latihan dalam produksi teater adalah
 - A. sutradara
 - B. asisten sutradara
 - C. pemimpin latihan
 - D. manajer panggung
 - E. tim pemain
- 3) Seseorang yang bertugas menafsirkan naskah lakon dan melatih pemeran dalam produksi seni pertunjukan adalah
 - A. pimpinan pertunjukan
 - B. aktor
 - C. sutradara
 - D. asisten sutradara
 - E. manajer panggung
- 4) Tugas seorang sutradara ketika pertunjukan berlangsung adalah
 - A. menonton dan mencermati jalannya pertunjukan
 - B. menonton dan mengarahkan pemeran usai pertunjukan
 - C. menonton dan memberi aba-aba kepada pemeran
 - D. mengamati dari samping panggung untuk memberi arahan
 - E. mengamati dan mengarahkan permainan dan aspek teknis
- 5) Penata panggung merancang tata panggung berdasarkan

- A. dialog dan petunjuk pemanggungan
 - B. tema dan petunjuk pemanggungan
 - C. tema dan petunjuk pemanggungan
 - D. arahan sutradara dan petunjuk pemanggungan
 - E. arahan penata artistik dan sutradara
- 6) Dalam merancang, penata rias dan penata busana penting untuk mempertimbangkan aspek artistik lain, terutama
- A. *hand property*
 - B. properti panggung
 - C. jarak panggung
 - D. luas panggung
 - E. warna cahaya
- 7) Penata musik membutuhkan kepekaan menangkap suasana pertunjukan yang berfungsi dalam
- A. menentukan alat musik
 - B. menentukan karakter musik
 - C. membedakan fungsi musik
 - D. membangun dramatik
 - E. menetapkan nada
- 8) Sebelum melakukan general rehearsal dan menggelar pertunjukan, ada sejumlah check list yang perlu dipenuhi, di antaranya adalah
- A. durasi pertunjukan
 - B. kondisi darurat
 - C. kesiapan pemeran
 - D. catatan latihan
 - E. catatan sutradara
- 9) Gladi resik atau general rehearsal dilaksanakan secara
- A. *full run through* H-1 sebelum pertunjukan
 - B. *full run through* H-5 sebelum pertunjukan
 - C. *full run through* sebelum *technical rehearsal*
 - D. *run through* H-1 sebelum pertunjukan
 - E. *run through* H-5 sebelum pertunjukan

10) Apresiasi pada hakikatnya adalah memberikan penghargaan dan

- A. refleksi
- B. penilaian
- C. evaluasi
- D. catatan
- E. ulasan

2. Uji Praktik

Memproduksi Pertunjukan Teater

Model Pembelajaran : *Project-Based Learning* (PjBL)

Pendekatan : Pembelajaran Mendalam

Nama Proyek : Produksi Pertunjukan Teater

Tujuan Proyek:

Peserta didik mampu:

1. merancang dan melakukan pertunjukan teater secara kolaboratif; dan
2. melakukan evaluasi dan refleksi terhadap proses dan hasil pertunjukan secara kolektif dan mandiri.

Petunjuk Proyek

1. Guru menyediakan beberapa naskah lakon berdurasi pendek.
2. Peserta didik membentuk kelompok sesuai kebutuhan.
3. Peserta didik ditugaskan menganalisis naskah lakon.
4. Peserta didik ditugaskan membuat rancangan pertunjukan dan menggelar pertunjukan.

Peserta didik mengisi lembar kerja yang tersedia pada tautan berikut

<https://bukupusbuk.id/s/LKPDS4>



D. Kunci Jawaban

Kunci jawaban uji kognitif:

- | | | |
|------|------|-------|
| 1) B | 5) A | 9) A |
| 2) D | 6) D | 10) B |
| 3) C | 7) D | |
| 4) A | 8) B | |

E. Refleksi

Refleksi penting dilakukan untuk melihat ketercapaian pembelajaran, sekaligus untuk penyempurnaan kegiatan pembelajaran berikutnya. Oleh karena itu, dibutuhkan pertanyaan-pertanyaan yang bersifat reflektif seperti contoh berikut.

1. Apakah kegiatan telah saya lakukan sesuai rencana?
2. Apakah langkah-langkah menciptakan pertunjukan telah saya sampaikan dengan baik?
3. Apakah saya mampu mengarahkan peserta didik melakukan kegiatan dengan baik?
4. Apakah saya mampu mengarahkan peserta didik untuk belajar menyutradarai?
5. Apakah saya mampu memberikan pengalaman kepada peserta didik untuk belajar tata artistik?
6. Apakah saya dapat mengetahui kelebihan dan kekurangan peserta didik dalam menyiapkan pertunjukan?
7. Apakah metode pembelajaran yang saya terapkan dalam memproduksi pertunjukan efektif?
8. Indikator apa yang dapat saya pakai untuk menyimpulkan bahwa metode pembelajaran efektif?
9. Apakah metode pembelajaran perlu diubah atau dikembangkan?
10. Jika perlu dikembangkan, bagaimana saya mengembangkannya?

F. Pengayaan

Tata Rias Korektif

Tata rias dalam pertunjukan teater berfungsi menggambarkan karakter tokoh melalui penampilan wajah. Berdasarkan gambaran wajah dapat dikenali empat jenis tata rias, yaitu tata rias korektif, tata rias tokoh, tata rias karakter, dan tata rias fantasi. Dalam pertunjukan teater non-realisme, tokoh-tokohnya sering diwujudkan melalui beberapa jenis tata rias.

Tata rias korektif sering dipakai untuk menggambarkan tokoh-tokoh yang berwajah cantik atau tampan. Biasanya ditampilkan lebih cantik daripada wajah pemeran. Seorang pemeran yang tampil lebih cantik atau tampan, tata riasnya dapat digolongkan sebagai tata rias korektif. Jika tampilan wajah pemeran dibuat lebih baik dari wajah aslinya dan tidak mengubah karakter pokok, tata rias tersebut dapat digolongkan sebagai tata rias korektif. Mata dibuat lebih tajam, alis lebih tebal, hidung dikesankan lebih mancung, wajah dikesankan lebih lebar atau kecil, dan sebagainya, merupakan ciri tata rias korektif.

