



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA
2024

Panduan Guru

SENI TEATER

Edisi Revisi

Deden Haerudin
Rudi Hartono

SMP/MTs Kelas VIII

Hak Cipta pada Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi 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, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. 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@kemdikbud.go.id diharapkan dapat meningkatkan kualitas buku ini.

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

Penulis

Deden Haerudin
Rudi Hartono

Penelaah

Arif Hidajad
Nunung Deni Puspitasari

Penyelia/Penyelaras

Supriyatno
Lenny Puspita Ekawaty
Devi Deratama

Kontributor

Yahani Yolandari
Yuliana Hambuali

Ilustrator

Nana Maulana

Editor

Anggia Eka Purwanti
Devi Deratama

Editor Visual

Alfian Candra Ayuswantana

Desainer

Lujeng Dwi Prihatiningsih

Penerbit

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi

Dikeluarkan oleh

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

Edisi Revisi, 2024

ISBN 978-623-118-408-5 (no.jil.lengkap)
ISBN 978-623-388-257-6 (jil.2 PDF)

Isi buku ini menggunakan huruf Noto Serif 10/16 pt, SIL Open Font License & Apache License.
xii, 268 hlm.: 17,6 x 25 cm.



Kata Pengantar

Pusat Perbukuan; Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan; Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi memiliki tugas dan fungsi mengembangkan buku pendidikan pada satuan Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah, termasuk Pendidikan Khusus. Buku berkaitan erat dengan kurikulum. Buku yang dikembangkan saat ini mengacu pada kurikulum yang berlaku, yaitu Kurikulum Merdeka.

Salah satu bentuk dukungan terhadap implementasi Kurikulum Merdeka di satuan pendidikan ialah mengembangkan buku teks utama yang terdiri atas buku siswa dan panduan guru. Buku ini merupakan sumber belajar utama dalam pembelajaran bagi siswa 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 menjadi fondasi dalam membentuk Profil Pelajar Pancasila yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, dan berakhlak mulia; berkebinekaan global, berjiwa gotong royong, mandiri, kritis, dan kreatif.

Buku teks utama, sebagai salah satu sarana membangun dan meningkatkan budaya literasi masyarakat Indonesia, perlu mendapatkan perhatian khusus. Pemerintah perlu menyiapkan buku teks utama yang mengikuti perkembangan zaman untuk semua mata pelajaran wajib dan mata pelajaran peminatan, termasuk Pendidikan Khusus. Sehubungan dengan hal itu, Pusat Perbukuan merevisi dan menerbitkan buku-buku teks utama berdasarkan Capaian Pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka.

Kami mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah berkolaborasi dalam upaya menghadirkan buku teks utama ini. Kami berharap buku ini dapat menjadi landasan dalam memperkuat ketahanan budaya bangsa, membentuk mentalitas maju, modern, dan berkarakter bagi seluruh generasi penerus. Semoga buku teks utama ini dapat menjadi tonggak perubahan yang menginspirasi, membimbing, dan mengangkat kualitas pendidikan kita ke puncak keunggulan.

Jakarta, Juli 2024

Kepala Pusat Perbukuan,

Supriyatno, S.Pd., M.A.





Prakata

Salam dan bahagia, Sahabat Guru di seluruh Indonesia yang mengajar mata pelajaran Seni Teater. Buku ini bertujuan untuk membimbing Sahabat Guru untuk pembelajaran Seni Teater kelas VIII SMP/MTs dalam menyelenggarakan proses pembelajaran Seni Teater. Kegiatan pembelajaran Seni Teater yang dirancang dalam buku ini disusun berdasarkan tahap perkembangan peserta didik sesuai fase dengan memberikan perhatian kontekstual dan menyenangkan pada budaya lokal. Sahabat Guru selanjutnya dapat memberikan motivasi atau dorongan kepada peserta didik dalam proses peningkatan pengetahuan dan keterampilan Seni Teater di kelas maupun di luar lingkungan sekolah sesuai konteks dan aktual. Sahabat Guru perlu mengetahui bahwa panduan ini disusun dalam empat unit berdasarkan unsur kegiatan yang terintegrasi. Unsur pembelajaran pertunjukan teater disajikan dalam bentuk tahapan pembelajaran yang memadukan banyak permainan teatral.

Panduan ini juga memungkinkan para Sahabat Guru yang mengajar Seni Teater melalui **Social Emotional Learning (SEL)** dalam proses pembentukan karakter Profil Pelajar Pancasila untuk meningkatkan ranah kognitif dan psikomotorik peserta didik berupa bahan bacaan guru, bahan bacaan peserta didik, lembar kerja peserta didik, dan kisi-kisi penilaian. Buku ini kami harapkan dapat mendukung pembelajaran dalam pencapaian kompetensi sesuai fase peserta didik. Singkatnya, Sahabat Guru, lakukan petualangan yang menyenangkan dengan mengadakan kelas bermain akting yang menyenangkan bersama peserta didik yang kita cintai dan kita banggakan bersama.

Semoga pengalaman belajar teater yang beragam dalam perjalanan seru ini dapat memberikan kesan mendalam kepada Sahabat Guru dan peserta didik akan indahnya dunia teater.

Jakarta, Juli 2024

Salam dan bahagia,

Penulis





Daftar Isi

Kata Pengantar	iii
Prakata	iv
Daftar Isi	v
Daftar Gambar	vii
Daftar Tabel	x
Petunjuk Penggunaan Buku.....	xi
Panduan Umum	1
A. Pendahuluan	2
B. Capaian Pembelajaran	8
C. Strategi Umum Pembelajaran	14
D. Asesmen.....	14
E. Implementasi Buku Panduan Guru	17
BAB I Improvisasi.....	19
A. Pendahuluan	20
B. Kegiatan Pembelajaran	24
C. Uji Kompetensi	61
D. Refleksi.....	61
E. Interaksi dengan Orang Tua/Wali dan Masyarakat	62
F. Pengayaan.....	62
G. Lembar Kegiatan Peserta Didik	63
H. Panduan Penilaian	64
BAB II Perkenalan Teknik Teater Realis	79
A. Pendahuluan	80
B. Kegiatan Pembelajaran	83
C. Uji Kompetensi	121
D. Refleksi.....	122
E. Interaksi dengan Orang Tua/Wali dan Masyarakat	122
F. Pengayaan.....	123
G. Lembar Kegiatan Peserta Didik	124
H. Panduan Penilaian	131
I. Bacaan Peserta Didik	136

BAB III Menulis Naskah Lakon Realis.....	147
A. Pendahuluan	148
B. Kegiatan Pembelajaran	152
C. Uji Kompetensi	181
D. Refleksi	182
E. Interaksi dengan Orang Tua/Wali dan Masyarakat	183
F. Pengayaan.....	183
G. Lembar Kegiatan Peserta Didik	184
H. Panduan Penilaian	194
BAB IV Tata Artistik Panggung	199
A. Pendahuluan	200
B. Kegiatan Pembelajaran	203
C. Uji Kompetensi	234
D. Refleksi	235
E. Interaksi dengan Orang Tua/Wali dan Masyarakat	236
F. Pengayaan.....	236
G. Lembar Kegiatan Peserta Didik	237
H. Panduan Penilaian	246
Glosarium	251
Daftar Pustaka	254
Daftar Sumber Gambar	256
Indeks.....	257
Profil Pelaku Perbukuan	259





Daftar Gambar

Gambar 1.	Profil Pelajar Pancasila	7
Gambar 2.	Tema Proyek Profil Pelajar Pancasila	7
Gambar 3.	Bagan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) Fase D Kelas VIII	11
Gambar 1.1.	Kartu Tugas 1.1.....	25
Gambar 1.2.	Permainan Lingkar Nama.....	26
Gambar 1.3.	Permainan Salam Pembuka	28
Gambar 1.4.	Permainan ‘Ikuti Arahku’.....	30
Gambar 1.5.	Permainan ‘Simpul Manusia’	31
Gambar 1.6.	Tablo.....	36
Gambar 1.7.	Permainan ‘Selamat Ulang Tahun’	37
Gambar 1.8.	Kartu Tugas 1.2.....	39
Gambar 1.9.	Permainan Asosiasi Kata	42
Gambar 1.10.	Peserta Didik Menerapkan Prinsip Aksi Objek	45
Gambar 1.11.	Kartu Tugas 1.3.....	48
Gambar 1.12.	Kartu Tugas 1.4.....	51
Gambar 1.13.	Alur Cerita	52
Gambar 2.1.	Karakter Nonrealis dari Pertunjukan “Torotot Heong the Song of Kabayan” Sutradara Deden Rengga	84
Gambar 2.2.	Karakter Realis dari Pertunjukan “Torotot Heong the Song of Kabayan” Sutradara Deden Rengga.....	85
Gambar 2.3.	Permainan ‘Ikuti Arahku’.....	87
Gambar 2.4.	Memerankan Tohok Utusan Daerah	88
Gambar 2.5.	Menebak Daerah atau Negara Asal Penampil	89
Gambar 2.6.	Gundala, Pahlawan Super Asal Indonesia.....	94
Gambar 2.7.	Konstantin Stanislavski.....	95
Gambar 2.8.	Kartu Tugas 2.1.....	97
Gambar 2.9.	Kegiatan Tiru Emotikon.....	98
Gambar 2.10.	Kartu Ekspresi	99
Gambar 2.11.	Kegiatan “Aku Menjadi”	100
Gambar 2.12.	Permainan Gerak Lirik	105
Gambar 2.13.	Kegiatan Membaca Naskah	108

Gambar 2.14. Olah Vokal	113
Gambar 2.15. Keceruan Drama Radio	115
Gambar 2.16. Jangan Tersinggung	120
Gambar 3.1. Memeragakan Huruf-Huruf Vokal A-E-I-O-U.....	153
Gambar 3.2. Skema Permainan Huruf Vokal.....	154
Gambar 3.3. Sahabat Guru memantau permainan “Sambung Cerita”.....	156
Gambar 3.4. Peserta didik bercerita sambung.	156
Gambar 3.5. Peserta didik menulis naskah.	160
Gambar 3.6. Peserta didik bermain menjadi katak.....	162
Gambar 3.7. Kegiatan Menemukan Tema.....	164
Gambar 3.8. Permainan Gerak Ritmis	168
Gambar 3.9. Pertunjukkan	173
Gambar 3.10. Sahabat Guru mendampingi peserta didik menyusun naskah..	175
Gambar 4.1. Permainan “Di Mana Posisiku?”	204
Gambar 4.2. Maket Panggung.....	206
Gambar 4.4. Panggung Arena.....	206
Gambar 4.3. Maket Prosenium.....	206
Gambar 4.5. Panggung Prosenium.....	206
Gambar 4.6. Panggung Tapal Kuda.....	207
Gambar 4.7. Panggung Setengah Lingkaran	207
Gambar 4.8. Panggung Huruf L	207
Gambar 4.9. Panggung Arena.....	209
Gambar 4.10. Panggung Prosenium.....	209
Gambar 4.11. Permainan Bola Cahaya.....	212
Gambar 4.12. Kegiatan Presentasi Tata Cahaya Panggung	214
Gambar 4.13. Lampu <i>Fresnel</i>	216
Gambar 4.14. Lampu <i>Floodlight</i>	216
Gambar 4.15. Lampu <i>Scoop</i>	217
Gambar 4.16. Lampu PAR.....	217
Gambar 4.17. Lampu <i>Follow Spot</i>	218
Gambar 4.18. Filter Lampu	218
Gambar 4.19. Peserta didik bekerja sama membuat properti.....	220
Gambar 4.20. Kartu Tugas 4.1.....	221
Gambar 4.21. Pemanfaatan barang sekitar menjadi kostum dan properti. .	223

Gambar 4.22. Kartu Tugas 4.2.....	224
Gambar 4.23. Merias Karakter	226
Gambar 4.24. Merias Karakter Fantasi	227
Gambar 4.25. Merias Karakter Korektif.....	228
Gambar 4.26. Kartu Tugas 4.3.....	229
Gambar 4.27. Kartu Tugas 4.4.....	232



Daftar Tabel

Tabel 1.	Profil Pelajar Pancasila dalam Proses Pembelajaran Seni Teater Kelas VIII	3
Tabel 2.	Elemen dan Capaian Pembelajaran Fase D.....	9
Tabel 3.	Teknik Penilaian pada Mata Pelajaran Seni Teater Kelas VIII.....	15
Tabel 4.1.	Kode Posisi di Atas Panggung Prosenium dan <i>Thrust</i>	210



Petunjuk Penggunaan Buku

Buku panduan ini memberikan materi untuk membimbing guru dalam menerapkan pembelajaran teater secara praktis dan mudah, sehingga guru dapat membaca serta mengimplimentasikannya ke dalam setiap proses belajar mengajar. Buku Panduan Guru Seni Teater Kelas VIII terdiri atas:

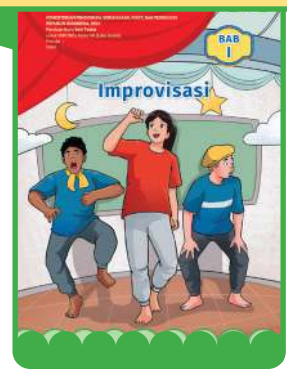
- panduan umum, yang berisi tujuan buku, panduan guru, capaian pembelajaran, strategi pembelajaran serta implementasi umum pembelajaran di dalam kelas; dan
- panduan khusus setiap bab, yang berisi persiapan mengajar, kegiatan pembelajaran, dan kegiatan lainnya selama pembelajaran bab.



Berisi gambaran umum pembelajaran Seni Teater di kelas VIII, kaitan pembelajaran dengan Profil Pelajar Pancasila, alur tujuan pembelajaran, alokasi waktu, dan banyak lagi.

Panduan Khusus per Bab

Berisi panduan pembelajaran yang dibuat per bab.



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2024

Panduan Guru Seni Teater

untuk SMP/MTs Kelas VIII (Edisi Revisi)

Penulis : Deden Haerudin, Rudi Hartono

ISBN : 978-623-388-257-6 (jil.2 PDF)

Panduan Umum



A. Pendahuluan

1. Latar Belakang dan Tujuan Buku Panduan Guru

Buku panduan guru ini bertujuan memberikan pedoman bagi Sahabat Guru dalam memberikan pengalaman berkesenian teater kepada para peserta didik dengan berbagai konteks yang menarik dan menyenangkan. Sahabat Guru, buku panduan guru ini menyajikan sejumlah materi pembelajaran Seni Teater berbentuk rangkaian kegiatan yang dapat memantik keingintahuan dan ketertarikan para peserta didik. Sejumlah kegiatan dipersiapkan untuk pembelajaran luring (tatap muka) dengan ragam permainan yang dapat diadaptasikan dengan kebudayaan lokal. Selain itu, buku panduan ini menyajikan tawaran kegiatan alternatif yang dapat mendukung metode Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) melalui bentuk kegiatan daring. Dalam setiap kegiatan yang buku ini sajikan, Sahabat Guru dapat mempelajari tujuan dan langkah-langkah secara rinci. Untuk kegiatan berbentuk luring maupun daring, buku panduan ini masih memberikan keleluasaan sebesar-besarnya bagi Sahabat Guru untuk memodifikasi kegiatan berdasarkan kebutuhan dan kebudayaan lokal. Sahabat Guru diperkenankan memodifikasi kegiatan dengan melakukan pemilihan, penambahan, dan/atau pengurangan komponen-komponen kegiatan yang ditawarkan secara parsial maupun keseluruhan.

2. Implementasi Profil Pelajar Pancasila untuk Kelas VIII

Rangkaian kegiatan yang disajikan dalam buku panduan guru Seni Teater kelas VIII ini turut memperhatikan upaya pembentukan Profil Pelajar Pancasila (PPP). Dimensi PPP yang didukung melalui buku panduan guru ini, antara lain beriman, bertakwa kepada Tuhan YME dan berakhlak mulia, berkebinekaan global, bergotong royong, bernalar kritis, mandiri, dan kreatif. Implementasi dimensi beriman dan bertakwa kepada Tuhan YME diwujudkan dengan pembiasaan pemberian salam pada awal dan akhir kegiatan pembelajaran. Lebih lanjut, perilaku menjalin kerja sama dan menghormati guru serta teman turut mendukung dimensi berakhlak mulia. Muatan pembelajaran yang tercantum dalam bahan bacaan guru dan bahan bacaan peserta didik membuka ruang dimensi berkebinekaan global. Tambahan pula, pembelajaran



Seni Teater di kelas VIII ini berorientasi pada kerja sama sebagai kelompok yang secara otomatis akan menumbuhkembangkan dimensi bergotong royong. Kegiatan-kegiatan dalam buku ini juga memantik rangsang berpikir, sehingga Sahabat Guru secara tidak langsung membentuk dimensi bernalar kritis, mandiri, dan kreatif para peserta didik. Secara sumatif, keseluruhan dimensi dikonfirmasi pada akhir kegiatan dengan bantuan rubrik penilaian yang dapat dimanfaatkan oleh Sahabat Guru. Dengan begitu, Sahabat Guru dapat memantau perkembangan implementasi PPP di kelas VIII.

Tabel 1. Profil Pelajar Pancasila dalam Proses Pembelajaran Seni Teater Kelas VIII

BAB	DIMENSI	ELEMEN	SUB-ELEMEN	IMPLEMENTASI
I	Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia	Akhlak beragama	Mengenal dan mencintai Tuhan Yang Maha Esa	Kegiatan 1: Improvisasi
		Akhlak kepada manusia	Menghargai perbedaan dengan orang lain	<ul style="list-style-type: none"> • Kegiatan 1: Improvisasi • Kegiatan 2: Aksi Fisik
	Bergotong royong	Kolaborasi	Kerja sama	<ul style="list-style-type: none"> • Kegiatan 1: Improvisasi • Kegiatan 2: Aksi Fisik
	Mandiri	Kesadaran diri	Mengenal karakter terkait emosi dan pengaruhnya	Kegiatan 3: Aksi Objek
			Mengembangkan refleksi diri	<ul style="list-style-type: none"> • Tiap akhir kegiatan • Refleksi Peserta Didik
	Kreatif	Menghasilkan gagasan melalui improvisasi yang orisinal	Mengeluarkan ide-ide kreatif	<ul style="list-style-type: none"> • Kegiatan 3: Aksi Objek • Kegiatan 4: Asesmen Improvisasi



BAB	DIMENSI	ELEMEN	SUB-ELEMEN	IMPLEMENTASI
II	Bergotong royong	Kolaborasi	Kerja sama dalam mengeluarkan ide-ide kreatif	<ul style="list-style-type: none"> • Kegiatan 1: Tebak Karakter • Kegiatan 4: Asesmen Membaca Dramatik
	Mandiri	Kesadaran diri	Membangun karakter berdasarkan emosi dan pengaruhnya pada situasi tertentu	Kegiatan 2: Berubah
			Mengembangkan refleksi diri	<ul style="list-style-type: none"> • Tiap akhir kegiatan • Refleksi Peserta Didik
	Kreatif	Kolaborasi dalam menghasilkan gagasan yang orisinal	Kerja sama dalam menganalisis karakter tokoh	Kegiatan 3: Analisis Karakter
			Penampilan dan eksplorasi tata artistik ilustrasi musik pengiring	Kegiatan 4: Asesmen Membaca Dramatik
	III	Bergotong royong	Kolaborasi	Kerja sama dalam membuat cerita bersama
Bernalar kritis		Memahami permasalahan	Mengenal dan memahami isu-isu terkait kondisi sosial yang ada di sekitar peserta didik	Kegiatan 2: Menjaring Tema

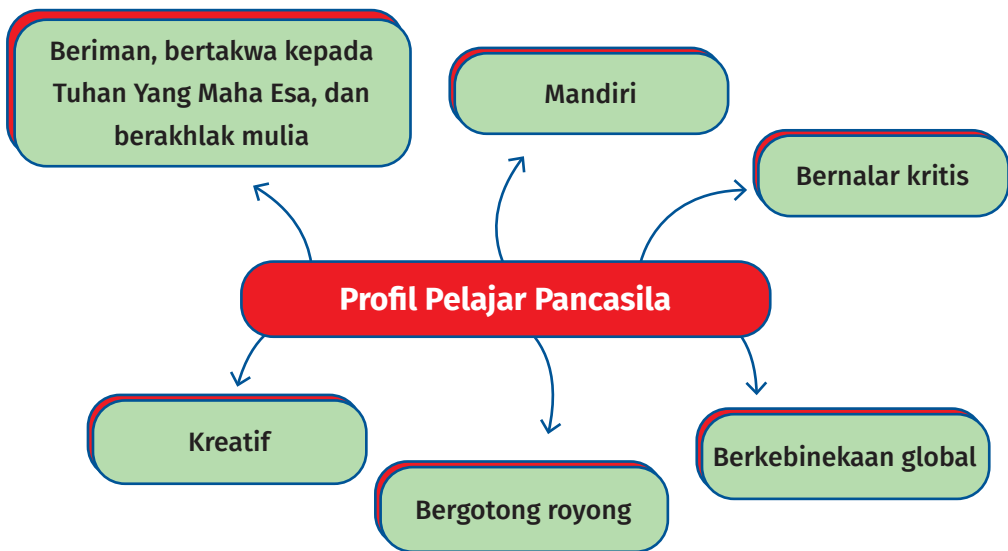


BAB	DIMENSI	ELEMEN	SUB-ELEMEN	IMPLEMENTASI
		Kesadaran diri	Mengembangkan refleksi diri	<ul style="list-style-type: none"> • Tiap akhir kegiatan • Refleksi Peserta Didik
	Mandiri	Kemampuan menganalisis	Menyusun bagian-bagian naskah	Kegiatan 3: Bagian Naskah Teater
		Kesadaran diri	Mengembangkan refleksi diri	<ul style="list-style-type: none"> • Tiap akhir kegiatan • Refleksi peserta didik
	Kreatif	Menghasilkan gagasan yang orisinal	Membuat naskah pendek	Kegiatan 4: Asesmen Mengarang Naskah
IV	Mandiri	Mengenali, memahami, mengeksplorasi bentuk-bentuk panggung	Tata panggung sebagai tempat peristiwa cerita	Kegiatan 1: Tata Panggung
		Kesadaran diri	Mengembangkan refleksi diri	<ul style="list-style-type: none"> • Tiap akhir kegiatan • Refleksi Peserta Didik
	Kreatif	Mengenali jenis, bentuk lampu dan warna cahaya	Membuat pencahayaan sederhana dengan memanfaatkan sumber daya yang ada di sekitar sekolah peserta didik	Kegiatan 2: Tata Cahaya

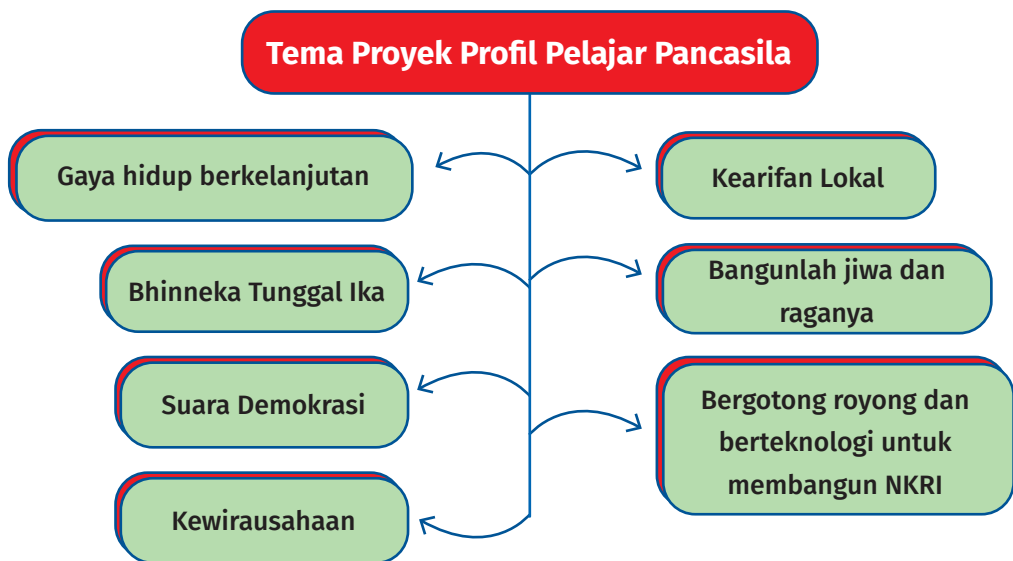


BAB	DIMENSI	ELEMEN	SUB-ELEMEN	IMPLEMENTASI
		Penataan unsur penunjang tambahan pertunjukan, yakni kostum, tata rias, dan properti	Membuat kostum, merias, dan membuat properti yang bersumber dari lingkungan sekolah dan tempat tinggal peserta didik	Kegiatan 3: Tata Kostum, Tata Rias, dan Properti
	Bernalar kritis	Memahami elemen perlengkapan panggung yang akan digunakan	Menata panggung memanfaatkan bahan yang ada menjadi sesuatu yang berfungsi estetik	Kegiatan 4: Asesmen Tata Artistik
	Bergotong royong	Menghasilkan gagasan yang orisinal	Kerja sama mewujudkan pertunjukan dengan penataan artistik panggung	Kegiatan 4: Asesmen Tata Artistik





Gambar 1. Profil Pelajar Pancasila



Gambar 2. Tema Proyek Profil Pelajar Pancasila



B. Capaian Pembelajaran

1. Karakteristik Mata Pelajaran Seni Teater pada Tingkat SMP/MTs

Pelajaran Seni Teater pada tingkat SMP/MTs mengedepankan pembelajaran teori Seni Teater bagi peserta didik sebagai kelanjutan ragam kegiatan praktik Seni Teater pada tingkat dasar. Karakteristik mata pelajaran Seni Teater pada tingkat SMP/MTs menawarkan kompetensi dan keterampilan yang lebih khusus dengan eksplorasi teknik dasar genre teater, seperti teater realis, komedi, atau tradisi. Karakteristik selanjutnya yaitu mata pelajaran ini menekankan praktik ensambel yang mengedepankan sikap apresiatif terhadap pentingnya kerja kooperatif dan kolaboratif.

Seni Teater merupakan salah satu pilihan cabang kesenian di dalam cakupan seni budaya. Ide besar untuk kelas VIII ini adalah untuk mengajak peserta didik belajar keterampilan umum teater seperti improvisasi, bermain akting realis dan menyusun naskah, sembari bermain dengan tata panggung melalui ragam kegiatan praktik lewat cara-cara yang artistik. Pembelajaran Seni Teater ini akan memberikan peserta didik untuk belajar berkomunikasi dalam menuangkan ide-ide kreatif berdasarkan aturan atau teori teater yang dipelajari. Kegiatan asesmen merupakan kegiatan puncak ketika peserta didik menerapkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang telah dipelajari dalam konteks baru.

2. Capaian Pembelajaran Fase D

Capaian Pembelajaran (CP) merupakan kompetensi pembelajaran yang harus dicapai peserta didik pada akhir setiap fase. Fase D terdiri dari kelas VII, VIII dan kelas IX SMP/MTs dan sederajat. Pada akhir fase D, peserta didik dapat lebih merespons dan meniru gerak tubuh dan suara untuk mengomunikasikan emosi (ekspresi), personifikasi identitas diri, dan tokoh lain atau perilaku objek sekitar (mimesis) sehingga tumbuh rasa empati terhadap peran karakteristik yang dibawakan. Peserta didik dapat mengeksplorasi tata artistik panggung dan dapat memainkan sebuah peran berdasarkan hasil pengamatannya terhadap lingkungan sekitar.

Pada akhir fase D, peserta didik dapat memahami penggunaan sederhana seluruh elemen pertunjukan teater secara utuh (*unity*), termasuk teknik



keaktoran dan penyutradaraan, dan memahami fungsi elemen artistik seperti kostum, properti, musik, dan tata panggung untuk menyampaikan cerita, terutama tema-tema yang bersifat remaja atau faktual. Pada akhir fase ini, peserta didik diharapkan telah terbiasa mengidentifikasi ragam bentuk genre teater, seperti realis, komedi, maupun tradisi. Melalui pengalaman yang diberikan dengan melaksanakan kegiatan ini, peserta didik diharapkan mampu menyusun skema pertunjukan sederhana secara mandiri dan menuangkan ide dan gagasan ke dalam bentuk naskah dan desain sederhana pertunjukan. Peserta didik mampu mengaplikasikan proses peniruan tokoh atau karakter (*mimesis*) berdasarkan analisis karakter tokoh (fisik, psikologis, dan sosiologis) agar mampu menafsir dan menjiwai peran tokoh secara akurat dan meyakinkan.

Capaian pembelajaran per tahun yang dijabarkan dalam buku ini, antara lain: kegiatan *team building* melalui permainan teater, pengenalan teater realis, analisis naskah teater realis, dan produksi teater realis dengan pembelajaran teknik penyutradaraan yang merupakan turunan dari capaian pembelajaran per fase. Sahabat Guru dapat menerapkan ragam eksperimen untuk menyusun capaian pembelajaran dalam satu tahun berdasarkan karakteristik mata pelajaran Seni Teater per fase.

Tabel 2. Elemen dan Capaian Pembelajaran Fase D

Elemen	Capaian Pembelajaran
Mengalami (<i>experiencing</i>)	Melakukan eksplorasi olah tubuh, mimik wajah, dan vokal sebagai dasar keaktoran dan teknik penyutradaraan. Mengidentifikasi tokoh dan perwatakannya berdasar analisis fisik, fisiologis, dan sosiologis.
Merefleksikan (<i>reflecting</i>)	Menjelaskan penilaian dari pengalaman dan karakteristik tokoh yang diperankan dan bagaimana kedua hal tersebut berpengaruh terhadap dirinya. Mengapresiasi dan memberikan umpan balik untuk suatu karya dengan menggunakan kosakata seni teater yang tepat.



Elemen	Capaian Pembelajaran
Berpikir dan bekerja secara artistik (<i>thinking artistically</i>)	Mengeksplorasi dan merancang tata artistik panggung dengan mempertimbangkan elemen-elemen rupa yang diperlukan untuk membangun suasana dan alur cerita yang ingin disampaikan. Mengeksplorasi alat, bahan, dan budaya yang tersedia di sekitarnya.
Menciptakan (<i>making/creating</i>)	Mengeksplorasi beragam peran mengenai tokoh di sekitar, penulisan naskah adaptasi dan penyusunan cerita/alur pertunjukan yang memperlihatkan kejelasan alur dan dinamika cerita/emosi. Melakukan eksperimen dengan satu gaya seni teater. Bertindak sebagai pelaksana atau pelakon dalam pertunjukan.
Berdampak (<i>impacting</i>)	Menghasilkan karya teater (naskah atau lakon) berdasarkan minat, pengetahuan, peristiwa aktual, dan pengalaman, sehingga memberi dampak positif bagi dirinya dan lingkungan sekitarnya.

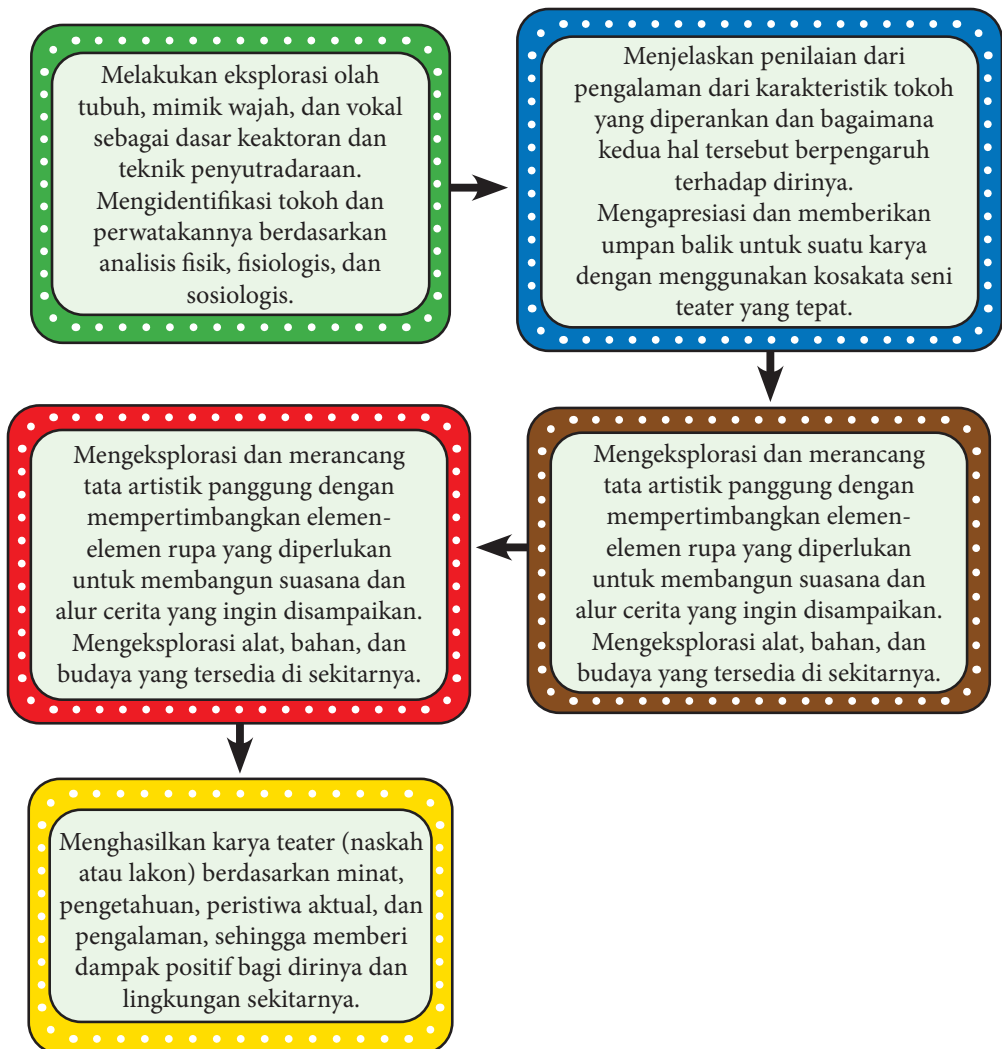
3. Tujuan Pembelajaran Fase D

Pada akhir Fase D, peserta didik dapat memahami penggunaan sederhana seluruh elemen pertunjukan teater secara utuh (*unity*), termasuk di dalamnya teknik keaktoran, penyutradaraan dan memahami fungsi elemen artistik seperti kostum, properti, musik, dan tata panggung untuk menyampaikan cerita, terutama yang berhubungan dengan tema-tema yang bersifat remaja atau faktual. Pada akhir fase ini, selanjutnya peserta didik telah diperkenalkan dengan ragam bentuk teknik dan genre teater seperti teater realis, teater komedi, atau teknik *dramatic reading*. Melalui pengalaman ini, peserta didik diharapkan mampu menyusun skema pertunjukan sederhana secara mandiri dan kemudian menuangkan ide dan gagasan ke dalam bentuk naskah dan desain sederhana pertunjukan. Peserta didik mampu mengaplikasikan proses peniruan tokoh atau karakter (*mimesis*) berdasar pada analisis karakter tokoh (fisik, psikologis, dan sosiologis) agar mampu menafsir dan menjiwai peran tokoh secara akurat dan meyakinkan.



4. Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)

Untuk memudahkan terwujudnya capaian pembelajaran, disusun alur tujuan pembelajaran (ATP) per fase. ATP berfungsi untuk mengarahkan Sahabat Guru dalam merencanakan, mengimplementasikan, dan mengevaluasi pembelajaran secara keseluruhan sehingga capaian pembelajaran dapat diperoleh secara sistematis, konsisten, terarah, dan terukur. Karena fase D terdiri dari kelas VII, VIII, dan kelas IX, ketercapaian CP fase D dibagi-bagi dalam ketiga rentang kelas tersebut. Berikut ini adalah ATP fase D untuk kelas VIII.



Gambar 3. Bagan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) Fase D Kelas VIII



Alur Tujuan Pembelajaran pada Gambar 3 diturunkan dari lima elemen, yaitu (1) mengalami, (2) merefleksikan, (3) berpikir dan bekerja bekerja secara artistik, (4) menciptakan, serta (5) berdampak. Warna hijau adalah elemen mengalami. Warna biru tua adalah elemen merefleksikan. Warna cokelat adalah elemen berpikir dan berdampak. Warna merah adalah elemen menciptakan. Warna kuning adalah elemen berdampak.

5. Membuat ATP Alternatif

Alur tujuan pembelajaran (ATP) alternatif untuk Seni Teater Kelas VIII dirancang guna mendukung pencapaian Capaian Pembelajaran (CP) pada Fase D.

a. Menemu-kenali Berbagai Jenis Teater

Kegiatan ini dilakukan dengan pengenalan berbagai jenis teater, termasuk teater realis, komedi, dan khususnya teater tradisional yang ada di daerah setempat. Tujuannya adalah agar peserta didik dapat memahami karakteristik dan fungsi dari masing-masing genre dalam menyampaikan cerita.

b. Proses Pembentukan Aktor Melalui Latihan Olah Tubuh dan Vokal

Peserta didik dapat melakukan latihan olah tubuh dan vokal untuk menguasai gerak tubuh, ekspresi wajah, artikulasi, dan intonasi guna membantu peserta didik memainkan ragam karakter dengan lebih tampil meyakinkan.

c. Melakukan Identifikasi Karakter

Peserta didik dapat belajar mengidentifikasi karakter tokoh seperti fisik, psikologis, dan sosiologis berdasarkan naskah teater yang dibuatnya agar peserta didik dapat menafsir dan menjiwai peran tokoh sesuai dunianya berdasarkan perkembangan usia peserta didik.



d. Membuat Naskah Cerita Lakon

Peserta didik diberi kesempatan untuk membuat naskah cerita lakon sendiri guna menghasilkan naskah teater yang orisinal.

e. Pertunjukan

Peserta didik terlibat dalam proses pementasan pertunjukan sederhana sesuai tahapan. Kegiatan ini guna melatih peserta didik dalam kerja ensambel, bertanggung jawab atas pembagian peran masing-masing dalam pertunjukan, dan mengolah kegiatan artistik maupun kegiatan non-artistik.

f. Refleksi dan Apresiasi

Peserta didik dapat melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran dan produk akhir pertunjukan. Peserta didik dapat belajar memberikan dan menerima umpan balik, serta mengapresiasi karya seni teater termasuk karya orang lain. Tujuannya guna mengembangkan kemampuan peserta didik dalam mengkritisi dan mengapresiasi karya seni teater.

g. Berdampak pada Lingkungan dan Masyarakat

Peserta didik akan diajak mengidentifikasi dan menjawab persoalan aktual di sekitarnya seperti lingkungan, permasalahan sosial remaja sekitar mereka termasuk kesehatan mental, dan keamanan melalui pertunjukan teater. Tujuannya guna mendorong peserta didik menjadi individu yang kritis, kreatif, dan berempati terhadap lingkungan dan sesama.

Alur tujuan pembelajaran alternatif ini dirancang guna membantu peserta didik mengembangkan keterampilan dan pemahaman dalam seni teater, sekaligus mempersiapkan peserta didik untuk berkontribusi secara positif di lingkungan tempat tinggalnya.



C. Strategi Umum Pembelajaran

Pembelajaran di dalam buku ini menggunakan pendekatan inkuiri. Melalui pendekatan inkuiri, tiap kegiatan disusun untuk menemukan jawaban atas pertanyaan inkuiri yang telah diajukan pada awal pembelajaran. Secara terinternalisasi, peserta didik akan terbiasa untuk menjawab pertanyaan inkuiri dengan menggunakan pengalaman belajarnya dalam menemukan jawaban. Selain model inkuiri, pelajaran Seni Teater kelas VIII ini mengadopsi pendekatan kegiatan proyek (*Project-Based Learning—PjBL*) yang terintegrasi pembelajaran berdiferensiasi berbasis *Social Emotional Learning* (SEL).

Peserta didik akan mempelajari pengetahuan dan keterampilan khusus dalam Seni Teater. Pada akhir bab, peserta didik harus menerapkan bekal pengetahuan dan keterampilan khusus tersebut yang telah dipelajari untuk mendesain, memecahkan masalah, menentukan keputusan, dan melakukan eksperimen berdasarkan tema atau stimulus yang diberikan dalam konteks baru.

D. Asesmen

Sahabat Guru, untuk melakukan penilaian terhadap kemampuan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran, dalam buku ini digunakan empat jenis asesmen, yaitu asesmen sebelum pembelajaran, asesmen saat pembelajaran (formatif), asesmen akhir pembelajaran/semester (sumatif), penilaian sikap, kartu tugas, serta lembar kerja peserta didik proyek P5. Secara rinci, penggunaan asesmen dalam buku ini tampak pada tabel berikut.



Tabel 3. Teknik Penilaian pada Mata Pelajaran Seni Teater Kelas VIII

Bab	Teknik Penilaian	Aktivitas
I	Asesmen sebelum pembelajaran	Sebelum Kegiatan 1
	Asesmen saat pembelajaran	Kegiatan 1 Lembar Pengamatan 1.1 Kartu tugas 1.1
		Kegiatan 2 Kartu Tugas 1.2 Lembar Pengamatan 1.2
		Kegiatan 3 Permainan 4 Kartu Tugas 1.4 Lembar Kerja 1.1
		Kegiatan 4 Kartu Tugas 1.5 Lembar Pengamatan 1.3
	Asesmen sumatif	Uji Kompetensi
	Asesmen akhir pembelajaran (formatif)	Setelah Kegiatan 4
Penilaian Projek P5	LKPD	
II	Asesmen sebelum pembelajaran	Sebelum Kegiatan 1
	Asesmen saat pembelajaran	Kegiatan 2 Kartu Tugas 2.1 Lembar Kerja 2.1
		Kegiatan 3 Lembar Kerja 2.1 Lembar Kerja 2.2
	Kegiatan 4 Lembar Kerja 2.3	



Bab	Teknik Penilaian	Aktivitas
	Asesmen sumatif	Uji Kompetensi
	Asesmen akhir pembelajaran (formatif)	Setelah Kegiatan 4
	Penilaian Projek P5	LKPD
III	Asesmen sebelum pembelajaran	Sebelum Kegiatan 1
	Asesmen saat pembelajaran	Kegiatan 2 Lembar Kerja 3.1 dan 3.2 Kegiatan 3 Lembar Kerja 3.3. Menjawab Pertanyaan Kegiatan 4 Lembar Kerja 3.4
	Asesmen sumatif	Uji Kompetensi
	Asesmen akhir pembelajaran (formatif)	Setelah Kegiatan 4
	Penilaian Projek P5	LKPD
IV	Asesmen sebelum pembelajaran	Sebelum Kegiatan 1
	Asesmen saat pembelajaran	Kegiatan 2 Lembar Kerja 4.1 Kegiatan 3 Kartu Tugas 4.3 Kegiatan 4 Kartu Tugas 4.4 Lembar Kerja 4.3



Bab	Teknik Penilaian	Aktivitas
	Asesmen sumatif	Uji Kompetensi
	Asesmen akhir pembelajaran (formatif)	Setelah Kegiatan 4
	Penilaian Projek P5	LKPD

E. Implementasi Buku Panduan Guru

Secara umum, perencanaan kegiatan dalam Buku Panduan Guru dibuat dengan menimbang hal-hal berikut.