Tata rias korektif memiliki fungsi yang banyak dalam kehidupan sehari-hari. Acara-acara seperti pesta, pernikahan, acara-acara resmi, dan sebagainya dapat menggunakan tata rias korektif untuk penampilan yang lebih baik. Dalam teater, tata rias korektif dapat mempertegas wajah, mempercantik, atau membuat penampilan lebih baik.

Enam Pelajaran Dasar Calon Aktor

Kalian perlu mengetahui enam pelajaran dasar untuk calon aktor yang digagas oleh Richard Boleslavsky dalam bukunya *Enam Pelajaran Dasar untuk Calon Aktor* yang diterjemahkan oleh Asrul Sani. Enam pelajaran dasar yang diberikan Boleslavsky meliputi konsentrasi, ingatan emosi, laku dramatik, pembangunan watak, observasi, dan irama.

Konsentrasi

Apakah kalian dapat melakukan konsentrasi dengan baik? Konsentrasi menjadi pelajaran pertama yang harus dikuasai oleh calon aktor. Apa itu konsentrasi? Konsentrasi adalah pemusatan pikiran. Ketika memerankan seorang tokoh, kalian harus punya kemampuan untuk memusatkan pikiran pada karakter tokoh. Jangan terganggu dengan hal-hal lain di luar permainan. Kesanggupan memusatkan pikiran menjadi kunci pertama yang harus dimiliki oleh calon aktor.

Ingatan Emosi

Apakah itu ingatan emosi? Dalam kehidupan sehari-hari kalian pernah merasakan sedih, gembira, marah, takut, cemas, dan sebagainya. Emosi-emosi yang pernah kalian alami ini bisa dimunculkan kembali saat kalian membutuhkan. Misalnya, ketika kalian memerankan tokoh yang sedang dalam kecemasan dan ketakutan, kalian mengingat dan merasakan kembali perasaan itu untuk diekspresikan. Kalian merasakan kembali perasaan itu untuk diekspresikan sesuai takaran yang dibutuhkan tokoh. Kenapa harus sesuai takaran? Agar akting kalian tidak berlebihan.

Laku Dramatik

Tugas kalian ketika berperan adalah menampilkan akting yang memikat penonton. Akting yang memikat adalah akting yang memiliki laku dramatik. Apa itu laku dramatik? Ketika seorang aktor mengucapkan dialog dan dengan penuh penghayatan sehingga penonton terpukau, maka aktor itu telah bermain secara dramatik. Laku dramatik akan tercapai jika kalian berlaku dan berdialog bukan sebagai kalian sendiri.

Pembangunan Watak

Ketika kalian bergerak, berdialog, berjalan, dan memainkan gestur yang tidak menggambarkan diri kalian, berarti watak tokoh yang muncul. Membangun watak artinya menampilkan ciri-ciri fisik, tingkah laku, emosi, dan sikap tokoh dalam pertunjukan. Kalian sebagai calon aktor harus mampu membangun watak tokoh.

Observasi

Ajaran kelima yang penting adalah observasi, yaitu kemampuan calon aktor untuk mengamati tingkah laku seseorang. Ketika kalian memerankan tokoh tukang sulap, kalian perlu mengamati seorang tukang sulap yang sedang beraksi. Bagaimana ekspresinya, cara menawarkan obat, gerak-geriknya, cara bicaranya, cara merayu pembeli, cara mendemonstrasikan pemakaian obat, dan sebagainya. Hal itu dilakukan agar calon aktor dapat memainkan tokoh secara meyakinkan.

Irama

Apakah kalian pernah bosan melihat penampilan seorang aktor? Jika pernah, salah satu sebab adalah permainan yang tidak memiliki irama. Permainan yang monoton, datar, dan tidak ada perubahan. Ketika bermain munculkan irama yang bervariasi. Dialog cepat, lambat, sangat cepat, lembut, berbisik, atau lantang, adalah contoh dialog yang memiliki irama. Demikian juga dengan gerak yang cepat, lambat, sedang, kuat, lemah, dan bertenaga, adalah contoh gerak tersebut memiliki irama. Jika permainan kalian tidak ingin ditinggalkan penonton, terapkan irama dalam permainan.

Pertunjukan Digital

Kehadiran teknologi digital dalam teater dan seni pertunjukan pada umumnya merupakan keniscayaan. Seni pertunjukan menggunakan teknologi digital sebagai media baru yang melampaui batas-batas pertunjukan konvensional yang dibatasi ruang dan waktu yang bersifat fisik. Pertunjukan digital (*digital performance*) membuat sesuatu yang tidak mungkin menjadi mungkin.

Pertunjukan digital mencakup semua karya pertunjukan di mana teknologi komputer memainkan peran utama dalam hal teknik, estetika, bentuk penyampaian, dan distribusi karya. Pertunjukan digital dapat berupa manipulasi pertunjukan robotik, realitas virtual, instalasi, dan aktivitas performatif yang diakses melalui layar komputer. Pertunjukan digital juga memberi kemungkinan perluasan di bidang musik, sinema, televisi, dan video. Pertunjukan digital merambah ruang-ruang virtual

untuk menjangkau kemungkinan-kemungkinan baru dalam pertunjukan, seperti penggunaan proyeksi digital, efek auditif robotik, *game*, musik digital, dan sebagainya,

Penerapan media baru pada seni pertunjukan membuka kemungkinan sangat beragam. Internet terbukti memberikan andil sebagai basis data interaktif sekaligus sebagai media kolaborasi dan distribusi pertunjukan. Kemampuan interaktif yang telah dibuka seluas-luasnya memungkinkan terpangkasnya jarak ruang dan waktu untuk bisa melakukan kolaborasi secara global. Kolaborasi lintas budaya memungkinkan pertukaran sekaligus pengayaan idiom-idiom pertunjukan. Dengan demikian, jejaring budaya memungkinkan untuk membuka kerja sama lebih luas.

Komputer menjadi agen penting yang menggerakkan tindakan dan kreasi dalam berkarya sekaligus mengaburkan batas-batas komunikasi, naskah lakon, akting, seni visual, teater, video, dan seni pertunjukan pada umumnya. Batas-batas yang selama ini dikukahi bersama menjadi runtuh. Perbedaan berbagai disiplin ilmu berdasarkan sifat fisik media dan cara karya diciptakan tidak lagi berlaku. Akan tetapi, teater tetap mampu beradaptasi dan membuktikan sifatnya yang kolaboratif dan interaktif dengan lahirnya karya-karya digital yang inovatif.