1. Capaian pembelajaran fase D mengedepankan pembelajaran genre teater seperti mempelajari dasar-dasar akting dan menyusun naskah teater realis serta eksplorasi tata panggung dan penyutradaraan.
2. Alokasi waktu untuk setiap pertemuan adalah maksimal 2 jam pelajaran dengan masing-masing berdurasi 40 menit (total: 80 menit).
3. Sarana dan prasarana kelas dan sekolah di berbagai daerah sangat beragam, terutama di daerah 3T.
4. Pengguna buku panduan adalah Sahabat Guru yang belum memiliki pengalaman dengan pengajaran dalam dunia pendidikan teater untuk tingkat sekolah menengah pertama.

Berdasarkan pertimbangan tersebut, penjabaran langkah-langkah di atas dibuat secara detail dan rinci agar mudah dipahami dan dibayangkan untuk dilakukan. Setiap langkah kegiatan dilengkapi dengan kartu tugas, lembar kerja dan bacaan peserta didik yang siap cetak untuk Sahabat Guru gunakan sebagai bahan referensi mengajar.

Buku panduan guru ini sangat terbuka dan relevan digunakan untuk latar belakang guru apa saja. Semua memiliki kompetensi untuk mengajarkan



semua kegiatan yang dipaparkan dalam buku panduan ini. Terdapat kegiatan alternatif untuk pembelajaran jarak jauh (PJJ) secara daring, akan tetapi materi tersebut masih bisa digunakan untuk keperluan kegiatan tatap muka. Setiap kegiatan dalam setiap unit tidak memiliki ketergantungan sama sekali. Dengan kata lain, setiap kegiatan bisa merupakan kegiatan lepas. Sahabat Guru dapat memulai dari langkah mana saja bahkan menambahkan sesuai dengan kreativitas dan semangat pengguna panduan ini.



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2024
Panduan Guru Seni Teater
untuk SMP/MTs Kelas VIII (Edisi Revisi)
Penulis : Deden Haerudin, Rudi Hartono
ISBN : 978-623-388-257-6 (jil.2 PDF)

BAB
I

Improvisasi



Bagaimana improvisasi dapat membantu aktor mengembangkan kreativitas dan imajinasinya ?

“Seorang aktor harus yakin pada diri sendiri, sejatinya sudah punya keunikan. Temukan, latihkan, dan wujudkan.”

(Deden Rengga)

A. Pendahuluan

Sahabat Guru, bab ini mencakup kegiatan yang mengasah keterampilan kerja ensambel dengan prinsip gotong royong dan tiga jenis dasar improvisasi, yaitu aksi fisik, aksi objek, dan aksi narasi. Aktivitas yang disajikan dalam unit ini mengajak peserta didik mempelajari dan mengembangkan struktur cerita dengan memberi, menerima, menerapkan, dan mengumpan balik ide cerita untuk merangsang gagasan ide kreatif. Tambahan pula, peserta didik mengeksplorasi tubuh fisik dan pemanfaatan properti untuk menunjang pemeranan. Sebagai konfirmasi, kegiatan asesmen disajikan dalam rekonstruksi permainan yang menerapkan keterampilan dasar improvisasi dengan konteks baru. Penilaian kegiatan asesmen dilakukan berdasarkan rubrik yang disiapkan untuk mengevaluasi kemajuan pencapaian peserta didik, termasuk Profil Pelajar Pancasila.

1. Tujuan Pembelajaran

- Peserta didik dapat memahami tiga jenis dasar permainan improvisasi.
- Peserta didik dapat menggunakan seluruh anggota tubuh dan suara untuk membangun cerita dan peran.
- Peserta didik dapat mendemonstrasikan tiga jenis dasar improvisasi dalam pertunjukan berdurasi 3—5 menit.



- d. Peserta didik dapat mengevaluasi karya sendiri dan orang lain.
- e. Peserta didik dapat mengeksplorasi penggunaan tata artistik panggung untuk menunjang peran dan jalan cerita.
- f. Peserta didik dapat mencerminkan sikap bergotong royong dan berpikir kreatif.

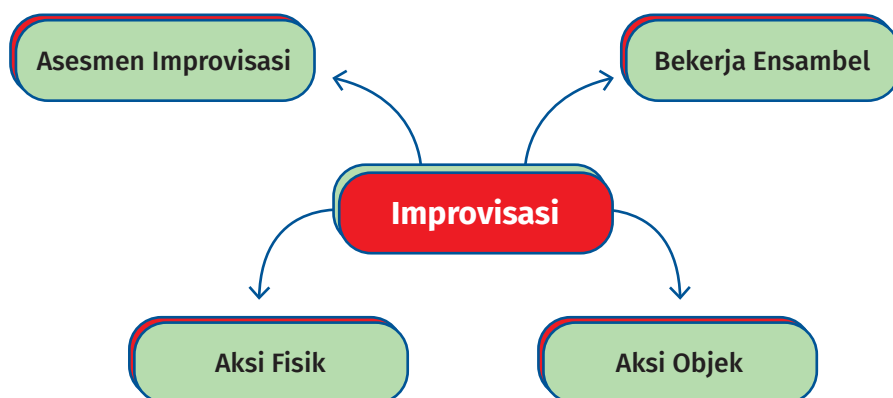
2. Pokok Materi

Pembahasan utama bab ini adalah mengenai improvisasi. Improvisasi merupakan penciptaan secara spontan di atas panggung. Ada tiga jenis improvisasi yang dapat dilakukan peserta didik, yaitu improvisasi ruang, dialog, dan properti.

3. Hubungan Pembelajaran Bab I dengan Materi Lain

Sahabat Guru, materi improvisasi pada bab ini juga dipelajari dalam seni tari, yang berkaitan erat dengan gerak spontan dalam tarian. Materi improvisasi dalam kegiatan teater menuntut keterampilan bekerja kolaboratif berdasarkan ekspresi daya emosi dan gerakan berdasarkan interpretasi, yang juga dikenal dalam seni tari.

4. Peta Materi



5. Saran Periode/Waktu Pembelajaran untuk Bab I

Pembelajaran bab ini dilakukan dalam delapan (8) kali pertemuan, masing-masing dengan bobot dua (2) jam pelajaran (2×40 menit).

6. Konsep dan Keterampilan Prasyarat

Sebelum mempelajari materi bab ini, peserta didik harus telah memiliki kompetensi berikut, yang telah dipelajari sebelumnya pada kelas VII.

- a. Memahami elemen-elemen dasar keaktoran dalam seni teater.
- b. Memahami eksplorasi peran dalam seni teater.

7. Apersepsi

Sebelum masuk pada kegiatan belajar, Sahabat Guru dapat mengalokasikan waktu pada awal kegiatan belajar untuk kegiatan apersepsi. Sahabat Guru memotivasi siswa agar dapat mencapai kompetensi dan karakter yang sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila, yang merupakan salah satu kriteria standar kelulusan dalam satuan pendidikan.

Awali pertemuan dengan memberikan ucapan salam pembuka, lalu ajak peserta didik berdoa bersama sesuai kepercayaan yang dianut masing-masing. Sahabat Guru juga dapat dengan memberikan ucapan pembuka seperti, “Semoga hari kalian menyenangkan dan bahagia selalu.” Kemudian Sahabat Guru meminta satu orang peserta didik bercerita sesuatu yang menyenangkan dan membuat dirinya bahagia, baik di lingkungan sekolah maupun di dalam keluarganya. Kemudian, peserta didik lain diminta merespons cerita tersebut, baik dengan cara mengajukan pertanyaan atau memberikan pendapat. Sahabat Guru bisa menerapkan SEL (*Social Emotional Learning*) dalam pendekatan kepada peserta didik.

Kemudian Sahabat Guru memberikan gambaran terkait materi yang akan dipelajari, yaitu improvisasi dalam teater.



8. Penilaian sebelum Pembelajaran

Sebagai penilaian awal pembelajaran, Sahabat Guru dapat melakukannya dengan permainan improvisasi. Tujuan permainan ini adalah untuk mengenalkan improvisasi dalam teater dan mendorong proses berpikir kreatif dalam belajar berekspresi pada peserta didik. Sahabat Guru dapat mengikuti langkah berikut.

- a. Bagi peserta didik ke dalam kelompok-kelompok berjumlah 5—6 orang.
- b. Jelaskan pada peserta didik bahwa setiap kelompok terlibat aktif dalam “tantangan spontan”. Tugas setiap kelompok adalah membuat satu adegan pendek tanpa menggunakan bahasa verbal atau tanpa kata. Peserta didik hanya menggunakan gerak tubuh, ekspresi, dan suara dalam menyampaikan adegan cerita pendek tersebut.
- c. Tentukan tema adegan, misalnya Bermain Hujan atau Berjalan-jalan di Taman. Beri waktu pada setiap kelompok untuk menentukan adegan yang akan mereka tampilkan, tetapi jangan terlalu lama.
- d. Setiap kelompok kemudian menampilkan adegan mereka.

Setelah semua kelompok tampil, Sahabat Guru mengajak peserta didik mendiskusikan penampilan mereka. Sahabat Guru dapat mengajukan pertanyaan-pertanyaan berikut.

- a. Apakah peserta didik dapat memahami adegan yang disampaikan kelompok lain?
- b. Adakah adegan yang menurut peserta didik kurang tepat ditampilkan, dan apakah peserta didik dapat menunjukkan gerakan tubuh dan ekspresi yang lebih tepat?

Sahabat Guru dapat melakukan penilaian peserta didik berdasarkan poin-poin berikut.

- a. Kreatif dalam menyajikan adegan dengan gerak tubuh, ekspresi, dan suara yang sesuai.
- b. Setiap anggota kelompok mampu berkolaborasi.
- c. Aktif dalam diskusi setelah penampilan dengan mengajukan pertanyaan atau memberikan tanggapan.



B. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan 1: Bekerja Ensambel

Mengawali tahun ajaran di kelas VIII, Sahabat Guru dapat mengajak peserta didik untuk mengidentifikasi dan mengenali rutinitas harian kelas. Sahabat Guru kemudian mengajak peserta didik untuk membuat kesepakatan kelas, seperti contoh berikut. Peraturan kelas dibuat untuk mendukung tercapainya pemikiran kerja ensambel.

Kesepakatan Kelas dan Peraturan di Kelas Teater

Saya akan belajar saling menghormati anggota kelas ini dengan cara:

- berkontribusi secara aktif dalam kegiatan diskusi kelas atau latihan,
- mendengarkan pendapat semua anggota kelas karena semua pendapat teman saya penting dan berguna,
- memberikan komentar dan masukan yang positif kepada teman, dan
- menjaga keselamatan diri sendiri dan teman setiap melakukan kegiatan praktik di kelas.

Selanjutnya, peserta didik diajak berpartisipasi dalam membangun pertemanan dalam kegiatan kelompok (ensambel). Peserta didik juga diajak untuk mencatat jurnal kegiatan harian sebagai bahan refleksi atas kegiatan yang telah dilakukan. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman dasar bahwa seni teater merupakan karya kolektif yang dilakukan secara gotong royong.

1. Indikator Tujuan Pembelajaran Kegiatan 1

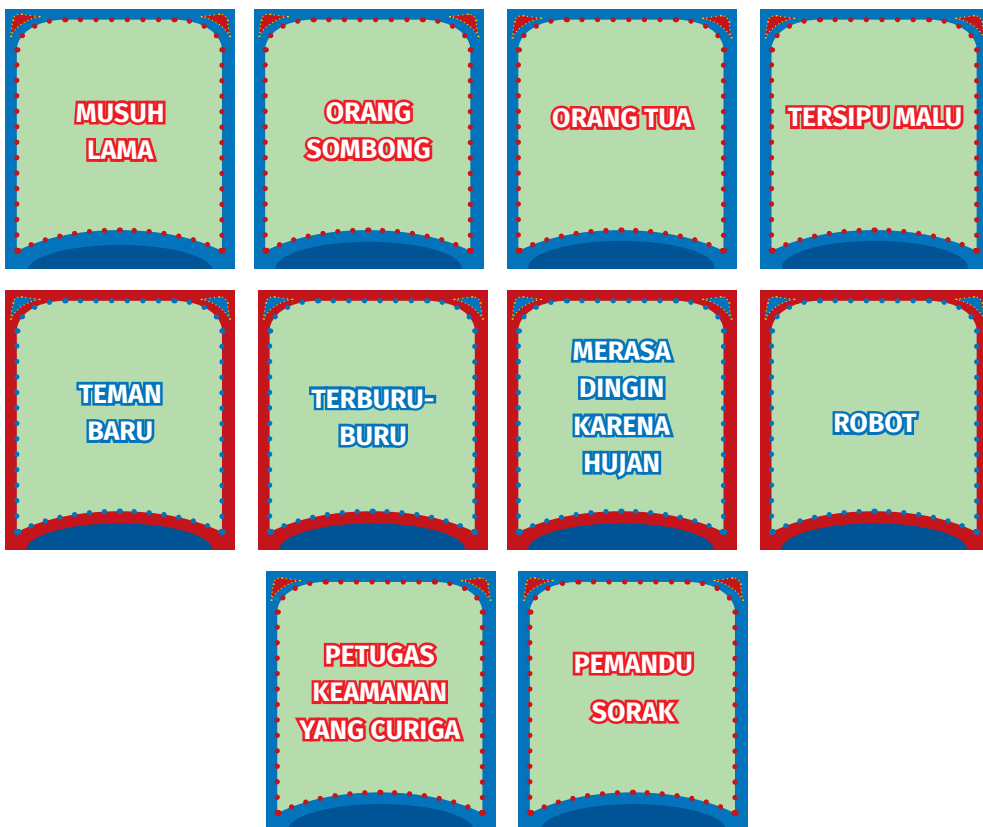
Peserta didik mampu memperkenalkan diri dan memahami konsep ensambel teater.



2. Langkah-Langkah Kegiatan

a. Persiapan Mengajar

- 1) Sahabat Guru meminta peserta didik berada di ruangan besar atau lapangan dengan membawa alat tulis masing-masing.
- 2) Sahabat Guru mendistribusikan Kartu Tugas 1.1 yang telah diperbanyak kepada peserta didik.



Gambar 1.1. Kartu Tugas 1.1

b. Kegiatan Pembuka

Pada kegiatan pembuka, ada dua kegiatan permainan yang dapat dilakukan peserta didik.



Lingkar Nama

Instruksi:

- Sahabat Guru meminta peserta didik untuk duduk bersila dalam satu lingkaran besar.



Gambar 1.2. Permainan Lingkar Nama

- Sahabat Guru menjelaskan bahwa setiap peserta didik harus menyebutkan kalimat wajib sesuai dengan petunjuk yang diberikan. Sahabat Guru memberikan penggalan kalimat wajib, “**(sebutkan nama) suka (sebutkan hobi diri sendiri).**” Misalnya, “Bobi suka musik.”
- Peserta didik pertama melengkapi kalimat wajib sesuai dengan yang diinginkan.
- Selanjutnya, peserta didik kedua menyebutkan kalimat peserta didik pertama dan menambahkan kalimat wajib miliknya.
- Peserta didik ketiga yang berada di sebelah peserta didik kedua menyebutkan kalimat wajib peserta didik pertama dan kedua, yang diakhiri kalimat wajib miliknya. Begitu seterusnya.



Catatan:

- Sahabat Guru dapat menunjuk secara acak salah satu peserta didik sebagai awalan untuk menyebutkan kalimat wajib.
- Selain itu, Sahabat Guru dapat menentukan arah putaran penyebutan, sehingga permainan dapat berlangsung lebih menarik.
- Apabila peserta didik telah mengenal satu sama lain, Sahabat Guru dapat mengganti bagian “sebutkan hobi diri sendiri” dengan pertanyaan lainnya.
- Jumlah anggota dalam lingkaran dapat disesuaikan oleh Sahabat Guru dengan mempertimbangkan alokasi waktu yang tersedia.

Permainan 2

Salam Pembuka

Tujuan Kegiatan:

Peserta didik saling menyapa dengan menggunakan anggota tubuh

Instruksi:

- Permainan Salam Pembuka merupakan lanjutan dari permainan Lingkaran Nama untuk memecah suasana dan menggali keberanian peserta didik.
- Sahabat Guru, mintalah peserta didik untuk membentuk dua baris yang berhadapan satu sama lain, sehingga terdapat dua kelompok pada kedua sisi ruangan.
- Buat garis bantu tepat di tengah-tengah ruangan.
- Selanjutnya, berdasarkan instruksi Sahabat Guru, peserta didik berjalan secara bergiliran menuju garis bantu. Saat dua peserta didik bertemu, salah satu peserta didik memberikan sapaan dan peserta didik yang disapa harus membalas sapaan tersebut. Selanjutnya, keduanya kembali ke masing-masing barisan.





Gambar 1.3. Permainan Salam Pembuka

Variasi:

Peserta didik berjalan ke arah tengah seperti ingin bertemu teman lama. Sahabat guru meminta peserta didik untuk membayangkan akan bertemu dengan teman lamanya dan untuk mengekspresikan perasaannya dalam caranya berjalan dan bergerak.

Contoh:

Kelompok 1: Peserta didik berjalan cepat seperti tidak sabar hendak bertemu, kemudian menyapa, “Hai, apa kabar?” Peserta didik juga dapat melambaikan tangan dari jauh, berlari kecil, atau mengekspresikan perasaan lain (lihat Kartu Tugas 1.1).

Kelompok 2: Peserta didik lainnya merespons dengan sama antusiasnya, “Baik, terima kasih.” Minta peserta didik untuk juga mengekspresikan perasaannya melalui gerak tubuh dan mimik muka, misalnya dengan membalas lambaian, berjabat tangan, menunjukkan wajah senang bercampur terkejut, dan lain-lain.

- Lakukan secara bergantian dengan situasi yang berbeda-beda, berdasarkan Kartu Tugas 1.1.
- Setelah permainan selesai, peserta didik mengisi Lembar Pengamatan 1.1 yang ada pada bagian LKPD pada akhir bab ini.



Catatan:

- Sahabat Guru dapat memperbanyak jumlah Kartu Tugas 1.1 dan menempatkan kartu-kartu tersebut pada sebuah wadah.
- Peserta didik kemudian diminta untuk mengambil salah satu kartu secara acak sebagai panduan pemeranan yang akan ditampilkan.
- Setelah mendapatkan kartu, peserta didik menjelaskan tokoh tersebut.

c. Kegiatan Inti

Sebagai persiapan, Sahabat Guru meminta peserta didik untuk membaca materi untuk kegiatan ini, yaitu pada bagian Materi Esensial. Kemudian Sahabat Guru mengajak peserta didik untuk melakukan kegiatan permainan berikut.

Permainan 1

Ikuti Arahku

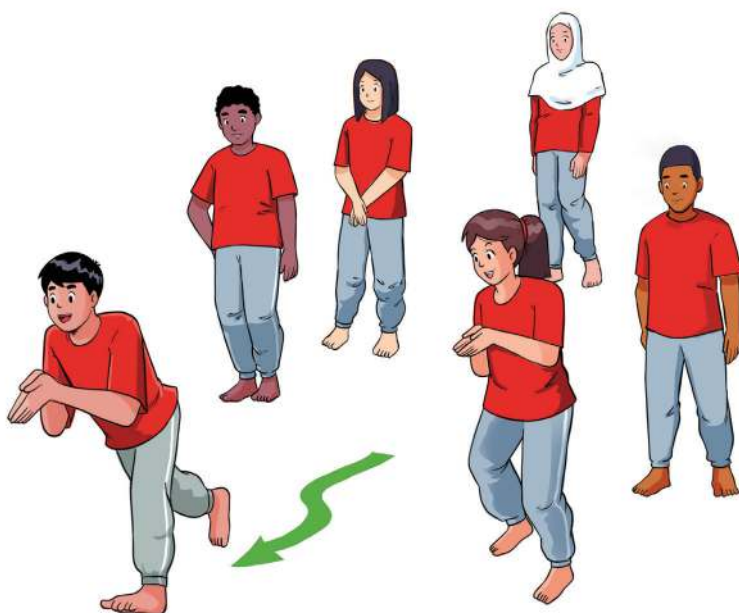
Tujuan Kegiatan:

Peserta didik dapat membangun kerja sama dan membiasakan sikap gotong royong.

Prosedur Kegiatan:

- Sahabat Guru membagi peserta didik ke dalam dua kelompok.
- Sahabat Guru meminta kedua kelompok untuk menentukan ketua.
- Sahabat Guru meminta ketua kelompok untuk menyiapkan barisan berbentuk permata.
- Ketua kelompok diminta memosisikan diri di barisan terdepan.
- Sahabat Guru menjelaskan tiap-tiap kelompok diharuskan bergerak dari titik awal yang ditentukan oleh ketua hingga titik akhir.
- Sebagai variasi gerak, ketua dapat meneriakkan nama hewan, misalnya, “Katak!” Kelompok termasuk ketua lalu bergerak sambil menirukan gerakan katak.





Gambar 1.4. Permainan 'Ikuti Arahku'

Catatan:

- Sahabat Guru dapat menambahkan sejumlah aturan tambahan, misalnya peserta didik harus mengganti ketua saat Sahabat Guru berteriak, "Ganti!"
- Ketua lama berpindah ke barisan paling belakang dan peserta didik yang terdepan secara otomatis menjadi ketua baru.
- Agar lebih menantang, ketua baru meneriakkan nama hewan yang belum disebutkan, seperti kelinci, kucing, kuda, dan seterusnya.



Permainan 2

Simpul Manusia

Tujuan kegiatan

Pada kegiatan ensambel ini, peserta didik diharapkan dapat menjalin komunikasi yang baik dengan seluruh anggota kelas.

Persiapan:

- Sahabat Guru dapat menggunakan ruang dalam kelas maupun di halaman sekolah.
- Sahabat Guru meminta peserta didik untuk berkelompok dengan jumlah anggota 4—12 orang.

Instruksi:

- Sahabat Guru meminta masing-masing kelompok berdiri membentuk lingkaran.
- Berdasarkan arahan Sahabat Guru, peserta didik melakukan gerakan yang disebutkan. Sebagai contoh, Sahabat Guru berturut-turut meneriakan, “Angkat tangan kanan ke atas! Pegang tangan kanan teman di depanmu! Angkat tangan kiri ke atas! Pegang tangan kiri temanmu yang lain!”
- Selanjutnya, Sahabat Guru memberikan kesempatan pada seluruh kelompok untuk melepaskan diri dari simpul yang terbuat hingga membentuk lingkaran seperti pada Gambar 1.5.
- Jika pegangan terputus, peserta didik harus mengulang dari awal.



Gambar 1.5. Permainan ‘Simpul Manusia’



Catatan:

- Hentikan segera kegiatan apabila berpotensi menyebabkan cedera.

d. Kegiatan Penutup

- 1) Sahabat Guru dapat menutup kegiatan dengan berdiskusi.
- 2) Sahabat Guru dapat meminta peserta didik untuk bertanya mengenai informasi yang belum dipahami dari bahan bacaan peserta didik berjudul “Kerja Ensambel”.
- 3) Sahabat Guru dapat melihat kembali peraturan kelas dan meminta peserta didik untuk mengevaluasi poin-poin peraturan yang telah dibuat dan disepakati.
- 4) Sahabat Guru dapat mengajak para peserta didik untuk memberikan saran yang membangun.

3. Materi Esensial

Kerja Ensambel

Kata “ensambel” berasal dari kata *ensemble* yang memiliki arti memasangkan bagian-bagian dan menempatkannya menjadi satu kesatuan atau bagian. Sebagai contoh, komponen-komponen mobil dan mesin elektronik yang merupakan bagian-bagian kecil kemudian disusun menjadi sesuatu yang utuh dan berfungsi dengan baik. Semua bagian memiliki peran penting untuk bekerja sama.

Dalam suatu produksi teater, semua pekerjaan di belakang dan di atas panggung merupakan kerja kolektif yang melibatkan banyak orang. Ada aktor, penata rias, sutradara, tata lampu, dan lain-lain, yang semua orang saling melengkapi dalam perahu yang sama dan menuju arah yang sama, yaitu menciptakan pertunjukan yang sukses di atas panggung.

Produksi teater merupakan contoh kerja ensambel. Kerja ensambel tidak bergantung pada satu orang saja. Semua orang berperan penting dalam mencapai tujuan bersama. Pekerjaan bukan hanya tentang aku



atau untuk aku. Semua orang bergotong royong dan berpikir kreatif agar dapat berkontribusi mencapai tujuan bersama.

Bayangkan kalian sedang mengamati pekerjaan di pabrik mobil. Semua mesin bekerja menyatukan komponen-komponen yang ada. Kemudian, bayangkan kalian sedang mengamati pekerjaan membangun sebuah rumah. Perhatikan para pekerja menyatukan bahan kayu, paku, semen, dan bahan-bahan lain untuk membangun rumah tersebut. Setiap mesin dan orang yang bekerja terlibat untuk menyatukan (ensambel) merupakan pekerja dalam satu kelompok demi terwujudnya sebuah misi. Mereka menata untuk mengumpulkan sesuatu, yang berasal dari serpihan atau komponen kecil, lalu dijadikan satu menjadi satu keseluruhan. Kerja ensambel dalam seni teater merupakan kerja bersama dan kolektif orang-orang yang berada di atas atau di belakang panggung untuk menghasilkan ide-ide kreatif dalam pertunjukan. Kerja ensambel menggantungkan kesuksesan kepada tanggung jawab masing-masing pihak yang terlihat. Komunikasi, koordinasi, dan kepercayaan adalah kunci utamanya.

4. Nilai Profil Pelajar Pancasila dalam Kegiatan 1

Kegiatan 1 dalam pembelajaran Bab I ini diharapkan dapat menguatkan mentalitas peserta didik melalui gotong royong. Peserta didik bekerja dalam kelompok untuk melatih dirinya agar dapat fokus dan berkonsentrasi dalam memahami situasi yang dihadapinya dengan mengolah vokal, gerak tubuh, dan emosi sebagai media yang efektif dalam menyampaikan pesan cerita. Peserta didik mengalami proses latihan dinamika dalam kerja kelompok (ensambel), bahwa setiap anggota kelompok mempunyai peran dan kontribusi yang sangat penting dalam mewujudkan karya, tanpa mementingkan diri sendiri, tetapi mementingkan tujuan bersama untuk sesuatu yang besar di luar dirinya. Dengan demikian, kegiatan ini memperkuat mental peserta didik melalui kolaborasi dan gotong royong yang merupakan inti pemahaman dan tindakan dari nilai Pancasila.

5. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Apabila pembelajaran terpaksa dilakukan secara daring, Sahabat Guru dapat memberi tugas kepada peserta didik. Peserta didik bekerja berpasangan.



Setiap pasangan diberi sejumlah waktu untuk saling bertanya melalui jaringan pribadi (komunikasi surel, telepon, pesan singkat, dsb.) mengenai informasi diri yang dapat dibagikan seperti hobi, makanan dan/atau minuman favorit, dan sebagainya. Ketika waktu habis, peserta didik diminta untuk berkumpul secara daring untuk memperkenalkan pasangannya masing-masing. Selanjutnya, Sahabat Guru dapat mengatakan kepada peserta didik untuk menirukan gerakan fisik teman. Sahabat Guru lalu mengatakan, “Ganti!” sebagai tanda agar seluruh peserta didik mengganti gerakan dan teman yang akan ditiru. Setelah beberapa pergantian, Sahabat Guru meminta kepada peserta didik untuk menceritakan makna yang dapat diperoleh dalam permainan ini.

Kegiatan 2: Aksi Fisik

Pada kegiatan ini, peserta didik akan bergotong royong dan berimprovisasi dengan mempelajari aturan bermain/taktik improvisasi pertama. Taktik improvisasi pertama ini dilakukan dengan membangun suatu adegan dengan penawaran (aksi) dan penerimaan ide (reaksi) kepada peserta didik lainnya. Prinsip aksi-reaksi tidak statis pada aksi yang pertama. Aksi pertama dapat direaksikan. Reaksi dari aksi pertama berubah menjadi aksi kedua dan menuntut adanya reaksi kedua. Begitu pun selanjutnya, sehingga menjadi rangkaian aksi dan reaksi yang mengalir dan dapat dipahami.

1. Indikator Tujuan Pembelajaran Kegiatan 2

Peserta didik terbiasa memberikan dan menerima ide dengan menggunakan seluruh anggota tubuh untuk menciptakan sebuah adegan.

2. Langkah-Langkah Kegiatan

a. Persiapan Mengajar

- 1) Sahabat Guru menyiapkan ruangan yang cukup besar atau lapangan agar peserta didik dapat leluasa bergerak.
- 2) Sahabat Guru meminta peserta didik mempelajari bahan bacaan peserta didik yang berjudul “Improvisasi” pada poin Materi Esensial.



b. Kegiatan Pembuka

Pada kegiatan pembuka ini, Sahabat Guru mengajak peserta didik untuk melakukan permainan yang merupakan contoh dari aksi fisik pada materi improvisasi.

Aku Menjadi

Persiapan:

- Sahabat Guru meminta peserta didik berdiri dan membentuk lingkaran.
- Sahabat Guru dapat mengajukan pertanyaan-pertanyaan inkuiri berikut.

Apakah kamu pernah mendengar istilah improvisasi? Jika pernah, apa artinya? Dapatkah kamu menjelaskan makna istilah ‘improvisasi di atas panggung’? Apakah seorang aktor selalu menggunakan naskah saat berperan? Apa yang dapat aktor lakukan apabila lupa dialog yang harus diucapkan?

Tujuan Kegiatan:

Peserta didik dapat memahami konsep improvisasi aksi fisik.

Instruksi:

- Sahabat Guru menjelaskan bahwa peserta didik akan menjadi sebuah benda berdasarkan cerita atau lokasi yang diberikan.
- Sahabat Guru menentukan area yang dapat peserta didik gunakan sebagai batasan panggung.
- Kegiatan ini dimulai ketika Sahabat Guru menyebutkan sebuah lokasi atau tempat. Secara bergiliran, peserta didik menuju area yang ditentukan, lalu berseru, “Aku menjadi ... (sebutkan nama benda) ...” Peserta didik tersebut lalu membentuk tubuhnya sesuai dengan nama benda yang disebutkan.



- Sebagai contoh, Sahabat Guru berkata, “Istana.” Peserta didik pertama menyebutkan, “Aku menjadi kursi raja,” lalu berpose di area panggung menirukan sebuah kursi. Peserta didik kedua menyebutkan nama benda lain lalu berpose di tempat yang ia inginkan. Peserta didik ketiga dan selanjutnya juga menjadi benda-benda lain dalam istana, sehingga semua membentuk tablo seperti pada Gambar 1.6.
- Sahabat Guru perlu mengingatkan peserta didik bahwa setiap peserta didik tidak boleh menjadi benda yang sama.



Gambar 1.6. Tablo

- Sahabat Guru dapat berimprovisasi dalam menyebutkan tempat-tempat untuk peserta didik beraksi, misalnya laboratorium penelitian, galeri seni, museum sejarah, acara pernikahan di rumah, istana presiden, atau bahkan rumah nanas Spongebob.



c. Kegiatan Inti

Permainan 1

Selamat Ulang Tahun

Tujuan kegiatan

Peserta didik mampu beraksi dan bereaksi improvisasi.

Persiapan:

Sahabat Guru memberikan penjelasan bahwa kegiatan ini dibangun melalui cerita tanpa persiapan. Dengan demikian, peserta didik harus berimprovisasi dalam beraksi dan bereaksi.



Gambar 1.7. Permainan 'Selamat Ulang Tahun'

Instruksi:

- Sahabat Guru meminta peserta didik untuk bekerja berpasangan.
- Sahabat Guru mengilustrasikan kepada peserta didik bahwa pasangan di hadapan mereka sedang berulang tahun. Sebagai teman yang baik, peserta didik memberikan hadiah imajinatif yang telah dibungkus.
- Sahabat Guru mempersilakan setiap pasangan untuk berlatih mengekspresikan jenis hadiah imajinatif sebanyak tiga buah benda.
- Peserta didik diharapkan dapat memberikan hadiah sesuai dengan imajinasi, baik secara ukuran dan dimensi, kepada temannya. Lalu, temannya menerima dan membuka hadiah tersebut serta memperlihatkannya kepada penonton.
- Setelah waktu yang disediakan untuk latihan mandiri habis, Sahabat Guru meminta seluruh peserta didik melihat untuk memperhatikan penampilan setiap kelompok.



Mari ke ...

Tujuan kegiatan

Peserta didik mampu beraksi dan bereaksi improvisasi.

Persiapan:

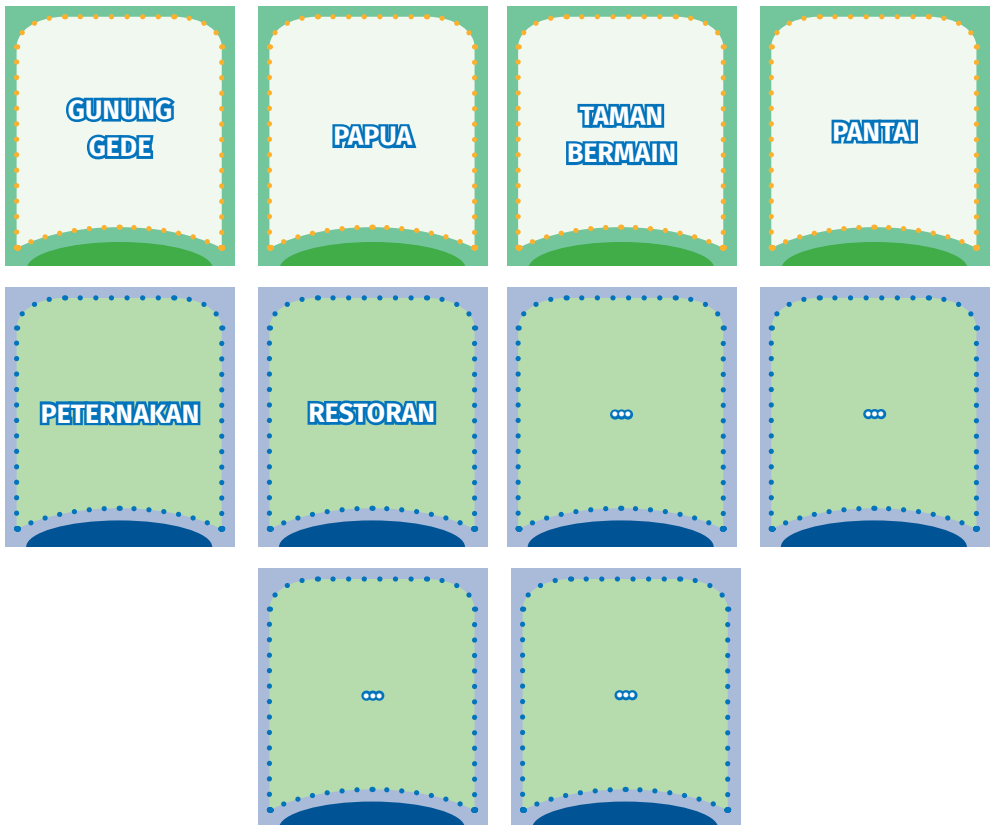
Sahabat Guru memberikan penjelasan bahwa kegiatan ini dibangun melalui cerita tanpa persiapan. Dengan demikian, peserta didik harus berimprovisasi dalam beraksi dan bereaksi.

Instruksi:

- Sahabat Guru meminta peserta didik kembali berpasangan, tetapi tidak boleh sama dengan permainan pertama.
- Sahabat Guru mengajak peserta didik untuk membayangkan suatu tempat dan mereka akan berangkat ke tempat tersebut. Peserta didik diminta untuk memperhatikan setiap kejadian detail menuju tempat yang disepakati setiap pasangan.
- Sebagai contoh:
Peserta Didik A : “Ayo pergi ke Taman Safari!”
Peserta Didik B : “Ide bagus! Aku senang sekali. Apa kita akan naik bus?”
Peserta Didik A : “Semoga tidak macet, ya. Ayo!”
- Saat kedua peserta didik yang sedang tampil berada dalam situasi perjalanan, Sahabat Guru boleh menambahkan situasi relevan sesuai konteks cerita. Misalnya, bis mogok, ada pengalihan arus lalu lintas, ban bis mengalami kebocoran, dan sebagainya. Peserta didik akan bereaksi sesuai dengan imajinasi mereka apabila berada dalam situasi tersebut.

Catatan:

- Sahabat Guru dapat menyiapkan Kartu Tugas 1.2 dan meminta peserta didik untuk memilih secara acak.
- Sahabat Guru dapat menggunakan Kartu Tugas 1.2 sebagai alat bantu kegiatan. Empat buah kartu dibiarkan kosong untuk Sahabat Guru pergunakan berdasarkan konteks lokal.



Gambar 1.8. Kartu Tugas 1.2

- Sahabat Guru dapat menyesuaikan kegiatan dengan memberi waktu kepada para peserta didik untuk berdiskusi merencanakan rangkaian adegan.
- Sahabat Guru juga dapat membatasi jumlah baris dialog sebanyak empat baris per adegan.



d. Kegiatan Penutup

Sebagai penutup kegiatan belajar, Sahabat Guru dapat membagikan Lembar Pengamatan 1.2 yang ada pada bagian LKPD pada akhir bab ini untuk diisi oleh peserta didik.

3. Materi Esensial

Improvisasi

Bayangkan kamu memiliki tugas membaca pidato tanpa naskah di depan kelas. Tiba-tiba kamu lupa beberapa kalimat penting. Apa yang akan kamu lakukan?

Bayangkan juga kamu adalah seorang aktor yang sedang berdialog dengan lawan main di atas panggung. Tiba-tiba aksesori lawan main terlepas secara tidak sengaja. Apa yang akan kamu lakukan?

Pada dua kejadian itu, kamu memiliki dua pilihan: mengakhiri penampilan atau “menyelamatkan” situasi dengan melakukan improvisasi. Pilihan pertama tentu berisiko merusak penampilan, jadi pilihan tepat adalah melakukan improvisasi.

Improvisasi dalam seni teater merupakan teknik yang mencakup menciptakan situasi, jalan cerita, atau penokohan yang dilakukan tanpa persiapan atau dengan spontan. Seorang aktor melakukan improvisasi di atas panggung untuk membuat pertunjukan lebih hidup atau sebagai cara “menyelamatkan” pertunjukan ketika terjadi sesuatu yang menghambat jalan cerita ketika pertunjukan sedang berlangsung, misalnya terjadi kecelakaan atau lupa dialog.

Dalam improvisasi, terdapat tiga teknik atau aturan main yang bisa kamu terapkan pada kegiatan ini.

- a. Aksi fisik (menerima dan menawarkan) ide, yaitu menerima semua ide dengan positif dan memberikan reaksi. Beri aksi lanjutan dengan menawarkan ide satu sama lain.
- b. Aksi objek, yaitu berpikir secara cepat dalam menerima ide.



- c. Aksi narasi, yaitu mengembangkan cerita menurut unsur dan alur cerita yang telah dibahas.

Improvisasi selalu dikaitkan dengan penciptaan secara spontan di atas panggung. Penciptaan ini mencakup penciptaan tema dan kemudian jalan cerita secara spontan, penciptaan karakter baru, masalah baru dan solusinya, juga penggunaan properti atau penciptaan aksi baru di atas panggung berdasarkan stimulus. Improvisasi dibutuhkan para aktor untuk merespons situasi baru secara instan dan positif tanpa keraguan.

Proses latihan improvisasi merupakan langkah awal yang penting untuk dilakukan oleh setiap pemeran atau aktor sebelum bermain di atas panggung dengan tujuan melatih kepekaan dalam bertindak, sehingga dapat melakukan inisiatif dan berkreasi di atas panggung. Kekuatan atau daya improvisasi untuk pemeran bertujuan mengatasi berbagai hal yang bisa terjadi di atas panggung, yang tetap sesuai gambaran peristiwa adegan seperti saat berdialog, saat menggunakan properti, dan saat posisi pemeran di ruang areal tertentu atau melakukan bloking di atas panggung. Ada tiga jenis improvisasi yang dapat dilakukan oleh peserta didik, yaitu improvisasi ruang, dialog, dan properti.

Pada improvisasi ruang, pemeran atau aktor melakukan improvisasi dengan memanfaatkan penggunaan ruang di atas panggung dengan spontan. Pada adegan berbelanja di pasar, misalnya, aktor dapat bergerak secara dinamis di atas panggung untuk memberikan penggambaran transaksi pembeli dan penjual dengan muncul interaksi tidak terduga.

Pada improvisasi dialog, aktor memanfaatkan dialog untuk berimprovisasi dalam berinteraksi sesuai karakter yang dimainkan dengan lawan main di atas panggung. Pada adegan di taman halaman sekolah, misalnya, dua orang bertemu lalu berdialog secara spontan untuk saling merespons situasi yang terjadi sesuai dengan kondisi cuaca.

Pada improvisasi properti, aktor memanfaatkan properti panggung untuk memperkuat karakter atau adegan yang sedang dimainkan. Pada adegan dalam ruang kelas, misalnya, aktor memanfaatkan sapu yang berada di pojok panggung dan berakting sambil menggunakan benda tersebut.