Penggunaan media baru ditopang oleh wacana tentang dramaturgi media baru yang menitikberatkan kehadiran teknologi dalam pertunjukan. Dramaturgi media baru memperluas teknik dalam berekspresi. Teknik dalam penyutradaraan, pemeranan, penciptaan tata artistik, penciptaan musik akan mengalami perkembangan seturut kemajuan teknologi digital. Dramaturgi media baru mencoba memotret, menganalisis, dan merumuskan transformasi yang berlangsung dalam pertunjukan yang menggunakan teknologi. Hadirnya teknologi mempertemukan antara manusia dengan nonmanusia. Generasi kini yang terbiasa menggunakan teknologi digital berpotensi mampu memperluas pertunjukan dengan memanfaatkan fitur-fitur teknologi sebagai media ekspresi.

G. Sumber Belajar

Tabel 4.16 Daftar Jurnal untuk Sumber Belajar Seni Teater Kelas IX Bab IV

Penulis	Judul	Jurnal/ Penerbit	Tahun Terbit	Tautan
Syifa Nisaburi, Ni Wayan Suratmi, Ni Made Liza Anggara Dewi	Pembelajaran Manajemen Pertunjukan Virtual pada Pementasan Teater di SMA Negeri 3 Yogyakarta	Pensi: Jurnal Ilmiah Pendidikan Seni	2023, Vol. 3, No. 2	https://jurnal2.isi-dps.ac.id/index.php/pensi/article/view/1446/1037
Monica Anggraeni Dewi	Gaya Kepemimpinan dalam Rumah Produksi Teater Musikal Nusantara sebagai Pelopor Pertunjukan Broadway di Indonesia	Jurnal Tata Kelola Seni	2022, Vol. 8, No. 2	https://journal.isi.ac.id/index.php/JTKS/article/view/6397/2861
Titik Giarti, Hasan Hasan, dan A. Heryanto	Manajemen Pengelolaan Seni Pertunjukan pada Kelompok Teater Potlot di Kota Palembang	Creativity and Research Theatre Journal (CARTJ)	2022, Vol. 4 No. 1	http://journal.isi-padangpanjang.ac.id/index.php/CARTJ/article/view/2558/pdf
Siti Fatonah, Daviq Chairilisyah, dan Rr. Sri Kartikowati	Manajemen Kegiatan Ekstrakurikuler Teater dalam Membentuk Karakter Siswa dan Meningkatkan Prestasi Ekstrakurikuler Teater di SMKN 1 Pekanbaru	Instructional Development Journal	2021, Vol. 4 No. 3	https://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/IDJ/article/view/17885/7715
I Gusti Ayu Agung Mas Triadnyani, Maria Matildis Banda, dan I Ketut Nama	Teater Sekolah Ajang Kreativitas dan Masa Depan Seni Teater	Totobuang	2021, Vol. 9 No. 1	https://totobuang.kemdikbud.go.id/jurnal/index.php/totobuang/article/view/289/161
Ria Rahayu Septikadan Warih Handayaningrum	Manajemen Paguyuban Peminat Seni Tradisi Chandra Kirana di SMP Negeri 1 Kertosono	Jurnal Pendidikan Sendratasik	2020, Vol. 9 No. 1	https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-sendratasik/article/view/45678/38591

Glosarium

adegan	peristiwa dalam babak yang menampilkan topik, situasi, dan suasana yang berbeda dari peristiwa yang lain
akting	beraksi memerankan karakter tokoh dalam pertunjukan teater
akting stilistik	gaya akting yang dilebihkan, dipiuhkan, diindahkannya
alur cerita	rangkaian peristiwa yang memiliki hubungan sebab akibat
aktor	pemeran, yaitu pemain laki-laki yang memerankan karakter tokoh
aktris	pemeran, yaitu pemain perempuan yang memerankan karakter tokoh
antagonis	tokoh yang menghalangi kehendak tokoh protagonis
bloking	posisi pemain di atas panggung yang membentuk suatu komposisi
dialog	percakapan dua orang atau lebih dalam naskah lakon atau pertunjukan teater
drama	ragam sastra dalam bentuk dialog yang diciptakan untuk pertunjukan
eksposisi	unsur struktur dramatik yang mengenalkan peristiwa, tokoh, dan persoalan yang muncul dalam alur cerita
fleksibilitas	tingkat kelenturan
Fresnel	jenis lampu yang menggunakan lensa Fresnel, yaitu lensa bergerigi berbentuk spiral; menghasilkan cahaya yang memfokus dengan tepi garis lingkaran cahaya yang lembut
general rehearsal	gladi bersih; yaitu latihan yang melibatkan seluruh aktor/pengisi dan seluruh aspek artistik, dilakukan dari awal hingga akhir sesuai dengan urutan-pertunjukan
gestur	sikap atau gerak-gerik yang bermakna
imajinasi	daya bayang, yaitu kemampuan membuat gambaran atau citra dalam pikiran
impresi	kesan yang diterima oleh penonton atau pembaca
improvisasi	dialog atau gerak yang dilakukan secara spontan
manajer panggung	orang yang bertanggung jawab terhadap terlaksananya suatu pertunjukan mulai dari pra-produksi, latihan, hingga jalannya pertunjukan dan pasca-pertunjukan; bertanggung jawab terhadap jadwal yang terkait dengan artistik dan produksi artistik hingga pelaksanaan teknis
mimesis	imitasi atau tiruan; berasal dari pikiran Plato yang berpendapat bahwa seni adalah tiruan realitas, sementara Aristoteles menyebut mimesis dalam teater adalah tiruan terhadap laku tokoh-tokoh besar
naskah lakon	naskah drama, sastra drama, atau naskah sandiwara; istilah lakon berasal dari laku, lakuan, yang berarti beraksi atau melakukan aksi, memainkan laku
properti	perlengkapan yang digunakan dalam pertunjukan
properti panggung	perlengkapan yang digunakan dalam tata panggung
rancangan	desain, perencanaan dalam bentuk gambar atau kerangka kerja
simbol	lambang
sinopsis	deskripsi ringkas yang menggambarkan cerita
suspense	tegangan yang muncul dalam alur cerita
sutradara	<i>director</i> ; pemimpin yang mengatur permainan dan elemen-elemen dalam pertunjukan
stilistik	digayakan atau diperindah
tablo	pertunjukan yang ditampilkan dalam rangkaian pose diam