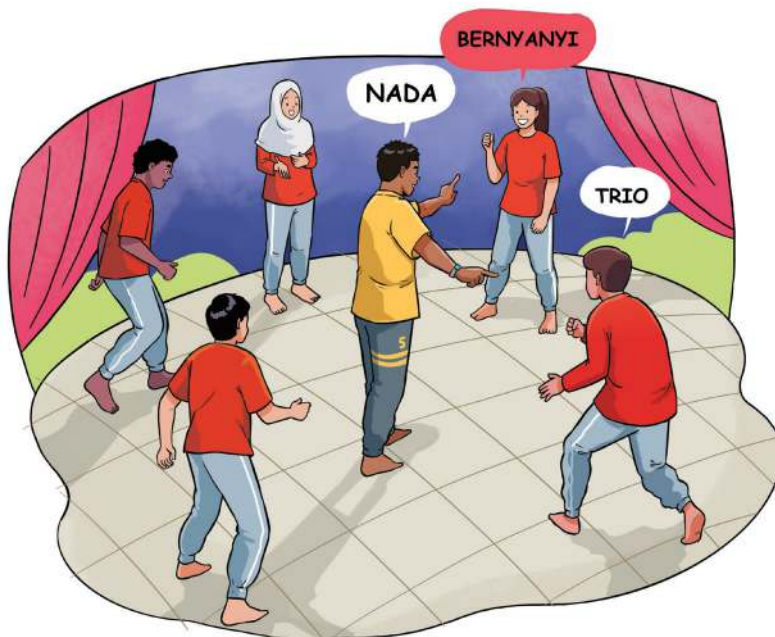
4. Nilai Profil Pelajar Pancasila dalam Kegiatan 2

Dengan berpartisipasi dalam Kegiatan 2 bab ini, peserta didik memiliki pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang secara tidak langsung terintegrasi pada pendidikan karakter dengan nilai Profil Pelajar Pancasila. Dalam merancang pertunjukan, peserta didik berkolaborasi dalam memberikan ide dan menerima masukan. Peserta didik memahami bahwa dalam bekerja sama dengan kelompoknya, setiap anggota harus saling menghargai ide, masukan, hingga sanggahan anggota kelompoknya. Peserta didik juga dituntut untuk memiliki nalar yang kritis dan kreativitas dalam merancang pertunjukan. Dengan demikian, peserta didik mengasah kepekaan dan kemampuan melalui kegiatan improvisasi dan memperkokoh aspek nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila.

5. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Sebagai alternatif kegiatan pembelajaran, Sahabat Guru dapat melakukan kegiatan pembelajaran berikut.

Asosiasi Kata



Gambar 1.9. Permainan Asosiasi Kata



Instruksi Kegiatan

- Sahabat Guru memperkenalkan permainan ini. Prinsip permainan ini adalah asosiasi tetapi disosialisasikan (berhubungan tetapi tidak berhubungan).
- Guru memberikan contoh kata, misalnya “nada”. Kemudian peserta didik menimpali dengan kata “bernyanyi”, “trio”, dan seterusnya. Peserta didik yang lama menjawab, misalnya melebihi dua detik, harus keluar dari permainan.
- Peserta didik tidak boleh mengulang kata yang sama.
- Permainan berakhir apabila tersisa satu peserta.

Kegiatan 3: Aksi Objek

Sahabat Guru, kegiatan ini merupakan lanjutan pembahasan teknik dasar improvisasi. Kegiatan ini bertujuan untuk mengeluarkan ide-ide kreatif peserta didik dengan rangsang objek (benda).

1. Indikator Tujuan Pembelajaran Kegiatan 3

- Peserta didik terbiasa merespons ide yang dilontarkan dari rangsang objek.
- Peserta didik terbiasa menggunakan properti untuk menunjang penampilan.

2. Langkah-Langkah Kegiatan

a. Persiapan Mengajar

Sahabat Guru menyiapkan ruangan yang cukup besar atau lapangan agar peserta didik leluasa bergerak.



b. Kegiatan Pembuka

Permainan Reviu

Instruksi:

- Sahabat Guru menyiapkan sejumlah gambar benda yang berhubungan dengan cerita rakyat dari seluruh Indonesia.
- Sahabat Guru menunjukkan gambar lalu meminta peserta didik untuk menebak cerita rakyat Nusantara yang berkaitan dengan gambar yang ditunjukkan.
- Sahabat Guru dapat memberi tambahan dengan menyebutkan benda lainnya apabila peserta didik belum mampu menebak cerita yang sesuai dengan gambar.

c. Kegiatan Inti

Permainan 1

Apa yang Kamu Lakukan?

Instruksi:

- Kegiatan ini masih berkaitan dengan permainan pada kegiatan pembuka.
- Sahabat Guru meminta peserta didik untuk membentuk kelompok yang terdiri atas maksimal 7 orang anggota, atau sesuai adegan dalam cerita Roro Jonggrang berikut.
- Peserta didik secara berkelompok memerankan potongan adegan yang dibacakan secara bergantian.
- Sahabat Guru menyediakan properti yang dapat digunakan oleh peserta didik.





Gambar 1.10. Peserta Didik Menerapkan Prinsip Aksi Objek

Roro Jonggrang

- Secara berpasangan, jadilah dua orang pengawal yang sedang membicarakan Bandung Bondowoso.
- Dalam kelompok beranggotakan enam orang, bentuklah tablo yang menggambarkan dua kelompok yang siap berperang, yaitu kelompok Roro Jonggrang dan kelompok Bandung Bondowoso
- Dalam kelompok beranggotakan tiga orang, jadilah rakyat biasa yang membicarakan suasana desa yang tidak nyaman karena paksaan Bandung Bondowoso
- Secara berpasangan, jadilah Roro Jonggrang dan Bandung Bondowoso. Buatlah percakapan ketika Bandung Bondowoso ingin memperistri Roro Jonggrang tetapi Roro Jonggrang mengajukan syarat yang sulit karena ia tidak mau menikahi orang yang telah mengalahkan ayahnya.



- Dalam kelompok beranggotakan enam orang, jadilah pasukan gaib Bandung Bondowoso yang sedang melakukan persiapan pembangunan. Selanjutnya, pasukan gaib mengilustrasikan situasi bekerja untuk membangun candi-candi pada malam hari. Bentuk tablo dan gunakan suara untuk menambah ketegangan.
- Dalam kelompok beranggotakan tujuh orang, buat adegan menjelang pagi ketika ayam berkokok dan semua memainkan lesung untuk menghentikan pekerjaan Bandung Bondowoso.
- Dalam kelompok beranggotakan tujuh orang, jadilah Candi Prambanan dan candi-candi kecil di sekitarnya dalam bentuk tablo.

Catatan:

Sahabat Guru dapat mengganti skenario dengan cerita rakyat Nusantara lainnya yang mencirikan daerah atau wilayah sekolah. Beberapa cerita rakyat dapat ditemukan melalui kode berikut.

Pranala :

<https://buku.kemdikbud.go.id/s/CRN>



Improvisasi Satu Kata

Persiapan:

- Sahabat Guru dapat menggunakan Kartu Tugas 1.3 dengan menambahkan sejumlah lokasi lainnya yang sesuai dengan kebudayaan lokal.
- Sahabat Guru memperkenalkan penggunaan properti dan tata panggung untuk menunjang penampilan dan cerita.

Instruksi:

- Sahabat Guru meminta peserta didik membentuk kelompok dengan anggota berjumlah 3—4 orang.
- Sahabat Guru mengundang perwakilan kelompok untuk mengambil potongan Kartu Tugas 1.3 secara acak sebagai panduan skenario yang akan diperankan bersama anggota kelompok.
- Kartu skenario yang terpilih didiskusikan kepada seluruh anggota kelompok.
- Peserta didik merangkai adegan dengan hanya mengucapkan satu kata.
- Sahabat Guru memberi batasan diskusi selama 1—2 menit. Sahabat Guru kemudian meminta kelompok penampil untuk menyiapkan properti yang dapat menunjang adegan yang akan dibangun.
- Properti yang dipergunakan oleh anggota kelompok dioptimalkan dengan menggunakan benda yang berada di sekitar kelas.



Contoh Adegan Kehilangan Hewan Peliharaan

(Peserta Didik 1 dan 2 berposisi di bawah panggung. Peserta Didik 3 dan 4 berposisi di atas panggung.)

Peserta Didik 1 : (datang ke arah panggung dengan sedih) “Sedih.”

Peserta Didik 2 : (mengikuti tanpa berkata-kata)

Peserta Didik 3 : (menghampiri) “Mari.” (mengajak masuk ke dalam dan bercerita)

Peserta Didik 2 : (mencari-cari) “Kelinci.”

Peserta Didik 4 : (bertanya-tanya) “Hilang?”



Gambar 1.11. Kartu Tugas 1.3



Permainan 3

Ceritakan Kepadaku

Instruksi:

- Sahabat Guru meminta peserta didik untuk mempelajari bacaan pada bagian Materi Esensial yang berjudul “Unsur-Unsur Narasi”.
- Sahabat Guru meminta peserta didik untuk membentuk kelompok berisi tiga orang.
- Sahabat Guru memberikan pembelajaran konsep aksi dan motivasi (apa), karakter (siapa), dan lokasi (di mana). Aksi adalah tujuan, motivasi memperkuat tujuan yang ingin dicapai, dan karakter adalah tokoh yang diperankan. Seorang aktor memiliki kemampuan untuk mengetahui cara berjalan dan berbicara karakter tersebut.
- Sahabat Guru menyiapkan Kartu Tugas 1.4 dan membaginya menjadi tiga tumpukan kelompok kartu: karakter, aksi, dan motivasi.

KARAKTER

PETANI

PETUGAS
KEAMANAN

PELAJAR

DOKTER

KEPALA
DESA

KAPSTER
SALON



AKSI

MENDAKI
GUNUNG

BERENANG
DI SUNGAI

JALAN-
JALAN KE
BANDUNG

TERSESAT
DI HUTAN

KE TAMAN
BERMAIN
MAL

TERJEBAK
DI LIFT

PERGI KE
MUSEUM

BERMAIN
DI SAWAH

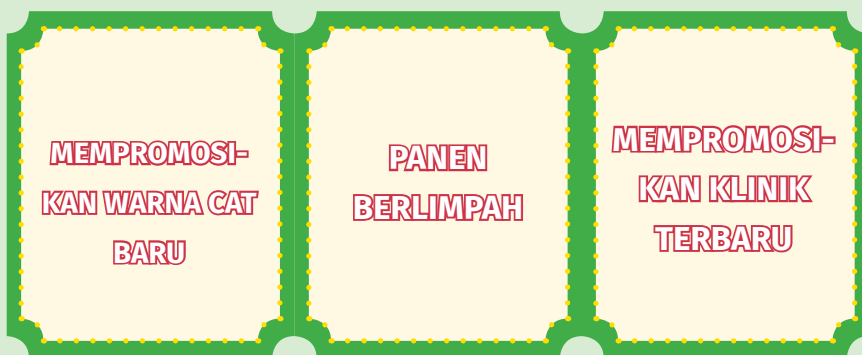
MOTIVASI

MENJAGA
HARTA
KARUN

MENDAPAT
NILAI
BAGUS

MENYUKSES-
KAN PROGRAM
DESA





Gambar 1.12. Kartu Tugas 1.4

- Sahabat Guru meminta perwakilan kelompok untuk memilih kartu-kartu yang disediakan.
- Peserta didik secara berkelompok berdiskusi untuk membangun adegan pendek berdurasi dua menit.
- Setelah waktu diskusi habis, Sahabat Guru meminta peserta didik secara berkelompok memainkan adegan di depan kelas.
- Sahabat Guru dapat menilai adegan yang dimainkan peserta didik dengan menggunakan Lembar Pengamatan 1.3 pada bagian LKPD.

d. Kegiatan Penutup

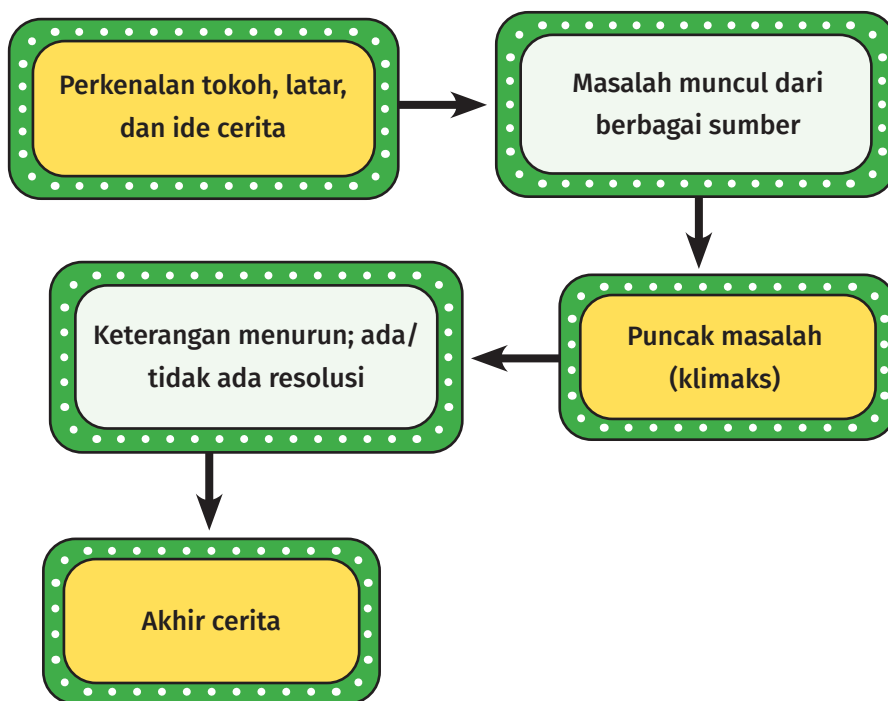
- 1) Sahabat Guru dapat menutup kegiatan dengan berdiskusi.
- 2) Sahabat Guru dapat meminta peserta didik untuk bertanya mengenai informasi yang belum dipahami dari bahan bacaan berjudul “Unsur-Unsur Narasi Cerita”.
- 3) Sahabat Guru dapat mengajak para peserta didik untuk memberikan saran yang membangun.



3. Materi Esensial

Unsur-Unsur Narasi Cerita

Sebuah cerita memiliki unsur-unsur yang membentuknya. Unsur yang membentuk cerita disebut unsur intrinsik, yang termasuk tema, latar, tokoh, dan alur. Tema merupakan pokok cerita. Latar adalah tempat dan waktu kejadian cerita. Tokoh adalah watak atau gambaran tokoh yang dibawakan. Sementara itu, alur merupakan pola cerita atau lika-liku jalan cerita. Unsur-unsur narasi cerita digunakan sebagai panduan dalam mengembangkan cerita.



Gambar 1.13. Alur Cerita

4. Nilai Profil Pelajar Pancasila dalam Kegiatan 3

Dalam Kegiatan 3 bab ini, Sahabat Guru membantu proses penguatan karakter Profil Pelajar Pancasila pada peserta didik. Sahabat Guru membimbing



peserta didik untuk mengasah kepekaan respons secara cepat terkait kondisi di lingkungan sekitarnya. Selain itu, dengan bekerja kolaboratif mewujudkan suatu karya yang memiliki makna, peserta didik bekerja sama, bergotong royong, menghormati, dan menghargai rekan-rekannya.

5. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Sebagai kegiatan pembelajaran alternatif, Sahabat Guru dapat menugaskan peserta didik untuk mengerjakan soal-soal berikut.

Jawab pertanyaan-pertanyaan berikut sesuai materi yang telah kamu pelajari dalam kegiatan ini!

- a. Sebutkan hal-hal yang boleh dan tidak boleh dilakukan dalam menciptakan teknik improvisasi!

Hal yang Boleh Dilakukan	Hal yang Tidak Boleh Dilakukan

- b. Bagaimana sikap yang sebaiknya dimiliki seorang anggota teater dalam mempersiapkan pertunjukan?

Contoh: Tidak ragu untuk menawarkan atau merespons ide kerja sama dengan teman

1) _____

2) _____



- 3) _____
- 4) _____
- 5) _____

Kegiatan 4: Asesmen Improvisasi ○

Peserta didik akan menciptakan permainan improvisasi “Halte Bus” sebagai bagian dari penilaian akhir bab ini. Sahabat Guru akan melihat ketercapaian Profil Pelajar Pancasila, yaitu sikap bergotong royong dan berpikir kreatif, melalui metode observasi (pengamatan). Pada akhir kegiatan, peserta didik diupayakan mampu menjawab pertanyaan, “Bagaimana improvisasi mengajarkan peserta didik untuk bekerja bergotong royong dan berpikir kreatif?”

1. Indikator Tujuan Pembelajaran Kegiatan 4

- Peserta didik dapat menerapkan tiga jenis dasar kompetensi improvisasi yang telah dipelajari.
- Peserta didik mampu menilai diri sendiri dan memberi juga menerima umpan balik dari teman sebaya.
- Peserta didik mampu menampilkan nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila.

2. Langkah-Langkah Kegiatan

a. Persiapan Mengajar

- 1) Sahabat Guru diperkenankan untuk menyiapkan ruangan yang cukup besar atau lapangan agar peserta didik leluasa bergerak.
- 2) Sahabat Guru dapat memperbanyak Lembar Pengamatan 1.4 peserta didik sejumlah yang diinginkan.
- 3) Sahabat Guru meminta peserta didik mempersiapkan properti yang dibutuhkan, misalnya kursi.



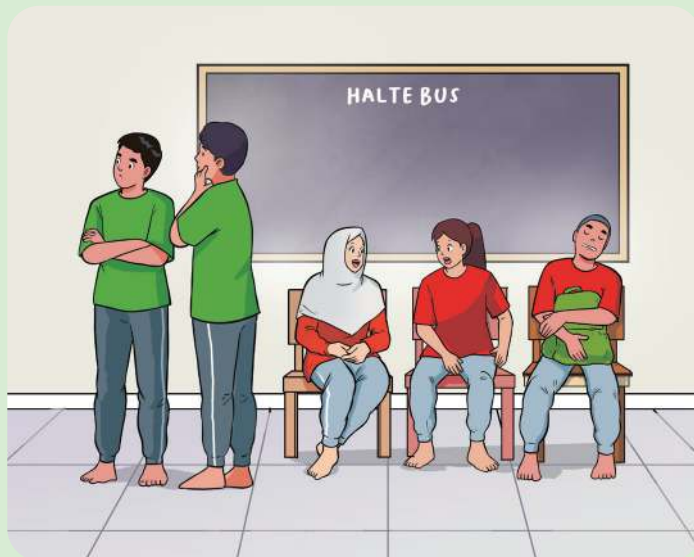
b. Kegiatan Pembuka

- 1) Sahabat Guru membagikan lembar kerja dan rubrik penilaian.
- 2) Sahabat Guru menjelaskan penggunaan rubrik dan lembar kerja untuk kegiatan inti nanti.

c. Kegiatan Inti

Sahabat Guru perlu membagi kelas menjadi dua atau tiga kelompok kecil yang terdiri dari minimal lima orang peserta didik. Berikan waktu persiapan dalam satu jam pelajaran untuk membaca rubrik dan penjelasan tugas ini, berdiskusi mengenai garis besar ide pementasan kelas, dan menyiapkan diri termasuk menyiapkan properti, kesiapan konsentrasi dan fisik peserta didik, dan alur cerita. Gunakan dua jam pelajaran berikutnya untuk asesmen dan mendiskusikan hasil akhir. Sisa jam pelajaran dapat digunakan untuk peserta didik melakukan refleksi diri secara keseluruhan.

Di Halte Bus



Gambar 1.13 Aktivitas di Halte Bus



Persiapan:

- Sahabat Guru menyiapkan potongan Kartu Tugas 1.5.
- Sahabat Guru meminta peserta didik untuk memberikan motivasi tambahan, seperti: Mengapa berada di halte bus tersebut? Apa yang ingin dicapai? Apa yang menghalangi pencapaian tujuan? Mengapa akhirnya meninggalkan halte bus?

Instruksi:

- Sahabat Guru meminta peserta didik menempatkan 3—5 kursi di depan kelas. Kursi menghadap ke arah peserta didik dan membelakangi papan tulis.
- Sahabat Guru dapat menambahkan properti lainnya seperti tempat sampah di sekitar deretan kursi, sehingga menghasilkan suasana di halte bus.
- Sahabat Guru dan peserta didik menyepakati area bermain di depan kelas sekaligus memberikan penjelasan arah hadap penonton.
- Berdasarkan imajinasi, peserta didik secara berkelompok mementaskan penggambaran kegiatan di halte bus berdasarkan kartu yang dipilih secara acak.
- Tiap pemain dapat menggunakan properti tangan, seperti tas punggung, koran, atau benda lain yang mendukung pemeranan.
- Peserta didik yang tidak bermain diminta untuk memberikan penilaian terhadap kelompok yang sedang bermain berdasarkan Rubrik Penilaian yang tersedia pada akhir bab ini.
- Sahabat Guru memberikan keleluasaan kepada peserta didik untuk menggunakan properti penunjang lainnya.
- Sahabat Guru memberikan batasan waktu pementasan selama 5—7 menit. Selama durasi pementasan, peserta didik diperkenankan melakukan monolog maupun dialog.



d. Kegiatan Penutup

Pada akhir Kegiatan 4, peserta didik yang telah melakukan penilaian berdasarkan Rubrik Penilaian diminta untuk memberanikan diri menyampaikan pendapat atau hasil penilaiannya. Sahabat Guru meminta beberapa peserta didik secara acak menyampaikan hasil pengamatan terhadap kelompok penampil di depan kelas tanpa menyebutkan identitas kelompok yang sedang dikomentari atau dikritik. Pada kegiatan ini, seluruh peserta didik diupayakan menerima masukan yang telah diberikan. Sebagai bentuk apresiasi atas hasil pengamatan, Sahabat Guru dapat memberikan tepuk tangan.

3. Materi Esensial

Asesmen Improvisasi Bermain Teater

a. Aksi Objek

Dalam aksi objek, peserta didik belajar cara berinteraksi dengan objek yang berbeda sebagai bagian dari cerita peristiwa teater. Peserta didik belajar menggunakan objek untuk menambah kedalaman karakter yang mereka mainkan dan terkait cerita yang mereka mainkan. Objek-objek tersebut harus dipilih dan digunakan dengan tujuan memperkuat tema dan suasana pada setiap adegan yang disampaikan.

b. Aksi Fisik

Tindakan fisik memberikan motivasi peserta didik untuk mengembangkan kesadaran atas tubuhnya dan ekspresi fisik secara emosional. Hal ini mencakup gerakan, yakni gerak tubuh dan bahasa tubuh yang digunakan untuk menyampaikan kepribadian, emosi, serta dinamika hubungan tanpa bergantung sepenuhnya pada kata-kata. Peserta didik mampu menyesuaikan energi dan intensitas tindakan fisik tergantung pada konteks dalam peristiwa setiap adegan yang dimainkan.



c. Aksi Narasi (Dialog)

Aksi narasi atau dialog merupakan salah satu unsur penting dalam pertunjukan teater, yang di dalamnya peserta didik dapat memupuk kemampuan berdialog secara wajar dan meyakinkan dengan pasangan dialognya. Peserta didik mampu merespons dialog pasangannya dengan cepat dan tepat, serta melakukan improvisasi bila diperlukan agar jalan cerita tetap mengalir dan menarik ditonton.

d. Asesmen Kemampuan Improvisasi

Kemampuan improvisasi dinilai melalui kemampuan peserta didik dalam mengintegrasikan ketiga aspek, yaitu aksi objek, aksi fisik, dan aksi narasi secara spontan dan bekerja sama dengan kelompoknya. Penilaian juga dilakukan terhadap aspek-aspek berikut.

- 1) Kreativitas peserta didik, yaitu kemampuan menciptakan dan mengekspresikan ide-ide baru.
- 2) Kepekaan berpasangan, yaitu kemampuan mendengarkan dan merespons pasangan main dengan mendukung adegan yang diperankan.
- 3) Penguasaan unsur materi, yang berkaitan dengan pemahaman mendalam atas karakter tokoh dalam cerita.
- 4) Fleksibilitas, yaitu kemampuan peserta didik sebagai aktor untuk beradaptasi terhadap perubahan dan kejutan selama pertunjukan.
- 5) Komunikasi nonverbal, yaitu efektif dalam menggunakan gerakan dan ekspresi untuk menyampaikan pesan.

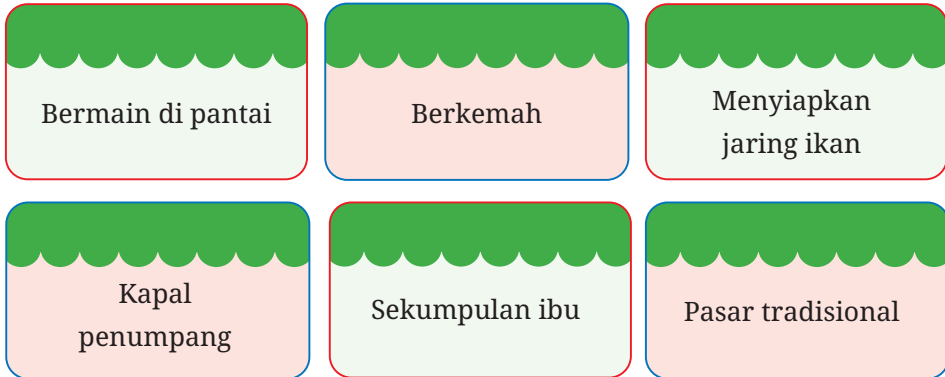
4. Nilai Profil Pelajar Pancasila dalam Kegiatan 4

Pada Kegiatan 4, peserta didik bergotong royong dan bekerja sama mewujudkan penampilan yang baik dengan kelompoknya. Keterlibatan aktif peserta didik dalam kelompoknya ketika melakukan proses nilai kerja dan menalar menunjukkan nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila yang saling menghormati dan menghargai dalam kerja sama (kolaboratif) menuju proses mewujudkan karya teater, sekaligus mengasah kepekaan terhadap kesadaran dan keyakinan hidup berkelanjutan.



5. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

- a. Peserta didik bekerja secara berpasangan. Tiap pasangan memilih salah satu kartu berikut.



- b. Sahabat Guru meminta peserta didik untuk mengamati suasana pada gambar. Kemudian Sahabat Guru meminta peserta didik untuk berimprovisasi memainkan peran berikut sesuai dengan suasana yang dipilih, dengan unsur-unsur narasi apa, siapa, dan di mana.





- c. Sahabat Guru menggunakan Lembar Pengamatan 1.4 untuk menilai penampilan peserta didik.

Catatan:

Sahabat Guru dapat menggunakan fasilitas *breakout room* untuk kegiatan berpasangan.



C. Uji Kompetensi

Uji kompetensi untuk bab ini bertujuan menguji pemahaman peserta didik mengenai aksi fisik, aksi objek, dan aksi narasi pada permainan improvisasi dengan menggunakan seluruh anggota tubuh dan suara untuk membangun cerita dan peran. Peserta didik tampil secara berkelompok, yang beranggotakan 3—5 peserta didik.

Penilaian pada uji kompetensi ini mencakup:

- 1) Penguasaan tiga dasar improvisasi (aksi fisik, aksi objek, dan aksi narasi).
- 2) Durasi pertunjukan (3—5 menit per kelompok).
- 3) Eksplorasi penggunaan tata artistik panggung.
- 4) Sikap gotong royong dan berpikir kreatif.

D. Refleksi

1. Refleksi Guru

Sahabat Guru dapat merefleksikan pembelajaran pada Bab I dengan bantuan pertanyaan-pertanyaan berikut.

- a. Apakah seluruh peserta didik (100%) telah mencapai tujuan pembelajaran? Jika tidak, berapa persen kira-kira yang sudah mencapai tujuan pembelajaran?
- b. Adakah kesulitan yang dialami peserta didik dalam mengerti konsep improvisasi? Apa yang akan Sahabat Guru lakukan untuk mengatasi kesulitan peserta didik?
- c. Apakah ada sesuatu yang menarik selama pembelajaran?
- d. Apa pertanyaan yang muncul selama pembelajaran?
- e. Jika ada, apa yang ingin Sahabat Guru ubah dari cara mengajar pada kegiatan ini?



2. Refleksi Peserta Didik

Sahabat Guru mengajukan pertanyaan-pertanyaan berikut kepada peserta didik.

- Bagaimana perasaan kamu tentang kegiatan improvisasi di kelas? Apakah kegiatan pembelajaran bab ini termasuk pengalaman menarik atau justru menakutkan? Ceritakan apa yang membuatmu berpikiran begitu!
- Apa yang telah kamu pelajari tentang bekerja dengan seseorang atau dalam kelompok dalam adegan improvisasi?
- Apa keterampilan terkuat kamu dalam berimprovisasi?

E. Interaksi dengan Orang Tua/Wali dan Masyarakat

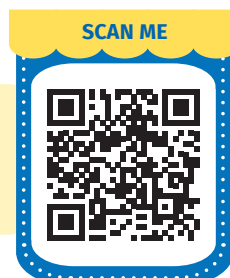
Apabila ada orang tua peserta didik yang memiliki kemampuan atau pengalaman berteater, Sahabat Guru dapat mengundang mereka dalam sesi diskusi untuk berbagi pengetahuan dan pengalaman. Sahabat Guru dapat juga mengundang seniman teater setempat untuk juga berbagi pengetahuan dan pengalaman mereka. Pada sesi diskusi ini, Sahabat Guru mendorong peserta didik untuk aktif bertanya ataupun merespons.

F. Pengayaan

- Sahabat Guru dapat memberikan pengayaan kepada peserta didik yang memiliki antusiasme berlebih atau mencapai kompetensi di atas teman sebayanya di kelas.
- Peserta didik dapat menonton video improvisasi untuk memperkuat wawasan.
- Sahabat Guru dapat mengakses video *stand-up comedy* pada tautan berikut.

Pranala :

<https://buku.kemdikbud.go.id/s/SUK>



G. Lembar Kegiatan Peserta Didik

LEMBAR PENGAMATAN 1.1

Permainan Salam Pembuka

Nama: _____

Kelas: _____

Nama Teman:

1. _____

2. _____

Jelaskan kesanmu terhadap penampilan temanmu!

Teman 1: _____

Teman 2: _____



H. Panduan Penilaian

LEMBAR PENGAMATAN 1.2

Nama: _____

Kelas: _____

Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut!

1. Berikan contoh pengalaman menerima tawaran!

2. Berikan contoh pengalaman memberikan tawaran!

3. Berdasarkan kedua contoh di atas, jelaskan pengertian improvisasi!



LEMBAR KEGIATAN PESERTA DIDIK (LKPD)
PEMBELAJARAN BERBASIS PROJEK
Improvisasi

Nama Sekolah : _____

Kelas : _____

Semester : _____

Tanggal : _____

Kelompok : _____

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____

Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik mampu memahami prosedur tiga jenis dasar permainan improvisasi.
2. Peserta didik mampu menggunakan seluruh anggota tubuh dan suara untuk membangun cerita dan peran.
3. Peserta didik mampu mendemonstrasikan tiga jenis dasar improvisasi dalam pertunjukan berdurasi 3—5 menit.
4. Peserta didik mampu mengevaluasi karya sendiri dan orang lain.
5. Peserta didik mampu mengeksplorasi penggunaan tata artistik panggung untuk menunjang peran dan jalan cerita.
6. Peserta didik mampu mencerminkan sikap bergotong royong dan berpikir kreatif.





Indikator

- Peserta didik mampu memperkenalkan diri dan memahami konsep ensambel teater.
- Peserta didik terbiasa memberikan dan menerima ide dengan menggunakan seluruh anggota tubuh untuk menciptakan sebuah adegan.
- Peserta didik terbiasa mampu merespons ide yang dilontarkan dari rangsang objek.
- Peserta didik terbiasa menggunakan properti untuk menunjang penampilan.
- Peserta didik dapat menerapkan tiga jenis kompetensi improvisasi yang telah dipelajari.
- Peserta didik mampu menilai diri sendiri dan memberi-menerima umpan balik dari teman sebaya.
- Peserta didik mampu menampilkan nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila.

Cara Pengerjaan

1. Sebelum memulai pengerjaan, peserta didik berdoa bersama sesuai dengan kepercayaan masing-masing.
2. Peserta didik membaca cara pengerjaan dengan cermat.
3. Peserta didik mengerjakan sesuai tahapan dengan baik.
4. Peserta didik melakukan diskusi atau umpan balik terkait permasalahan yang terdapat pada LKPD bersama kelompoknya.
5. Apabila ada hal yang belum dimengerti peserta didik atau anggota kelompok mengalami kesulitan, peserta didik boleh bertanya.
6. Peserta didik mengerjakan LKPD dengan teliti sesuai durasi waktu yang sudah ditentukan.

Aktivitas Pembelajaran

1. Kegiatan yang Berfokus Masalah

Dalam proses pembelajaran, terkadang masih ada gangguan yang ditimbulkan oleh teman sekelas, meskipun sudah ada tata tertib. Untuk kelancaran proses pembelajaran di kelas, peserta didik berpartisipasi dalam membuat kesepakatan kelas. Uraian tersebut berkaitan salah satu tema Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5), yaitu “Suara Demokrasi” dengan topik “Hak Berpendapat dan Berkumpul”.

2. Kerja Sama Peserta Didik

Peserta didik dipersilakan berdiskusi dengan anggota kelompoknya dalam menyelesaikan permasalahan tersebut.

3. Bimbingan Peserta Didik (Individu maupun Kelompok)

Untuk membantu dalam penyelesaian masalah, peserta didik menjawab pertanyaan-pertanyaan berikut.

a. Terkait uraian di atas, berikan jawaban pada pertanyaan-pertanyaan berikut.

1) Apa yang dimaksud dengan kesepakatan kelas?

.....

2) Apa tujuan dibentuknya kesepakatan kelas?

.....

3) Mengapa harus ada kesepakatan kelas?

.....

4) Bagaimana cara membuat kesepakatan kelas?

.....

5) Bagaimana cara berpartisipasi dalam menyampaikan pendapat dan membentuk kerja sama di dalam kelas?

.....



b. Dari jawaban-jawaban tersebut, tuliskan kesimpulanmu!

.....
.....
.....

4. Pengembangan dan Penyajian Hasil

- a. Setelah berdiskusi bersama kelompoknya, Sahabat Guru mempersilakan peserta didik untuk menyampaikan kesimpulan masing-masing kelompok.
- b. Peserta didik mengisi tabel identifikasi berikut dalam membentuk kesepakatan kelas dalam berimprovisasi.
- c. Peserta didik mengatur urutan adegan dalam setiap penampilan kelompok dan membacakan kalimat secara berpasangan ataupun perorangan di depan kelas.

No	Bentuk Kerja Ensambel	Aksi Fisik	Aksi Objek	Improvisasi (Ruang, Dialog, Properti)
1				
2				
3				
4				
5				
dst.				



LEMBAR PENGAMATAN 1.3
Permainan “Ceritakan KepadaKu”

Penilaian	Peserta didik mampu mendemonstrasikan satu aturan main dalam:	
	Aksi Objek	Aksi Narasi
Melebihi Ekspektasi (81—100)	Membuat ide yang sangat cepat sebagai reaksi atas ide teman.	Peserta didik sudah mampu mengembangkan cerita berdasarkan elemen narasi secara konsisten. Ide berkembang dan detail sesuai stimulus yang diberikan.
Berkembang (60—80)	Bereaksi terhadap ide teman setelah beberapa saat berpikir. Tampak ada kekosongan (<i>pause</i>) di antara adegan	Peserta didik sudah mampu mengembangkan cerita berdasarkan elemen narasi walaupun belum secara keseluruhan. Ide sudah mulai berkembang sesuai stimulus yang diberikan.
Belum Berkembang (<60)	Bereaksi terhadap pilihan teman tetapi ada keraguan. Banyak kekosongan pada sebagian banyak adegan.	Peserta didik belum mampu mengembangkan cerita berdasarkan elemen narasi. Ide yang dikembangkan masih lemah, membuat rekan lain membantu pada seluruh bagian. Pertunjukan berjalan sangat singkat.



LEMBAR PENGAMATAN 1.4

Pementasan

Nama:

Kelas:

Karakter:

No	Instrumen	Teknik Improvisasi	Nilai	Saran
1	Menerima semua ide, tetapi belum berinisiatif membangun dengan ide sendiri menawarkan dengan sesama rekan.	Aksi Fisik		
2	Menerima dan memberikan ide, meskipun kurang antusias.			
3	Menerima semua tawaran dengan bersemangat.			
4	Bereaksi terhadap pilihan teman tetapi ada keraguan.	Aksi Objek		
5	Bereaksi terhadap ide teman setelah beberapa saat berpikir			
6	Sudah mengembangkan cerita berdasarkan elemen narasi walaupun belum secara keseluruhan.			



7	Ide yang dikembangkan sangat terbatas.	Aksi Narasi		
8	Membuat ide yang sangat cepat sebagai reaksi atas ide teman.			
9	Sudah mengembangkan cerita berdasarkan elemen narasi secara konsisten.			
Catatan Tambahan:				



Karakter:

No	Instrumen	Teknik Improvisasi	Nilai	Saran
1	Tampak pasif di atas panggung.	Aksi Fisik		
2	Sudah mulai membangun ide rekan dengan cerita yang sesuai plot/rencana.			
3	Aktif membangun ide rekan dengan cerita yang sesuai plot/rencana.			
4	Banyak kekosongan pada sebagian adegan.	Aksi Objek		
5	Tampak ada kekosongan (<i>pause</i>) di antara adegan.			
6	Ide sudah mulai berkembang sesuai stimulus yang diberikan.			
7	Unsur narasi dalam cerita belum terlihat jelas.	Aksi Narasi		
8	Membuat ide dengan sangat cepat sebagai reaksi atas ide teman.			
9	Ide berkembang dan detail sesuai stimulus yang diberikan.			

Catatan Tambahan:

Catatan:

Nilai dapat diberikan sesuai panduan Rubrik 1.1.



RUBRIK 1.1

Penilaian Pengetahuan dan Keterampilan Improvisasi

Penilaian	Peserta didik mampu mendemonstrasikan 3 aturan main dalam improvisasi:		
	Aksi Fisik	Aksi Objek	Aksi Narasi
Melebihi Ekspektasi (81—100)	Menerima semua tawaran dengan semangat dan membangun ide rekan dengan cerita yang sesuai plot/rencana.	Sudah mengembangkan cerita berdasarkan elemen narasi walaupun belum secara keseluruhan. Ide sudah mulai berkembang sesuai stimulus yang diberikan.	Sudah mengembangkan cerita berdasarkan elemen narasi secara konsisten. Ide berkembang dan detail sesuai stimulus yang diberikan.
Berkembang (60—80)	Menerima dan memberikan ide, meskipun kurang antusias. Sudah mulai membangun ide rekan dengan cerita yang sesuai plot/rencana.	Bereaksi terhadap ide teman setelah beberapa saat berpikir. Tampak ada kekosongan (<i>pause</i>) di antara adegan.	Membuat ide yang sangat cepat sebagai reaksi atas ide teman.
Belum Berkembang (<60)	Menerima semua ide, tetapi belum berinisiatif membangun dengan ide sendiri menawarkan pada sesama rekan. Tampak pasif di atas panggung.	Bereaksi terhadap pilihan teman tetapi ada keraguan. Banyak kekosongan pada sebagian adegan.	Ide yang dikembangkan sangat terbatas. Unsur narasi dalam cerita belum terlihat jelas.



RUBRIK 1.2

Penilaian Pencapaian Profil Pelajar Pancasila

Tujuan Pembelajaran

Pada akhir pembelajaran, peserta didik mencerminkan sikap gotong royong dan berpikir kreatif.

Indikator

1. Elemen Gotong Royong, Sub-Element Saling Ketergantungan Positif dan Koordinasi Sosial
 - Peserta didik bekerja dalam ragam kegiatan kelompok yang menunjukkan bahwa anggota kelompok dengan kelebihan dan kekurangannya masing-masing dapat saling membantu memenuhi kebutuhan seperti membagi peran.
2. Elemen Berpikir Kreatif, Sub-Element Menghasilkan Karya dan Tindakan yang Orisinal
 - Mengeksplorasi dan mengekspresikan pikiran dan/atau perasaannya dalam bentuk karya dan atau tindakan, serta mengevaluasi.

Penilaian	Indikator
Melebihi Ekspektasi (81—100)	
Berkembang (60—80)	
Belum Berkembang (<60)	

Keterangan: Untuk kolom yang masih kosong, Sahabat Guru dipersilakan mengisi redaksional sesuai kebutuhan pada proses Penilaian Pencapaian Profil Pelajar Pancasila.



LEMBAR PENILAIAN KINERJA UJI KOMPETENSI

Nama Sekolah : _____

Mata Pelajaran: _____

Materi Pokok : _____

Semester : _____

Nama Siswa : _____

Kelas : _____

No	Aspek yang Dinilai	Penilaian		
		Melebihi Ekspektasi (81—100)	Berkembang (60—80)	Belum Berkembang (<60)
1	Menerapkan 3 jenis dasar/taktik permainan improvisasi.			
2	Seluruh anggota tubuh dan suara untuk membangun cerita dan peran.			
3	Penggunaan tata artistik.			
4	Kesadaran atas respons atau inisiatif terhadap lawan bermain dalam kelompok.			
5	Kerja sama kelompok yang kreatif dan mandiri.			

Catatan: Rubrik penilaian ini juga dapat digunakan Sahabat Guru pada kegiatan-kegiatan lain. Rubrik ini merupakan observasi anekdotal.



INDIKATOR PENILAIAN PEMBELAJARAN BERBASIS PROJEK

Improvisasi

Nama Sekolah:

Kelas:

Semester:

Tanggal:

Kelompok:

1.
2.
3.
4.
5.
6.

No	Indikator	Penilaian			Keterangan
		Melebihi Ekspektasi (81—100)	Ber-kembang (60—80)	Belum Ber-kembang (<60)	
1	Mampu memperkenalkan diri dan memahami konsep ensambel teater.				



No	Indikator	Penilaian			Keterangan
		Melebihi Ekspektasi (81—100)	Ber-kembang (60—80)	Belum Ber-kembang (<60)	
2.	Dapat memberikan dan menerima ide dengan menggunakan seluruh anggota tubuh untuk menciptakan sebuah adegan.				
3	Mampu merespons ide yang dilontarkan dari rangsang objek.				
4	Menggunakan properti untuk menunjang penampilan.				
5	Dapat menerapkan tiga aturan/ kompetensi improvisasi yang telah dipelajari.				



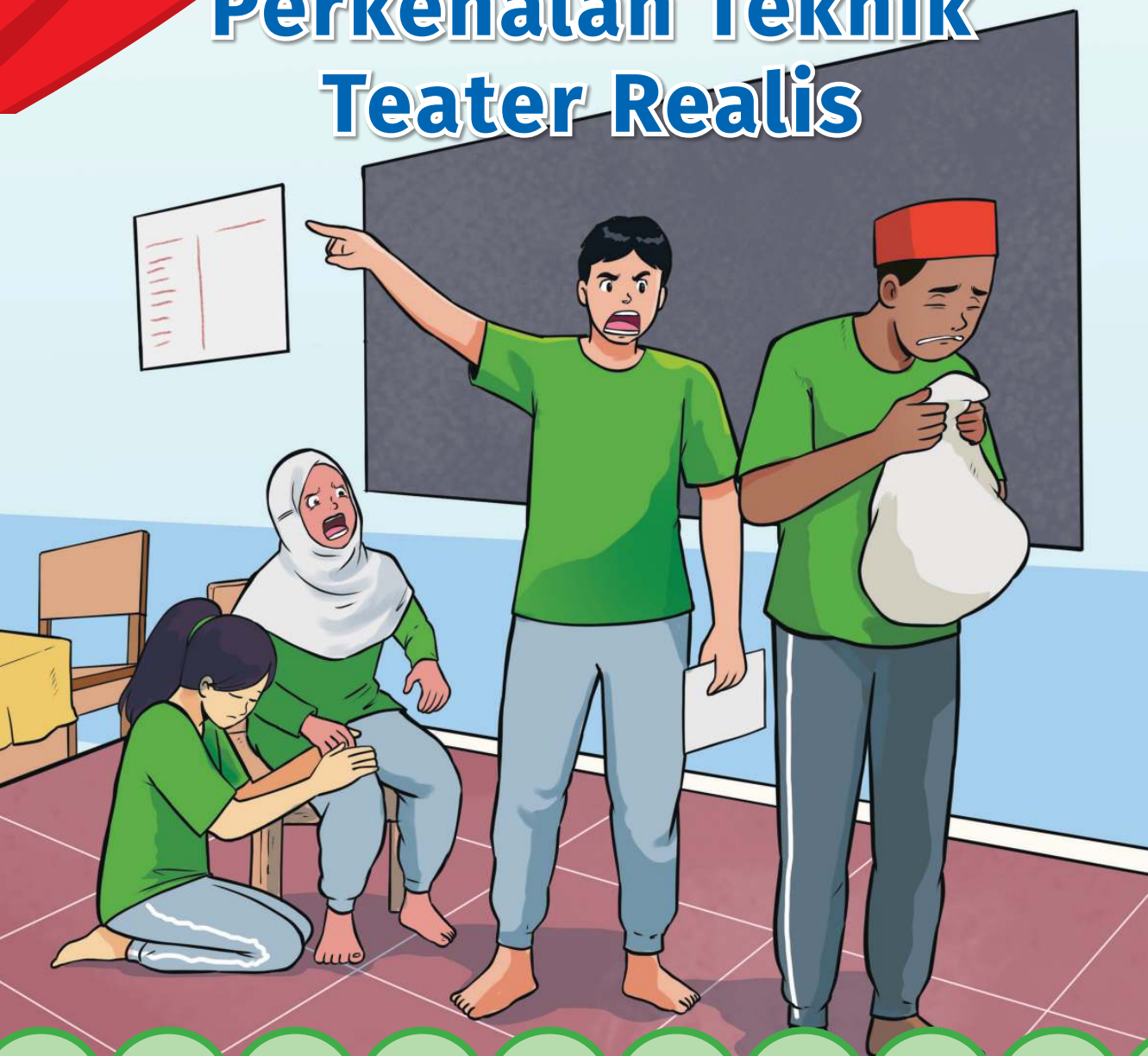
No	Indikator	Penilaian			Keterangan
		Melebihi Ekspektasi (81—100)	Ber-kembang (60—80)	Belum Ber-kembang (<60)	
6	Mampu menilai diri sendiri dan menerima umpan balik dari teman sebaya.				
7	Mampu menampilkan nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila.				



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2024
Panduan Guru Seni Teater
untuk SMP/MTs Kelas VIII (Edisi Revisi)
Penulis : Deden Haerudin, Rudi Hartono
ISBN : 978-623-388-257-6 (jil.2 PDF)



Perkenalan Teknik Teater Realis



Bagaimana cara kerja teknik realis dalam teater agar cerita tampak lebih “nyata dan hidup” di atas panggung



A. Pendahuluan

Pada bab ini, Sahabat Guru mengajak peserta didik untuk mempelajari prosedur dan teknik pemeranan gaya realis. Peserta didik dikenalkan dengan salah satu metode yang menggali teknik realis, yaitu metode Stanislavski. Teknik yang diajarkan merupakan teknik dasar dan sederhana untuk menganalisis karakter tokoh, yang disebut teknik *magic if*. Teknik *magic if* merupakan kemampuan untuk membayangkan aktor sebagai tokoh dan membayangkan kira-kira apa yang akan dilakukan si tokoh dalam suatu situasi. Pada kegiatan asesmen, peserta didik selanjutnya akan mengaplikasikan teknik *magic if* melalui konteks baru dalam bentuk bacaan dramatik atau drama radio. Penilaian akan berdasarkan rubrik dan penilaian teman sebaya untuk mengevaluasi pencapaian peserta didik serta Profil Pelajar Pancasila.

1. Tujuan Pembelajaran

- a. Peserta didik dapat mengidentifikasi konsep teknik dasar pemeranan Stanislavski secara sederhana.
- b. Peserta didik dapat menelaah karakter berdasarkan naskah yang dibaca.
- c. Peserta didik dapat menampilkan karakter yang dibaca dalam bacaan dramatik atau drama radio.
- d. Peserta didik dapat mendemonstrasikan karakter tokoh sesuai dengan naskah.
- e. Peserta didik dapat mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan penampilan diri sendiri dan/atau orang lain.
- f. Peserta didik dapat mencerminkan sikap berempati dan bergotong royong.

2. Pokok Materi

Teater realis yang diciptakan oleh Konstantin Stanislavski, yaitu seorang aktor, sutradara, dan pendiri Moscow Art Theatre, menitikberatkan kepada penyajian tema-tema kehidupan dan karakter sehari-hari, dengan latar

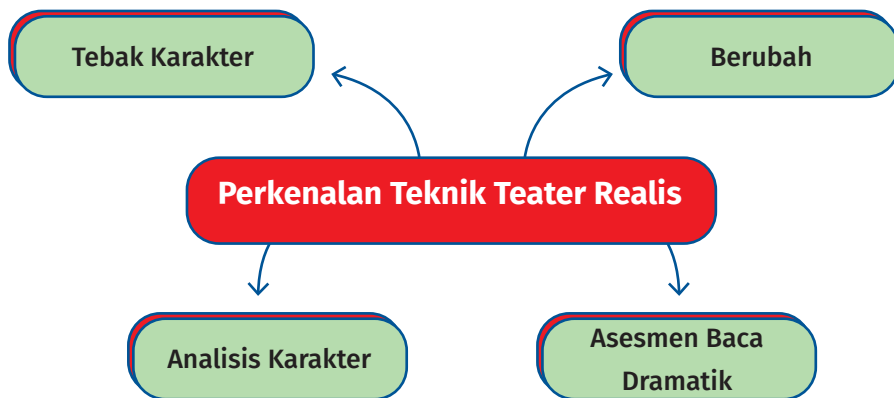


ruang dan waktu peristiwa yang nyata. Penonton diyakinkan bahwa apa yang mereka saksikan adalah refleksi dari kehidupan atau persoalan hidup yang lazim mereka alami. Stanislavski mengembangkan metode untuk para aktor dengan pendekatan sistematis, melalui pengamatan sehari-hari untuk mengembangkan kemampuan aktingnya secara jujur dari dalam dirinya. Oleh karena itu, metode-metode yang diperkenalkan dalam sistem Stanislavski sangat disarankan untuk dapat dipelajari dan digunakan dalam proses mewujudkan tokoh dalam drama.

3. Hubungan Pembelajaran Bab II dengan Materi Lain

Materi teknik teater realis berkaitan dengan mata pelajaran yang termasuk ilmu sosial, seperti Sosiologi dan Sejarah, karena cerita teater realis berorientasi pada gambaran kehidupan sehari-hari atau pengalaman hidup.

4. Peta Materi



5. Saran Periode/Waktu Pembelajaran untuk Bab II

Pembelajaran bab ini dilakukan dalam delapan (8) kali pertemuan, masing-masing dengan bobot dua (2) jam pelajaran (2×40 menit).

6. Konsep dan Keterampilan Prasyarat

Sebelum mempelajari materi bab ini, peserta didik harus telah memiliki kompetensi berikut, yang sudah dipelajari sebelumnya pada Bab I.



- a. Memahami tiga dimensi penokohan karakter dalam teater, yaitu fisik, psikologis, dan sosiologis.
- b. Memahami spontanitas dan improvisasi dalam memainkan suatu karakter

7. Apersepsi

Sebelum masuk pada kegiatan belajar, Sahabat Guru dapat mengalokasikan waktu untuk kegiatan apersepsi. Sahabat Guru memotivasi siswa agar dapat mencapai kompetensi dan karakter yang sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila, yang merupakan salah satu kriteria standar kelulusan dalam satuan pendidikan.

Sahabat Guru mengawali pertemuan dengan memberikan ucapan salam pembuka, lalu mengajak seluruh peserta didik berdoa bersama sesuai kepercayaan yang dianut masing-masing. Sahabat Guru juga dapat memberikan ucapan pembuka seperti, “Semoga hari kalian menyenangkan dan bahagia selalu.” Kemudian Sahabat Guru meminta satu orang peserta didik menceritakan sesuatu yang terjadi padanya baru-baru ini, baik di lingkungan sekolah maupun di lingkungan rumahnya. Kemudian peserta didik lain diminta merespons cerita tersebut, baik dengan cara mengajukan pertanyaan atau memberikan pendapat. Sahabat Guru bisa menerapkan SEL (*social emotional learning*) dalam pendekatan kepada peserta didik.

Kemudian Sahabat Guru mengajukan pertanyaan pemantik seperti, “Apakah kamu pernah mendengar istilah teater realis? Apakah kamu tahu artinya?” Sahabat Guru kemudian memberikan gambaran tentang teater realis yang akan dipelajari pada bab ini.

8. Penilaian sebelum Pembelajaran

Sebagai penilaian awal pembelajaran, Sahabat Guru dapat melakukannya dengan permainan “Ekspresi Berpasangan”. Tujuan permainan ini adalah agar peserta didik semakin dapat mengenali ekspresi dan mendorong proses berpikir kreatif dalam belajar berekspresi. Sahabat Guru dapat mengikuti langkah-langkah berikut.

- a. Minta peserta didik untuk bekerja berpasangan.



- b. Siapkan topik yang beragam, misalnya cerita yang menakutkan, cerita yang menggembarakan, cerita yang menyedihkan, dan lain-lain.
- c. Setelah setiap pasangan memilih topik yang disiapkan, beri waktu 3—6 menit kepada mereka untuk menyiapkan cerita dan menjelaskan cerita pilihan mereka secara tertulis.
- d. Setiap pasangan kemudian menampilkan cerita mereka.
- e. Setelah semua pasangan peserta didik tampil, Sahabat Guru dapat mengajak peserta didik untuk berdiskusi dan saling menerima umpan balik mengenai gerak tubuh, intonasi, emosi, dan ekspresi mereka dalam penampilan tersebut.

Sahabat Guru dapat melakukan penilaian peserta didik berdasarkan poin-poin berikut.

- a. Kreatif dalam mengeksplorasi ekspresi.
- b. Berkolaborasi dengan pasangannya.
- c. Penyajian dan penyampaian gerak tubuh dan tekanan suara pada saat mengucapkan dialog.
- d. Keterlibatan aktif dalam diskusi akhir penampilan.

B. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan 1: Tebak Karakter

Sahabat Guru memperkenalkan konsep membangun karakter tokoh menurut 3 dimensi, yaitu fisik, psikologis, dan sosiologis. Melalui permainan “Tebak Karakter”, Sahabat Guru mendorong peserta didik untuk mampu mengidentifikasi karakter tokoh yang dimainkan hingga mampu menciptakan berbagai karakter tokoh secara spontan.

1. Indikator Tujuan Pembelajaran Kegiatan 1

Peserta didik dapat memahami dan menerapkan konsep *magic if* dalam mewujudkan karakter.



2. Langkah-Langkah Kegiatan

a. Persiapan Mengajar

- 1) Sahabat Guru meminta peserta didik untuk mengenakan pakaian yang nyaman dan tidak membatasi pergerakan, seperti kaus dan celana olah raga.
- 2) Sahabat Guru dapat menggunakan ruang kosong yang luas tanpa meja dan kursi atau menggunakan halaman sekolah.
- 3) Sahabat Guru juga dapat mempersiapkan naskah cerita rakyat setempat atau penggalan cerita novel dari karya sastra Indonesia.

b. Kegiatan Pembuka

Pada kegiatan pembuka, Sahabat Guru dapat mengawali dengan menuliskan frasa “Karakter Realis” di papan tulis. Sahabat Guru kemudian menunjukkan kedua gambar berikut kepada peserta didik.



Gambar 2.1. Karakter Nonrealis dari Pertunjukan “Torotot Heong the Song of Kabayan”

Sutradara Deden Rengga

Sumber: Adam Panji, 2009





Gambar 2.2. Karakter Realis dari Pertunjukan “Torotot Heong the Song of Kabayan”
Sutradara Deden Rengga

Sumber: Adam Panji, 2009

Sahabat Guru mengajak peserta didik untuk mengidentifikasi perbedaan kedua gambar tersebut. Jawaban peserta didik dapat dituliskan di papan tulis untuk menemukan ciri-ciri karakter realis. Sahabat Guru kemudian menyampaikan kepada peserta didik bahwa pada akhir kegiatan ini, peserta didik akan memahami penerapan karakter dalam teater realis.

Selanjutnya Sahabat Guru mengajak peserta didik untuk mengasah kemampuan observasi melalui kegiatan pengamatan berikut. Sahabat Guru dapat mengikuti instruksi berikut.



Instruksi

- Siapkan sebuah meja di depan kelas.
- Minta peserta didik untuk memilih benda-benda di sekitarnya seperti pulpen, pensil, kunci, koin, buku, dan alat yang ada di sekolah. Letakkan benda-benda tersebut di atas meja.
- Siapkan sebuah meja di depan kelas.
- Minta peserta didik untuk memilih benda-benda di sekitarnya seperti pulpen, pensil, kunci, koin, buku, dan alat yang ada di sekolah. Letakkan benda-benda tersebut di atas meja.
- Minta peserta didik untuk mengamati seluruh benda yang ada di atas meja secara saksama selama satu menit.
- Selanjutnya, minta peserta didik untuk duduk membelakangi meja. Minta peserta didik untuk menuliskan deskripsi benda-benda yang mereka perhatikan di atas meja seakurat dan selengkap mungkin dalam buku catatan selama tiga menit.
- Kemudian peserta didik kembali menghadap ke meja dan membacakan deskripsi yang telah mereka tulis.

Berdasarkan kegiatan ini, Sahabat Guru memotivasi peserta didik dengan memberikan umpan balik bahwa penciptaan karakter dapat dilatih dengan melakukan observasi. Peserta didik harus mengasah kemampuan observasi agar dapat mengingat dan meniru gerak-gerik tokoh yang akan diperankan.



c. Kegiatan Inti

Permainan 1

Proyektil



Gambar 2.3. Permainan 'Ikuti Arahku'

Tujuan Kegiatan:

Peserta didik dapat memahami dan menerapkan konsep *magic if* dalam mewujudkan karakter.

Instruksi:

- Sahabat Guru mengajak peserta didik untuk melakukan gerakan peregangan tubuh dari kepala sampai kaki.
- Kemudian peserta didik diarahkan untuk berlari kecil mengelilingi ruangan atau lapangan sekitar lima menit atau sebanyak lima putaran.
- Sahabat Guru meminta peserta didik untuk berpasangan dan berdiri saling berhadapan.
- Sahabat Guru dapat menggunakan koin sebagai penentu.
- Sahabat Guru meminta peserta didik untuk memilih salah satu sisi koin dan secara otomatis pasangannya akan mendapatkan sisi koin lainnya.



- Sahabat Guru menjelaskan kepada peserta didik bahwa sisi koin yang muncul merupakan penentu gerak dan sisi koin yang tidak muncul sebagai peniru.
- Misalnya, koin terdiri dari sisi A dan B dilempar ke atas dan dibiarkan jatuh sehingga muncul sisi A. Oleh karena itu, peserta didik yang memilih sisi A bergerak menggunakan seluruh anggota badannya. Lalu, peserta didik yang memilih sisi B menirukan gerak yang diperlihatkan peserta didik A.

Catatan:

- Sahabat Guru mengupayakan agar area gerak peserta didik dibatasi.
- Selain itu, Sahabat Guru membatasi gerak peserta didik agar hanya menggunakan tubuh tanpa properti tambahan.

Permainan 2

Tamu Rahasia



Gambar 2.4. Memerankan Tokoh Utusan Daerah



Gambar 2.5. Menebak Daerah atau Negara Asal Penampil

Instruksi:

- Sahabat Guru meminta peserta didik membuat kelompok beranggotakan empat orang.
- Secara rahasia, Sahabat Guru memberikan instruksi kepada tiap kelompok untuk menampilkan peran sebagai rombongan tamu atau utusan dari suatu daerah atau negara.
- Sahabat Guru memperkenalkan peserta didik untuk memilih properti dari benda-benda yang ada di sekitarnya, seperti alat sekolah, sapu, ember, dan lain-lain, untuk mendukung penampilan.
- Sahabat Guru meminta peserta didik untuk menampilkan peran utusan daerah atau negara yang dipilihkan selama 3—5 menit di depan kelas.
- Kelompok yang tampil diwajibkan memberi gambaran asal daerah tanpa menyebutkankan nama daerah/negaranya.
- Anggota kelompok lain diminta untuk menerka asal daerah atau negara kelompok penampil.
- Pada akhir kegiatan ini, Sahabat Guru memberi komentar dan arahan kepada setiap kelompok agar peserta didik dapat fokus pada identitas tokoh yang dimainkan.



Catatan:

Sahabat Guru dapat memberikan situasi baru, misalnya, tamu yang datang merupakan kelompok profesi kerja

Permainan 3

Observasi Luar Kelas

Instruksi:

- Sahabat Guru meminta peserta didik untuk membawa selembar kertas dan alat tulis.
- Sahabat Guru mengajak peserta didik untuk berkegiatan di luar kelas.
- Sahabat Guru meminta peserta didik untuk mengamati perilaku satu orang dan mencatat hasil pengamatan pada selembar kertas yang dibawa.
- Sahabat Guru membatasi pengamatan yang dilakukan peserta didik selama 10—15 menit, kemudian kembali ke dalam kelas.
- Peserta didik diminta untuk mengingat kembali perilaku orang tersebut berdasarkan posisi berdiri, posisi kaki dan tangan, dan kegiatan yang mereka sedang perbuat.
- Sahabat Guru selanjutnya meminta peserta didik menirukan orang tersebut untuk ditampilkan di depan kelas.
- Peserta didik dapat melihat kembali catatan yang ditulis sebagai alat bantu ingat.
- Sahabat Guru meminta peserta didik untuk membangun sebuah karakter dengan memberikan situasi seperti berikut.

Kegiatan pada pagi hari

bangun tidur, sarapan, gosok gigi,
pergi ke sekolah

Kegiatan pada siang hari

makan siang, pergi ke suatu
tempat, melakukan kegiatan (pilih
kegiatanmu), kembali ke rumah

d. Kegiatan Penutup

- 1) Sahabat Guru meminta peserta didik kembali fokus ke tulisan “Karakter Realis” di papan tulis.
- 2) Sahabat Guru mengundang peserta didik untuk menjawab pertanyaan berikut.
 - a) Apa pengertian karakter?
 - b) Bagaimana penerapan karakter dalam teater realis?
- 3) Sahabat Guru memberikan konfirmasi sembari menjelaskan pentingnya memahami karakter dalam berperan.

3. Materi Esensial

Metode Stanislavski: Panduan dalam Teater Realis

Stanislavski yang bernama lengkap Konstantin Stanislavski dikenal sebagai orang yang sangat berpengaruh dalam perkembangan teater realis hingga saat ini. Tokoh yang lahir pada tanggal 17 Januari 1863 ini menggagas sebuah metode teater yang dikenal dengan sebutan metode Stanislavski. Stanislavski menuangkan gagasan dalam tiga buah buku. Ketiga buku tersebut, yaitu *An Actor Prepares*, *Building a Character*, dan *Creating a Role*, dituliskan seperti penulisan jurnal catatan harian atau yang dikenal sebagai diari Stanislavski. Buku-buku tersebut merupakan proses perjalanan seorang aktor menuju pementasan. Proses tersebut selanjutnya menjadi cikal bakal metode Stanislavski.

Stanislavski menciptakan metode ini dilandasi oleh kurangnya latihan fisik bagi aktor. Kebanyakan para aktor memerankan tokoh tanpa memperhatikan teknik *inner acting* (akting dari dalam hati). Para aktor melatih dirinya sesuai dengan kebutuhan naskah dan sedikit melupakan cara membangun emosi penonton melalui para tokoh yang dimainkan.

Pengajaran yang dimaknai dari ketiga buku yang disebutkan sebelumnya merupakan kaidah utama yang timbul dari kehakikatan hukum alam yang difungsikan oleh manusia. Sederhananya, segala perilaku manusia dalam proses berkreasi dibentuk menjadi keilmuan



yang berlaku bagi semua orang. Stanislavski kemudian menamai sistem ini sebagai Dasar-Dasar Tata Seni Drama.

Fokus metode Stanislavski ini berpusat pada pikiran, keinginan, dan emosi aktor. Stanislavski memahami bahwa pikiran, keinginan, dan emosi aktor adalah wujud psikologi yang wajib dipentaskan di atas panggung. Sisi psikologis yang diperankan aktor dalam tokoh akan mengundang respons penonton untuk lebih memaknai pertunjukan yang ditontonnya.

Metode Stanislavski merupakan tahapan sistematis seorang aktor yang melibatkan seluruh elemen akting dalam menciptakan tokoh. Sebagaimana diketahui bersama, seorang aktor memerlukan sejumlah latihan fisik dan vokal untuk membentuk tubuh. Latihan fisik dan vokal dilakukan melalui tingkatan tertentu dan terstruktur dengan baik. Hal tersebut dilakukan agar seorang aktor dapat menyesuaikan dengan kebutuhan yang dituntut oleh sutradara berdasarkan naskah yang akan dimainkan.

Penekanan metode Stanislavski berpusat pada proses pengalaman seorang aktor yang tertanam secara sadar maupun tidak dalam melakukan aktivitas kesehariannya. Adapun Stanislavski mengupayakan segala hal yang dilakukan aktor merupakan wujud pengalaman sadarnya. Pengalaman sadar dapat diperoleh melalui latihan menirukan gerak, gaya bicara, maupun kebiasaan-kebiasaan orang yang berada di sekitar kita, misalnya teman, guru, penjaga sekolah, maupun orang lainnya.

Proses pemerhatian orang lain akan membentuk secara perlahan tindakan menyerupai sehingga sesekali kita akan tampak bagi orang lain menyerupai orang yang kita tirukan. Proses ini disebut oleh Stanislavski sebagai pengalaman di bawah sadar. Tak perlu khawatir, pada dasarnya pengalaman bawah sadar ini masih dapat dikendalikan. Pengendalian pengalaman bawah sadar dapat dilakukan dengan memadukan keseluruhan pengalaman.

Pengalaman sejatinya diharapkan memberikan kontribusi pada tubuh, jiwa, dan pikiran yang dapat dirasakan oleh orang sekitar. Secara sederhana, memerankan gerak berjalan orang tua harus dilalui dengan latihan fisik menirukan sejumlah gerak jalan orang lain yang lebih tua.



Tak hanya tubuh yang harus dilatihkan pengalaman tersebut, melainkan juga pemikiran dan jiwa. Pelatihan pemikiran dan jiwa dapat dikemas dengan mengupayakan pengalaman emosi pada tokoh yang akan dimainkan selama proses pelatihan berlangsung.

Perlu digaribawahi bahwa emosi yang dilatihkan merupakan emosi tindakan fisik. Emosi tindakan fisik dapat diartikan sebagai motif atau rangsang bergerak dalam melakukan tindakan. Perlu dibedakan bahwa emosi tindakan fisik hanya sebatas memberikan rangsang pada pikiran aktor atas alasan dalam melakukan akting. Misalnya, tokoh anak manja akan mudah sedih hingga merengek-rengok saat keinginannya tidak dituruti orang tuanya, tetapi anak manja tersebut akan marah jika keinginannya tidak dituruti oleh teman sebayanya.

Penguasaan yang baik, sistematis dan terjaga atas proses latihan mengalami akan membantu memunculkan *sense of art* (rasa penciptaan seni). Namun jika tidak dikuasai, konsekuensinya penonton melihat Anda memerankan tokoh tetapi tidak merasakan emosional tokoh yang dimainkan.

4. Nilai Profil Pelajar Pancasila dalam Kegiatan 1

Kegiatan 1 dalam pembelajaran Bab II ini diharapkan dapat membiasakan peserta didik dalam kerja sama kelompok untuk memunculkan daya kreatif. Peserta didik berkolaborasi dalam bekerja dengan kelompoknya sehingga dapat saling menghargai, saling memberikan dukungan dan kontribusi nyata pada proses penciptaan tokoh dengan segala karakter, serta memperlihatkan semangat gotong royong yang tidak lain adalah salah satu nilai utama dalam Profil Pelajar Pancasila.

5. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Sebagai kegiatan pembelajaran alternatif, Sahabat Guru dapat memberikan penugasan individu kepada peserta didik. Sahabat Guru meminta peserta didik untuk memilih tokoh terkenal, misalnya pahlawan super. Setiap peserta didik memilih pahlawan super yang berbeda-beda tetapi dilarang



memberitahukan tokoh pilihannya pada peserta didik lain. Peserta didik diberi kesempatan untuk berlatih memerankan tokoh pilihannya dan peserta didik lain menebak karakter yang sedang diperankan.

Sahabat Guru dapat membuat kegiatan ini seperti kegiatan inti biasa, tetapi penilaian peserta didik dilakukan secara individu, baik berdasarkan penampilan perannya maupun kemampuan peserta didik dalam menebak karakter yang sedang ditampilkan peserta didik lain.



Gambar 2.6. Gundala, Pahlawan Super Asal Indonesia
Sumber: Xrephus/Wikimedia Commons (2019)

Catatan:

Sahabat Guru dapat mengganti tokoh pahlawan super dengan karakter pedagang, karakter guru yang paling berkesan, atau peran-peran lainnya.

Kegiatan 2: Berubah

Pada kegiatan ini, peserta didik diperkenalkan dengan metode akting Stanislavski. Peserta didik berlatih membangun karakter tokoh yang nyata dalam kehidupan sehari-hari. Peserta didik semakin memperkuat pemahamannya mengenai metode *magic if* untuk membayangkan diri berada pada serangkaian situasi imajinatif. Prinsip dasar *magic if* yaitu dengan membayangkan apa yang akan dilakukan dan bagaimana menghadapi situasi tertentu.

1. Indikator Tujuan Pembelajaran Kegiatan 2

- Peserta didik mampu memahami dan mengaplikasikan konsep *magic if* Stanislavski untuk mewujudkan karakter.



- Peserta didik mampu menggali kemampuan dalam mengungkap kreativitas diri dalam berakting gaya realis.

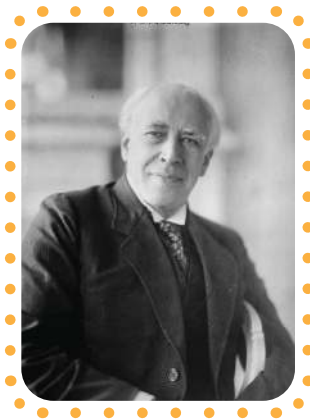
2. Langkah-Langkah Kegiatan

a. Persiapan Mengajar

- 1) Sahabat Guru dapat membaca bahan bacaan guru pada akhir bab.
- 2) Sahabat Guru meminta peserta didik untuk mengenakan pakaian yang nyaman dan tidak membatasi pergerakan, seperti kaus dan celana olah raga atau kaus latihan teater.
- 3) Sahabat Guru dapat menggunakan ruang kosong yang luas tanpa meja dan kursi atau menggunakan halaman sekolah.

b. Kegiatan Pembuka

- 1) Sahabat Guru mengawali kelas dengan menjelaskan secara ringkas mengenai topik yang akan dipelajari dan memberitahukan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada kegiatan ini, yaitu penerapan konsep *magic if* dalam perwujudan karakter.
- 2) Sahabat Guru memperkenalkan sosok yang tampak pada gambar berikut secara singkat.
- 3) Sahabat Guru menyampaikan informasi mengenai sosok tersebut melalui kegiatan permainan berburu harta karun.



Gambar 2.7. Konstantin Stanislavski

Sumber: Picryl (1900)



Berburu Harta Karun

Tujuan Kegiatan

Peserta didik dapat menggali dan mengumpulkan informasi yang relevan.

Prosedur kegiatan

- Sahabat Guru dapat memfotokopi Kartu Tugas 2.1 sesuai jumlah kelompok yang akan dibuat. Potong kartu-kartu tersebut lalu gulung kecil-kecil.

Konstantin Stanislavski adalah seorang aktor dan sutradara panggung yang berasal dari Rusia, yang mengembangkan metode akting naturalistik yang dikenal sebagai 'metode Stanislavski'. Metode ini digunakan oleh aktor-aktor film untuk membangun karakter mereka.

Lahir pada tahun 1863 di Moskow, Rusia, Konstantin Stanislavski mulai bekerja di teater sejak remaja, kemudian menjadi seorang pemain drama dan sutradara produksi panggung yang terkenal.

Dia berasal dari keluarga yang mencintai teater. Neneknya adalah seorang aktris Perancis dan ayahnya membangun sebuah panggung teater di rumahnya untuk bermain peran.

Selama tahun-tahun awal Teater Seni Moskow, Stanislavski bekerja untuk menciptakan dan menyediakan panduan bagi aktor untuk belajar menciptakan dan mendalami peran secara konsisten.



Dia ikut mendirikan teater di Moskow, Rusia, dan mengembangkan kinerja proses yang dikenal sebagai metode akting. Metode ini memungkinkan seorang aktor untuk menggunakan sejarah pribadi mereka, pengalaman pada masa lalu, dan pengamatan dalam mengekspresikan emosi yang jujur.

Dia percaya bahwa aktor dibutuhkan di atas panggung harus dapat menampilkan emosi yang jujur. Untuk melakukannya, mereka dapat memanfaatkan perasaan yang mereka alami dalam hidup mereka sendiri.

Gambar 2.8. Kartu Tugas 2.1

- Sahabat Guru memberitahukan ada sejumlah gulungan yang berisikan informasi penting mengenai sosok pada Gambar 2.7.
- Sahabat Guru meminta peserta didik untuk membentuk kelompok beranggotakan 4—6 orang.
- Sahabat Guru dapat meminta peserta didik untuk berada di koridor kelas dan menutup mata selama proses menyembunyikan gulungan informasi. Jika tidak, peserta didik diminta tetap berada di kelas selama Sahabat Guru menyembunyikan gulungan tersebut di halaman sekolah.
- Sahabat Guru memastikan bahwa tempat persembunyian gulungan-gulungan informasi masih berada dalam jangkauan peserta didik dan tidak berpotensi mencederai.
- Sahabat Guru meminta peserta didik berkumpul untuk mendengarkan pengarahan mengenai aturan permainan.
- Sahabat Guru dapat menunjukkan foto pada Gambar 2.7 dan/atau menuliskan kalimat: “Siapa dia?” di papan tulis.
- Sahabat Guru meminta peserta didik untuk mencari gulungan informasi di area yang telah disiapkan selama 5—10 menit



- Setelah waktu habis, Sahabat Guru bersama peserta didik meminta peserta didik melaporkan hasil temuan yang telah ditemukan.
- Selanjutnya Sahabat Guru dapat mendiskusikan jawaban dari kalimat tanya yang telah dituliskan.
- Beri apresiasi bagi kelompok yang telah berhasil mengumpulkan keenam informasi mengenai tokoh yang ditanyakan.

c. Kegiatan Inti



Permainan 1

Tiru Emotikon



Gambar 2.9. Kegiatan Tiru Emotikon

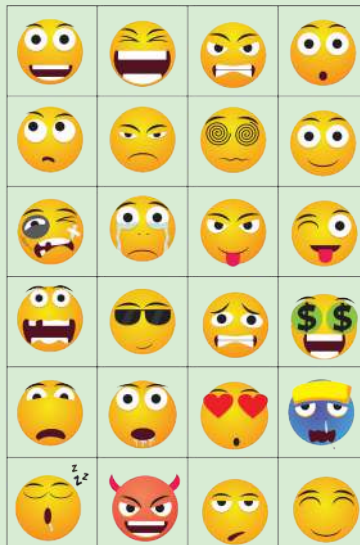
Tujuan Kegiatan

Peserta didik dapat menerapkan prinsip gerak halus dan melatih pengolahan ekspresi wajah.



Prosedur Kegiatan

- Sahabat Guru memperkenalkan peserta didik tentang gerak halus, yakni gerak raut wajah atau perubahan ekspresi yang ditimbulkan oleh pengaruh emosi seperti marah, sedih, gembira, dan sebagainya.
- Sahabat Guru memfotokopi gambar emotikon berikut sebanyak yang dibutuhkan dan memotongnya hingga menjadi kartu ekspresi.



Gambar 2.10. Kartu Ekspresi

- Sahabat Guru memasukkan kartu-kartu ekspresi tersebut ke dalam wadah lalu meminta peserta didik satu per satu maju ke depan untuk mengambil kartu ekspresi yang akan diperankan.
- Peserta didik yang telah mengambil kartu ekspresi secara acak berdiri di depan kelas dan memeragakan ekspresi sesuai dengan kartu yang dipilihnya.
- Peserta didik lain diminta untuk menebak ekspresi yang sedang diperagakan oleh temannya di depan.



Aku Menjadi



Gambar 2.11. Kegiatan “Aku Menjadi”

Tujuan Kegiatan

- Sahabat Guru meminta peserta didik untuk duduk membentuk lingkaran besar.
- Sebagai penyemangat, sebaiknya Sahabat Guru membuka materi dengan berakting atau bermonolog singkat menjadi seorang tokoh tua yang mengungkapkan tentang kesedihannya dengan berbagai rasa sakit yang dirasakan dan kekhawatirannya atas masa depan anak cucunya dalam menghadapi kondisi zaman yang semakin sulit dimengerti.
- Sahabat Guru disarankan menggunakan properti pendukung seperti kumis, topi, tongkat, dan lainnya untuk lebih meyakinkan.
- Setelahnya, Sahabat Guru mengadakan tanya jawab dengan peserta didik mengenai peran yang dimainkan.

- Sahabat Guru mengajukan pertanyaan-pertanyaan berikut pada peserta didik.
 - a) Bagaimana cara memerankan kesedihan kakek tersebut?
 - b) Pengalaman pribadi apa yang dapat digunakan agar dapat menjadi seorang kakek atau yang bersedih?
- Sahabat Guru dapat memberikan kesimpulan bahwa inilah konsep *magic if* yang ditawarkan oleh Stanislavski.
- Sahabat Guru meminta peserta didik untuk memainkan karakter baru. Sahabat Guru meminta peserta didik untuk membayangkan sosok karakter yang ingin dibangun berdasarkan panduan berikut.
 - a) Tentukan usia: kanak-kanak, anak-anak, remaja, dewasa, atau lansia.
 - b) Tentukan kondisi kejiwaan: nyaman, cemas, iri hati, rendah diri, dan sejenisnya.
 - c) Tentukan perasaan: bahagia, sedih, atau datar.
 - d) Tentukan permasalahan.
 - e) Tentukan latar belakang sosial.
- Selanjutnya, Sahabat Guru menjelaskan kepada peserta didik mengenai *magic if* sebagai kemampuan aktor dalam berimajinasi untuk mewujudkan sosok dan kondisi perasaan yang dialami sebagai tokoh.
- Sahabat Guru dapat meminta peserta didik untuk senantiasa ingat pada pertanyaan inkuiri berikut sebelum mempraktikkan metode *magic if*.
 - a) Apa yang saya lakukan jika saya adalah tokoh ...?
 - b) Apa yang saya pikirkan jika saya adalah tokoh ...?
 - c) Apa yang saya rasakan jika saya adalah tokoh....?



- Sebagai alternatif, Sahabat Guru dapat meminta peserta didik untuk mengisi Lembar Kerja 2.1 yang tersedia pada akhir bab ini untuk memperdalam karakter mereka.
- Selanjutnya, Sahabat Guru menginstruksikan peserta didik untuk membuat kelompok yang beranggotakan 4—5 orang.
- Sahabat Guru meminta tiap kelompok membuat peristiwa di suatu tempat, misalnya terminal, rumah sakit, pasar, tempat olahraga, dan lain-lain.
- Sahabat Guru meminta tiap peserta didik dalam kelompok memilih peranan tokoh yang datang ke tempat itu dengan berbagai karakter dan kepentingan yang berbeda. Lihat Gambar 2.10.
- Sahabat Guru memberikan peserta didik alokasi waktu yang cukup untuk berdiskusi dalam kelompoknya dan mencoba berlatih.
- Sahabat Guru memberikan peserta didik petunjuk dan semangat supaya sasaran tercapai.
- Selanjutnya, Sahabat Guru meminta peserta didik untuk menampilkan hasil diskusi dan latihannya di depan kelas.

d. Kegiatan Penutup

Sebagai penutup kegiatan, Sahabat Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengungkapkan kesan mereka selama pembelajaran. Peserta didik juga dipersilakan untuk menyuarakan keluhan atau kesulitan yang mereka alami selama pembelajaran. Sahabat Guru kemudian memberikan komentar yang memotivasi dan ulasan pada setiap tampilan kelompok sembari menjelaskan pentingnya memahami karakter dalam berperan.



3. Materi Esensial

Elemen Akting: *Magic If* (Keajaiban Jika)

Stanislavski menyatakan bahwa aktor dapat meyakini segala kemungkinan atas sejumlah kejadian. Aktor dirangsang untuk senantiasa menjawab pertanyaan yang dilontarkan pada dirinya, “Apa yang akan aku lakukan jika ...?” Kalimat yang melengkapi pertanyaan tersebut menjadi sebuah teknik yang memasukkan tujuan tokoh menjadi tujuan aktor. Kedua kata “keajaiban jika” dapat memberikan stimulus yang kuat bagi *inner action* dan tindakan fisik. Stimulus atau rangsangan yang muncul dalam benak aktor ketika melengkapi kalimat tanya tersebut adalah upaya sistematis pikiran aktor dalam membayangkan cara dan tahapan-tahapan apa yang akan dilakukan aktor dalam menghadapi situasi tertentu.

Penggambaran di atas dapat disederhanakan bahwa *magic if* adalah kemampuan aktor dalam membayangkan langkah-langkah yang dilakukan tokoh terhadap situasi dan kondisi fiksi. *Magic if* sebagai bagian dari sistem Stanislavski menekankan pada pembiasaan pikiran dan jiwa secara bersamaan atas kondisi tertentu yang disiapkan. Tujuan pembiasaan dari pola pelatihan *magic if* tersebut adalah memunculkan laku natural dan respons otomatis si tokoh atas kondisi imajiner.

4. Nilai Profil Pelajar Pancasila dalam Kegiatan 2

Sahabat Guru, tahapan menciptakan akting cara teater realistik dengan metode Stanislavski menjadi sarana berlatih dalam membentuk karakter peserta didik melalui imajinasi dan rancangan bentuk pertunjukan dalam semangat kerja sama dan gotong-royong. Latihan proses penciptaan ini secara langsung menguatkan nilai bergotong-royong dalam Pancasila, juga membantu peserta didik untuk belajar bekerja sama (kolaboratif) dalam memberikan kontribusi dan dukungan serta saling menghargai dalam membuat pertunjukan teater.



5. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Sebagai alternatif untuk kegiatan pembelajaran, Sahabat Guru dapat meminta peserta didik untuk melakukan monolog seperti yang telah dilakukan pada Kegiatan Inti. Sahabat Guru dapat menentukan aturan lain dibandingkan pada Kegiatan Inti agar tidak memberi kesan pengulangan.

Kegiatan 3: Analisis Karakter

Pada kegiatan ini, Sahabat Guru memberikan beberapa contoh naskah pendek untuk dianalisis karakter tokohnya. Kegiatan ini juga dikenal dengan istilah bedah naskah. Kalau tidak ada naskah pendek, Sahabat Guru dapat menggunakan cuplikan dari naskah panjang, yaitu dengan mengambil beberapa adegan saja. Secara berkelompok, peserta didik berlatih untuk menganalisis karakter tokoh dalam naskah.

1. Indikator Tujuan Pembelajaran Kegiatan 3

- Peserta didik mampu memahami dan mengaplikasikan konsep *magic if* Stanislavski untuk mewujudkan karakter berdasarkan naskah.
- Peserta didik mampu menggali kemampuan dalam mengungkap kreativitas diri dalam berakting gaya realis.