Daftar Pustaka

- Anirun, Suyatna. *Menjadi Sutradara*. Bandung: Reka Media Multi Prakasa, 2002.
- Boal, Augusto. *Games for Actors and Non-Actors*. Translated by Adrian Jackson. London and New York: Routledge, 2005. Tersedia di <https://www.deepfun.com/wp-content/uploads/2010/06/Games-for-actors-and-non-actors...Augusto-Boal.pdf>.
- Edward, Braun. *The Director and the Stage: From Naturalism to Grotowski*. New York: Holmes & Meier. 1982. Tersedia di <https://archive.org/details/directorstagefro0000brau>, 2018.
- Egri, Lajos. *The Art Dramatic Writing Seni Menulis Lakon Teater*. Diterjemahkan oleh Anasatia Sundarela. Yogyakarta: Kalabuku, 2020.
- Harrop, John and Sabin R. Epstein. *Acting with Style*. Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice Hall, 1982. Tersedia di <https://archive.org/details/actingwithstyle0000harr/page/n6/mode/1up>, 2018.
- Hawkins, Alma M. *Bergerak Menurut Kata Hati: Metoda Baru dalam Menciptakan Tari*. Jakarta: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia (MSPI), 2003.
- McAuley, Gay. *Space in Performance: Making Meaning in the Theatre*. Ann Arbor, Michigan: University of Michigan Press, 1999. Tersedia di <https://archive.org/details/spaceinperforman0000mcau/page/n6/mode/1up>, 2022.
- Mulyono, F.X. Tri. 2001. *Bermain adalah Duniaku: Kumpulan Permainan untuk Dinamika Kelompok*. Surabaya: PLAN Internasional, 2001.
- Rendra, W.S. *Seni Drama untuk Remaja*. Jakarta: Pustaka Jaya, 2013
- Riantiarno, Nano. *Kitab Teater: Tanya Jawab Seputar Seni Pertunjukan*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia, 2011.
- Spolin, Viola. *Theater Games for the Classroom: A Teacher's Handbook*. Evanston, Illinois: Northwestern University Press, 1986.

Indeks

adegan 77, 78, 79, 113, 114, 115, 117, 118,
119, 120, 121, 122, 123, 126, 127, 133,
137, 138, 144, 150, 166, 182, 183, 184,
185, 186, 197, 218, 231, 232, 236, 237,
242, 243, 255, 258

alur cerita 7, 8, 76, 77, 78, 81, 96, 97, 124,
132, 147, 149, 150, 156, 158, 159, 187,
188, 191, 192, 193, 245, 255, 256, 258

antagonis 89, 138, 157, 158, 159, 163, 255, 258

apresiasi 6, 7, 8, 10, 17, 111, 133, 135,
242, 243, 244, 258

Aristoteles 155, 256, 258

B

babak 255, 258

bloking 8, 9, 61, 121, 132, 137, 182, 189,
190, 196, 218, 255, 258

D

dialog 5, 7, 8, 9, 14, 16, 17, 18, 40, 44, 46,
57, 58, 59, 76, 77, 79, 80, 93, 94, 96,
97, 99, 100, 105, 106, 107, 113, 115,
120, 121, 123, 125, 128, 129, 132, 136,
145, 146, 155, 159, 160, 165, 166, 167,
170, 173, 175, 176, 177, 178, 179, 180,
181, 182, 183, 187, 188, 189, 190, 196,
243, 247, 251, 252, 255, 256, 258

Drama 74, 129, 130, 156, 257, 261, 262

E

edukatif 22, 41, 56, 258

Eksposisi 154

ekspresi 5, 10, 11, 17, 18, 21, 22, 32, 33,
34, 37, 38, 39, 41, 48, 49, 55, 78, 79,
101, 102, 108, 112, 135, 136, 146, 157,
162, 179, 222, 253, 258

G

Gaya ix, xi, 4, 8, 9, 14, 16, 19, 27, 37, 46,
53, 66, 133, 149, 164, 165, 166, 167,
169, 170, 171, 194, 254

genre 169, 258

gerak 5, 7, 8, 9, 14, 16, 17, 21, 22, 24, 25,
26, 28, 29, 30, 31, 36, 38, 39, 40, 41, 42,
43, 44, 45, 46, 47, 48, 50, 51, 52, 53, 54,
55, 57, 58, 60, 64, 67, 68, 70, 71, 72, 73,
77, 78, 79, 108, 109, 110, 111, 112, 113,
116, 125, 129, 137, 146, 157, 164, 166,
167, 168, 170, 173, 175, 181, 182, 183,
184, 243, 252, 255, 256, 258

I

imajinasi 6, 7, 8, 9, 21, 22, 24, 25, 27, 28,
29, 49, 51, 54, 71, 72, 73, 77, 78, 80,
87, 92, 94, 99, 100, 108, 114, 140, 150,
157, 164, 176, 182, 210, 217, 224, 230,
235, 236, 255, 258

imitasi 31, 49, 54, 55, 109, 113, 256, 258

intensitas 69, 186, 219, 220, 258

interjeksi 42, 43, 45, 51, 56, 57, 258

irama 14, 17, 46, 49, 50, 51, 52, 54, 55, 63,
69, 84, 107, 113, 173, 178, 189, 250,
252, 258

K

Karakter ix, x, xi, 5, 15, 44, 48, 55, 56, 58,
60, 61, 140, 142, 157, 158, 163, 187,
194, 224, 225, 243, 254, 262

kekuatan 70, 73, 74, 92, 109, 127, 221, 258

kelenturan 22, 31, 41, 70, 73, 74, 109,
255, 258

Klimaks 96, 124, 138, 182, 258, 125, 154

Komplikasi 154

Konsentrasi 100, 251

Konsep 16, 78, 134, 198

kritik v, 23, 26, 185, 186, 243, 244, 258, 261

M

makna 15, 37, 38, 68, 70, 162, 174, 177,
197, 207, 258
melodius 14, 167, 258
memori 26, 34, 256, 258
mengamati 26, 30, 39, 48, 71, 73, 81, 85,
86, 115, 202, 241, 243, 246, 252, 258
mimesis 26, 29, 32, 34, 35, 38, 46, 53, 173,
256, 258
monolog 156, 187, 258
motif 36, 39, 40, 46, 72, 108, 110, 113,
193, 226, 258