2. Langkah-Langkah Kegiatan

a. Persiapan Mengajar

- 1) Sahabat Guru meminta peserta didik untuk mengenakan pakaian yang nyaman dan tidak membatasi pergerakan, seperti kaus dan celana olah raga atau kaus latihan teater khusus.
- 2) Sahabat Guru dapat menggunakan ruang kosong yang luas tanpa meja dan kursi atau menggunakan halaman sekolah.



b. Kegiatan Pembuka

Aku Menjadi



Gambar 2.12. Permainan Gerak Lirik

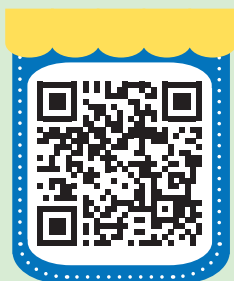
Tujuan Kegiatan:

Sahabat Guru meminta peserta didik untuk melakukan gerakan teatral berdasarkan lirik lagu yang diperdengarkan

Persiapan

- Sahabat Guru mengawali kelas dengan menjelaskan secara ringkas mengenai topik yang akan dipelajari dan memberitahukan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada kegiatan ini.
- Sahabat Guru menyiapkan pengeras suara yang terhubung ke laptop atau alat pemutar lagu.
- Sahabat Guru menyiapkan sejumlah lagu yang menarik bagi peserta didik, seperti contoh berikut. Sahabat Guru boleh memilih lagu lain sesuai kondisi di kelas.





Pranala :

1. <https://buku.kemdikbud.go.id/s/PP>
2. <https://buku.kemdikbud.go.id/s/PT>
3. <https://buku.kemdikbud.go.id/s/LLB>

Persiapan

- Sahabat Guru dapat memutar lagu tersebut secara daring ataupun memutar unduhannya.
- Sahabat Guru memperdengarkan salah satu lagu dan meminta peserta didik untuk menyimak lirik lagu tersebut secara saksama.
- Selanjutnya, Sahabat Guru meminta peserta didik berdiri dan membuat jarak yang cukup untuk bergerak.
- Sahabat Guru meminta peserta didik untuk melakukan gerakan sesuai dengan lirik yang diperdengarkan pada putaran ke-2 seperti pada Gambar 2.11.
- Sahabat Guru dapat memberi jeda agar kegiatan permainan menjadi lebih menarik. Pada saat jeda, peserta didik diwajibkan diam mematung seperti manekin hingga lagu diputar kembali.

Catatan:

- Peserta didik diberi motivasi untuk bergerak dengan penuh ekspresi sehingga menimbulkan kelucuan organik.



c. Kegiatan Inti

Permainan 1

Tahu Peran

Persiapan

- Sahabat Guru meminta peserta didik untuk membentuk kelompok beranggotakan 5 orang.
- Sahabat Guru memfotokopi naskah yang disediakan pada akhir bab.

Prosedur Kegiatan

- Sahabat Guru membagikan naskah tersebut kepada peserta didik.
- Sahabat Guru menjelaskan langkah-langkah untuk mengetahui karakter tokoh dengan menggunakan Lembar Kerja 2.2.
- Sahabat Guru meminta peserta didik menerapkan teknik analisis karakter metode Stanislavski dengan menjawab pertanyaan: Siapa aku? Di mana aku? Kapan ini terjadi? Apa yang aku inginkan? Mengapa aku menginginkan itu? Bagaimana aku bisa mendapatkan itu? Apa yang perlu aku atasi?
- Sahabat Guru meminta setiap kelompok membagi tugas kepada anggotanya untuk berkonsentrasi menganalisis satu karakter per anggota.
- Sahabat Guru membatasi kegiatan analisis karakter selama 5—10 menit.
- Selanjutnya, Sahabat Guru meminta peserta didik untuk membaca naskah.





Gambar 2.13. Kegiatan Membaca Naskah

- Sahabat guru memantau aktivitas peserta didik dengan menggunakan asesmen/penilaian kerja kelompok pada akhir bab dan memberikan arahan pada peserta didik seandainya mereka mengalami kendala dalam proses analisis naskah.





Permainan 2

Dering Telepon

Catatan Kegiatan

Sahabat Guru dapat mempraktikkan Permainan 2 ini apabila peserta didik dinilai telah mencapai tujuan pada Permainan 1.

Prosedur Kegiatan

- Sahabat Guru meminta peserta didik untuk tetap dalam karakter yang dipilih pada Permainan 1.
- Sahabat Guru meminta peserta didik untuk berimprovisasi dengan stimulus dering telepon.
- Sahabat Guru menentukan area bermain di depan kelas.
- Peserta didik secara berkelompok dibebaskan beraktivitas seperti belajar, makan, menonton TV, dan sebagainya dalam karakter tokoh yang dipilih.
- Sahabat Guru meminta peserta didik untuk bereaksi saat mendengar telepon berdering.
- Sahabat Guru meminta peserta didik untuk bereaksi dengan telepon imajinatif, dapat berupa telepon umum, telepon rumah, telepon genggam, dan sejenisnya.
- Peserta didik diperkenankan menjawab panggilan tersebut dengan suara dan gerak-gerik karakter tokoh yang mereka pilih.
- Setelah peserta didik selesai menjawab telepon, karakter kembali melanjutkan kegiatan semula hingga selesai.
- Jika peserta didik merasa kurang percaya diri, peserta didik dapat bekerja secara berpasangan dan saling melakukan panggilan telepon.



d. Kegiatan Penutup

- 1) Pada akhir kegiatan, peserta didik mempresentasikan hasil analisis karakter dalam setiap kelompok naskah.
- 2) Sahabat guru mencermati dan memberikan ulasan pada presentasi kelompok peserta didik dan memberikan koreksi apabila ada analisis yang tidak sesuai.

3. Materi Esensial

Bit

Bit merupakan penggabungan sejumlah elemen akting yang digagas Stanislavski. Penggabungan tersebut terdiri atas pelatihan rangsang atas keadaan tertentu, antara lain imajinasi, konsentrasi terhadap perhatian, kebenaran dan keyakinan, serta kecepatan dan tingkat intensitas gerak aktor. Keseluruhan elemen tersebut digambarkan sebagaimana ilustrasi berikut ini.

Aktor diminta untuk menguraikan peran akting mereka menjadi “bagian” yang terpisah. Setiap bit dibedakan oleh peristiwa yang berbeda dan ada motivasi tertentu. Sebagai contoh, dalam sebuah adegan, seorang tokoh berdiri di atas kursi, memegang meja, mengusap rambutnya, berjalan menuju pintu, lalu pada langkah kelima, ia menoleh. Semua tindakan ini adalah bit. Setiap bit memiliki motivasi yang berbeda. Misalnya, ketika dia bangun dari kursi, motivasinya berbeda. Bisa dikatakan motivasinya karena melihat pintu terbuka dan meninggalkan kursi. Setelah dia bangkit dari kursi, posisi “bangun dari kursi” berakhir. Kemudian dia memegang meja dengan motif berbeda. Kemudian bit mengusap kepalanya dengan motif lain yang mengganggu, misalnya karena pintu dibuka kembali.

Oleh karena itu, dalam perilaku peran, ada peluang besar untuk menggerakkan peran dalam pertunjukan atau film. Peluang menggerakkan peran ini dikenal dengan istilah motif. Motif merupakan alasan mendasar perubahan berdasarkan sebab-akibat. Kemudian



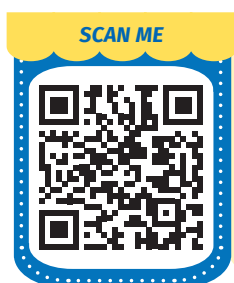
uraikan motif besar menjadi motif yang lebih kecil berdasarkan kejadian yang mereka temui. Dari setiap peristiwa yang dialami karakter, uraikan motivasi yang membusuk menjadi motivasi yang lebih kecil.

4. Nilai Profil Pelajar Pancasila dalam Kegiatan 3

Sahabat Guru, nilai gotong royong sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila direfleksikan dalam Kegiatan 3 ini, melalui latihan daya ingat emosi dan penilaian (apresiasi) karya bedah analisis naskah cerita secara berkelompok. Peserta didik mendapatkan pengetahuan mendalam isi naskah cerita, terutama karakter tokoh-tokoh. Selain itu, keberagaman umpan balik pertanyaan dan masukan pendapat dalam sesi analisis bersama dapat menimbulkan rasa saling menghargai di antara peserta didik.

5. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Selain kegiatan yang telah dibahas dalam Kegiatan Pembuka dan Kegiatan Inti sebelumnya, Sahabat Guru juga dapat menugaskan peserta didik untuk melakukan analisis karakter pada pementasan teater yang bergaya realis. Sahabat Guru dapat memilih pementasan berikut atau memilih pementasan lain.



Ayahku Pulang :
<https://buku.kemdikbud.go.id/s/AP>

Kasihku di Seberang Jalan :
<https://buku.kemdikbud.go.id/s/KSJ>



Ayahku Pulang (Teater Dza 'Izza, 2019)

Kasihku di Seberang Jalan (Teater Mata
Lakon MA Negeri 2 Mataram)



Kegiatan 4: Asesmen Baca Dramatik ○

Pada kegiatan ini, peserta didik secara berkelompok menampilkan hasil analisis karakter tokoh realis yang ada dalam naskah. Bentuk penyajiannya adalah teknik baca dramatik atau drama radio. Penampilan setiap adegan didukung dengan menambahkan eksplorasi tata artistik ilustrasi musik pengiring.

1. Indikator Tujuan Pembelajaran Kegiatan 4

Peserta didik dapat mengaplikasikan konsep *magic if* Stanislavski dalam mewujudkan karakter dalam teknik baca dramatik atau drama radio.

2. Langkah-Langkah Kegiatan

a. Persiapan Mengajar

- 1) Sahabat Guru meminta peserta didik untuk mengenakan pakaian yang nyaman dan tidak membatasi pergerakan, seperti kaus dan celana olah raga atau kaus latihan teater tersendiri.
- 2) Sahabat Guru dapat menggunakan ruang kosong yang luas tanpa meja dan kursi atau menggunakan halaman sekolah.

b. Kegiatan Pembuka

- 1) Sahabat Guru mengawali kelas dengan menjelaskan kepada peserta didik tentang topik yang akan dipelajari secara ringkas dan juga tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
- 2) Sahabat Guru mengajak peserta didik untuk melakukan peregangan dan pemanasan, mulai dari kepala sampai kaki.
- 3) Sahabat Guru mengajak peserta didik berlari-lari kecil mengelilingi ruangan atau lapangan.
- 4) Sahabat Guru dapat melatih vokal peserta didik dengan melatih teknik pernapasan, dilanjutkan dengan menyanyikan sebuah lagu bersama-sama dengan hanya bergumam.



c. Kegiatan Inti

Permainan 1

Olah Vokal



Gambar 2.14. Olah Vokal

Tujuan Kegiatan

Peserta didik dapat membiasakan diri menggunakan artikulasi dan intonasi yang tepat sesuai kebutuhan naskah.

Persiapan

- Sahabat Guru membagi peserta didik untuk bekerja berpasangan.
- Sahabat Guru disarankan untuk melakukan kegiatan ini di luar ruangan.
- Sahabat Guru menuliskan kalimat sederhana pada selembar kertas.



Prosedur Kegiatan

- Pasangan peserta didik berdiri saling membelakangi, kemudian masing-masing berjalan menjauh sebanyak 10—15 langkah.
- Selanjutnya, peserta didik duduk menghadap pasangannya. Sahabat Guru memperlihatkan tulisan yang telah disiapkan kepada salah satu pasangan.
- Peserta didik yang diperlihatkan tulisan harus mengingat dan menyampaikan kalimat itu ke pasangannya.
- Peserta didik menyampaikan kalimat tersebut hanya dengan suara. Sementara itu, peserta didik lainnya harus mengulangi kalimat yang disampaikan temannya.

Catatan:

- Sahabat Guru dapat memberi batasan waktu dalam melakukan permainan ini.
- Permainan ini akan lebih menarik jika tiap pasangan menyampaikan kalimat yang berbeda. Sahabat Guru dapat menggunakan kalimat yang ada pada naskah yang sedang atau telah dipelajari.



Permainan 2

On Air



Gambar 2.15. Kesyuaan Drama Radio

Tujuan

Mengenalai ragam variasi teknik vokal dalam baca dramatik/drama radio.

Persiapan

- Sahabat Guru menyiapkan meja dan bangku di depan kelas, diatur seperti suasana di studio radio.
- Sahabat Guru memberikan arahan mengenai permainan On Air, yaitu kegiatan membaca naskah realis dengan dilengkapi ilustrasi musik untuk penguat adegan seperti drama radio.
- Sahabat Guru memfotokopi kartu informasi berikut dan membagikannya kepada peserta didik.



Kartu Informasi

- Volume dalam intonasi pembacaan adalah keras atau lemahnya suara suara. Volume berkaitan dengan nada.
 - Irama dalam intonasi pembacaan naskah adalah penekanan ucapan pada suku kata tertentu, sehingga ada sebagian yang lebih keras (tinggi) ucapannya dari bagian lain.
 - Aksen atau dialek dalam intonasi pembacaan naskah adalah ciri khas suara karakter tersebut. Aksen berkaitan dengan logat daerah.
 - Ciri khas dalam intonasi pembacaan karakter biasanya berkaitan dengan kebiasaan karakter dalam berbicara, misalnya selalu mengucapkan, “Hmmm.”
-
- Sahabat Guru memberikan penjelasan awal bahwa peserta didik dapat menciptakan karakter melalui suara.
 - Selanjutnya, Sahabat Guru meminta peserta didik menganalisis variasi vokal berdasarkan naskah yang diberikan. Sahabat Guru dapat menggunakan Lembar Kerja 2.3.
 - Sahabat Guru memberikan penjabaran mengenai teknik membaca naskah lakon dengan menggunakan teknik vokal intonasi dan artikulasi yang benar. Selain itu peserta didik diingatkan untuk membaca naskah dan menampilkan tokoh peran dengan takaran emosi dan ekspresi yang wajar persis seperti kehidupan sehari-hari. Tentu saja dengan suasana dan penjiwaan sesuai dengan tuntutan naskah realis.



Prosedur Kegiatan

- Sahabat Guru meminta peserta didik untuk berkelompok beranggotakan 2—4 orang.
- Setiap kelompok mempersiapkan penampilannya yang terbaik dengan penggunaan perangkat audio untuk ilustrasi adegan dengan baik.
- Masing-masing kelompok menampilkan baca dramatik atau drama radionya dengan bergiliran.

Catatan:

- Sahabat Guru sebaiknya mendokumentasikan setiap penampilan kelompok dengan foto atau video untuk keperluan evaluasi.
- Ketika satu kelompok sedang tampil, kelompok yang lain membuat catatan yang berisi ringkasan cerita, juga kelebihan dan kekurangan kelompok atau anggota kelompok dalam hal penerapan akting.
- Sahabat Guru memberikan apresiasi dan ulasan pada setiap penampilan kelompok.

d. Kegiatan Penutup

Sebagai penutup kegiatan, Sahabat Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengungkapkan kesan mereka selama pembelajaran. Peserta didik juga dipersilakan untuk menyuarakan keluhan atau kesulitan yang mereka alami selama pembelajaran. Sahabat Guru kemudian memberikan komentar yang memotivasi dan ulasan pada setiap tampilan kelompok sembari menjelaskan pentingnya memahami karakter dalam berperan.



3. Materi Esensial

Tahapan Metode Stanislavski

Dalam sistem Stanislavski ini, setidaknya ada tujuh langkah yang perlu diketahui. Secara sederhana, tujuh langkah ini adalah pertanyaan yang harus diajukan aktor kepada dirinya sendiri terkait karakter, sebagai berikut.

- a. Siapa saya?
- b. Di mana saya?
- c. Kapan itu terjadi?
- d. Apa yang saya inginkan?
- e. Mengapa saya harus melakukan itu?
- f. Apa yang harus saya lakukan?
- g. Apa yang harus saya atasi?

Aktor harus menjawab pertanyaan-pertanyaan itu sedetail mungkin. Sebagai contoh, untuk pertanyaan, “Siapa saya?” aktor harus bisa menjelaskan secara detail bahwa saya adalah seorang karakter. Mulailah dengan usia, tinggi badan, pendidikan, lingkungan sosial, dan lain-lain. Begitu pula dengan pertanyaan lainnya.

Bagaimana seorang aktor dapat menjalankan sistem ini? Secara garis besar, hal pertama yang harus dilakukan adalah membaca skrip atau naskah dengan cermat. Tujuannya untuk menemukan motivasi karakter, dimulai dari keinginan karakter, hingga menjawab ketujuh pertanyaan tersebut dan terakhir menjawab pertanyaan, Bagaimana agar berhati-hati untuk mencapai titik yang paling objektif?

Selanjutnya, aktor mencari tahu apa yang akan dilakukan karakter dalam situasi tertentu dan bagaimana mereka akan merespons situasi tersebut. Kemudian ada tujuan dan hambatan dalam motivasi ini. Tujuan adalah apa yang diinginkan karakter, sementara hambatan adalah sesuatu yang menghalangi karakter untuk mencapai perannya. Aktor



harus mengetahui tujuan dan hambatan ini. Langkah terakhir adalah membagi skrip menjadi beberapa bagian sedetail mungkin, disarankan agar setiap kata dalam dialog karakter, sehingga aktor bisa menemukan motivasi dari kata tersebut.

4. Nilai Profil Pelajar Pancasila dalam Kegiatan 4

Sahabat Guru, dalam kegiatan ini, peserta didik bergotong royong dan bekerja sama dalam menjalani tahapan proses menalar dan menghadirkan elemen keindahan (artistik) pada akting. Dalam bermain peran dan menggunakan properti serta perlengkapan panggung, dibutuhkan kerja sama (ensambel). Peserta didik juga harus saling menghargai dan saling memberikan kontribusi dan umpan balik dalam setiap diskusi demi mendapatkan solusi perbaikan positif.

5. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Sahabat Guru memberikan tugas kelompok berikut. Peserta didik mempresentasikan hasil pengamatannya atas penampilan pentas *dramatic reading* atau drama radio yang dibawakan oleh kelompok lain pada Kegiatan Inti, dengan mengungkapkan kelebihan dan kekurangan penampilan kelompok lain.



Jangan Tersinggung



Gambar 2.16. Jangan Tersinggung

Prosedur Kegiatan

- Sahabat Guru menginstruksikan peserta didik untuk bergabung dengan kelompoknya.
- Sahabat guru menampilkan dokumentasi foto dan/atau video penampilan kelompok pada saat drama radio di depan kelas.
- Peserta didik menyimak dan mengamati dokumentasi dengan baik.
- Sahabat Guru mengarahkan kelompok peserta didik untuk membuat rangkuman kritik untuk dijadikan resume atau kesimpulan kelompok.



C. Uji Kompetensi

Uji kompetensi pada bab ini bertujuan menguji pemahaman peserta didik mengenai prosedur dan teknik pemeranan gaya realis, serta teknik *magic if* dari metode Stanislavski. Penilaian dilakukan berdasarkan panduan Rubrik 2.1, Lembar Penilaian Portofolio, atau Sahabat Guru dapat membuat bentuk dan jenis instrumen asesmen sendiri.

Portofolio Individu

Pada uji kompetensi, peserta didik melakukan bedah naskah yang sudah disediakan dan berdasarkan metode Stanislavski, peserta didik dapat mendemonstrasikan karakter tokoh naskah pendek atau naskah monolog tersebut. Penilaian diberikan untuk kemampuan peserta didik dalam:

1. mengidentifikasi konsep teknik pemeranan dengan metode Stanislavski dasar;
2. menelaah karakter berdasarkan naskah yang dibaca;
3. menampilkan karakter yang dibaca dalam baca dramatik atau drama radio;
4. mendemonstrasikan karakter tokoh sesuai dengan naskah;
5. mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan penampilan diri sendiri dan/atau orang lain; dan
6. mencerminkan sikap berempati dan bergotong royong.

Alat/bahan/media : Naskah pendek yang sudah disediakan

Tempat pelaksanaan : Di dalam kelas

Durasi waktu : 80 menit



D. Refleksi

1. Refleksi Guru

Sahabat Guru dapat merefleksi pembelajaran pada Bab II dengan bantuan pertanyaan-pertanyaan berikut.

- Apakah 100% peserta didik mencapai tujuan pembelajaran? Jika tidak, berapa persen kira-kira yang mencapai tujuan pembelajaran?
- Apa kesulitan yang dialami peserta didik yang tidak mencapai tujuan pembelajaran? Apa yang akan Sahabat Guru lakukan untuk membantu mereka?
- Apakah ada sesuatu yang menarik selama pembelajaran?
- Apa pertanyaan yang muncul selama pembelajaran? Jika ada, apa yang ingin Sahabat Guru ubah dari cara mengajar pada kegiatan ini?

2. Refleksi Peserta Didik

Sahabat Guru mengajukan pertanyaan-pertanyaan berikut kepada peserta didik.

- Apa kegiatan yang paling kamu ingat dalam pembelajaran Bab II ini? Tuliskan alasanmu.
- Dalam 30 kata, tuliskan perasaan kamu tentang pembelajaran karakter.
- Dalam 50 kata, tuliskan perasaan kamu tentang memahami dan melafalkan dialog tokoh karakter dengan artikulasi dan intonasi yang baik.
- Dalam 50 kata, tuliskan perasaan kamu tentang menganalisis karakter tokoh.

E. Interaksi dengan Orang Tua/Wali dan Masyarakat

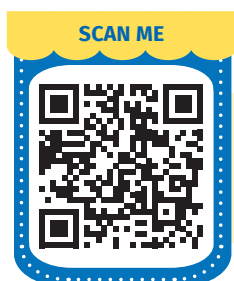
Apabila ada orang tua peserta didik yang memiliki kemampuan atau pengalaman berteater, Sahabat Guru dapat mengundang mereka untuk bermonolog di hadapan peserta didik selama sekitar 5—10 menit. Sahabat



Guru dapat juga mengundang seniman teater setempat untuk bermonolog di hadapan peserta didik. Sesi dengan orang tua atau seniman teater ini kemudian dilanjutkan dengan diskusi tentang karakter. Sahabat Guru mendorong peserta didik untuk aktif dalam kegiatan diskusi ini.

F. Pengayaan

Peserta didik yang sudah mencapai kompetensi di atas teman-temannya dan yang berminat mempelajari topik ini lebih jauh dapat membaca naskah-naskah lakon teater realis yang dapat dipindai pada kode QR berikut.



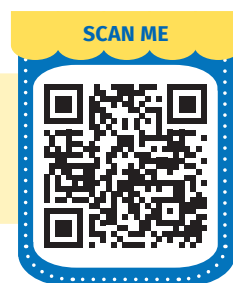
Pranala:

<https://buku.kemdikbud.go.id/s/Teater8>

Peserta didik juga dapat langsung mengunduh naskah-naskah lakon teater berikut melalui tautan di bawah ini. Selain itu, peserta didik juga dapat diarahkan untuk menonton video tentang pementasan drama realis dari kelompok-kelompok teater di kanal YouTube.

Pranala:

<https://buku.kemdikbud.go.id/s/DT8>



G. Lembar Kegiatan Peserta Didik

LEMBAR KERJA 2.1

Nama:

Kelas:

Saya menjadi

Hubungan saya dengan keluarga
karena.....

Hobi saya adalah karena
.....

Saya tidak akan melakukan karena
.....

Pengalaman menyenangkan bagi saya adalah
.....

Pengalaman menakutkan bagi saya adalah
.....

Cita-cita saya adalah karena
.....

Saya merasa sedih ketika

Saya merasa senang ketika



LEMBAR KERJA 2.2

Nama:

Kelas:

Analisis Karakter

Judul Naskah:

1. Siapa aku?

.....

2. Di mana aku?

.....

3. Kapan ini terjadi?

.....

4. Apa yang aku inginkan?

.....

5. Mengapa aku menginginkan itu?

.....

6. Bagaimana aku bisa mendapatkan itu?

.....

7. Apa yang perlu aku atasi?

.....



LEMBAR KERJA 2.3

Perhatikan tanda-tanda berikut.

↓ : Volume (lemah)

↑ : Volume (keras)

□ : Irama tertentu (penekanan pada bagian kata atau kalimat tertentu)

Tandai dialog-dialogmu dengan simbol-simbol di atas. Selanjutnya tambahkan aksent atau ciri khas karaktermu.

Contoh:

Marjoso : (mengeluh) Mereka pikir, **apa aku ini?** (↓) Mereka pikir dalam hal ini aku masih sempat **memikirkan dia,** (↑) anak dari **seorang guru** (□) yang aku hormati. Kalau aku mintakan dia diperlakukan dengan baik, itu adalah haknya sebagai tawanan.



LEMBAR KEGIATAN PESERTA DIDIK (LKPD)
PEMBELAJARAN BERBASIS PROJEK
Pengenalan Teknik Teater Realis

Nama Sekolah:

Kelas:

Semester:

Tanggal:

Kelompok:

1.
2.
3.
4.
5.
6.

Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik mampu mengidentifikasi konsep teknik pemeranan dengan metode Stanislavski dasar.
2. Peserta didik mampu menelaah karakter berdasarkan naskah yang dibaca.
3. Peserta didik mampu menampilkan karakter yang dibaca dalam baca dramatik atau drama radio.
4. Peserta didik mampu mendemonstrasikan karakter tokoh sesuai dengan naskah.
5. Peserta didik mampu mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan penampilan diri sendiri dan/atau orang lain.
6. Peserta didik mampu mencerminkan sikap berempati dan bergotong royong.



Indikator

- Peserta didik dapat memahami dan menerapkan konsep *magic if* Stanislavski untuk mewujudkan karakter berdasarkan naskah.
- Peserta didik dapat mengaplikasikan konsep *magic if* Stanislavski dalam mewujudkan karakter dalam teknik baca dramatik atau drama radio.
- Peserta didik mampu menggali kemampuan dalam mengungkap kreativitas diri dalam berakting gaya realis.

Cara Pengerjaan

1. Sebelum memulai pengerjaan, peserta didik berdoa bersama sesuai dengan kepercayaan masing-masing.
2. Peserta didik membaca cara pengerjaan dengan cermat.
3. Peserta didik mengerjakan sesuai tahapan dengan baik.
4. Peserta didik melakukan diskusi atau umpan balik terkait permasalahan yang terdapat pada LKPD bersama kelompoknya.
5. Apabila ada hal yang belum dimengerti peserta didik atau anggota kelompok mengalami kesulitan, peserta didik boleh bertanya.
6. Peserta didik mengerjakan LKPD dengan teliti sesuai durasi waktu yang sudah ditentukan.



Aktivitas Pembelajaran

1. Kegiatan yang Berfokus Masalah

Akhir-akhir ini kita sering mendengar berita, membaca berita, bahkan menyaksikan perundungan yang terjadi di lingkungan sekolah. Korban perundungan banyak berasal dari kalangan pelajar. Untuk mengantisipasi hal tersebut, pemerintah melalui Permendikbud Nomor 46 Tahun 2023 tentang Pencegahan dan Penanganan Kekerasan di Lingkungan Satuan Pendidikan menentukan peran satuan pendidikan dalam mencegah kekerasan di lingkungan sekolah. Berdasarkan uraian tersebut, buatlah naskah drama yang dikaitkan dengan salah satu tema Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5), yaitu “Bangunlah Jiwa dan Raganya” dengan topik “*No Bully*” dan “Hidup Bahagia dalam Kebersamaan”.

2. Kerja Sama Peserta Didik

Peserta didik dipersilakan berdiskusi dengan anggota kelompoknya dalam menyelesaikan permasalahan tersebut.

3. Bimbingan Peserta Didik (Individu maupun Kelompok)

Untuk membantu dalam penyelesaian masalah, peserta didik menjawab pertanyaan-pertanyaan berikut.

- a. Apa yang dimaksud dengan perundungan?
- b. Apa motif pelaku melakukan perundungan?
- c. Mengapa ada korban perundungan?
- d. Mengapa perundungan terjadi di lingkungan sekolah?
- e. Bagaimana bentuk-bentuk perundungan yang terjadi di lingkungan sekolah?
- f. Bagaimana cara mengatasi perundungan di lingkungan sekolah?

Dari jawaban di atas, buatlah karakter tokoh sebagai sumber naskah drama untuk dibacakan melalui publikasi radio, kanal YouTube, atau siniar. Peserta didik juga melakukan analisis karakter sebelum penyusunan naskah.



4. Pengembangan dan Penyajian Hasil

- a. Setelah melakukan diskusi bersama kelompoknya dan menyusun naskah cerita, setiap kelompok menyampaikan presentasi di depan kelas.
- b. Peserta didik mengisi tabel identifikasi karakter di bawah ini sesuai naskah dramatik yang dibaca.

No	Nama Pembaca	Karakter	Analisis Karakter	Membaca Teks Dramatik
1				
2				
3				
4				
5				
dst.				

- c. Peserta didik menampilkan pembacaan teks naskah dramatik, bisa melalui publikasi radio, kanal YouTube, atau siniar.



H. Panduan Penilaian

RUBRIK 2.1

Tujuan Pembelajaran

- Peserta didik menampilkan karakter tersebut dalam baca dramatik atau drama radio.
- Peserta didik menerapkan watak tokoh sesuai dengan naskah yang dibaca

Penilaian	Indikator
Melebihi Ekspektasi (81—100)	Peserta didik menampilkan karakternya secara utuh dan konsisten pada seluruh bagian naskah. Ciri khas dan emosi pada karakterisasi yang dipilihnya dapat dirasakan oleh pendengar atau penonton. Gerakan atau vokal sangat spesifik dan mudah dikenali.
Berkembang (60—80)	Peserta didik sudah mencoba menampilkan karakternya secara utuh walaupun belum konsisten pada seluruh bagian naskah. Sudah terdapat ciri khas dan emosi pada karakterisasi yang dipilihnya. Gerakan atau vokal sudah spesifik dan dapat dikenali.
Belum Berkembang (<60)	Peserta didik belum menampilkan karakternya secara utuh. Tidak terdapat ciri khas dan emosi pada karakterisasi yang dipilihnya. Gerakan atau vokal tidak spesifik.



RUBRIK 2.2

PENILAIAN PENCAPAIAN PROFIL PELAJAR PANCASILA

Tujuan Pembelajaran

Pada akhir pembelajaran, peserta didik mencerminkan sikap bergotong-royong dan berpikir kreatif.

Indikator

1. Sub-Element Saling Ketergantungan Positif dan Koordinasi Sosial:

- Peserta didik bekerja dalam ragam kegiatan kelompok yang menunjukkan bahwa anggota kelompok dengan kelebihan dan kekurangannya masing-masing dapat saling membantu memenuhi kebutuhan.
- Membagi peran dan menyelaraskan tindakan dalam kelompok untuk mencapai tujuan bersama.

2. Sub-Element Kepedulian

- Memberikan respons secara memadai terhadap kegiatan yang dilakukan di kelas.

Penilaian	Indikator
Melebihi Ekspektasi (81—100)	
Berkembang (60— 80)	
Belum Berkembang (<60)	

Keterangan: Untuk kolom kosong di atas, Sahabat Guru dipersilakan mengisi redaksional sesuai kebutuhan pada proses Penilaian Pencapaian Profil Pelajar Pancasila.



LEMBAR PENILAIAN PORTOFOLIO

Nama Sekolah:

Mata Pelajaran:

Materi Pokok:

Semester:

Nama Siswa:

Kelas:

No	Indikator	Waktu	Kriteria Penilaian		
			Melebihi Ekspektasi (81-100)	Berkembang (60-80)	Waktu Berkembang (<60)
1	Menampilkan karakternya secara utuh.				
2	Menampilkan ciri khas dan emosi pada karakterisasi yang dipilihnya.				
3	Gerakan atau vokal sudah spesifik dan dapat dikenali dengan jelas artikulasinya.				
4	Menampilkan karakternya secara utuh dan konsisten.				



No	Indikator	Waktu	Kriteria Penilaian		
			Melebihi Ekspektasi (81-100)	Berkembang (60-80)	Waktu Berkembang (<60)
5	Ciri khas dan emosi pada karakterisasi yang dipilihnya dapat dirasakan oleh pendengar atau penonton.				
Jumlah					

Catatan: Rubrik penilaian ini dapat digunakan guru pada kegiatan-kegiatan lain. Rubrik ini merupakan observasi anekdotal.

INDIKATOR PENILAIAN PEMBELAJARAN BERBASIS PROJEK

Pengenalan Teknik Teater Realis

Nama Sekolah:

Kelas:

Semester:

Tanggal:

Kelompok:

3.

4.

5.

6.

7.

8.



No	Indikator	Penilaian			Keterangan
		Melebihi Ekspektasi (81-100)	Sudah Berkembang (60-80)	Belum Berkembang (<60)	
1	Dapat memahami dan menerapkan konsep <i>magic if</i> Stanislavski untuk mewujudkan karakter berdasarkan naskah.				
2	Dapat mengaplikasikan konsep <i>magic if</i> Stanislavski dalam mewujudkan karakter dalam teknik baca dramatik atau drama radio.				
3	Mampu menggali kemampuan dalam mengungkap kreativitas diri dalam berakting gaya realis.				



I. Bacaan Peserta Didik

LAKON

JAM DINDING YANG BERDETAK

(Catatan Kecil Sebuah Keluarga dalam Dua Adegan)

Karya: Nano Riantiarno

Para Pelaku	:
Thomas Pattiwael	: Papa, umur kira-kira 45 tahun
Marie Pattiwael	: Mama, umur kira-kira 43 tahun
Benny	: Anak lelakinya
Magda	: Anak perempuannya
Oma	: Seorang nenek tetangga mereka
Polisi	

Seluruh kejadian ini terjadi di salah satu rumah yang terletak di kompleks orang-orang miskin dan orang-orang pensiunan. Rumah dibagi jadi tiga bagian, tetapi bersambungan satu sama lain (*simultaneous set*).

PERTAMA

Kita melihat halaman depan, ada pohon pisang beberapa batang, satu pohon jambu, dan satu pohon kersen. Di muka rumah ada lentera tergantung persis di atas kursi goyang dekat jendela kayu.

KEDUA

Di ruang tengah terdapat sebuah sofa reyot, permadani butut, dua buah kursi rotan, dan sebuah lemari pecah belah di sudut ruang dekat pintu. Ruangan bergorden korduroi hijau lumut. Tampak sebuah ambang tak berdaun pintu dari sebuah kamar tidur yang pasti sempit. Sebuah jam dinding terpaku di antara sofa megah di antara potret-potret tua, kelihatan jam itu sangat antik. Keadaan kamar itu betul-betul berantakan.



KETIGA

Rak piring besi yang catnya sudah mulai luntur dan karatan, ember berbaur dengan alat-alat lukis, cat-cat, tube-tube kosong, pigura-pigura kanvas setengah berlukis dan lukisan-lukisan bertumpuk di satu sudut. Kita melihat dapur sama berantakannya dengan ruang tengah. Pada saat lampu *fade in*, kita melihat seseorang berkerudung selimut tidur di bawah sofa, bergelung dan mendengkur. Dari sebelah dapur kita mendengar ribut-ribut. Hari baru pukul tujuh pagi. Matahari belum begitu panas.

ADEGAN PERTAMA

MAMA : (muncul dari dapur sambil memukul-mukul baki)

Bangun ... bangun, matahari sudah tepat di atas kepala kita. He, pemalas ... ayo bangun, tak tahu malu! Laki-laki sebesar lembu sesiang ini masih tetap berselimut. Benny, bangun! Benny!

PAPA : (dari dalam kamar) Marie

MAMA : Mau jadi apa kau kelak? Sudah tak punya kerja selain setiap hari kerja tidur-tiduran melulu.

PAPA : (dari dalam kamar) Marie ..., tuli telinga kau, Marie

MAMA : Ya, ya, ada apa?

PAPA : (dari dalam kamar) Di mana kau taruh dasiku?

MAMA : Di atas lemari. Benny, bangun, mandi dulu biar segar. Hei, pemalas, jika tidur lagi, sambunglah nanti sehabis mandi.

PAPA : (dari dalam kamar) Tak ada.

MAMA : Dekat kotak topi, di dalam tas plastik merah.

PAPA : (dari dalam kamar) Berengsek, sejak kapan ia berada di situ?

MAMA : Sejak kau taruh dasi di kamar mandi. Benny! Bebalnya anak ini.

BENNY : (menggeliat) Masih pagi, Mama



MAMA : Pagi, pagi. Buka lebar-lebar matamu! Tak baik tidur lewat jam tujuh pagi, menjauhkan rezeki. Ayo bangun, bangun!

BENNY : Selalu yang itu-itu juga. Aku tidur jam empat pagi, Mama

MAMA : Siapa yang menyuruhmu tidur tak teratur, hah?

BENNY : Aku melukis, Mama. Aku menyelesaikan lukisan.

MAMA : (mulai menyetrika) Hah, melukis? Melukis apa? Apa tak ada kerjaan lain selain itu? Dan apa hasilnya? Apa? Cuma kecapekan dan telat bangun. Dari dulu Mama sudah bilang, takkan ada gunanya kau melukis. Cuma membuang-buang waktu saja. Apa kau bisa makan karena itu? Tidak. Melukis adalah pekerjaan pengangguran. Tapi kakakmu mungkin punya pertimbangan lain sehingga ia mengizinkan kau masuk Seni Rupa. Lalu apa hasilnya? Tak ada. Cuma omong kosong. Jerih payah kakakmu menyekolahkan kau cuma sia-sia, tak ada artinya. Kau keluar—keluar entah kenapa

BENNY : Mama

MAMA : Bosan aku. Kau seakan-akan menutup mata terhadap semua ini. Kakakmu, mamamu, papamu bekerja membanting tulang sedang kau enak-enakan tidur, melukis

PAPA : (dari dalam kamar) Mariee

MAMA : Apa lagi?

PAPA : (dari dalam kamar) Apa sudah kau semir sepatuku? Ada debu menempel di ujungnya. Di mana kau taruh kaus sepatuku?

MAMA : Di dalam keranjang hitam.

PAPA : (dari dalam kamar) Yang satunya lagi, yang ini sudah bau telur busuk. Sudah satu bulan tidak kau cuci.

MAMA : Apa kau mau ke tempat orang kawin? Ke pesta? Pakai yang itu. Yang satunya masih basah, belum kering betul

PAPA : (dari dalam kamar)



MAMA : Cucian dan setrikaan orang yang masih harus kubereskan bertumpuk, berkumal di keranjang. Sementara itu hujan terus-menerus turun selama tujuh hari tujuh malam dan masih bilang aku pemalas?

MAGDA : (masuk, kepalanya bergelung handuk) Sudahlah, Mama. Sepagi ini sudah berteriak-teriak. Tetangga-tetangga masih banyak yang tidur.

(pada Benny) Benny, sebelum diserobot orang lain, kamar mandi masih kosong. Cepat!

MAMA : Ia pikir aku enak-enak goyang kaki di rumah. Bagus betul.

MAGDA : Udahlah, Mama.

(pada Benny) Benny

MAMA : Benny, cepat mandi sebelum diserobot orang.

BENNY : Pasti sudah diserobot orang lain.

MAMA : Lihat dulu, baru bisa bilang begitu.

BENNY : (segan-segan) Baiklah, Mama. Aku akan teruskan tidurku di kamar mandi.

MAMA : Ya, dan orang-orang akan berteriak-teriak di depan pintu kamar mandi. Yang antre menunggu giliran mandi masih banyak

BENNY : (pada Magda) Handukmu

MAGDA : (melepaskan handuknya) Nih!

MAMA : Sikat gigi, odol, gayung, sabun mandi jangan lupa!

MAGDA : Kutinggalkan ia di sana.

BENNY : Ah, ada harapan barang-barang itu hilang. (keluar cepat)

MAMA : Pemalas.



MAGDA : Mama terlalu kaku menghadapi Benny, seharusnya tidak boleh begitu. (menyisir rambutnya) Kasihan Benny. Andaikan saja ia punya jabatan yang tinggi di fakultasnya, tentu tak mungkin ia bisa dikeluarkan, dipecat. Ia anak pandai, punya otak, dan tak mudah percaya pada apa pun.

MAMA : Kau terlalu memenuhi apa yang dia minta.

MAGDA : Aku mengerti dia, Mama. Itu soalnya.

MAMA : Mestinya ia sudah punya rencana untuk bekerja membantu kita

MAGDA : Ia bekerja, Mama. Ia melukis tiap waktu, dengan begitu ia berarti melatih bekerja. Siapa tahu suatu saat ia bakal jadi sesuatu. Biarkan ia punya panggilan yang lain.

MAMA : Kita butuh uang untuk bisa terus mempertahankan hidup. Seharusnya anak sebesar ia juga mulai mencoba-coba berpikir bagaimana cara mengatasinya.

MAGDA : Mama, ia lagi menyimpulkan. Ia hanya sedang mengalami kekagetan, bahwa ternyata terdapat pengaruh besar terhadap jalan hidupnya. Dan karena kekagetan itu mungkin ia menderita sakit sebentar. Tapi jangan khawatir. Sebentar lagi tentu ia akan sembuh kembali.

MAMA : Aku tahu itu. Coba ia bisa rem kehendak untuk berbantah dengan gurunya, tentu ia masih sekolah sekarang ini.

MAGDA : Pertengkaran pendapat itu biasa, Mama. Apalagi di kalangan mahasiswa. Sedikitnya Benny dengan jujur dan gigih telah mampu mendapatkan kekuatan untuk mempertahankan pendapatnya walau risikonya sesudah itu ia dipecat.

MAMA : Guru, biar bagaimana pun tentu lebih pandai daripada murid-muridnya. Kalau tidak, tak mungkin ia jadi guru.



MAGDA : Belum tentu. Kadang-kadang ada guru yang terlalu mempertahankan pendapat-pendapat yang sudah kuno, usang, sedang zaman semakin maju. Dan kita tak tahu semua pendapat mereka bisa diterapkan pada saat mereka-mereka itu mulai menua.

MAMA : Ya, tapi dengan begitu Benny dengan sengaja telah menutup salah satu jalan hidupnya.

MAGDA : Nah, kini sedang ia buktikan apakah tuduhan Mama itu betul atau tidak.

PAPA : (Jika kita dengar sedari tadi ia bicara tentang dasi, kaus kaki, sepatu yang mengilap, tentu bayangan kita telah tertambat pada kerapian seorang parlente. Namun tidak. Begitu ia keluar dari kamar, kita cuma melihat monumen zaman yang sudah lampau. Tidak lagi *up to date*. Ia memang memakai dasi tetapi yang murahan, baju keriput karena memang bahannya murahan, celana komprang, dan sepatu putih. Memang tanda-tanda perlente masih terdapat sisa-sisanya.) Apa yang kalian perdengarkan?

MAGDA : Bukan apa-apa, Papa. Hanya soal Benny.

PAPA : Selalu Benny. Ia sudah besar, tahu apa yang baik buat dia. Biar dia memilih.

MAGDA : Aku juga berpendapat begitu.

PAPA : Ia laki-laki dan setiap laki-laki harus tahu banyak tentang segala hal. Dadanya harus dipenuhi oleh pengalaman-pengalaman.

MAMA : Ya, hingga semakin hari ia semakin tenggelam ia oleh kelaki-lakiannya sendiri.

PAPA : Seperti aku, papanya ... begitu bunyi kalimat lanjutannya, bukan? Nah, sudahlah. Tak baik bertengkar sepagi ini. Tetangga-tetangga akan mendengarnya dan

MAMA : Mereka sudah terbiasa mendengar teriakan-teriakan kita.



PAPA : Dan mengapa kita tidak merasa malu, ya? Heran juga aku. Eh, tak kau sediakan kopi buatku? Sarapan pagiku?

MAMA : Kau ingin apa? Telur mata sapi? Nasi goreng? Kornet atau sardencis? Segalanya sudah tersedia.

PAPA : Di mana?

MAMA : Di toko. Dan untuk mengambilnya kita memerlukan kertas berharga.

PAPA : (tertawa) Sudahlah, kalau memang tak dapat kita ambil. Berhubung kita tak punya kertas berharga, kopi pahit pun tak apa, atau remah-remah roti, atau kerak nasi yang digoreng.

MAMA : Kau melucu. Tak ada kopi, tak ada remah-remah roti, juga tidak ada kerak nasi. Yang ada cuma ini air dingin dan angin. Nikmatilah sebelum kau pergi.

PAPA : (tersenyum) Nasib.

MAMA : Jangan mengeluh.

PAPA : (menyambung) Tak menjauhkan rezeki

MAGDA : (menyambung) Lebih baik terima segalanya dengan tabah.

MAMA : Konyol.

PAPA : Mengapa? Kita cuma mencoba menyelesaikan kalimat-kalimat darimu. Bukan begitu, Magda?

MAGDA : Ya, Mama. Ingatan kita terang sekali, bukan?

PAPA : Apa betul-betul tak ada sedikit pun sisa-sisa makanan? Rasanya aku semalam melihat roti tertimbun di sudut-sudut dapur.

MAMA : Mimpi. Apa lagi yang aku lihat? Tentu kau melihat

PAPA : Emas berbungkal-bungkal dan duit.



MAMA : Lalu?

PAPA : Yang ini aneh. Aku melihat kau duduk di kursi goyang, tenang mengeluarkan butiran-butiran kristal dari matamu. Kau duduk di sudut dekat peti beras.

MAGDA : Yang sudah kosong.

PAPA : Sudah kosong? Begitu cepat?

MAGDA : Yang kita makan tadi malam adalah sisa-sisa terakhirnya.

MAMA : Tentang kristal-kristal itu? Dan lalu? Apa lagi?

PAPA : Dekat peti beras kau duduk di kursi goyang dengan kepala sebesar gajah dan mata sebesar durian berwarna merah.

MAMA : Kau meracau.

PAPA : Jangan marah. Aku cuma ingin mencoba memakai cara lain untuk membuat perut kita menjadi kenyang.

MAGDA : Coba kalau kita bisa kenyang tidak melulu lantaran makan.

PAPA : Aku yakin kita pasti bahagia.

BENNY : (masuk cuma memakai handuk yang dililitkan di pinggangnya). Nenek yang mukanya seperti labu itu benar-benar menjengkelkan. Mama pikir orang mandi itu bisa bersih dalam satu menit?

MAMA : Benny, tak pantas kau begitu. Kau kan bukan anak-anak lagi.

BENNY : Dia menggedor-gedor pintu kamar mandi. Mama pikir bisa mandi tenang dengan iringan musik berupa gedoran-gedoran pintu? Padahal aku baru saja masuk.



(pada Magda) Sudah kukatakan padamu, pasta gigi sudah tak ada di tempatnya lagi. Tiga minggu aku di sini dan korbanku meliputi lima sabun mandi, dua pasta gigi, dan satu lagi sikat gigi. Berengsek. Semuanya patut dicurigai. (masuk)

MAMA : Benny

BENNY : (dari dalam kamar) Kita dikelilingi pencuri-pencuri, Mama.

PAPA : Benny tidak salah.

MAMA : Lalu apa yang akan kau lakukan? Menggeledah kamar-kamar tidur mereka dan kita ajukan ke pengadilan jika pencuri-pencuri itu bisa tertangkap?

PAPA : Tak usah repot-repot. Kalau ada kesempatan, kita curi punya mereka dan mereka harus merasa puas dengan barang-barang barter itu.

MAMA : Terlalu.

(pada Magda) Kau tidak lekas-lekas berangkat?

MAGDA : Tenang, Mama. Masih lama. Baru jam tujuh lewat sedikit.

PAPA : (menunjuk jam dinding) Ah, dia belum mendapat giliran rupanya?

MAMA : Giliran apa?

PAPA : Berubah menjadi makanan. Beras, misalnya.

MAMA : Tidak. Yang ini akan mendapat giliran yang paling akhir. Nanti jika memang sudah tidak ada lagi sesuatu yang bisa kita jual. Ia merupakan satu-satunya kenangan dari kau, Tom—satu-satunya pemberian yang paling berharga darimu pada ulang tahun perkawinan kita yang pertama. Kau masih ingat?

PAPA : Ingatkanku sudah rusak sejak aku berhenti bekerja.

MAMA : Kau ingat, Tom. Pasti kau masih ingat.



MAGDA : Jangan khawatir, Mama. Ia hanya pura-pura tidak ingat.

PAPA : Dua puluh empat tahun yang lalu

MAMA : Ya

PAPA : Ya.

MAGDA : Nah, kan? Sudah kukatakan, Papa cuma pura-pura tidak ingat.

PAPA : Waktu itu kau masih secantik dia bukan, Marie? (menunjuk Magda).

MAGDA : Mama lebih cantik dari aku.

MAMA : Omong kosong.

MAGDA : Ayolah, Mama, ayolah. Kecantikanmu waktu masih muda tak ada yang bisa menandingi.

PAPA : Ada cerita yang sangat menggelikan. Kau tahu, pada waktu itu papamu benar-benar tergila-gila padanya sehingga pernah selama tiga malam berturut-turut tidur di teras rumahnya.

MAMA : Astaga, selama ini kau tidak pernah bilang apa-apa padaku tentang itu. Lalu apa saja yang kau kerjakan selama tiga malam itu?

PAPA : Menunggu. Bila kau keluar sendirian pada malam hari, secara kebetulan mencari angin karena kau kepanasan atau apa saja, aku akan senang.

MAMA : Jika ternyata aku keluar sendirian, duduk di teras, apa yang akan kau lakukan?

PAPA : Ya ... begitu saja. Mungkin cuma memandang, lalu senyum dari tempat yang gelap dan membayangkan jika saja ... jika saja ..., begitulah.

MAGDA : Ah ... Papa. Begitu penakutnya kau?



PAPA : Zaman dulu, Nak ..., lain dengan zaman sekarang.

MAGDA : (menyambung) Anak-anak muda dulu, Nak ..., lain dengan yang sekarang.

PAPA : Nyinyir

MAMA : Cuma bisa bertahan tiga malam, Tom?

PAPA : Ya, sayang sekali malam keempat seorang penjaga malam menangkapku dan menuduh aku pencuri. Terpaksa kenekatanku cuma bertahan tiga malam. (semuanya tertawa)

Melihat keranjang yang penuh pakaian, Marie menyetrika lebih cepat. Sementara itu, jam dinding berbunyi tepat delapan kali.

Fade out



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2024
Panduan Guru Seni Teater
untuk SMP/MTs Kelas VIII (Edisi Revisi)
Penulis : Deden Haerudin, Rudi Hartono
ISBN : 978-623-388-257-6 (jil.2 PDF)



Menulis Naskah Lakon Realis



Bagaimana menulis cerita dalam teks drama dapat terlihat “nyata” bagi penonton ?

“Menjadi penulis didahului dengan menulis dan harus tuntas yang telah dimulai, tampak mudah, tetapi sulit dilakukan.”

(Javier Gullon)

A. Pendahuluan

Sahabat Guru, pada unit ini, peserta didik diperkenalkan pada teknik dasar menulis naskah lakon atau drama realis. Peserta didik diajak untuk membahas pokok-pokok materi mengenai tema, penokohan, dan alur cerita. Dengan proses pembuatan naskah, peserta didik diajak untuk memahami berbagai permasalahan yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari sebagai bahan membuat naskah. Pada kegiatan asesmen, peserta didik mengaplikasikan teknik menulis naskah realis dengan konteks baru dalam bentuk produk naskah singkat. Penilaian akan berdasarkan rubrik dan penilaian teman sebaya untuk mengevaluasi pencapaian peserta didik serta Profil Pelajar Pancasila.

1. Tujuan Pembelajaran

- Peserta didik dapat mengidentifikasi unsur/elemen cerita naskah lakon teater.
- Peserta didik dapat menulis naskah drama realis bertema sosial dengan isu remaja secara mandiri.
- Peserta didik dapat mengeksplorasi struktur dramatik dalam sebuah naskah.
- Peserta didik dapat mengapresiasi konflik dan struktur dramatik melalui analisis karya naskah pengarang teater.



- e. Peserta didik dapat mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan karya diri sendiri dan orang lain.
- f. Peserta didik dapat mencerminkan sikap berempati dan berpikir kreatif.

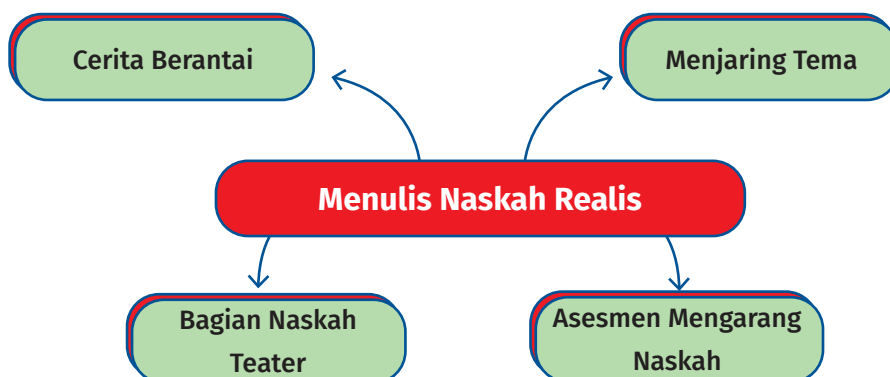
2. Pokok Materi

Dalam menulis naskah lakon realis, ada sejumlah tip yang bermanfaat. Pertama, penulis fokus kepada isu-isu sosial untuk menyajikan kehidupan nyata. Kehidupan sehari-hari merupakan cerita yang sering disajikan di atas panggung drama realis. Penulis ingin menjadikan teater lebih “berguna”. Yang kedua, jalan cerita berfokus kepada masalah dan perjuangan karakter. Dengan demikian, ada korelasi atau keterkaitan dengan masalah yang dihadapi penonton dalam kehidupan nyata. Yang ketiga, latar disajikan secara nyata (bukan imajiner). Yang terakhir, dialog sangat realistis dengan jeda, atau kadang-kadang interupsi.

3. Hubungan Pembelajaran Bab III dengan Materi Lain

Sahabat Guru, materi menulis teks naskah cerita beraliran realis sangat erat kaitannya dengan tahapan akting teater realis yang sebelumnya sudah dibahas pada Bab II. Materi menulis naskah lakon realis tentu berkaitan erat dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam tata cara penulisan naskah drama. Selain itu, mata pelajaran lain yang juga mungkin berkaitan adalah mata pelajaran yang termasuk ilmu sosial, seperti Sosiologi dan Sejarah, karena cerita teater realis berorientasi pada gambaran kehidupan sehari-hari atau pengalaman hidup.

4. Peta Materi



5. Saran Periode/Waktu Pembelajaran untuk Bab III

Pembelajaran bab ini dilakukan dalam delapan (8) kali pertemuan, masing-masing dengan bobot dua (2) jam pelajaran (2×40 menit).

6. Konsep dan Keterampilan Prasyarat

Sebelum mempelajari materi bab ini, peserta didik harus telah memiliki kompetensi berikut.

- a. Memahami teknik teater realis termasuk metode Stanislavski.
- b. Memahami teknik baca dramatik.

7. Apersepsi

Sebelum masuk pada kegiatan belajar, Sahabat Guru dapat mengalokasikan waktu untuk kegiatan apersepsi. Sahabat Guru memotivasi peserta didik agar dapat mencapai kompetensi dan karakter yang sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila, yang merupakan salah satu kriteria standar kelulusan dalam satuan pendidikan.

Sahabat Guru mengawali pertemuan dengan memberikan salam pembuka, lalu mengajak seluruh peserta didik berdoa bersama sesuai kepercayaan yang dianut masing-masing. Sahabat Guru juga dapat memberikan ucapan pembuka seperti, “Semoga hari kalian menyenangkan dan bahagia selalu.” Kemudian Sahabat Guru dapat meminta salah seorang peserta didik untuk menceritakan sesuatu yang terjadi padanya baru-baru ini, atau mungkin Sahabat Guru sendiri yang menceritakan kisahnya sendiri. Peserta didik yang lain diminta merespons cerita tersebut, baik dengan cara mengajukan pertanyaan atau memberikan pendapat. Sahabat Guru bisa menerapkan SEL (*social emotional learning*) dalam pendekatan kepada peserta didik.

Kemudian Sahabat Guru mengajukan pertanyaan pemantik seperti, “Bagaimana cara memulai menulis teks naskah realis? Tokoh seperti apa saja yang biasanya ditulis dalam cerita realis?” Sahabat Guru kemudian memberikan gambaran terkait materi menulis naskah realis yang akan dipelajari pada bab ini. Sahabat Guru dapat memberikan peluang kepada peserta didik untuk berpartisipasi memberikan rancangan pembelajaran bab ini.



8. Penilaian sebelum Pembelajaran

Sebagai penilaian sebelum pembelajaran, Sahabat Guru dapat melakukan identifikasi kemampuan peserta didik pada materi menulis naskah lakon realis dengan model observasi. Dengan demikian, Sahabat Guru dapat mengukur sejauh mana pemahaman peserta didik menulis naskah penggambaran kisah sehari-hari sesuai konsep teater realis. Sahabat Guru juga dapat melihat secara langsung kemampuan peserta didik dalam mengamati kehidupan di sekitarnya, sebagai inspirasi untuk penulisan naskahnya. Sahabat Guru dapat mengikuti langkah-langkah berikut.

- a. Sahabat Guru meminta semua peserta didik mengamati peristiwa di sekitarnya yang menurutnya menarik. Peserta didik mencatat peristiwa tersebut secara detail, seperti situasi, dialog, sampai munculnya pertentangan (konflik).
- b. Sahabat Guru melakukan pengamatan apakah peserta didik, secara berkelompok atau individu, dapat melakukan observasi tersebut secara detail.
- c. Setelah peserta didik selesai melakukan observasi, Sahabat Guru mengajak mereka berdiskusi. Sahabat Guru dapat mencermati cara peserta didik mengungkapkan hal-hal penting sesuai pengamatan mereka.
- d. Sahabat Guru meminta peserta didik untuk mulai menulis naskah yang sesuai hasil observasi masing-masing. Sahabat Guru mengamati bagaimana peserta didik mengolah data hasil pengamatan mereka menjadi naskah yang menarik.

Sahabat Guru kemudian melakukan penilaian peserta didik berdasarkan poin-poin berikut.

- a. Detail peristiwa yang diamati.
- b. Penyajian detail dalam naskah.
- c. Kerja sama apabila dilakukan secara berkelompok.
- d. Kontribusi peserta didik apabila dilakukan secara berkelompok.



B. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan 1: Cerita Berantai

Kegiatan ini dikemas dalam bentuk permainan yang menyenangkan. Peserta didik diajak untuk berpartisipasi aktif dalam permainan cerita berantai. Sahabat Guru memandu permainan dengan memberikan stimulus kepada peserta didik untuk senantiasa berimprovisasi dalam pengungkapan lisan. Setiap peserta didik memberikan penggalan-penggalan cerita secara bergiliran dengan penuh imajinasi sehingga menjadi sebuah cerita bersama.

1. Indikator Tujuan Pembelajaran Kegiatan 1

Peserta didik dapat mengungkapkan imajinasinya dengan berani sebagai bahan membuat cerita.

2. Langkah-Langkah Kegiatan

a. Persiapan Mengajar

1. Sahabat Guru meminta peserta didik untuk mengenakan pakaian yang nyaman dan tidak membatasi pergerakan, seperti kaus dan celana olahraga atau kaus latihan teater tersendiri.
2. Sahabat Guru dapat menggunakan ruang kosong yang luas tanpa meja dan kursi atau menggunakan halaman sekolah.

b. Kegiatan Pembuka

Permainan Huruf Vokal

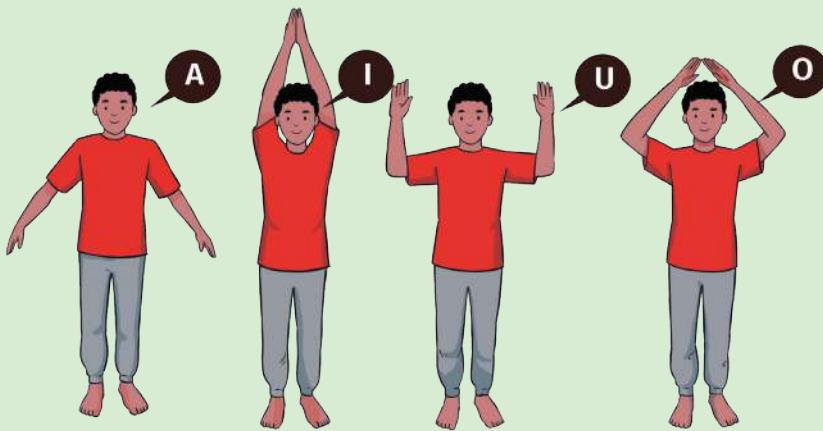
Tujuan Kegiatan

Peserta didik diharapkan mampu berkonsentrasi dalam pembuatan alur cerita dan menjaga kesinambungan dari alur cerita yang dibuat.



Instruksi Kegiatan

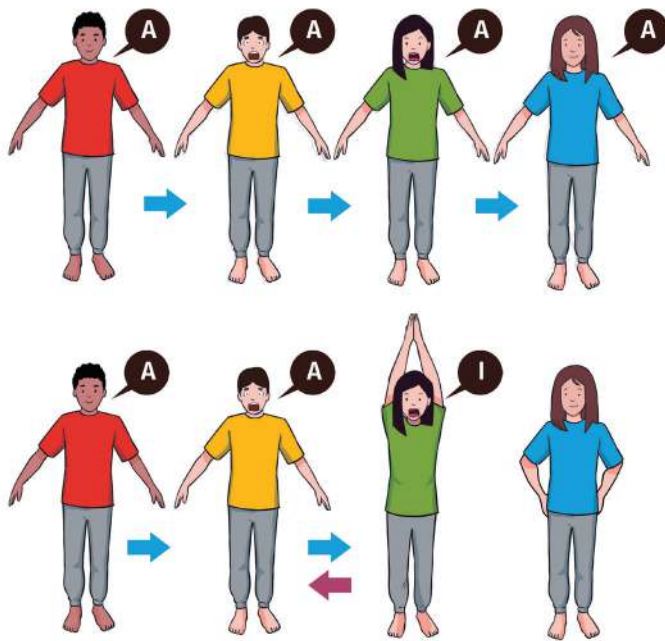
- Sebelum mempraktikkan permainan, Sahabat Guru memimpin peserta didik melakukan pemanasan, seperti peregangan atau lari berkeliling ruangan atau halaman.
- Sahabat Guru meminta peserta didik berdiri membentuk lingkaran besar.
- Sahabat Guru membuat bentuk huruf vokal dengan tubuhnya.
- Sahabat Guru meminta peserta didik untuk menghafalkan bentuk tubuh dari huruf-huruf vokal A-E-I-O-U.



Gambar 3.1. Memeragakan Huruf-Huruf Vokal

- Permainan ini dimulai dengan menunjuk salah satu peserta didik untuk membentuk salah satu huruf vokal dengan tubuhnya.
- Peserta didik tersebut menghadap ke teman di sebelah kanan atau kirinya, membentuk huruf, misalnya A.
- Temannya boleh meneruskan ke teman lainnya dengan ikut memeragakan huruf A, atau menolak dengan menghadap peserta didik yang pertama dengan membentuk huruf lain, misalnya I. Begitu seterusnya.





Gambar 3.2. Skema Permainan Huruf Vokal

c. Kegiatan Inti

Permainan 1

Sambung Cerita

Prosedur Kegiatan

- Sahabat Guru meminta peserta didik untuk duduk bersila membentuk lingkaran.
- Sahabat Guru memberi arahan mengenai aturan permainan sambung cerita. Aturan permainan ini adalah salah seorang peserta didik



bercerita dengan membuat maksimal tiga kalimat. Selanjutnya, peserta didik menunjuk seorang temannya sembari mengatakan kata kunci “kemudian”, untuk melanjutkan.

Contoh:

Peserta didik yang ditunjuk memulai dengan tiga kalimat berikut. “Siang itu, aku ke perpustakaan sekolah sendirian. Seketika aku merasakan sesuatu yang aneh terjadi. Orang-orang yang sedang membaca dan menulis di meja, juga yang berdiri di depan rak-rak, tiba-tiba mematung. Kemudian”

- Dalam bercerita, peserta didik harus berimprovisasi dan berimajinasi sehingga cerita yang dibuat dapat bersambung.
- Sahabat Guru meminta peserta didik lainnya untuk tetap berkonsentrasi menyimak cerita yang disampaikan agar dapat melanjutkan cerita apabila temannya menunjuknya.

Catatan:

- Peserta didik selalu senantiasa sigap ketika mendengar kata “kemudian” dan orang yang ditunjuk harus menyesuaikan alur ceritanya dengan yang sudah dibuat oleh teman-temannya.
- Sahabat Guru memantau aktivitas sambung cerita ini supaya peserta didik tidak merasa canggung atau malu. Sahabat Guru harus dapat mengambil alih kendali cerita untuk memulai cerita baru yang lain dan menunjuk peserta didik lainnya apabila alur cerita dianggap macet, hingga setiap peserta didik mendapat kesempatan yang sama dalam bercerita.





Gambar 3.3. Peserta didik bercerita sambung.



Gambar 3.4. Sahabat Guru memantau permainan “Sambung Cerita”.





Permainan 2

Improvisasi

Prosedur Kegiatan

- Sahabat Guru dapat meminta peserta didik menggunakan naskah.
- Sahabat Guru meminta peserta didik untuk bekerja berpasangan.
- Tiap pasangan diminta untuk memilih satu dari beberapa naskah yang disediakan.
- Sahabat Guru meminta peserta didik untuk menambahkan adegan baru sebelum atau sesudah dari penggalan naskah yang dipilih.
- Sahabat Guru meminta tiap pasangan untuk berdiskusi dan berlatih selama 10—15 menit.
- Selanjutnya, setiap kelompok diminta untuk tampil di depan kelas.

d. Kegiatan Penutup

- 1) Sahabat Guru mengajak peserta didik untuk membahas semua permainan pada Kegiatan 1.
- 2) Sahabat Guru meminta peserta didik untuk mengungkapkan kesulitan atau halangan yang mereka hadapi selama pembelajaran kegiatan ini. Umpan balik dari peserta didik dapat menjadi masukan bagi Sahabat Guru dalam melaksanakan kegiatan-kegiatan berikutnya.

3. Materi Esensial

Naskah Lakon Teater

Naskah adalah sarana utama dalam memainkan sebuah drama. Karakter dan tokoh ditulis dalam naskah atau skrip, juga penjelasan singkat dan jelas terjadinya momen tersebut, sehingga memudahkan pemain untuk memahami peran yang dibutuhkan.



Menulis skrip membutuhkan langkah-langkah. Dengan cara ini, Anda dapat dengan jelas menuliskan apa yang ingin Anda bangun, terlepas dari peran, latar, dialog, juga tata panggung. Materi ini dapat digunakan sebagai pedoman dasar untuk memahami, menafsirkan, dan melaksanakan proses teater (seperti memahami naskah). Bagi Sahabat Guru, pemahaman tentang proses drama mutlak diperlukan.

a. Pengertian Naskah

Naskah teater adalah rangkaian peristiwa yang disampaikan melalui dialog para tokoh yang ada di dalamnya. Ini berisi bahasa lisan, biasanya disertai dengan penjelasan tempat, waktu, dan pemandangan.

Salah satu ciri teater modern adalah penggunaan naskah sebagai rujukan dan sebagai bahan dasar pementasan teater. Pada dasarnya, naskah termasuk karya sastra dengan media berupa kata. Naskah memvisualisasikan kata sebagai bahasa media pertunjukan. Naskah teater membahas berbagai konflik yang menjadi cerita dalam pertunjukan. Konflik dalam cerita terdiri dari konflik antarmanusia, konflik antara manusia dengan dirinya sendiri, konflik antara manusia dengan lingkungan, dan konflik antara manusia dengan Tuhan.

1) Konflik Antarmanusia

Konflik ini terjadi karena pandangan masyarakat yang berbeda. Konflik antarmanusia adalah sesuatu yang alami, yang biasanya disebabkan oleh perbedaan kepribadian manusia.

2) Konflik Antara Manusia dengan Dirinya Sendiri

Manusia adalah makhluk yang memiliki potensi baik dan buruk. Semua perbuatan yang mereka lakukan adalah hasil dari pemikirannya. Konflik manusia dengan dirinya sendiri terjadi dalam proses pikirnya ini, dan biasanya merupakan pertentangan antara kebaikan dan keburukan.

3) Konflik Antara Manusia dengan Lingkungan

Konflik antara manusia dengan lingkungan termasuk konflik fisik. Konflik dengan lingkungan, yaitu lingkungan alam, terjadi ketika ada perbenturan antara tokoh dengan lingkungan alam, misalnya tokoh



mengalami permasalahan ketika daerah tempat tinggalnya dilanda bencana alam.

4) **Konflik Antara Manusia dengan Tuhan**

Hukum buatan manusia berbeda dengan hukum Tuhan, karena setiap perbuatan manusia sering terjadi dalam skala yang berbeda di setiap tempat. Hukum Tuhan selalu selaras dengan perilaku. Manusia biasanya menyalahkan Tuhan atas segala kesulitan mereka, tetapi mereka tidak tahu bahwa manusia sebenarnya melanggar hukum.

b. Fungsi Naskah

Isi utama naskah adalah konflik aktual yang disebabkan oleh pencarian kebenaran. Kebenaran itu dibedakan menjadi tiga, yaitu sebagai berikut.

- 1) Kebenaran Tuhan, berdasarkan kebenaran buku atau agama dan doktrin. Kebenaran perkembangan ini mutlak bagi orang yang percaya.
- 2) Kebenaran natural, yaitu realisasi kebenaran berdasarkan tradisi.
- 3) Kebenaran ilmiah, yaitu kebenaran yang terukur dan dibuktikan dengan logika.

4. Nilai Profil Pelajar Pancasila dalam Kegiatan 1

Sahabat Guru, dalam kegiatan ini, peserta didik mengembangkan kemampuan menulis teks naskah beraliran realis melalui permainan improvisasi. Permainan improvisasi yang bersifat spontan menuntut peserta didik untuk percaya diri dan bekerja secara mandiri. Peserta didik juga senantiasa fokus dan berkonsentrasi dalam pengamatannya, agar dapat menganalisis dan mengevaluasi penalaran serta prosedurnya. Selain bekerja mandiri, peserta didik juga bekerja sama dan berkomunikasi untuk mencapai tujuan bersama kelompoknya.



5. Kegiatan Pembelajaran Alternatif



Gambar 3.5. Peserta didik menulis naskah.

Sebagai pembelajaran alternatif pada kegiatan ini, Sahabat Guru dapat memberikan tugas berikut. Peserta didik menuliskan namanya pada selembar kertas. Kemudian peserta didik membuat cerita sebanyak tiga kalimat. Setelah selesai, Sahabat Guru mengumpulkan semua kertas tersebut lalu meminta setiap peserta didik untuk mengambil kertas secara acak. Sahabat Guru harus memastikan peserta didik tidak mengambil kertas miliknya sendiri. Setelah semua peserta didik mengambil kertas yang merupakan milik temannya, mereka melanjutkan cerita yang dibuat temannya sebanyak tiga kalimat, sehingga menjadi cerita yang utuh. Peserta didik yang melanjutkan cerita juga harus menuliskan namanya pada kertas tersebut. Setelah selesai, kertas dikumpulkan untuk dinilai.



Catatan:

Jika Sahabat Guru menginginkan asesmen yang lebih sulit, pengumpulan kertas cerita dapat diulang hingga beberapa kali sehingga cerita dapat ditulis oleh tiga hingga lima orang peserta didik yang berbeda.

Kegiatan 2: Menjaring Tema

Kegiatan ini bertujuan untuk menjaring berbagai tema sosial, seperti isu remaja yang dipahami peserta didik dalam lingkungannya, sebagai bahan yang bisa dijadikan naskah realis. Sahabat Guru mengarahkan peserta didik untuk fokus pada tema sosial yang benar-benar terjadi dalam kehidupan remaja.

1. Indikator Tujuan Pembelajaran Kegiatan 2

- Peserta didik dapat menentukan tema cerita dan membuat naskah drama dengan proses dan tahapan yang benar.
- Peserta didik dapat menghasilkan naskah lakon drama yang orisinal.
- Peserta didik dapat menggali kemampuan dalam mengungkapkan kreativitas dalam pembuatan naskah lakon drama.

2. Langkah-Langkah Kegiatan

a. Persiapan Mengajar

- 1) Sahabat Guru meminta peserta didik untuk mengenakan pakaian yang nyaman dan tidak membatasi pergerakan, seperti kaus dan celana olah raga, atau kaus latihan teater tersendiri.
- 2) Sahabat Guru dapat menggunakan ruang kosong yang luas tanpa meja dan kursi, atau menggunakan halaman sekolah.



b. Kegiatan Pembuka

Pesta Katak



Gambar 3.6. Peserta didik bermain menjadi katak.

Prosedur Kegiatan

- Sebelum melakukan kegiatan, Sahabat Guru memimpin peserta didik melakukan pemanasan, seperti peregangan atau berlari-lari kecil mengelilingi ruangan atau lapangan.
- Sahabat Guru meminta peserta didik untuk membentuk lingkaran.
- Sahabat Guru menjelaskan permainan ini. Pada permainan 'Pesta Katak', peserta didik berperan menjadi katak yang akan menyelenggarakan pesta. Tokoh yang akan dimainkan, antara lain, katak penjaga waktu dan tamu undangan.



- Sahabat Guru dapat menggambarkan beberapa lingkaran ataupun memberikan batas khayal sebagai tempat jamuan pesta.
- Sahabat Guru menunjuk satu orang peserta didik sebagai katak penjaga waktu dan memintanya berdiri di lokasi yang ditentukan.
- Peserta didik lainnya berperan sebagai katak-katak tamu undangan yang tersebar di lokasi pesta. Tamu-tamu undangan hanya boleh berada di dalam lingkaran yang telah digambar oleh Sahabat Guru.
- Sahabat Guru dapat membatasi jumlah katak yang diperkenankan berada dalam satu lingkaran, misalnya hanya 4—6 katak.
- Peserta didik berdiri menyebar di area pesta, tetapi belum memasuki lingkaran.
- Para katak kemudian menanyakan waktu kepada katak penjaga waktu. Katak penjaga waktu menjawab, tetapi angka yang diperkenankan hanya 1—12. Angka tersebut merupakan jumlah lompatan katak dari tempatnya berdiri hingga masuk ke dalam lingkaran.
- Seluruh katak berseru, “Katak eh Katak, kapan pesta katak dimulai?” Kalimat tersebut dapat dinyanyikan agar menambah keseruan permainan.
- Katak penjaga waktu membalas dengan kalimat, “Pesta katak dimulai pukul ... (sebutkan angka)”
- Mendengar angka yang disebutkan, para katak melompat sebanyak angka tersebut menuju lingkaran mana pun.
- Para katak harus mengatur jarak lompatan agar tepat berada di dalam lingkaran sejumlah angka yang disebut katak penjaga waktu.
- Apabila ada katak yang tidak masuk dalam lingkaran, pesta katak dinyatakan batal dan permainan diulang.
- Apabila semua katak berhasil masuk ke dalam lingkaran, artinya pesta katak dimulai pertanda permainan berakhir.

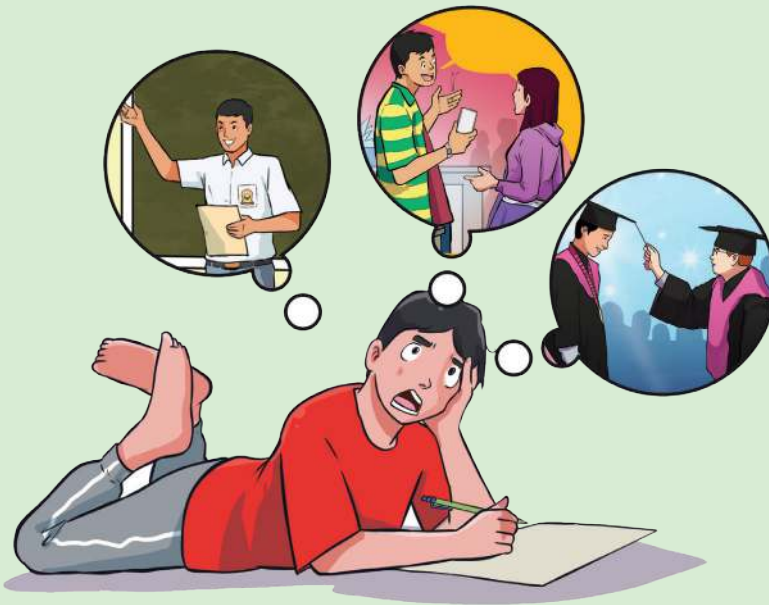
Catatan:

- Sahabat Guru dapat memindahkan peserta didik apabila posisi terlalu jauh atau terlalu dekat dari lingkaran.
- Sahabat Guru juga dapat menambahkan jumlah lingkaran sesuai kebutuhan.



c. Kegiatan Inti

Menemukan Tema



Gambar 3.7. Kegiatan Menemukan Tema

Prosedur Kegiatan

- Sahabat Guru terlebih dahulu memperbanyak Lembar Kerja 3.1 sesuai jumlah peserta didik.
- Sahabat Guru memberi paparan tentang pengertian tema dan pentingnya menentukan tema dalam menulis naskah.
- Sahabat Guru meminta peserta didik mengamati gambar-gambar pada lembar kerja, lalu memilih salah satu gambar.
- Peserta didik diminta untuk menemukan peristiwa yang mungkin terjadi dari gambar yang dipilih.



- Peserta didik dapat menemukan peristiwa dengan bantuan pertanyaan pemandu.
- Sahabat Guru memberikan batasan waktu pengerjaan selama 10 menit.
- Setelahnya, peserta didik diminta untuk mempresentasikan jawabannya kepada peserta didik lainnya.

Catatan:

Sahabat Guru terus mendorong peserta didik untuk mendapatkan tema yang beragam dari peristiwa pada gambar, seperti tema persahabatan, penyelamatan keluarga, perjuangan meraih prestasi, pengorbanan, dan tema-tema humanis lainnya yang menarik untuk dibuat dalam sebuah naskah lakon teater.

d. Kegiatan Penutup

Sebagai penutup kegiatan, Sahabat Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengungkapkan kesan mereka selama pembelajaran. Peserta didik juga dipersilakan untuk menyuarakan keluhan atau kesulitan yang mereka alami selama pembelajaran. Sahabat Guru kemudian memberikan komentar yang memotivasi dan ulasan pada setiap hasil kerja peserta didik dalam menentukan tema gambar.

3. Materi Esensial

Teknik Pembuatan Naskah

Terkait dengan drama cerita, landasan dari drama adalah tema atau nada cerita. Tema adalah gagasan pokok drama, yang berkaitan dengan premis drama, juga berkaitan dengan nada dasar drama dan sudut



pandang yang dikemukakan oleh pengarang. Premisnya adalah untuk menentukan dasar-dasar tujuan permainan, yang merupakan dasar dari model konstruksi permainan.

a. Materi Penulis

1) Tokoh/Karakter

Untuk mengembangkan konflik, penulis menggunakan karakter manusia sebagai materi. Konflik dalam hidup adalah hukum drama.

2) Situasi

Drama adalah rangkaian situasi, dimulai dengan situasi yang berkembang saat aksi berlangsung. Materi berasal dari kehidupan, dan seni drama terletak pada pengolahan mater.

3) Subjek

Subjek atau tema adalah gagasan utama drama.

b. Alat Penulis

Alat penulis adalah dialog. Penulis menggambar dialog melalui karakter sehingga semua orang dapat memahami latar belakang fitur tersebut. Namun demikian, tindakan lebih penting daripada dialog, karena tindakan berbicara lebih keras daripada kata-kata. Selain itu ada ungkapan bahwa melihat berarti percaya.

c. Proses Kreatif

Ada tiga tahapan proses kreatif yang dilalui penulis ketika menyusun naskah drama. Ketiga tahapan tersebut adalah sebagai berikut.

1) Seleksi

Penulis dengan hati-hati memilih konteks yang akan dibagikan melalui pertunjukan secara keseluruhan. Dalam kebanyakan drama, konteks adalah kunci untuk berlatih.

2) Penataan Ulang

Penulis menyusun atau menata kembali kehidupan yang kacau balau menjadi pola yang bermakna.



3) Intensifikasi

Penulis memiliki cerita untuk diceritakan, kesan untuk dijelaskan, dan suasana hati yang akan diciptakan.

Semua elemen dari proses artistik harus direncanakan sedemikian rupa sehingga memperkuat (meningkatkan) komunikasi.

4. Nilai Profil Pelajar Pancasila dalam Kegiatan 2

Sahabat Guru, dalam kegiatan ini, peserta didik mengembangkan kemampuan menulis teks naskah beraliran realis, khususnya dalam menentukan tema. Kegiatan ini menuntut peserta didik untuk percaya diri dan bekerja secara mandiri. Peserta didik juga senantiasa fokus dan berkonsentrasi dalam pengamatannya, agar dapat menganalisis dan mengevaluasi penalaran serta prosedurnya. Selain bekerja mandiri, peserta didik juga bekerja sama dan berkomunikasi untuk mencapai tujuan bersama kelompoknya.

5. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Sebagai kegiatan pembelajaran alternatif, Sahabat Guru dapat meminta peserta didik untuk mencari informasi kegiatan masyarakat atau bencana alam yang baru-baru ini atau pernah terjadi. Sahabat Guru meminta peserta didik untuk menuliskan kejadian tersebut secara akurat sesuai dengan keadaan sebenarnya.

Kegiatan 3: Bagian Naskah Teater

Pada kegiatan ini, Sahabat Guru mengajak peserta didik untuk menganalisis naskah yang telah ada berdasarkan bagian-bagiannya. Bagian-bagian naskah antara lain judul, pengarang, nama dan karakter tokoh, serta adegan.

1. Indikator Tujuan Pembelajaran Kegiatan 3

- Peserta didik mampu mengidentifikasi detail pembentuk naskah pertunjukan tingkat dasar.



- Peserta didik dapat menggali kemampuan mengungkapkan kreativitas dalam pembuatan naskah.

2. Langkah-Langkah Kegiatan

a. Persiapan Mengajar

- 1) Sahabat Guru meminta peserta didik untuk mengenakan pakaian yang nyaman dan tidak membatasi pergerakan, seperti kaus dan celana olah raga, atau kaus latihan teater tersendiri.
- 2) Sahabat Guru dapat menggunakan ruang kosong yang luas tanpa meja dan kursi atau menggunakan halaman sekolah.

b. Kegiatan Pembuka



Prosedur Kegiatan

- Sahabat Guru mengajak peserta didik untuk melakukan peregangan dan pemanasan, mulai dari kepala sampai kaki.
- Sahabat Guru meminta peserta didik membentuk kelompok beranggotakan tiga orang.
- Setiap kelompok berdiri bersisian dengan lengan saling mengait.
- Sahabat Guru memberi tahu bahwa tiap kelompok merupakan satu kesatuan tubuh yang utuh. Dengan demikian, ketika Sahabat Guru menyuruh mereka bergerak, mereka bergerak bersama-sama tanpa boleh melepaskan kaitan lengan mereka.
- Sahabat Guru dapat memberikan perintah berikut.

Duduk!	Berdiri!	Berjongkok!
Menoleh ke kiri!	Berjalan!	Menunduk!
Menengadah!	Angkat tangan!	Melihat ke jam tangan!

- Jika peserta didik dianggap menguasai gerakan-gerakan di atas, Sahabat Guru dapat memberikan perintah yang lebih rumit, seperti contoh berikut.

Duduk, ambil pisang, kupas, lalu makan!
Duduk, berpikir keras, temukan ide, bangun, lalu pergi!



c. Kegiatan Inti

Menyusun Naskah Teater

Prosedur Kegiatan

- Sebelum melaksanakan kegiatan, Sahabat Guru memperbanyak Lembar Kerja 3.2 sesuai jumlah peserta didik.
- Sahabat Guru meminta peserta didik untuk membentuk kelompok beranggotakan 4—5 orang.
- Sahabat Guru menjelaskan bahwa lembar kerja tersebut akan membantu peserta didik untuk membangun naskah teater dengan bagian-bagian naskah yang benar dan dapat dipahami.
- Setiap kelompok berdiskusi mengerjakan lembar kerja yang telah disediakan.
- Peserta didik mengawasi pembuatan naskah dengan memilih tema yang akan dijadikan naskah teater, misalnya persahabatan, kejuaraan, kegiatan sosial, dan banyak lagi.
- Selanjutnya, Sahabat Guru meminta peserta didik membuat judul sesuai tema, misalnya “Sahabatku Penjual Daun Pisang”, “Memburu Hadiah Lomba Lari”, “Sehari Menjadi Petugas Keamanan Kampung”, dan banyak lagi.
- Selanjutnya setiap kelompok bersama-sama membangun adegan naskah teater secara berurut dari adegan ke-1 hingga adegan terakhir.

d. Kegiatan Penutup

Sebagai penutup kegiatan, Sahabat Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengungkapkan kesan mereka selama pembelajaran. Peserta didik juga dipersilakan untuk menyuarakan keluhan atau kesulitan



yang mereka alami selama pembelajaran. Sahabat Guru kemudian memberikan komentar yang memotivasi dan ulasan pada setiap naskah yang dibuat kelompok.