N

naskah 6, 7, 8, 12, 76, 79, 81, 85, 86, 91, 93,
94, 95, 96, 97, 98, 99, 120, 124, 125, 126,
127, 128, 132, 133, 134, 137, 138, 139, 140,
142, 143, 144, 145, 146, 147, 148, 149, 150,
152, 154, 155, 156, 159, 160, 161, 164, 165,
166, 167, 169, 172, 173, 175, 177, 178, 187,
188, 189, 191, 193, 196, 197, 199, 212, 230,
231, 233, 246, 248, 253, 255, 256, 258

P

permainan 9, 15, 22, 41, 56, 58, 59, 63,
65, 80, 103, 104, 106, 114, 121, 123,
132, 133, 138, 158, 166, 168, 181, 182,
183, 184, 189, 191, 200, 202, 209, 212,
215, 218, 219, 221, 243, 244, 246, 251,
252, 256, 258
Pertunjukan viii, ix, xi, 4, 5, 8, 9, 18, 64,
74, 121, 129, 133, 137, 140, 144, 164,
166, 167, 168, 170, 171, 194, 197, 203,
207, 209, 210, 211, 216, 232, 235, 236,
238, 241, 242, 243, 245, 248, 252, 254,
257, 260, 261, 262, 263
pose 5, 14, 17, 29, 32, 33, 34, 35, 36, 37,
38, 39, 43, 48, 56, 66, 162, 256, 258
properti 51, 52, 77, 114, 116, 117, 119,
120, 121, 122, 123, 184, 199, 212, 215,
216, 222, 239, 247, 256, 258

R

relaks 28, 46, 52, 73, 100, 101, 179, 258

S

siklus 27, 28, 37, 46, 52, 259
stilistik iv, 7, 8, 9, 14, 15, 16, 17, 18, 19,
20, 21, 26, 29, 32, 35, 36, 37, 38, 42,
43, 44, 49, 51, 56, 59, 68, 69, 70, 73,
129, 133, 134, 162, 255, 256, 259

T

tablo 36, 139, 256, 259
tari 14, 16, 35, 39, 129, 166, 170, 259
Teater ii, iv, v, viii, x, xi, xii, 2, 5, 7, 8, 9,
11, 23, 70, 74, 123, 128, 129, 130, 194,
197, 235, 241, 242, 248, 254, 257, 260,
261, 262, 263, 265
tubuh 5, 6, 7, 8, 9, 14, 15, 21, 22, 24, 25,
26, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 37, 38, 40,
41, 46, 47, 49, 50, 51, 52, 56, 60, 61,
62, 66, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 77,
100, 101, 109, 157, 199, 259

Profil Penulis

Nama Lengkap : Nanang Arisona, M.Sn.
Alamat Kantor : Jl. Parangtritis Km. 6,5 Kotak Pos 1210,
Yogyakarta 55001
Bidang Keahlian : Seni Teater



Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir)

1. Dosen Jurusan Teater dan Jurusan Pendidikan Seni Pertunjukan, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia (ISI) Yogyakarta.
2. Dosen Jurusan Tata Kelola Seni, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia (ISI) Yogyakarta.

Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar

1. 1987—1994: S1 Jurusan Teater Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. 2008—2010: S2 Pengkajian Seni Pascasarjana ISI Yogyakarta.

Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir)

1. *Goresan Peradaban #1*, Dinas Kebudayaan DIY, 2017.
2. *Goresan Peradaban #2*, Dinas Kebudayaan DIY, 2018.
3. *Goresan Peradaban #3*, Dinas Kebudayaan DIY, 2019.
4. *Goresan Peradaban #4*, Dinas Kebudayaan DIY, 2020.
5. *Goresan Peradaban #5*, Dinas Kebudayaan DIY, 2021.
6. *Goresan Peradaban #6*, Dinas Kebudayaan DIY, 2022.
7. *Buku Panduan Guru Seni Teater untuk SMP/Mts Kelas IX*, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, 2022.

Judul Penelitian dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir)

1. "Ruang Pertunjukan Merah Bolong Putih Dobleng Hitam Teater Payung Hitam Bandung: Sebuah Kajian Proxemic", Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi, Lembaga Penelitian Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2016.
2. "Pengembangan Metode Improvisasi Ketoprak untuk Pelatihan Teater Modern", Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat Direktorat Jenderal Penguatan Riset dan Pengembangan Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi, 2018.

Karya Skenografi dan Penyutradaraan (10 Tahun Terakhir)

Uma, digelar dalam ajang Festival Teater Asia Pasifik, 2018.

Pengalaman Lain (10 Tahun Terakhir)

1. Menjadi anggota tim penyusun Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Muatan Lokal Batik, Dinas Pendidikan, Pemuda, dan Olah Raga, Daerah Istimewa Yogyakarta.
2. Menjadi narasumber dan juri Festival Teater Yogyakarta yang diselenggarakan Dinas Kebudayaan Daerah Istimewa Yogyakarta, 2016—2026.
3. Menjadi pendamping dan penulis buku pada Pekan Teater Nasional pada 2017 yang diselenggarakan oleh Direktorat Kesenian, Direktorat Jenderal Kebudayaan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
4. Ketua Tim Verifikasi penyusunan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI) Bidang Teater dan tim penyusun SKKNI Bidang Seni Pertunjukan.
5. Asesor di Lembaga Sertifikasi Profesi P2 Kebudayaan Kementerian Kebudayaan

Profil Penulis

Nama Lengkap : Rudi Hartono, S.Sn., M.Sn.
Email : rudihartono562@guru.sma.belajar.id
Instansi : SMAN 1 Jatisari
Alamat Instansi : Jl. Raya Jatisari, Kec. Jatisari,
Karawang, Jawa Barat 41374



Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun terakhir)

1. Guru Seni Budaya SMAN 1 Jatisari.
2. Tutor Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan pada PGSD pada mata kuliah Pendidikan Seni dan Prakarya di SD dan Inovasi Pembelajaran, Universitas Terbuka (UT) Jakarta.
3. Penulis kritik teater, penata artistik, dan peneliti seni budaya.
4. Guru Penggerak Angkatan 10 Kab. Karawang.