3. Materi Esensial

Bagian-Bagian Naskah Teater

Naskah teater atau drama berisi cerita yang selanjutnya digunakan dalam pementasan di atas panggung. Seperti karya sastra lainnya, naskah teater memiliki unsur-unsur sastra seperti tokoh dan penokohan, latar, alur, tema, dan amanat, tetapi bentuknya berbeda dengan teks seperti cerpen atau novel.

Latar dalam sebuah cerita merupakan tempat atau wilayah penggambaran kisah tempat peristiwa dalam cerita terjadi. Contoh latar cerita misalnya sebuah desa, pantai, pegunungan, atau kota. Batas ruang peristiwa kejadiannya bisa di dalam rumah, teras rumah, halaman rumah, lingkungan sekolah, sawah, balai desa, ruang tamu, kantor, klinik, depan loket, halte bus, jalanan, dan banyak lagi.

Salah satu pokok dalam naskah teater adalah memberikan gambaran penulisan peristiwa yang terjadi dalam cerita. Biasanya gambaran ini berupa dialog antartokoh yang terlibat atau muncul salah satu tokoh mengisahkan apa yang sedang dialaminya dengan karakter lain. Selanjutnya ada aksi atau tindakan tokoh dalam peristiwa tersebut. Kemudian dijelaskan juga perilaku tokoh-tokoh dalam tindakannya terkait situasi dan kondisi emosinya

Naskah teater juga menjelaskan keterlibatan tokoh-tokoh dalam cerita yang akan dipentaskan. Tokoh-tokoh digambarkan sesuai karakteristik masing-masing, yang akan dimunculkan dalam setiap adegan, misalnya tokoh seorang ibu, bapak, paman, kakak, saudara, petani, lurah, polisi, guru dan lain-lain. Tokoh juga dijelaskan ciri-cirinya, seperti ciri-ciri fisik warna kulit, tinggi badan, rambut, mata, atau hidung, juga karakteristik emosinya seperti murah senyum, pemalu, pemaarah, atau dermawan.



Penulisan naskah teater dimulai dengan pengenalan tempat peristiwa terjadi dan tokoh-tokohnya, termasuk masalah yang sedang dihadapi tokoh-tokohnya atau peristiwa yang akan terjadi. Bisa juga diberikan gambaran tentang peristiwa sebelumnya yang menjadi alasan peristiwa yang akan terjadi.

Bagian selanjutnya adalah dialog antartokoh. Dialog antartokoh menggambarkan alur cerita sampai terjadinya konflik. Alur cerita merupakan rangkaian peristiwa yang memunculkan permasalahan atau konflik (sebab akibat), yang berakhir dengan penyelesaian permasalahan pada akhir cerita.

Penyelesaian pada akhir cerita memberikan gambaran solusi yang dapat diterima oleh tokoh-tokoh yang bertikai. Pada akhir cerita, biasanya penulis menyampaikan amanat cerita, baik secara langsung ataupun tidak langsung.

4. Nilai Profil Pelajar Pancasila Kegiatan 3

Sahabat Guru, dalam kegiatan ini, peserta didik mengembangkan kemampuan menulis teks naskah beraliran realis. Kegiatan ini menuntut peserta didik untuk senantiasa fokus dan berkonsentrasi dalam pengamatannya, agar dapat menganalisis dan mengevaluasi penalaran serta prosedurnya. Peserta didik juga bekerja sama dan berkomunikasi untuk mencapai tujuan bersama kelompoknya.

5. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Untuk membangun kompetensi peserta didik dalam kegiatan ini, Sahabat Guru dapat meminta peserta didik untuk mengidentifikasi gambar. Belajar membuat naskah dapat dilakukan dengan berbagai cara, di antaranya dengan mengidentifikasi peristiwa dari sebuah gambar. Sebuah gambar bisa menentukan peristiwa apa yang terjadi, baik peristiwa sebelumnya atau sesudahnya. Kemudian peserta didik menentukan siapa saja tokoh yang ada dalam gambar tersebut dengan profesi dan kedudukannya.



Sahabat Guru dapat meminta peserta didik untuk memperhatikan gambar berikut. Berdasarkan gambar, peserta didik kemudian menjawab sejumlah pertanyaan di bawah. Jawaban-jawaban tersebut menjadi dasar bagi peserta didik dalam menulis cerita.



Gambar 3.9. Pertunjukan

- Di manakah kejadian itu berlangsung?
- Peristiwa apa yang terjadi?
- Siapa saja tokoh yang ada dalam gambar?
- Apa yang terjadi sebelumnya?
- Apa yang terjadi setelah itu?

Kegiatan 4: Asesmen Mengarang Naskah _____

Pada kegiatan ini, Sahabat Guru memotivasi peserta didik untuk membuat naskah teater sederhana.

1. Indikator Tujuan Pembelajaran Kegiatan 4

- Peserta didik mampu membuat naskah teater sederhana dengan proses dan tahapan yang benar.
- Peserta didik mampu menghasilkan naskah teater orisinal.
- Peserta didik mampu menggali kemampuan dalam mengungkapkan kreativitasnya dalam pembuatan naskah teater.



2. Langkah-Langkah Kegiatan

a. Persiapan Mengajar

- 1) Sahabat Guru meminta peserta didik untuk mengenakan pakaian yang nyaman dan tidak membatasi pergerakan, seperti kaus dan celana olah raga, atau kaus latihan teater tersendiri.
- 2) Sahabat Guru dapat menggunakan ruang kosong yang luas tanpa meja dan kursi atau menggunakan halaman sekolah.

b. Kegiatan Pembuka

Ingatlah Aku

Prosedur Kegiatan

- Sebelum memulai kegiatan, Sahabat Guru mengajak peserta didik melakukan peregangan dan pemanasan.
- Sahabat Guru membuat garis khayal di tengah kelas atau lapangan sebagai pembatas area.
- Sahabat Guru membagi kelas menjadi dua kelompok.
- Sahabat Guru menjelaskan permainan ini membutuhkan ingatan visual peserta didik. Salah satu kelompok menjadi manekin, sementara kelompok lainnya bertugas sebagai penata.
- Kelompok penata membelakangi area kelompok selama proses persiapan. Sahabat Guru boleh membantu menetapkan waktu, misalnya sebanyak sepuluh hitungan.
- Kelompok manekin berpose untuk menentukan posisi awal di area kelompoknya selama durasi hitungan tadi.
- Kelompok penata dipersilakan melihat posisi awal kelompok manekin selama sepuluh hitungan, lalu kembali berbalik.
- Selama sepuluh hitungan berikutnya, kelompok manekin berubah posisi.
- Terakhir, kelompok penata kembali berbalik. Mereka bertugas menata kembali kelompok manekin ke posisi awal.



Catatan:

- Kelompok penata hanya diperkenankan menata kembali kelompok manekin dengan arahan suara, tanpa boleh menyentuh manekin.
- Sahabat Guru dapat membuat anggota kelompok lebih kecil, tetapi tetap memiliki kelompok penata dan kelompok manekin.
- Sahabat Guru sebaiknya mencatat atau memfoto posisi awal kelompok manekin untuk menghindari konflik yang mungkin terjadi.

c. Kegiatan Inti

Menyusun Naskah Teater



Gambar 3.10. Sahabat Guru mendampingi peserta didik menyusun naskah.



Prosedur Kegiatan

- Sebelum memulai kegiatan, Sahabat Guru memperbanyak Lembar Kerja 3.3 sesuai jumlah peserta didik.
- Sahabat Guru menjelaskan lembar kerja yang akan digunakan akan membantu peserta didik untuk membangun naskah teater dengan bagian-bagian naskah yang benar dan berterima.
- Sahabat Guru meminta peserta didik membuat judul dengan mengaitkan tema.
- Selanjutnya peserta didik membangun adegan naskah teater secara berurut dari adegan ke-1 hingga adegan terakhir.
- Pada tiap adegan, peserta didik diharapkan menuliskan dialog yang mungkin terjadi pada adegan tersebut.

Catatan:

- Sahabat Guru memastikan peristiwa-peristiwa yang disusun dalam adegan oleh peserta didik sudah lengkap.
- Sahabat Guru menginstruksikan peserta didik untuk melanjutkan peristiwa-peristiwa yang disusun menjadi dialog-dialog tokoh.
- Sahabat Guru juga dapat mengundang guru Bahasa Indonesia atau guru bahasa daerah setempat untuk membimbing peserta didik dalam penulisan naskah agar sesuai dengan kaidah tata bahasa yang berlaku.

d. Kegiatan Penutup

Sebagai penutup kegiatan, Sahabat Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengungkapkan kesan mereka selama pembelajaran. Peserta didik juga dipersilakan untuk menyuarakan keluhan atau kesulitan yang mereka alami selama pembelajaran. Sahabat Guru kemudian memberikan komentar yang memotivasi dan ulasan pada setiap hasil kerja kelompok.



3. Materi Esensial

Teater

Kata 'teater' berasal kata *theatron*, yang berarti tempat untuk menonton. Teater merupakan tempat para aktor memainkan peran di atas panggung atau pentas yang mengisahkan kehidupan sehari-hari. Kisah-kisah yang disampaikan dalam pertunjukan teater oleh aktor dengan karakter atau watak di atas pentas mengandung pesan dan nilai moral yang nantinya menjadi pembelajaran hidup atau pencerahan jiwa bagi siapa pun yang menyaksikan atau menontonnya.

Naskah teater merupakan karya sastra yang ditulis untuk mengisahkan kehidupan yang lengkap dengan segala aksi laku atau tingkah laku para tokoh dengan mengucapkan dialog-dialog. Penonton dapat menyaksikan pengisahan dalam cerita naskah teater yang memuat pengenalan awal kisah dan tokoh, sumber konflik, berkonflik, dan penyelesaian, yang pada tiap adegannya para aktor memiliki karakteristik secara fisik dan psikis dalam menyampaikannya di atas panggung.

Pertunjukan teater disaksikan oleh penonton sesuai naskah yang di dalamnya ada dialog (percakapan), aksi laku aktor dengan dukungan penataan atau dekorasi panggung, dan ada penonton yang menyaksikan. Naskah teater merupakan teks tertulis pada umumnya yang mengisahkan tentang kehidupan yang menggambarkan kisah para tokoh sesuai plot dan alur cerita.

Ciri-Ciri Teater

Ada beberapa ciri dalam pertunjukan teater, sebagai berikut.

- a. Pertunjukan disampaikan secara berdialog. Kalimat yang diucapkan aktor saat ia tampil sendirian di atas pentas disebut monolog.
- b. Setiap tokohnya memiliki karakteristik fisik maupun psikis.
- c. Ada konflik cerita.
- d. Pertunjukan teater didukung oleh penataan artistik, busana, rias, properti, dan musik untuk memperkuat suasana dan latar peristiwa.



- e. Pertunjukan teater disajikan untuk menghibur penonton.
- f. Panjang durasi pertunjukan teater rata-rata satu jam, dan bisa sampai empat jam.

Unsur-Unsur Naskah Lakon

Naskah lakon mengandung unsur-unsur berikut.

a. Gagasan Pokok (Tema)

Salah satu pokok terpenting dalam struktur naskah teater adalah gagasan pokok isi cerita yang akan disampaikan. Gagasan pokok sangat erat kaitannya rangkaian cerita yang digulirkan oleh pengarang, misalnya tema persahabatan, cinta kasih, perjuangan, kemanusiaan, dan lain-lain.

b. Latar Peristiwa (*Setting*)

Latar atau *setting* merupakan penggambaran tempat terjadinya peristiwa.

c. Tokoh dan Penokohan

Tokoh merupakan karakter yang dimainkan oleh aktor, sedangkan penokohan adalah sifat atau karakter yang dimiliki tokoh tersebut. Ada sejumlah istilah yang digunakan dalam mengidentifikasi penokohan, misalnya protagonis (tokoh utama), antagonis (lawan tokoh utama), *deutragonis* (teman tokoh utama), *foil* (teman tokoh antagonis), *tetragonis* (tokoh netral), *confident* (tokoh yang menjadi tempat bercerita tokoh utama), *raisonneur* (tokoh yang menyampaikan pesan pengarang kepada penonton), dan *utility* (orang yang terlibat, baik aktif maupun pasif).

d. Dialog (Percakapan)

Dalam cerita teater, dialog adalah percakapan yang dilakukan oleh aktor dengan lawan mainnya. Sementara itu ucapan yang disampaikan sendiri kepada penonton disebut monolog.

e. Pembagian Babak

Dalam cerita teater, pembagian babak menandai perubahan peristiwa atau peralihan peristiwa dengan tokoh-tokoh di dalamnya terlibat pada setiap adegan. Pertunjukan teater bisa terdiri dari satu babak, atau lebih.



f. Konflik (Pertikaian)

Konflik atau pertikaian terjadi saat para tokoh mulai beradu argumentasi, dan bisa juga beradu fisik, karena memiliki tujuan atau cara pandang yang berbeda, dan menjadi salah satu rangkaian masalah dalam alur cerita. Konflik membawa pesan pengarang yang ingin disampaikan kepada penonton.

g. Pesan dan Nilai Moral

Pesan disampaikan secara tersirat maupun tersurat melalui dialog atau monolog tokoh-tokoh dalam cerita. Nilai moral adalah suatu ketentuan standar dalam menjalankan prinsip-prinsip kebajikan yang berlaku bagi banyak orang.

Struktur Naskah Teater

Sebuah naskah teater memiliki struktur berikut.

a. Pembukaan (Prolog)

Pada pembukaan, disampaikan peristiwa yang terjadi atau informasi latar belakang peristiwa dapat terjadi. Informasi latar belakang biasanya disampaikan oleh narator.

b. Percakapan (Dialog)

Pada bagian ini mulai muncul para tokoh yang berdialog. Dialog para tokoh mengalir sampai memunculkan konflik, kemudian puncak konflik, dan terakhir penyelesaian konflik. Alur bagian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Pengenalan peristiwa, yaitu gambaran awal peristiwa terjadi sebagai latar munculnya tokoh.
- 2) Munculnya konflik, yaitu pertentangan antara tokoh utama dengan tokoh antagonis, juga para pendukungnya. Konflik dapat berupa konflik kecil yang bergulir hingga menjadi konflik besar.
- 3) Puncak konflik, yaitu pertemuan tokoh protagonis dan antagonis untuk beradu argumentasi sampai beradu kekuatan fisik, yang juga melibatkan para pendukungnya.



- 4) Penyelesaian masalah, yang biasanya ditandai oleh munculnya tokoh yang memberikan jalan keluar terkait konflik yang dihadapi para tokoh.
 - 5) Selesai, yang ditandai dengan kedua belah pihak yang bertikai menerima kenyataan.
- c. Penutup (Epilog)

Bagian epilog merupakan akhir pengisahan cerita dan menandai selesainya percakapan atau dialog antartokoh. Epilog biasanya diucapkan oleh tokoh atau narator.

4. Nilai Profil Pelajar Pancasila dalam Kegiatan 4

Sahabat Guru, dalam kegiatan ini, peserta didik mengembangkan kemampuan menulis teks naskah beraliran realis. Kegiatan ini menuntut peserta didik untuk senantiasa fokus dan berkonsentrasi dalam pengamatannya, agar dapat menganalisis dan mengevaluasi penalaran serta prosedurnya. Peserta didik juga bekerja sama dan berkomunikasi untuk mencapai tujuan bersama kelompoknya.

5. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Sahabat Guru, setiap peserta didik memiliki keunggulan masing-masing. Ada peserta didik yang dapat menulis secara runut dan baik, sementara peserta didik lain mungkin lebih efektif dalam menuangkan ide-idenya dengan gambar atau ilustrasi. Karena itu, sebagai pembelajaran alternatif, Sahabat Guru dapat meminta peserta didik untuk membuat *story board* atau papan cerita. Apabila masih ada waktu, Sahabat Guru dapat juga menugaskan peserta didik untuk menampilkan papan ceritanya di depan kelas, atau memilih beberapa peserta didik untuk mempresentasikan papan cerita mereka.

C. Uji Kompetensi

Uji kompetensi bab ini bertujuan menguji pemahaman peserta didik mengenai penulisan naskah teater realis. Penilaian dilakukan berdasarkan panduan



Lembar Penilaian, atau Sahabat Guru dapat membuat bentuk dan jenis instrumen penilaian sendiri.

Uji Kompetensi Bab III

Alat/bahan/media : Kertas dan alat tulis

Tempat pelaksanaan : Di dalam kelas

Durasi : 90 menit

1. Buatlah naskah drama pendek berdasarkan pengalaman sehari-hari dengan tema, penokohan, dan alur cerita.
2. Berdasarkan naskah drama pendek yang kamu buat, uraikan tema, penokohan, dan alur ceritanya dalam tabel berikut.

	Unsur Naskah	Uraian
a.	Tema	
b.	Penokohan	
c.	Alur Cerita	



D. Refleksi

1. Refleksi Guru

Sahabat Guru dapat merefleksikan pembelajaran pada Bab III dengan bantuan pertanyaan-pertanyaan berikut.

- Apakah 100% peserta didik mencapai tujuan pembelajaran? Jika tidak, berapa persentase peserta didik yang mencapai tujuan pembelajaran?
- Apa kesulitan yang dialami peserta didik yang tidak mencapai tujuan pembelajaran? Apa yang akan Sahabat Guru lakukan untuk membantu mereka?
- Apakah ada sesuatu yang menarik selama pembelajaran?
- Apa pertanyaan yang muncul selama pembelajaran? Jika ada, apa yang ingin Sahabat Guru ubah dari cara mengajar pada kegiatan ini?

2. Refleksi Peserta Didik

Sahabat Guru dapat mengajukan pertanyaan-pertanyaan berikut kepada peserta didik.

- Apa kegiatan yang paling kamu ingat dalam pembelajaran Bab III ini? Tuliskan alasanmu.
- Dalam 50 kata, tuliskan perasaan kamu tentang pengembangan imajinasi sebagai bahan menulis naskah.
- Dalam 50 kata, tuliskan perasaan kamu tentang membuat alur cerita.
- Dalam 50 kata, tuliskan perasaan kamu tentang membuat naskah sederhana.
- Dalam 50 kata, tuliskan perasaan kamu tentang membuat naskah teater secara individu dan orisinal.



E. Interaksi dengan Orang Tua/Wali dan Masyarakat

Apabila ada orang tua peserta didik yang memiliki kemampuan atau pengalaman berteleter, Sahabat Guru dapat mengundang mereka dalam sesi penulisan naskah untuk berbagi pengetahuan dan pengalaman. Sahabat Guru dapat juga mengundang seniman teater setempat untuk juga berbagi pengetahuan dan pengalaman dalam penulisan naskah. Sesi dengan orang tua atau seniman teater ini kemudian dilanjutkan dengan diskusi tentang bagian-bagian naskah. Sahabat Guru mendorong peserta didik untuk aktif dalam kegiatan diskusi ini.

F. Pengayaan

Bagi peserta didik yang menunjukkan kompetensi melebihi teman-teman sebayanya, Sahabat Guru dapat menyelenggarakan semacam *workshop* penulisan naskah remaja. Sahabat Guru dapat menjadi fasilitator acara sekaligus pemateri, atau mengundang tokoh-tokoh seniman dan penulis setempat dalam acara ini.



G. Lembar Kegiatan Peserta Didik

LEMBAR KERJA 3.1

Nama:

Kelas:

Perhatikan gambar-gambar berikut. Tuliskan tema setiap gambar.



Penjelasan gambar:

.....
.....



Penjelasan gambar:

.....
.....



Penjelasan gambar:

.....
.....



Penjelasan gambar:

.....
.....



Gambar yang saya pilih:

1. Siapa saja yang berada di lokasi?

.....

2. Jelaskan konflik yang dapat muncul!

.....

3. Bagaimana konflik itu diselesaikan?

.....

4. Apa dampak dari penyelesaian konflik?

.....

Berdasarkan jawaban di atas, dapat disimpulkan bahwa tema gambar yang saya pilih adalah

.....



LEMBAR KERJA 3.2

Kelompok	:
Kelas	:
Nama Anggota	:

Tema cerita:

Judul:

Tokoh dan Karakternya:

1., karakter:
2., karakter:
3., karakter:
4., karakter:
5., karakter:

Tuliskan peristiwa setiap adegan!

Adegan 1

.....

.....

.....

.....



Adegan 2

.....

.....

.....

.....

Adegan 3

.....

.....

.....

.....

LEMBAR KERJA 3.3

Nama:

Kelas:

JUDUL

.....

Tokoh dan Karakternya:

1., karakter:

2., karakter:

3., karakter:

4., karakter:

5., karakter:



6., karakter:
7., karakter:
8., karakter:
9., karakter:
10., karakter:

Adegan 1 (isi dengan dialog yang mungkin terjadi pada adegan ini)

Adegan 2 (isi dengan dialog yang mungkin terjadi pada adegan ini)

Adegan 3 (isi dengan dialog yang mungkin terjadi pada adegan ini)



LEMBAR KEGIATAN PESERTA DIDIK (LKPD)

PEMBELAJARAN BERBASIS PROJEK

Menulis Naskah Realis

Nama Sekolah:

Kelas:

Semester:

Tanggal:

Kelompok:

1.
2.
3.
4.
5.
6.

Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik mampu mengidentifikasi unsur/elemen cerita naskah lakon teater.
2. Peserta didik mampu menulis naskah drama realis bertema sosial dan isu remaja secara mandiri.
3. Peserta didik mampu mengeksplorasi struktur dramatik dalam sebuah naskah.
4. Peserta didik mampu mengapresiasi konflik dan struktur dramatik melalui analisis karya naskah pengarang teater.
5. Peserta didik mampu mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan karya diri sendiri dan orang lain.



6. Peserta didik mampu mencerminkan sikap berempati dan berpikir kreatif, disiplin, dan bertanggung jawab.

Indikator

- Peserta didik diharapkan dapat mengungkapkan imajinasi dengan berani sebagai bahan membuat cerita.
- Peserta didik dapat menentukan tema cerita dan membuat naskah drama dengan proses dan tahapan yang benar.
- Peserta didik dapat menghasilkan naskah lakon drama yang orisinal.
- Peserta didik dapat menggali kemampuan dalam mengungkapkan kreativitas dalam pembuatan naskah lakon drama.
- Peserta didik mampu mengidentifikasi detail pembentuk naskah pertunjukan tingkat dasar.
- Peserta didik dapat membuat naskah teater sederhana dengan proses dan tahapan yang benar.

Cara Pengerjaan

1. Sebelum memulai pengerjaan, peserta didik berdoa bersama sesuai dengan kepercayaan masing-masing.
2. Peserta didik membaca cara pengerjaan dengan cermat.
3. Peserta didik mengerjakan sesuai tahapan dengan baik.
4. Peserta didik melakukan diskusi atau umpan balik terkait permasalahan yang terdapat pada LKPD bersama kelompoknya.
5. Apabila ada hal yang belum dimengerti peserta didik atau anggota kelompok mengalami kesulitan, peserta didik boleh bertanya.
6. Peserta didik mengerjakan LKPD dengan teliti sesuai durasi waktu yang sudah ditentukan.



Aktivitas Pembelajaran

1. Kegiatan yang Berfokus Masalah

Lingkungan sekolahmu masih kurang perhatian terhadap kebersihan lingkungan, terlihat dari masih banyaknya siswa yang membuang sampah bukan pada tempatnya. Padahal salah satu peraturan sekolah adalah dilarang membuang sampah sembarangan. Sejumlah papan larangan buang sampah sembarangan juga sudah tersebar di berbagai sudut sekolah, ditambah tempat-tempat sampah yang tersedia di banyak tempat.

Permasalahan utama pada paragraf di atas adalah kurangnya kepedulian warga sekolah terhadap kebersihan, yang dapat berdampak buruk terhadap lingkungan, baik dalam jangka pendek maupun jangka panjang. Sebagai institusi pendidikan, sekolah memiliki kewajiban untuk mendidik warganya, termasuk dalam masalah kebersihan. Berdasarkan uraian ini, buatlah naskah cerita orisinal yang dikaitkan dengan salah satu tema Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5), yaitu “Gaya Hidup Berkelanjutan” dengan topik “Peran Serta Remaja Mengolah Sampah dalam Menjaga Kelestarian Lingkungan untuk Kelangsungan Hidup”.

2. Kerja Sama Peserta Didik

Peserta didik dipersilakan berdiskusi dengan anggota kelompoknya dalam menyelesaikan permasalahan tersebut.

3. Bimbingan Peserta Didik (Individu maupun Kelompok)

Untuk membantu dalam penyelesaian masalah, peserta didik menjawab pertanyaan-pertanyaan berikut.

- a. Apa fungsi kegiatan piket di kelas?
- b. Mengapa siswa sekolah bisa membuang sampah sembarangan?
- c. Menurutmu, apa alasan siswa tidak peduli pada lingkungan?
- d. Mengapa sampah menjadi sumber masalah?



- e. Mengapa sampah yang tidak diolah berbahaya bagi lingkungan?
- f. Sebutkan jenis-jenis sampah!
- g. Apa saja langkah pemeliharaan kebersihan yang bisa dilakukan di sekolah?
- h. Apa peran nyata remaja dalam menjaga kelestarian lingkungan?

Dari jawaban pertanyaan-pertanyaan di atas, buatlah naskah drama yang mencakup bagian-bagian naskah, seperti:

- tema,
- sinopsis,
- alur cerita dengan pembagian adegan,
- tempat peristiwa,
- tokoh dan karakternya masing-masing,
- awal cerita,
- konflik cerita, dan
- akhir cerita

4. Pengembangan dan Penyajian Hasil

- a. Setelah melakukan diskusi bersama kelompoknya, peserta didik menyusun naskah cerita kemudian menyampaikannya dalam bentuk presentasi di depan kelas.
- b. Peserta didik mengisi tabel identifikasi dan susunan peristiwa berikut.



Tabel Susunan Identifikasi Awal Cerita

Permasalahan Sosial	Ide/Gagasan	Tema	Sinopsis

Tabel Susunan Peristiwa

No	Adegan	Tempat Peristiwa	Nama Tokoh	Karakter Tokoh	Permasalahan Awal	Konflik Cerita	Penyelesaian Akhir
1							
2							
3							
4							
5							
6							
dst.							

c. Naskah yang sudah disusun kemudian dikumpulkan.



RUBRIK 3.1 Indikator Penilaian

Penilaian	Indikator
Melebihi Ekspektasi (81—100)	Telah terlihat dengan jelas kreativitas dalam cerita. Peserta didik secara konsisten telah menggunakan banyak imajinasi untuk mengembangkan karakter, latar, dan tema cerita yang bersifat realis. Karakter, latar, dan tema yang bersifat realis dijelaskan dengan rinci melalui arahan sutradara dan dialog.
Berkembang (60—80)	Telah ada bukti kreativitas dalam cerita. Peserta didik sudah menggunakan banyak imajinasi untuk mengembangkan karakter, latar, dan tema cerita yang bersifat realis. Karakter, latar, dan tema yang bersifat realis dijelaskan dengan rinci melalui arahan sutradara dan dialog, walaupun masih belum konsisten pada beberapa bagian.
Belum Berkembang (<60)	Ada sedikit bukti kreativitas dalam naskah cerita yang dibuat. Peserta didik belum menggunakan banyak imajinasi untuk mengembangkan karakter, latar, dan tema cerita yang bersifat realis.

Catatan: Rubrik penilaian ini dapat digunakan Sahabat Guru pada banyak kegiatan, karena rubrik ini merupakan observasi anekdot.



RUBRIK 3.2

Penilaian Pencapaian Profil Pelajar Pancasila

Tujuan Pembelajaran

Pada akhir pembelajaran, peserta didik mencerminkan sikap gotong royong dan berpikir kreatif.

Indikator

1. Sub-Element Saling Ketergantungan Positif dan Koordinasi Sosial
 - Peserta didik bekerja dalam ragam kegiatan kelompok yang menunjukkan bahwa anggota kelompok dengan kelebihan dan kekurangannya masing-masing dapat saling membantu memenuhi kebutuhan.
 - Peserta didik dapat membagi peran dan menyelaraskan tindakan dalam kelompok untuk mencapai tujuan bersama.
2. Sub-Element Berpikir Kreatif
 - Peserta didik dapat menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal.
 - Peserta didik mengeksplorasi dan mengekspresikan pikiran dan/atau perasaannya dalam bentuk karya dan/atau tindakan, serta mengevaluasinya.

Penilaian	Indikator
Melebihi Ekspektasi (81—100)	
Berkembang (60—80)	
Belum Berkembang (<60)	

Keterangan: Untuk kolom yang masih kosong, Sahabat Guru dipersilakan mengisi redaksional sesuai kebutuhan pada proses Penilaian Pencapaian Profil Pelajar Pancasila.



LEMBAR PENILAIAN PENULISAN NASKAH

Nama Sekolah:

Mata Pelajaran:

Materi Pokok:

Semester:

Nama Siswa:

Kelas:

No	Aspek yang Dinilai	Penilaian		
		Melebihi Ekspektasi (81—100)	Berkembang (60—80)	Belum Berkembang (<60)
1	Sesuai dengan tema.			
2	Karakter penokohan.			
3	Alur cerita yang sesuai struktur.			
4	Bahasa dialog sesuai dengan keseharian.			
5	Menguraikan cerita dengan jelas.			

Catatan: Rubrik penilaian ini juga dapat digunakan Sahabat Guru pada kegiatan-kegiatan lain. Rubrik ini merupakan observasi anekdotal.



INDIKATOR PENILAIAN PEMBELAJARAN BERBASIS PROJEK

Menulis Naskah Realis

Nama Sekolah:

Kelas:

Semester:

Tanggal:

Kelompok:

1.
2.
3.
4.
5.
6.

No	Indikator	Penilaian			Keterangan
		Melebihi Ekspektasi (81—100)	Sudah Berkembang (60—80)	Belum Berkembang (<60)	
1	Dapat mengungkapkan imajinasi dengan berani sebagai bahan membuat cerita.				
2	Dapat menentukan tema cerita dan membuat naskah drama dengan proses dan tahapan yang benar.				



3	Dapat menghasilkan naskah lakon drama yang orisinal.				
4	Dapat menggali kemampuan dalam mengungkapkan kreativitas dalam pembuatan naskah lakon drama.				
5	Mampu mengidentifikasi detail pembentuk naskah pertunjukan tingkat dasar.				
6	Dapat menggali kemampuan mengungkapkan kreativitas dalam pembuatan naskah.				
7	Dapat membuat naskah teater sederhana dengan proses dan tahapan yang benar.				
8	Dapat menghasilkan naskah teater yang orisinal.				
9	Dapat menggali kemampuan dalam mengungkapkan kreativitas dalam pembuatan naskah teater.				



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2024
Panduan Guru Seni Teater
untuk SMP/MTs Kelas VIII (Edisi Revisi)
Penulis : Deden Haerudin, Rudi Hartono
ISBN : 978-623-388-257-6 (jil.2 PDF)

**BAB
IV**

Tata Artistik Panggung





A. Pendahuluan

Pada bab ini, Sahabat Guru mengajak peserta didik untuk mempelajari tata artistik panggung, yang meliputi tata panggung, tata cahaya, tata busana dan tata rias, serta properti panggung. Pada kegiatan asesmen, peserta didik akan mementaskan drama sesuai dengan naskah yang telah dibuat dengan memperhatikan tata artistik panggung. Penilaian dilakukan berdasarkan rubrik penilaian untuk mengevaluasi pencapaian peserta didik serta Profil Pelajar Pancasila.

1. Tujuan Pembelajaran

- a. Peserta didik mampu mengidentifikasi ragam dan fungsi tata artistik panggung dalam pertunjukan teater.
- b. Peserta didik mampu merancang tata artistik/panggung berdasarkan naskah yang diberikan.
- c. Peserta didik mampu memberikan evaluasi rancangan tata panggung secara mandiri dan saran perbaikan.
- d. Peserta didik mampu melakukan eksplorasi ragam konsep rancangan tata panggung berdasarkan stimulus dari naskah yang diberikan.
- e. Peserta didik mampu berpikir kreatif dan menghasilkan gagasan yang orisinal.

2. Pokok Materi

Tata artistik panggung meliputi tata panggung, tata cahaya, tata busana dan tata rias, serta properti panggung. Tata panggung sering juga disebut sebagai dekorasi panggung, yang meliputi replika latar tempat dan waktu atau simbolisme latar tempat dan waktu. Tata cahaya meliputi penggunaan peralatan lampu di atas panggung dan desain warna serta sudut pencahayaan untuk menciptakan suasana atau latar waktu, dan penokohan sesuai dengan adegan. Tata busana dan tata rias meliputi tampilan pakaian dan rias tokoh

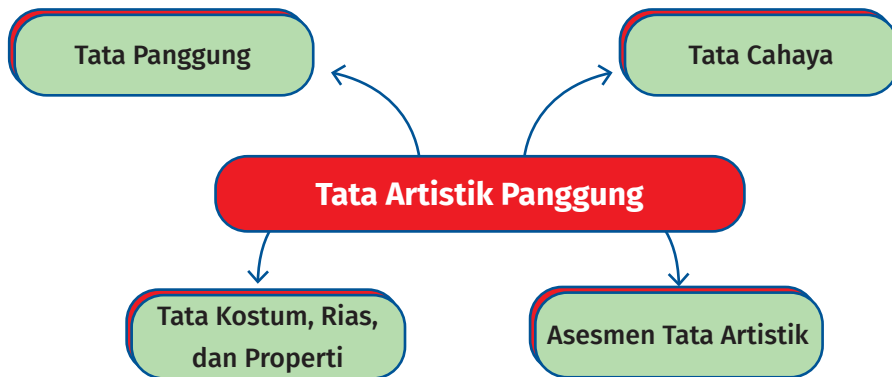


yang diperankan aktor di atas panggung. Tata busana membangkitkan imajinasi penonton mengenai era dan karakteristik si tokoh. Sementara itu, properti atau alat perlengkapan yang menjadi latar peristiwa di atas panggung adalah benda fisik yang mendukung adegan dan cerita teater, menciptakan suasana, dan memberikan informasi tambahan kepada penonton.

3. Hubungan Pembelajaran Bab IV dengan Materi Lain

Materi tata artistik panggung berkaitan dengan mata pelajaran lain, khususnya Seni Rupa. Latar panggung, misalnya, dapat dibuat dengan cara dilukis atau digambar. Selain itu, penentuan kostum atau tata busana berkaitan erat dengan mata pelajaran Desain Busana, yang salah satunya mempelajari mode busana pada setiap zaman yang berbeda. Selain itu, penentuan tata rias tokoh juga berkaitan dengan mata pelajaran Rias Wajah Karakter.

4. Peta Materi



5. Saran Periode/Waktu Pembelajaran untuk Bab IV

Pembelajaran bab ini dilakukan dalam delapan (8) kali pertemuan, masing-masing dengan bobot dua (2) jam pelajaran (2×40 menit).

6. Konsep dan Keterampilan Prasyarat

Sebelum mempelajari materi bab ini, peserta didik harus telah memiliki kompetensi berikut.



- a. Menguasai teknik penulisan naskah realis.
- b. Memahami bagian-bagian naskah teater.

7. Apersepsi

Sebelum masuk pada kegiatan belajar, Sahabat Guru dapat mengalokasikan waktu untuk kegiatan apersepsi. Sahabat Guru memotivasi siswa agar dapat mencapai kompetensi dan karakter yang sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila, yang merupakan salah satu kriteria standar kelulusan dalam satuan pendidikan.

Sahabat Guru mengawali pertemuan dengan memberikan ucapan salam pembuka, lalu mengajak seluruh peserta didik berdoa bersama sesuai kepercayaan yang dianut masing-masing. Sahabat Guru juga dapat memberikan ucapan pembuka seperti, “Semoga hari kalian menyenangkan dan bahagia selalu.” Kemudian Sahabat Guru meminta satu orang peserta didik menceritakan sesuatu yang terjadi padanya baru-baru ini, baik di lingkungan sekolah maupun di lingkungan rumahnya. Kemudian peserta didik lain diminta merespons cerita tersebut, baik dengan cara mengajukan pertanyaan atau memberikan pendapat. Sahabat Guru bisa menerapkan SEL (*social emotional learning*) dalam pendekatan kepada peserta didik.

Kemudian Sahabat Guru menunjukkan gambar panggung atau potongan video yang menampilkan panggung pertunjukan, lalu mengajukan pertanyaan pemantik seperti, “Bagaimana cahaya lampu dan properti memengaruhi suasana pertunjukan?” Sahabat Guru kemudian memberikan gambaran tentang pentingnya tata artistik panggung dalam pertunjukan, yang akan dipelajari pada bab ini.

8. Penilaian sebelum Pembelajaran

Sebagai penilaian awal pembelajaran, Sahabat Guru dapat mengajukan pertanyaan-pertanyaan berikut kepada peserta didik. Mereka menjawabnya secara berkelompok yang terdiri dari lima orang peserta didik.

- a. Bagaimana cahaya dan properti panggung memengaruhi suasana peristiwa pertunjukan?
- b. Mengapa cerita perlu sesuai dengan penataan artistik?



- c. Apa nilai pesan ekspresi yang kita dapat dari penempatan penataan artistik di panggung?

Setiap kelompok diberikan waktu untuk mendiskusikan jawaban dari ketiga pertanyaan tersebut. Sahabat Guru melakukan penilaian berdasarkan partisipasi peserta didik dalam diskusi kelompoknya, cara menyampaikan jawaban, sampai cara memberikan argumentasi ketika menjelaskan alasan jawabannya. Selain itu, setiap kelompok juga dinilai dalam hal kerja sama.

B. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan 1: Tata Panggung

Pada kegiatan ini, peserta didik diharapkan mengenali, memahami, dan mengeksplorasi bentuk dan tata panggung. Tata panggung merupakan aspek tata artistik pokok dalam pementasan teater. Fungsi dasarnya adalah menghadirkan lokasi atau tempat dari peristiwa yang ada di dalam cerita.

1. Indikator Tujuan Pembelajaran Kegiatan 1

Peserta didik mampu mengenali ragam dan bentuk panggung.

2. Langkah-Langkah Kegiatan

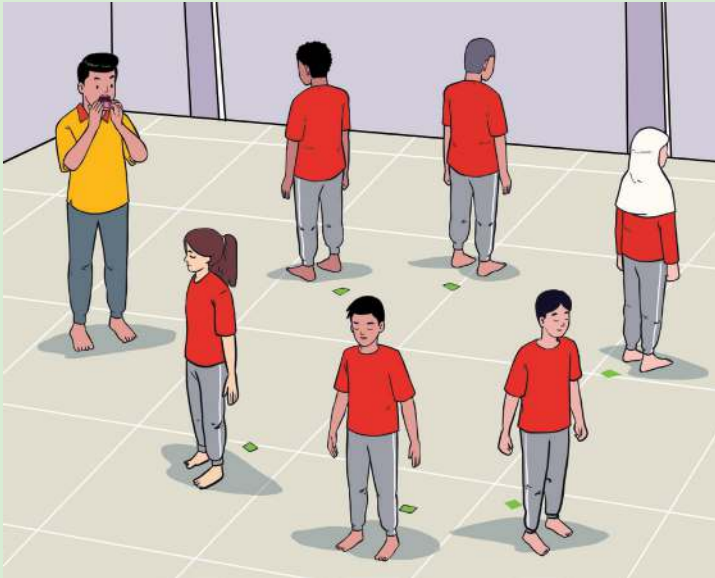
a. Persiapan Mengajar

- 1) Sahabat Guru meminta peserta didik untuk mengenakan pakaian yang nyaman dan tidak membatasi pergerakan, seperti kaus dan celana olah raga.
- 2) Sahabat Guru dapat menggunakan ruang kosong yang luas tanpa meja dan kursi atau menggunakan halaman sekolah.



b. Kegiatan Pembuka

Di Mana Posisiku?



Gambar 4.1. Permainan “Di Mana Posisiku?”

Instruksi Kegiatan

- Sebelum memulai kegiatan, Sahabat Guru memandu peserta didik untuk melakukan peregangan dan pemanasan tubuh dari kepala hingga kaki.
- Sahabat Guru meminta peserta didik untuk mengambil benda kecil yang ada di sekitar, seperti daun, ranting, batu kecil (apabila berkegiatan di luar ruangan), pensil, penghapus, atau benda-benda kecil lainnya.
- Sahabat Guru meminta peserta didik untuk membuat lingkaran besar dan meminta mereka memberi jarak dengan teman-teman di sampingnya sepanjang bentangan tangan.



- Sahabat Guru meminta peserta didik untuk meletakkan benda mereka di depan kaki masing-masing.
- Sahabat Guru menjelaskan kepada peserta didik bahwa permainan ini membutuhkan daya ingat yang baik terhadap arah dan posisi.
- Peserta didik diminta berbalik badan dan memejamkan mata. Peserta didik juga diminta mendengarkan dan melaksanakan perintah Sahabat Guru.
- Sahabat Guru memerintahkan peserta didik untuk bergerak sesuai arahan, misalnya, “Maju 4 langkah! Mundur 2 langkah! Bergeser ke kiri 3 langkah!” dan sebagainya. Setelah peserta didik bergerak, Sahabat Guru akan melihat kalau peserta didik telah berpindah dari posisi awal mereka.
- Selanjutnya, peserta didik diminta kembali ke posisi awal mereka sambil tetap memejamkan mata, dengan merunut perintah dari Sahabat Guru sebelumnya.
- Sahabat Guru bertanya kepada peserta didik apakah mereka sudah yakin kembali ke posisi semula. Apabila mereka sudah yakin, peserta didik boleh membuka matanya.
- Sahabat Guru dan peserta didik kemudian menilai apakah mereka benar-benar telah kembali ke posisi semula, berdasarkan posisi benda pilihan mereka pada awal permainan.
- Sahabat Guru menjelaskan bahwa permainan ini merupakan salah satu latihan untuk mempelajari posisi aktor di atas panggung, yang disebut dengan bloking.