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar

1. S1: Jurusan Teater Sekolah Tinggi Seni Indonesia (STSI) Bandung, 2003.
2. S2 : Pascasarjana ISBI Bandung, Program Pengkajian Seni, 2022

Judul Penelitian dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir)

1. "Pemanfaatan *Wordwall* sebagai Media Interaktif dalam Pembelajaran Teater Tradisional: Studi Kasus Apresiasi Topeng Banjet di SMAN 1 Jatisari", *Jurnal Indonesian Research Journal on Education*, Vol. 5 No.4, hal. 970—977, 2025.
2. "Peran Seni Tradisional Topeng Banjet Sinar Pusaka Warna Membentuk Identitas Kultural dan Nilai Pendidikan Seni", *Jurnal Indonesian Research Journal on Education*, Vol. 5 No. 5, hal. 738—747, 2025.
3. "Topeng Banjet Abah Pendul Kajian Seni Pertunjukan Tradisi Karawang", Vol. 5 No. 6, hal. 1088—1095, 2025.
4. "Naskah Narasi Kapitalisme dalam Cerita Rakyat dan Drama Modern", Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Bandung, *Jurnal Panggung*, Vol.33 No.4, hal. 487—494, 2023.
5. "Function and Pedagogical Value in Banjet Mask Group Performance Abah Pendul", Department of Music Education, Faculty of Languages and Arts, Universitas Negeri Medan, *Gondang: Jurnal Seni dan Budaya*, Vol. 7 No. 1, hal. 215—206, 2023.
6. "Makna Estetik Pada Bentuk Dan Fungsi Pertunjukan Topeng Banjet Abah Pendul Kab. Karawang", Universitas Yuhdarta Pasuruan, *Jurnal Heritage Program Studi Ilmu Komunikasi*, Vol. 9 No. 1, hal. 107—134, 2021.

Judul Buku

1. *Buku Panduan Guru Seni Teater Kelas 8 Edisi Revisi*, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, 2024.
2. *Panduan Mata Pelajaran Seni Teater Fase D dan E*, Tahun 2025, Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah. Republik Indonesia, 2025.

Profil Penelaah

Nama Lengkap : Dr.Arif Hidajad.S.Sn.,M.Pd
Email : arifhidajad@unesa.ac.id
Instansi : S2 Pendidikan Seni Budaya Unesa
Alamat Instansi : Lidah Wetan Surabaya
Bidang Keahlian : Pendidikan Seni



Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir):

1. Dosen media pembelajaran UNUSIDA
2. Dosen S1 Prodi Sendratasik Unesa
3. Dosen S2 Pendidikan Seni Budaya Unesa
4. Dosen S3 Pendidikan Seni Unesa
5. Pengurus Badan Pembina Seni Indonesia Jawa Timur

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:

1. S2 Pendidikan Seni Universitas Negeri Semarang
2. S3 Pendidikan Seni Universitas Negeri Semarang

Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. Pendidikan dan Pendidik Seni Jangan Kerdil di Hadapan Great Power Rivalry 2026
2. Karakter Dan Gestur di Atas Panggung 2025
3. Seni Sastra dan Budaya Lokal 2024
4. Kesenian Rakyat Sandur Antara Tuntunan Dan Tontonan 2023
5. Teater Pendidikan 2022
6. Hegemoni Pada Teater Rakyat Sandur: Perspektif Spritual dan Religi 2021
7. Transformasi Estetika Kesenian Sandur Bojonegoro 2020
8. Drama Elektronik 2019

Judul Penelitian dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. Filsafat Tiongkok dan Majapahit: Kajian Budaya Material dan Penciptaan Desain Keramik Berbasis Akulturasi untuk Penguatan Pendidikan Seni, Ekonomi Kreatif, dan Kemitraan Budaya Berkelanjutan 2026
2. "Nilai Kosmologi Nusantara dalam Tari Jaranan sebagai Dasar Pelestarian Seni Tradisional" 2026
3. Pengembangan E-Book Manajemen Pendidikan Seni untuk Meningkatkan Literasi Mahasiswa Program Magister Pendidikan Seni Budaya 2026
4. Studi Tokoh Koreografer Seni Pertunjukan dari Banyuwangi (Proses Kreatif dan Pengaruhnya pada Lingkungan Masyarakat Budaya sekitarnya) 2025
5. Implementasi Teknik Pantomim Jemek Supardi pada Anak Disabilitas Tuna Rungu di Sanggar Sekar Dewata, Gianyar Bali 2025
6. Koreografi Tari Anak untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Anak Disabilitas Netra 2025
7. Improvisasi dalam Teater Tradisional 2024
8. Patriarki Misoginis dalam Lirik Lagu Ciptaan Denny Cak Nan 2024
9. Dampak Perkembangan Pysikologi Mahasiswa Terhadap Penyelesaian Studi Tepat Waktu (Studi Kasus mahasiswa TAHUN 2017 - 2018). 2023
10. Hegemoni Kekuasaan Pada Perubahan Bentuk Kesenian Sandur 2023
11. Informasi Lain dari PenelaahPenelaah buku Teater SD,SMP,SMA Alamat google scholar <https://scholar.google.com/citations?user=wXf5qPkAAAAJ&hl=en>

Profil Penelaah

Nama Lengkap : Nunung Deni Puspitasari
Email : nunungdenipuspitasari@gmail.com
Instansi : Teater Amarta
Alamat Instansi : Tembi Tempel RT 05 Timbulharjo
Sewon Bantul
Bidang Keahlian : Seni Pertunjukan



Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir):

1. Fasilitator Workshop Kreativitas Berbasis Seni, di Padepokan Seni Bagong Kussudiardjo, 2009—sekarang.
2. Kurator program seni di Padepokan Seni Bagong Kussudiardjo, 2013—2017.
3. Narasumber dan Sutradara Pertunjukan, Program Temu Karya Sastra, Sub Kegiatan, Pengembangan Bahasa Sastra dan Permuseuman, Dinas Kebudayaan Yogyakarta, 2021—2025.
4. Pelatih Tamu Monolog di SMA Negeri 1 Seyegan, 2024.
5. Pelatih Tamu Teater di SMA Stella Duce 2025.
6. Edukator Mapel Seni Pertunjukan, Sekolah Tumbuh, 2014—sekarang.

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:

1. Workshop Penulisan, Yayasan Umar Kayam 2007—2008.
2. Magang Nusantara, Penyutradaraan di Teater Koma, Yayasan Kelola, 2011.
3. Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Terbuka Yogyakarta 2020—2026.
4. Peningkatan Kompetensi Instruktusur Kursus bidang Seni dan Budaya, BBPPMPV Bidang Seni dan Budaya Yogyakarta, 2023.

Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. Kumpulan cerpen Pulung, Graha Cendikia, 2016.
2. Novel terjemahan *Murid Si Tukang Sihir* karya Evald Flisar, Araska Publishing, 2016.
3. Novel terjemahan *Mimpi Ayahku* karya Evald Flisar, Araska Publishing, 2018.
4. Novel anak *Tiga Cinta*, Penerbit Balai Bahasa Yogyakarta, 2018.
5. Naskah teater terjemahan *Planet Ke-Sebelas* Karya Evald Flisar, Basa Basi Publishing, 2020.
6. Novel anak terjemahan *Peri Mengerikan di Hutan yang Seram*, karya Jana Bauer, Penerbit Graha Cendikia, 2020.
7. Novel terjemahan *Kata-Kata di Atas Awan* karya Evald Flisar, Penerbit Graha Cendikia, 2021.
8. Novel terjemahan *Jika Aku Punya Waktu* karya Evald Flisar, Penerbit Jejak Pustaka, 2022.
9. Novel terjemahan *Alice di Tanah yang Gila* karya Evald Flisar, Penerbit Jejak Pustaka, 2023.
10. Novel terjemahan *Pesona Odysseus* karya Evald Flisar, Penerbit Jejak Pustaka, 2024.

Judul Penelitian dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

Karya ilmiah "Speak It Like You Act: Using Theatre Improvisation To Improve Pronunciation", 2025.

Profil Ilustrator

Nama Lengkap : RA Jazilatul Andini
Email : heloo.jila@gmail.com
Instansi : Mandiri
Alamat Instansi : Lamongan
Bidang Keahlian : Ilustrator



Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir):

1. Admin di PT. Getei Teknologi Utama Surabaya (2014—2020)
2. Freelance Ilustrator (2020—Sekarang)

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:

SMK Idhotun Nasyi'in Lamongan, 2011

Judul Buku yang diilustrasikan (10 Tahun Terakhir):

1. *Apa Yang Harus Lulu Lakukan*, Paudpedia 2023
2. *Tari Bantengan Mada*, Paudpedia 2023
3. *Satu, Dua, Tiga, Tarik!*, Badan Bahasa Kemendikbud 2023
4. *Cingciripit*, Badan Bahasa Kemendikbud 2023
5. *Festival Bandeng Kawak*, Balai Bahasa Jawa Timur 2023
6. *Kerupuk Puli Mak Sri*, Balai Bahasa Jawa Timur 2023
7. *Jaran Kepang Blarak*, Balai Bahasa Jawa Timur 2023
8. *Tongklek Anak Jati*, Balai Bahasa Jawa Timur 2023
9. *Tradisi Takiran*, Balai Bahasa Jawa Tengah 2023
10. *Si Lalampa Toboli*, Balai Bahasa Sulawesi Tengah 2023
11. *Kebekolo*, Badan Bahasa Kemendikbud 2024
12. *Awas, Arya!*, Badan Bahasa Kemendikbud 2024
13. *Bahasa Inggris Tingkat Lanjut kelas XI*, Sibi Kemendikdasmen 2024
14. *Ekonomi kelas XI*, Sibi Kemendikdasmen 2024
15. *Koding dan Kecerdasan Artifisial kelas X*, Kemendikdasmen 2025
16. *Sego Roomo*, Balai Bahasa Jawa Timur 2025
17. *Pelangi Kampung Using*, Balai Bahasa Jawa Timur 2025
18. *Kecil-kecil Jadi Duta Lingkungan Hidup*, Balai Bahasa Kalimantan Barat 2025

Informasi Lain dari Ilustrator:

Tautan akun sosial media : <https://www.instagram.com/jazilandini>

Profil Editor

Nama Lengkap : Anggia Eka Purwanti
Email : anggiaeka304@gmail.com
Bidang Keahlian : Penerjemahan/
Penyuntingan Bahasa Inggris



Riwayat Pekerjaan/Profesi

1. Editor Mapel Bahasa Inggris di Penerbit Regina Bogor (2007—2012)
2. Editor Mapel Bahasa Inggris di Penerbit Bintang Anaway (2012—2014)
3. Editor lepas (2014—sekarang)

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar

Jurusan Sastra Inggris, Fakultas Sastra, Universitas Padjadjaran (1999—2005)

Judul Buku yang Pernah Disunting dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir)

1. *Dasar-Dasar Kehutanan untuk SMK/MAK Kelas X*, Kemendikbudristek, 2023.
2. *Buku Panduan Guru Dasar-Dasar Kehutanan untuk SMK/MAK Kelas X*, Kemendikbudristek, 2023.
3. *Panduan Guru Seni Teater untuk SMP/MTs Kelas VII Edisi Revisi*, Kemendikbudristek, 2023.
4. *Panduan Guru Seni Teater untuk SMA/MA/SMK/MAK Kelas X Edisi Revisi*, Kemendikbudristek, 2023.
5. *Panduan Guru Seni Teater untuk SMP/MTs Kelas VIII Edisi Revisi*, Kemendikbudristek, 2024.
6. *Panduan Guru Seni Teater untuk SMA/MA/SMK/MAK Kelas XI Edisi Revisi*, Kemendikbudristek, 2024.

Profil Editor

Nama Lengkap : Devi Deratama
E-mail : devideratama@gmail.com
Instansi : Pusat Perbukuan
Alamat Instansi : Komplek Kemdikbud, Jl. RS.
Fatmawati Raya Gedung D, RT.6/RW.5,
Cipete Selatan, Cilandak,
Kota Jakarta Selatan, DKI Jakarta 12410
Bidang Keahlian : Pengembang Perbukuan,
Editor Bersertifikasi, Pendidikan Biologi



Riwayat Pekerjaan/Profesi

Tahun 2022–sekarang : Pengembang Perbukuan di Pusat Perbukuan, BSKAP,
Kemendikdasmen (2022–sekarang)

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar

1. S2 : Pendidikan Biologi, FPMIPA, Universitas Pendidikan Indonesia (2019)
2. S1 : Pendidikan Biologi, FKIP, Universitas Siliwangi (2014)

Judul Penelitian dan Tahun Terbit:

1. Deratama, D., Wulan, A. R., Diana, S., & Agustian, D. (2022). The Assessment Profile of The Skills to Interpret Data and Evidence Scientifically in High School on The Covid-19 Virus Pandemic Content. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*, 10(1), 47-58.

2. Agustian, D., Deratama, D., Wulan, A. R., & Diana, S. (2021). Profil Awal Kompetensi Abad Ke-21 Siswa SMA dalam Menafsirkan Data dan Bukti Secara Ilmiah pada Konten COVID-19. *Prosiding Seminar Nasional Biologi, Saintek, dan Pembelajarannya*, 233-242.
3. Pengembangan Instrumen Tes Tertulis Kompetensi Abad Ke-21: Keterampilan Menafsirkan Data Dan Bukti Secara Ilmiah Pada Konten Pandemi Covid-19, 2021

Informasi Lain dari Editor:

Google Scholar: Devi Deratama

<https://scholar.google.com/citations?user=KemSu10AAAAJ&hl=id&oi=ao>

Profil Editor Visual

Nama Lengkap : Alfian Candra Ayuswantana., S.T., M.Ds.

Email : alfianayuswantana.dk@upnjatim.ac.id

Instansi : Universitas Pembangunan Nasional
"Veteran" Jawa Timur

Alamat Instansi : Jl. Rungkut Madya No.1, Gn. Anyar,
Kec. Gn. Anyar, Surabaya, Jawa Timur 60294

Bidang Keahlian : Ilustrasi, Komik



Riwayat Pekerjaan/Profesi:

1. Vector Artist di Stockunlimited.com (2014—2016)
2. Asisten Akademik Kelompok Keahlian Ilmu Desain dan Budaya Visual FSRD ITB (2017—2018)
3. Dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur (2019—Sekarang)

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:

1. Sarjana (S1) Desain Komunikasi Visual Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS) (2006—2014)
2. Magister (S2) Desain Institut Teknologi Bandung (ITB) (2016—2018)
3. Doktoral (S3) Institut Seni Indonesia Yogyakarta (ISI Yogyakarta) (2026—Sekarang)

Judul Penelitian dan Tahun Terbit:

1. Kajian Sosok Naga Pada Iklan Susu Bear Brand 2021 & 2016 dalam Sudut Pandang Posmodernisme (2021)
2. Pengembangan Bahan Ajar Web Komik Bertema Kesejarahan untuk Mata Pelajaran IPS Bagi Siswa Kelas VIII Sekolah Menengah Atas dalam Rangka Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Era Pandemi (2021)
3. Representasi Sosio-Kultural Masyarakat Budaya Arek dalam Boneka Wayang Gathotkaca Krodha pada Wayang Jekdong (2024)

Informasi Lain dari Editor:

<https://scholar.google.co.id/citations?user=wh2KUXUAAAAJ&hl=en>

Profil Desainer

Nama Lengkap : Ines Mentari

E-mail : inesmentari1@gmail.com

Bidang Keahlian : Desain Grafis

Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir):

1. 2024–Sekarang : Creative Desainer di PT Masang Dunia Raya
2. 2013–Sekarang : Desainer Buku (Pekerja Lepas) Kemendikdasmen
3. 2022 : Desainer Grafis di PT Bukalapak.com Tbk
4. 2019–2021 : Senior Desainer Grafis di PT. Rukita Bhinneka Indonesia
5. 2017–2019 : Desainer Grafis di PT Metrox Lifestyle
6. 2016–2017 : Desainer Buku dan ilustrator di PT ASTA Ilmu Sukses
7. 2014–2016 : Desainer Kover Novel dan Ilustrator (Pekerja Lepas) di Gramedia Pustaka Utama

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:

S-1 Jurusan Desain Komunikasi Visual (2012–2015).

Judul Buku yang Pernah Didesain dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. Pendidikan Dan Pembinaan Ideologi Pancasila untuk Peserta didik SD/MI Kelas VI. Penerbitan bersama Badan Pembinaan Ideologi Pancasila dan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi , 2022.
2. Pendidikan Pancasila untuk SMP/MTs Kelas IX. Kemdikbudristek, 2023.
3. Panduan Guru Pendidikan Pancasila untuk SMP/MTs Kelas IX. Kemdikbudristek, 2023.
4. Panduan Guru Informatika untuk SMP/MTs Kelas VII (Edisi Revisi) Kemdikbudristek, 2023.
5. Informatika untuk SMP/MTs Kelas VII (Edisi Revisi)Kemdikbudristek, 2023.
6. Panduan Guru: Dasar-Dasar Literasi, Matematika, Sains, Teknologi, Rekayasa, dan Seni (Edisi Revisi). Kemdikbudristek, 2023.
7. Model Buku Teks SMK Berbasis *Soft Skills*: Produksi dan Siaran Program Televisi untuk SMK/MAK Kelas XI. Kemdikbudristek, 2023.
8. Model Buku Panduan Guru SMK Berbasis *Soft Skills*: Produksi dan Siaran Program Televisi untuk SMK/MAK Kelas XI. Kemdikbudristek, 2023.
9. Piring Bahagia Si dan Bi. Kemdikbudristek, 2023.
10. Gadis Rempah. Kemdikbudristek, 2023.
11. Panduan Guru Seni Rupa untuk SMP/MTs Kelas VIII (Edisi Revisi) Kemdikbudristek, 2024.
12. Panduan Guru Seni Rupa untuk SMA/MA Kelas XI (Edisi Revisi) Kemdikbudristek, 2024.
13. Koding dan Kecerdasan Artifisial untuk SMP/MTs Kelas VII Kemendikdasmen, 2025.
14. Panduan Guru Koding dan Kecerdasan Artifisial untuk SMP/MTs Kelas VII Kemendikdasmen, 2025.