Catatan:

- Sahabat Guru dapat membatasi waktu peserta didik untuk kembali ke posisi semula sebanyak 20—25 hitungan.
- Sahabat Guru juga dapat meminta peserta didik untuk menggunakan kain sebagai penutup mata.
- Sahabat Guru dapat memberi apresiasi kepada peserta didik yang berhasil kembali ke posisi awalnya dengan sempurna.

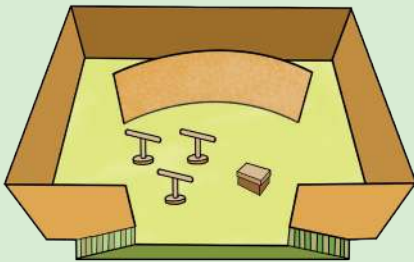


c. Kegiatan Inti

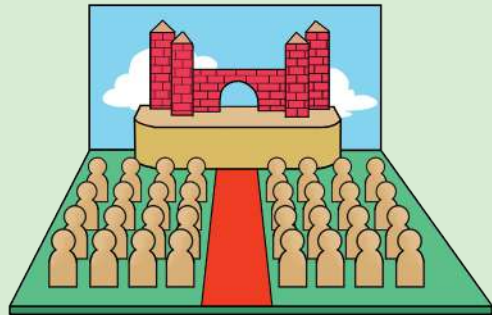
Membuat Maket Panggung

Instruksi Kegiatan

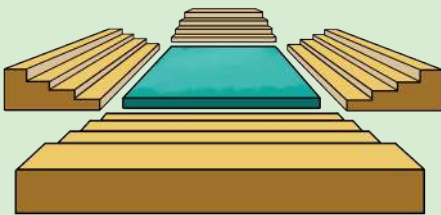
- Sahabat Guru meminta peserta didik untuk membentuk lima kelompok.
- Sahabat Guru menyiapkan gambar-gambar berikut sebagai alat bantu peserta didik.



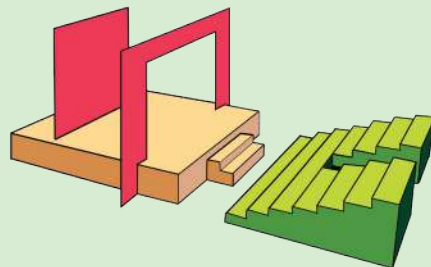
Gambar 4.2. Maket Panggung



Gambar 4.3. Maket Prosenium

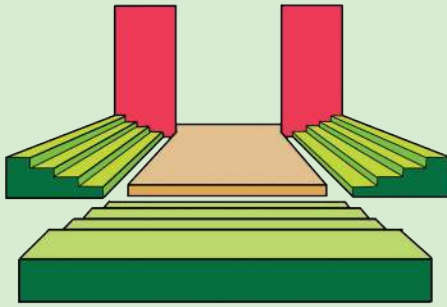


Gambar 4.4. Panggung Arena

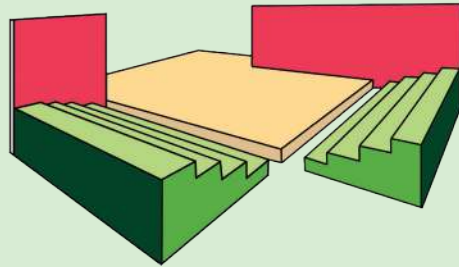


Gambar 4.5. Panggung Prosenium

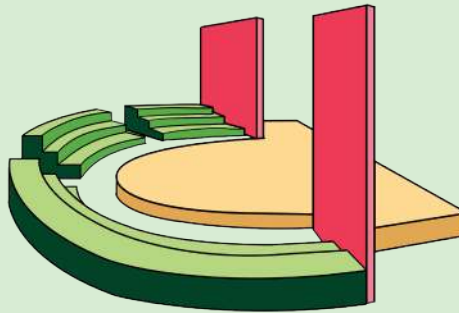




Gambar 4.6. Panggung Tapal Kuda



Gambar 4.8. Panggung Huruf L



Gambar 4.7. Panggung Setengah Lingkaran

- Sahabat Guru meminta setiap kelompok memilih satu gambar panggung antara Gambar 4.4 sampai Gambar 4.8, sehingga setiap kelompok memilih panggung yang berbeda.
- Sahabat Guru menugaskan setiap kelompok untuk membuat maket panggung dari gambar panggung yang telah dipilih. Contoh maket dapat dilihat pada Gambar 4.2 dan Gambar 4.3.
- Peserta didik dibebaskan untuk menggunakan bahan apa pun untuk membuat maket mereka, misalnya dari kardus, kertas karton, dan lain-lain.



Catatan:

Sahabat Guru senantiasa mengingatkan peserta didik untuk menggunakan alat kerja dengan penuh kehati-hatian.

d. Kegiatan Penutup

Sebagai penutup pembelajaran, Sahabat Guru mengajak peserta didik untuk mendiskusikan kegiatan kali ini. Sahabat Guru meminta peserta didik untuk menyuarakan kesan mereka selama mengikuti kegiatan belajar dan menyampaikan keluhan apa pun yang mereka rasakan. Sahabat Guru juga mengajak peserta didik untuk saling memperhatikan maket buatan setiap kelompok dan memberikan penilaian mereka untuk maket buatan kelompok-kelompok lain.

3. Materi Esensial

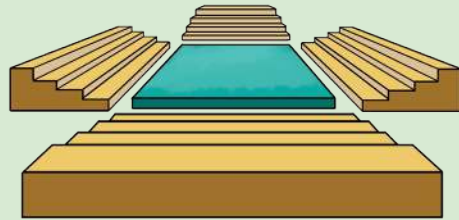
Tata Artistik Panggung

Tata panggung merupakan bagian penting dalam pertunjukan teater. Sebagai tempat jalannya cerita, desain panggung harus diperhatikan agar cerita yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh penonton. Hal ini berkaitan dengan penempatan properti dan bloking pemain. Bentuk panggung juga menjadi pertimbangan untuk mendukung pertunjukan. Secara umum, ada tiga jenis panggung yang sering digunakan untuk pementasan teater, yaitu panggung arena, panggung prosenium, dan panggung *thrust*.



a. Arena

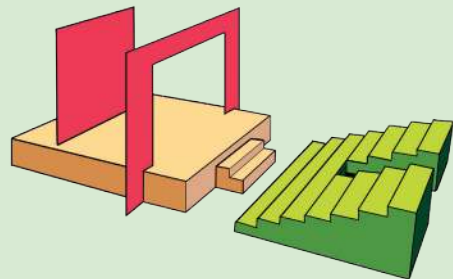
Bentuk panggung ini memberikan kesempatan kepada penonton untuk menyaksikan pementasan secara lebih dekat. Selain itu, besar kemungkinan penonton melakukan interaksi dengan para aktor di atas panggung. Segala properti yang diperlukan biasanya berbentuk minimalis atau dibawa sendiri oleh para aktor. Semua properti harus terlihat autentik di atas panggung karena penonton dapat melihat dari segala arah. Jenis panggung ini sering digunakan untuk tema cerita bernuansa politik, propaganda, atau komedi, yang interaksi dan reaksi penontonnya sangat dibutuhkan untuk membangun suasana cerita.



Gambar 4.9. Panggung Arena

b. Prosenium

Panggung prosenium juga disebut panggung bingkai (*frame*). Penonton seolah-olah melihat sebuah bingkai lukisan dan mengamati segala hal yang terjadi di dalam bingkai. Pandangan penonton berasal dari satu arah yang sama. Terdapat jarak antara penonton dan aktor ketika menonton pertunjukan, dan seolah-olah tidak ada penonton yang menyaksikan pertunjukan tersebut. Hal ini dilakukan untuk menjaga konsentrasi aktor selama pertunjukan berlangsung. Prosenium merupakan bentuk panggung yang sempurna untuk menciptakan imajinasi total di atas panggung, karena tata lampu (cahaya), busana, dan perpindahan properti dapat dilakukan tanpa terlihat oleh penonton.



Gambar 4.10. Panggung Prosenium



c. *Thrust*

Panggung *thrust* merupakan kombinasi tata panggung prosenium dan arena. Bagian belakang merupakan area persiapan untuk pergerakan perubahan properti dan busana, serta aktor. Penonton masih memiliki kesempatan untuk berinteraksi dengan pemain seperti pada panggung arena, tetapi masih bisa disuguhkan penataan panggung yang membangun imajinasi karena kedalaman bagian belakang.

Dalam tata panggung, ada sejumlah kode huruf yang berhubungan dengan posisi di atas panggung. Kode-kode tersebut adalah sebagai berikut.



Tabel 4.1. Kode Posisi di Atas Panggung Prosenium dan *Thrust*



Berdasarkan kode-kode pada gambar di atas, bagian panggung yang paling dekat dengan penonton disebut bagian bawah, sementara bagian belakang panggung disebut bagian atas. Posisi kanan dan kiri panggung ditentukan dari posisi panggung terhadap penonton, bukan sebaliknya.

4. Nilai Profil Pelajar Pancasila dalam Kegiatan 1

Sahabat Guru, seluruh aktivitas dalam Kegiatan 1 ini melatih peserta didik untuk bergotong royong. Dengan bergotong royong, peserta didik bekerja kolaboratif dalam menata panggung.

5. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Sebagai kegiatan pembelajaran alternatif, Sahabat Guru menugaskan peserta didik untuk membuat gambar tiga dimensi dari desain tata panggung prosenium. Sahabat Guru memberi kebebasan pada peserta didik untuk menentukan latar panggung, misalnya halaman rumah, ruang kantor desa, sampai hutan rimba. Dalam deskripsi desainnya, peserta didik menjelaskan cerita yang dibuatkan latar panggungnya, misalnya Roro Jonggrang, Sangkuriang, atau cerita lainnya.

Kegiatan 2: Tata Cahaya

Pada kegiatan ini, peserta didik diperkenalkan dengan tata pencahayaan sederhana dengan memanfaatkan sumber daya di sekitar sekolah.

1. Indikator Tujuan Pembelajaran Kegiatan 2

Peserta didik mampu mengenali jenis, bentuk lampu, dan warna cahaya.

2. Langkah-Langkah Kegiatan

a. Persiapan Mengajar

Sahabat Guru meminta peserta didik untuk mengenakan pakaian yang nyaman dan tidak membatasi pergerakan, seperti kaus dan celana olah raga, atau kaus latihan teater tersendiri.



- 1) Sahabat Guru dapat menggunakan ruang kosong yang luas tanpa meja dan kursi, atau menggunakan halaman sekolah.
- 2) Khusus untuk Kegiatan 2, Sahabat Guru dapat menyiapkan lampu LED portabel sebanyak 6 buah, bank daya (*power bank*), dan plastik mika warna merah, biru, dan kuning.
- 3) Sahabat Guru juga dapat menyiapkan maket panggung yang telah dibuat sebelumnya, disarankan maket panggung bentuk prosenium.

b. Kegiatan Pembuka

Permainan Bola Cahaya



Gambar 4.11. Permainan Bola Cahaya

Instruksi Kegiatan

- Sebelum memulai permainan, Sahabat Guru memimpin peserta didik melakukan pemanasan.
- Sahabat Guru meminta peserta didik membuat lingkaran besar.



- Sahabat Guru memberi tahu peserta didik, bahwa ia sedang memegang sebuah bola cahaya. Apabila bola tersebut dilemparkan dan Sahabat Guru menyebutkan satu warna, penerima bola harus melakukan gerakan yang mencerminkan warna tersebut. Sahabat Guru menunjukkan arti warna berikut pada peserta didik.
 - a) Merah artinya intens, energik, marah, berbahaya, dan berani.
 - b) Biru artinya rasa percaya, aman, bekerja sama, damai, dan bijaksana.
 - c) Oranye artinya agresif, sukses, dan muda.
 - d) Ungu artinya mewah, misterius, dan menenangkan.
 - e) Kuning artinya optimis, ceria, dan berhubungan dengan makanan.
 - f) Hitam artinya kuat, formal, berani, dan jahat.
 - g) Hijau artinya alami, segar, netral, dan berhubungan dengan kebaikan.
 - h) Putih artinya bersih, positif, dan aman.
- Sebagai contoh, peserta didik yang menerima lemparan bola merah kemudian menunjukkan gerakan yang mencerminkan amarah. Peserta didik itu kemudian melempar bola ke temannya sambil menyebut warna, misalnya biru. Peserta didik yang menerima bola biru kemudian menunjukkan gerakan yang mencerminkan perasaan damai. Begitu seterusnya.

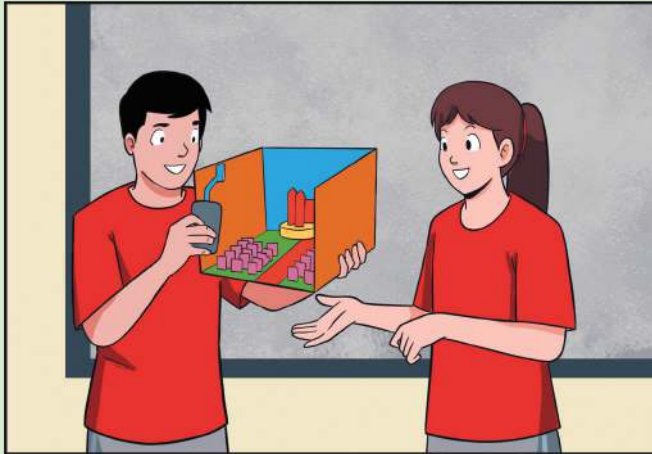
Catatan:

- Sahabat Guru dapat menambah jumlah warna jika permainan dianggap mudah.
- Sahabat Guru juga dapat mengganti bola imajinasi dengan bola tenis atau membuat bola dari kertas.



c. Kegiatan Inti

Tata Cahaya Panggung



Gambar 4.12. Kegiatan Presentasi Tata Cahaya Panggung

Instruksi Kegiatan

- Sahabat Guru menyiapkan maket panggung, lampu LED, dan plastik mika berbagai warna di atas meja di depan kelas. Sahabat Guru meminta peserta didik melapisi lampu-lampu LED tersebut dengan plastik mika berbagai warna.
- Sahabat Guru menjelaskan kembali tentang warna-warna dan simbolisasinya.
- Sahabat Guru kemudian meminta peserta didik untuk menciptakan suasana berikut dengan menggunakan warna tertentu atau campurannya: senja, siang, malam, mendung, dan suasana bencana alam. Sahabat Guru juga dapat menentukan suasana lain.
- Sahabat Guru juga dapat meminta peserta didik membentuk kelompok. Setiap kelompok kemudian mempresentasikan penggunaan lampu dalam menciptakan suasana tertentu, dengan mendemonstrasikannya pada maket panggung yang telah disiapkan.



- Pada kegiatan ini dilakukan penilaian sebaya, yaitu peserta didik menilai presentasi teman-temannya, dengan menggunakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) 4.1.

Catatan:

Apabila tidak ada lampu LED, Sahabat Guru dapat menggunakan lampu senter sebagai sumber cahaya.

d. Kegiatan Penutup

Sebagai penutup pembelajaran, Sahabat Guru mengajak peserta didik untuk mendiskusikan kegiatan kali ini. Sahabat Guru meminta peserta didik untuk menyuarakan kesan mereka selama mengikuti kegiatan belajar dan menyampaikan keluhan apa pun yang mereka rasakan. Sahabat Guru juga mengajak peserta didik untuk menyebutkan presentasi kelompok yang membuat mereka terkesan atau presentasi kelompok yang perlu diperbaiki.

3. Materi Esensial

Desain Tata Cahaya dalam Pertunjukan

Tujuan pertama dari tata pencahayaan panggung adalah memberikan visibilitas (penglihatan yang jelas) untuk membangun suasana hati. Penonton harus bisa melihat aksi di atas panggung dengan jelas. Terlalu banyak cahaya akan menyebabkan silau, sementara terlalu sedikit cahaya membuat penonton berusaha keras untuk mencoba mencerna apa yang terjadi di atas panggung. Tujuan desain tata cahaya di atas panggung adalah untuk menciptakan keseimbangan intensitas yang memungkinkan penonton untuk melihat dengan jelas sesuai pesan yang ingin disampaikan. Karena itu, desain tata cahaya harus logis. Sebagai contoh, jika kita ingin menciptakan “bentuk bulan”, harus terlihat bentuk dan warna yang sesuai.



Tata cahaya di atas panggung juga dapat membantu menciptakan suasana, emosi, atau atmosfer cerita melalui warna. Dalam hal ini, panggung menggunakan lampu berbagai warna untuk membangun suasana. Setiap warna memiliki makna tersendiri, seperti yang disebutkan dalam Permainan Bola Cahaya.

Berikut adalah beberapa jenis lampu panggung yang umum digunakan di panggung pertunjukan.

- a. Lampu *fresnel*, yang digunakan untuk penerangan dan warna netral di atas panggung.



Gambar 4.13. Lampu Fresnel

Sumber: Eko Santosa (2013)

- b. Lampu *floodlight*, yang digunakan untuk pencahayaan dengan sinar yang dapat menyebar sesuai besaran area yang dijangkau dan tergantung jarak terhadap objek.



Gambar 4.14. Lampu Floodlight

Sumber: Eko Santosa (2013)



- c. Lampu *scoop*, yang digunakan untuk menerangi batas area tertentu dan sangat efisien dalam memberikan karakter cahaya yang terasa lembut, serta sangat baik untuk menyatukan warna cahaya yang lain.



Gambar 4.15. Lampu *Scoop*

Sumber: Eko Santosa (2013)

- d. Lampu PAR, yang menghasilkan sinar membentuk oval dan motif cahaya. Lampu ini memiliki karakter lembut.



Gambar 4.16. Lampu PAR

Sumber: Eko Santosa (2013)

- e. Lampu *follow spot*, yang menghasilkan sinar cahaya fokus jelas terlihat pada objek pemeran pada area tertentu dan dapat menyorot mengikuti pemeran.





Gambar 4.17. Lampu *Follow Spot*

Sumber: Eko Santosa (2013)

- f. Filter lampu, yaitu aksesoris lampu yang terbuat dari plastik tahan panas, dan digunakan untuk mengubah warna asli cahaya lampu sesuai yang diinginkan. Filter lampu tersedia dalam berbagai macam warna dan dipasang di depan perangkat sesuai ukuran dan jenis lampu yang digunakan.



Gambar 4.18. Filter Lampu

Sumber: Eko Santosa (2013)

Berikut adalah beberapa kosakata yang berhubungan dengan tata cahaya panggung.

- a. Penata cahaya adalah orang yang bekerja dengan sutradara untuk merencanakan efek pencahayaan dan warna yang akan digunakan untuk menciptakan pencahayaan dan suasana.
- b. Lampu panggung adalah lampu yang digunakan untuk pencahayaan di panggung dan dalam pertunjukan, seperti *fresnel*, LED, *spotlight*, atau *moving light*. Lampu *fresnel* berguna untuk penerangan warna



netral di atas panggung. Lampu *gobo* digunakan untuk menghasilkan pola atau gambar tertentu di atas panggung. Lampu LED digunakan untuk efek pencahayaan khusus dari sudut yang sangat ekstrem dan dinamis pergerakannya. Sementara itu, lampu *spotlight* digunakan untuk pencahayaan dengan intensitas tinggi dan menyorot area tertentu.

- c. Suasana hati merupakan tujuan dalam desain tata cahaya di atas panggung.
- d. Gel yaitu bahan berbentuk persegi transparan dan berwarna yang diletakkan di ujung instrumen pencahayaan, yang berfungsi untuk menghasilkan warna cahaya tertentu, seperti merah, kuning, oranye, biru, hijau, ungu, dan banyak lagi.
- e. Sudut pencahayaan dari atas, bawah, kiri, dan samping. Sudut yang kecil dan sempit akan menghasilkan cahaya yang fokus dan intens, sementara sudut yang besar akan menghasilkan cahaya yang melebar.
- f. *Fade in* merupakan istilah yang menjelaskan gambar atau pencahayaan makin lama makin masuk ke panggung.
- g. *Fade out* merupakan istilah yang menjelaskan gambar atau pencahayaan makin lama hilang masuk ke panggung.

4. Nilai Profil Pelajar Pancasila dalam Kegiatan 2

Sahabat Guru, dalam kegiatan ini, peserta didik bekerja sama melakukan pengamatan yang cermat dalam merancang tata cahaya panggung dalam pertunjukan. Kerja sama, kolaborasi, dan gotong royong merupakan salah satu inti kunci nilai Pancasila.

5. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Sebagai kegiatan pembelajaran alternatif, Sahabat Guru dapat meminta peserta didik untuk membuat skema pencahayaan berdasarkan naskah. Peserta didik dapat menuliskan plot tata cahaya seperti pada Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) 4.2.



Kegiatan 3: Tata Kostum, Tata Rias, dan Properti

Pada kegiatan ini, peserta didik diperkenalkan pada penataan unsur penunjang tambahan pertunjukan, yakni kostum, tata rias, dan properti. Ketiganya merupakan hal yang tampak oleh pemain teater dan dapat meningkatkan kepercayaan diri. Melalui kegiatan ini, peserta didik diajak untuk memanfaatkan benda-benda yang ada di sekitar peserta didik untuk memberi nilai tambah pada pemeranan.

1. Indikator Tujuan Pembelajaran Kegiatan 3

Peserta didik mampu mengenali kostum, tata rias, dan properti.

2. Langkah-Langkah Kegiatan

a. Persiapan Mengajar

- 1) Sahabat Guru meminta peserta didik untuk mengenakan pakaian yang nyaman dan tidak membatasi pergerakan, seperti kaus dan celana olah raga, atau kaus latihan teater tersendiri.
- 2) Sahabat Guru dapat menggunakan ruang kosong yang luas tanpa meja dan kursi atau menggunakan halaman sekolah.

b. Kegiatan Pembuka

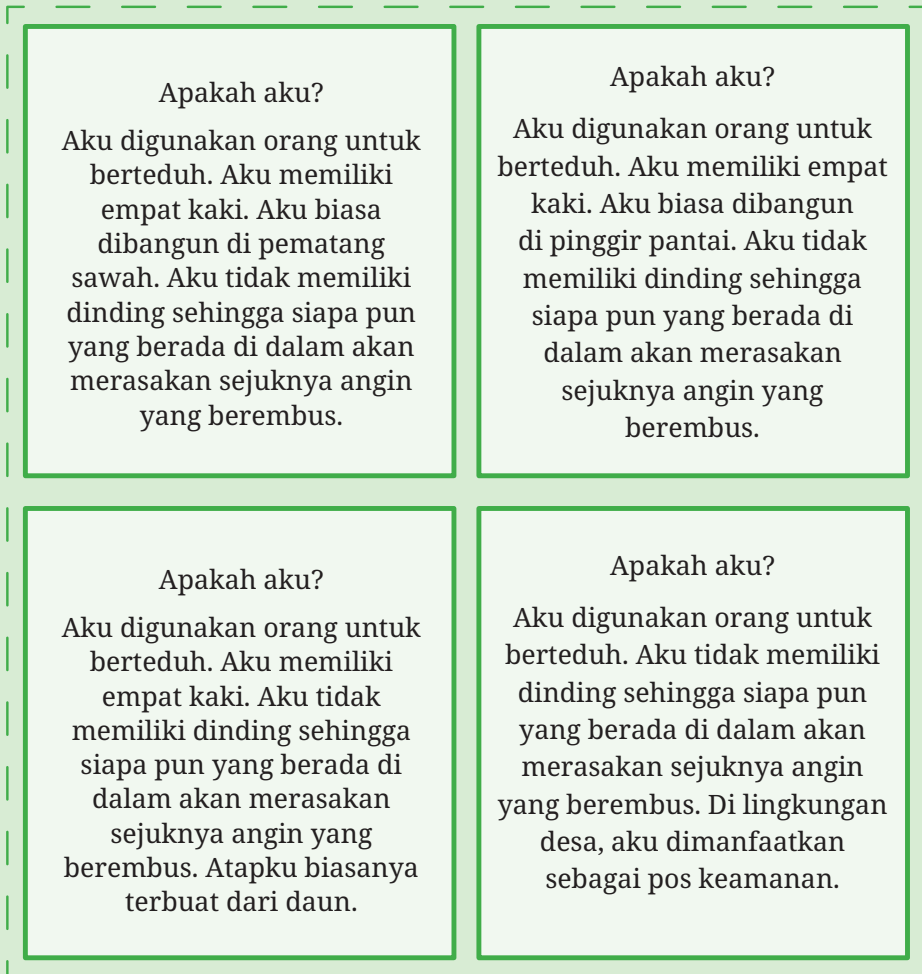
Permainan Kreasi Tanpa Batas



Gambar 4.19. Peserta didik bekerja sama membuat properti.

Instruksi Kegiatan

- Sebelum memulai kegiatan, Sahabat Guru mengajak peserta didik melakukan peregangan dan pemanasan.
- Sahabat Guru mencetak kartu tugas berikut dan memotong-motongnya menjadi empat kartu yang berbeda-beda.



Gambar 4.20. Kartu Tugas 4.1



- Sahabat Guru membagi peserta didik menjadi empat kelompok.
- Sahabat Guru meminta setiap ketua kelompok mengambil kartu secara acak.
- Kartu yang terpilih berisi petunjuk yang mengarahkan peserta didik untuk membangun sebuah properti yang harus dikerjakan setiap kelompok secara bersama-sama.
- Peserta didik membuat properti sesuai kartu dari bahan-bahan alami yang dapat ditemukan di sekitar peserta didik, seperti dedaunan kering, ranting-ranting kering, dan bebatuan.
- Sahabat Guru membatasi waktu pembuatan selama 10 menit.
- Setelahnya, Sahabat Guru menguji ketahanan benda tersebut berdasarkan durasi terlama.
- Kelompok dengan properti yang paling lama berdiri dinyatakan sebagai pemenang.



c. Kegiatan Inti

Tata Cahaya Panggung



Gambar 4.21. Pemanfaatan barang sekitar menjadi kostum dan properti.

Instruksi Kegiatan

- Sahabat Guru menyiapkan Kartu Tugas 4.2 untuk dipilih secara acak oleh peserta didik.

Tentara	Raja
Ratu	Pengawal
Mata-Mata	Pengangguran



Polisi	Penjual Daging
Profesor	Petugas Keamanan
Penjual Sayur	Nelayan
Perompak	Pemuka Agama
Bos Besar	Pemain Basket
Pemain Sepakbola	Petani
Pekerja Tambang	Peternak

Gambar 4.22. Kartu Tugas 4.2



- Sahabat Guru menyiapkan beberapa helai kain, ranting kering, tali, dan dedaunan lebar seperti daun pisang, daun talas, dan sejenisnya, lalu letakkan semua benda tersebut di atas meja di depan kelas.
- Peserta didik melakukan kegiatan ini secara berpasangan.
- Pasangan peserta didik kemudian memilih salah satu kartu. Mereka akan memerankan tokoh sesuai kartu yang mereka pilih. Peserta didik boleh memanfaatkan benda-benda yang sudah disiapkan Sahabat Guru sebagai properti.
- Pasangan peserta didik diberi waktu sebanyak 10 hitungan untuk menyiapkan peran dan properti, lalu berakting di area yang telah ditentukan.
- Peserta didik lain harus menebak peran pasangan tersebut.

d. Kegiatan Penutup

Sebagai penutup kegiatan, Sahabat Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengungkapkan kesan mereka selama pembelajaran. Peserta didik juga dipersilakan untuk menyuarakan keluhan atau kesulitan yang mereka alami selama pembelajaran. Sahabat Guru kemudian memberikan komentar yang memotivasi dan ulasan pada setiap penampilan pasangan peserta didik.

3. Materi Esensial

Kostum dan Tata Rias

Dalam sebuah pertunjukan teater, kostum dan dekorasi merupakan hal yang penting dalam menciptakan suasana hati dan suasana peristiwa di atas panggung. Kostum dan alat properti digunakan untuk menggambarkan karakter dalam teater. Pemilihan pakaian untuk setiap



pemain sangatlah penting, agar sesuai dengan karakternya dalam cerita. Pakaian harus memperlihatkan kepribadian dan peran tokoh.

Riasan (tata rias) adalah penggunaan perhiasan, rambut, dan aksesoris lainnya untuk menciptakan penampilan seseorang. Perhiasan yang terlihat menonjolkan kepribadian seseorang, juga mencerminkan status sosial, usia, dan emosi. Kostum dan riasan yang tepat dapat memperdalam penampilan seorang aktor dalam sebuah adegan dan membantu penonton memahami karakternya. Pentingnya penciptaan karakter membantu menciptakan dan memperkaya pengalaman penonton. Dengan memahami gaya kostum (mode), peserta didik akan lebih memahami peran penting pakaian, aksesoris, perhiasan, dan gaya rambut dalam menciptakan tampilan dan nuansa peristiwa drama di atas panggung. Dengan pemahaman yang lebih baik tentang gaya dan karakter, peserta didik akan mempelajari bagaimana elemen-elemen tersebut berperan dalam penciptaan karakter. Peserta didik dapat mengembangkan kemampuan analisis terhadap apa yang disajikan dalam cerita.

Ada tiga jenis tata rias yang umum digunakan dalam pertunjukan teater, yaitu sebagai berikut.

a. Rias Wajah Karakter



Gambar 4.23. Merias Karakter



Rias wajah yang memiliki bentuk karakter untuk membantu para pemain dalam menampilkan watak yang sesuai atau menyerupai tokoh yang diperankannya. Pengaruh riasan pada perubahan wajah terkait karakteristik seperti bentuk dasar wajah, watak, sifat dan umur, merupakan riasan karakter.

b. Rias Fantasi



Gambar 4.24. Merias Karakter Fantasi

Rias fantasi merupakan penggambaran daya khayal tokoh yang diciptakan berdasarkan imajinasi lalu diterapkan pada peniruan dalam proses merias wajah seseorang. Riasan fantasi memberikan penampilan sosok tokoh yang tidak pernah ada atau tidak jelas keberadaannya secara nyata, misalnya siluman, jin, setan, hewan yang menyerupai naga, dan penjelmaan manusia dalam tokoh pahlawan super.



c. Rias Wajah Korektif



Gambar 4.25. Merias Karakter Korektif

Rias wajah korektif biasanya digunakan untuk keperluan sehari-hari. Pada pertunjukan teater, rias wajah korektif dalam penampilan biasanya diberikan dengan tujuan memperjelas penampilan wajah para pemain saat di atas panggung, agar terlihat oleh penonton dengan jelas.

Untuk bahan-bahan rias wajah, peserta didik bisa menggunakan produk rias yang umum digunakan sehari-hari, tata rias khusus teater, atau bahan-bahan alami yang dapat mereka temukan di sekitar mereka.

4. Nilai Profil Pelajar Pancasila dalam Kegiatan 3

Sahabat Guru, dalam kegiatan ini, peserta didik bergotong royong dan bekerja sama dengan kelompoknya dalam melakukan permainan spontan (improvisasi) maupun dalam mengerjakan tugas. Peserta didik juga saling menghargai lalu saling mengapresiasi karya masing-masing, yang merupakan pelaksanaan nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

5. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

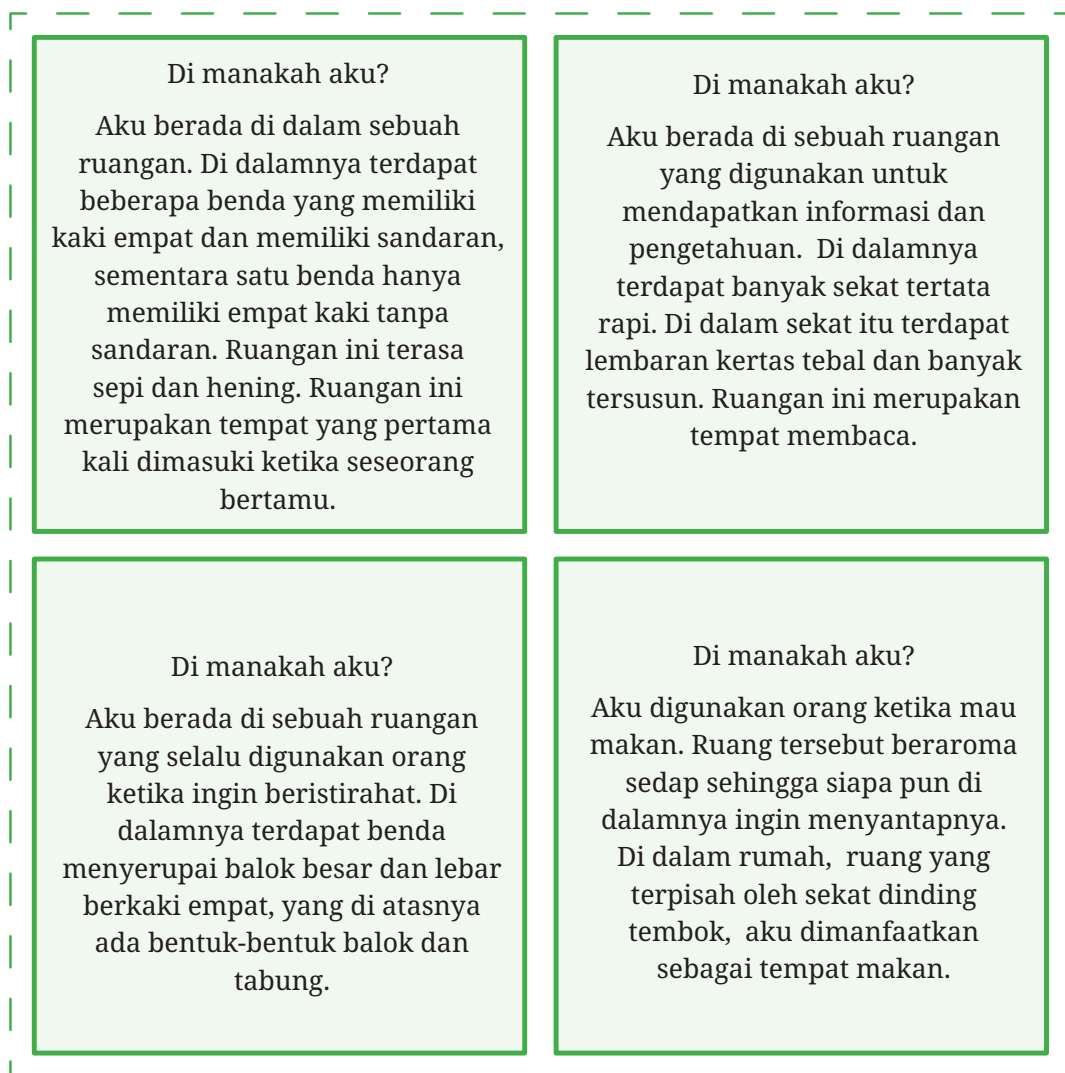
Untuk membangun kompetensi peserta didik dalam Kegiatan 3, Sahabat Guru dapat mengajak peserta didik untuk melakukan kegiatan berikut. Meskipun



kegiatan ini dilakukan secara berkelompok, Sahabat Guru menilai peserta didik secara individu, berdasarkan partisipasi mereka dalam kerja kelompok.

Instruksi Kegiatan

- Sahabat Guru menyiapkan kartu tugas berikut menjadi potongan-potongan kecil untuk dipilih peserta didik.



Gambar 4.26. Kartu Tugas 4.3

- Sahabat Guru membagi peserta didik ke dalam empat kelompok.
- Sahabat Guru meminta ketua kelompok mengambil kartu secara acak.



- Berdasarkan petunjuk pada kartu, peserta didik bekerja sama untuk membangun sebuah properti.
- Sahabat Guru membatasi waktu pembuatan selama 10 menit.
- Setelahnya, Sahabat Guru menguji ketahanan benda tersebut berdasarkan durasi terlama.
- Kelompok dengan properti yang paling lama berdiri dinyatakan sebagai pemenang.

Catatan:

Sahabat Guru mengingatkan peserta didik untuk tidak merusak barang yang ada, melainkan memanfaatkannya untuk membuat aksesoris, kostum, dan properti yang dibutuhkan.

Kegiatan 4: Asesmen Tata Artistik

Pada kegiatan ini, Sahabat Guru melakukan konfirmasi atas capaian peserta didik dalam memahami materi tata panggung, tata cahaya, tata kostum, tata rias, dan properti.

1. Indikator Tujuan Pembelajaran Kegiatan 4

- Peserta didik mampu membuat presentasi maket penataan panggung artistik sesuai naskah teater yang dibuat sebelumnya.
- Peserta didik mampu membuat karya pertunjukan teater berdasarkan penataan panggung artistik berdasarkan naskah teater yang dibuat sebelumnya.
- Peserta didik mampu menggali kemampuan dalam mengungkapkan kreativitasnya dalam pertunjukan teater.



2. Langkah-Langkah Kegiatan

a. Persiapan Mengajar

- 1) Sahabat Guru meminta peserta didik untuk mengenakan pakaian yang nyaman dan tidak membatasi pergerakan, seperti kaus dan celana olah raga, atau kaus latihan teater tersendiri.
- 2) Sahabat Guru dapat menggunakan ruang kosong yang luas tanpa meja dan kursi atau menggunakan halaman sekolah.

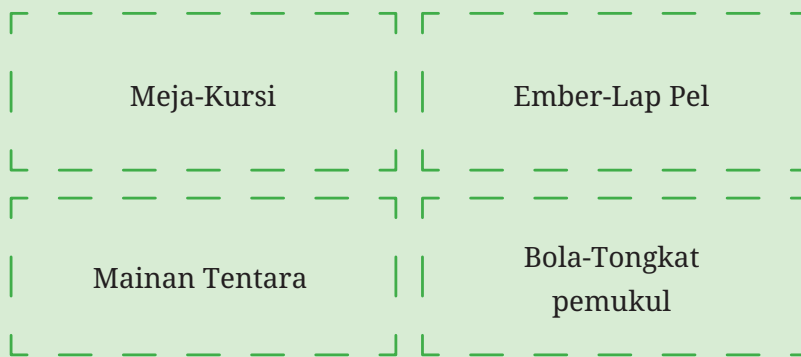
b. Kegiatan Pembuka

Permainan Bentuk

- Sebelum melakukan kegiatan ini, Sahabat Guru memimpin peserta didik untuk melakukan pemanasan.
- Sahabat Guru mencetak kartu tugas berikut dan memperbanyaknya sesuai kebutuhan. Sahabat Guru juga dapat menambahkan nama benda-benda lain sesuai dengan kondisi di kelas.

Cangkir-Teko	Pengki-Sapu
Sepasang Robot Mainan	Sepasang Boneka
Perahu-Layar	Garpu-Sendok





Gambar 4.27. Kartu Tugas 4.4

- Sahabat Guru meminta peserta didik untuk bekerja berpasangan.
- Setiap pasangan peserta didik kemudian memilih kartu yang disediakan. Sahabat Guru boleh membatasi pasangan peserta didik untuk memilih minimal sebanyak lima kartu saja.
- Peserta didik dengan sigap membuat benda yang dikatakan oleh Sahabat Guru dalam 15 hitungan.
- Pasangan peserta didik yang tidak berhasil membuat benda dinyatakan gugur dan tidak melanjutkan permainan.

c. Kegiatan Inti

Merancang Tata Artistik Pertunjukan

Instruksi Kegiatan

- Sahabat Guru meminta peserta didik untuk membentuk kelompok beranggotakan empat orang.



- Sahabat Guru meminta peserta didik untuk menggunakan naskah pada kegiatan sebelumnya.
- Sahabat Guru membagikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) 4.3 pada peserta didik.
- Sahabat Guru menugaskan peserta didik untuk membuat rancangan tata artistik dari sebuah naskah dan melengkapi Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) 4.3.
- Sahabat Guru mengingatkan bahwa pencahayaan yang digunakan adalah dengan memanfaatkan cahaya matahari. Selain itu, penyediaan dan penggunaan kostum dan properti dibatasi dengan mengolah barang yang ada atau dengan berkreasi dari barang yang tidak terpakai.

d. Kegiatan Penutup

Sebagai penutup kegiatan, Sahabat Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengungkapkan kesan mereka selama pembelajaran. Peserta didik juga dipersilakan untuk menyuarakan keluhan atau kesulitan yang mereka alami selama pembelajaran. Sahabat Guru kemudian memberikan komentar yang memotivasi dan ulasan pada setiap hasil kerja kelompok.

3. Materi Esensial

Properti

Properti merupakan alat peraga yang digunakan dalam suatu pertunjukan, yang bertujuan menciptakan suasana hati yang tepat untuk cerita yang ingin disampaikan. Fungsi properti dalam pertunjukan adalah untuk menciptakan latar atau mengatur suasana, memberikan informasi kepada penonton, dan mendukung perkembangan cerita. Sebagai contoh, properti meja dan kursi untuk latar cerita yang terjadi di dalam ruangan, dan properti tangan seperti sapu dan kipas untuk memberikan informasi cerita. Untuk properti yang mendukung perkembangan cerita, contohnya selendang dalam cerita rakyat Jaka Tarub, yang menjadi penyebab terjadinya cerita.



Properti dapat diklasifikasikan ke dalam dua kategori utama, yaitu sebagai latar tempat (*setting*) dan properti tangan (*hand property*). Properti yang termasuk kategori latar tempat misalnya furnitur (meja, kursi, tempat tidur, sofa, dsb.), juga dekorasi dinding dan aksesoris interior panggung lainnya. Properti yang termasuk properti tangan misalnya senjata, buku, sendok, makanan, dan sebagainya.

4. Nilai Profil Pelajar Pancasila dalam Kegiatan 4

Sahabat Guru, pada kegiatan ini peserta didik terlibat dalam kerja sama yang kuat dan kerja kreatif dengan menalar nilai unsur keindahan (artistik). Kerja sama dan gotong royong merupakan salah satu inti nilai Profil Pelajar Pancasila pada kerja ensambel. Kerja kolaborasi merupakan bagian terpenting dalam mewujudkan pertunjukan.

5. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Untuk membangun kompetensi peserta didik dalam Kegiatan 4, Sahabat Guru meminta peserta didik untuk membuat proyek pertunjukan realistik dengan menggunakan naskah buatan sendiri. Proyek pertunjukan tersebut dipentaskan di depan kelas atau halaman sekolah.

C. Uji Kompetensi

Uji kompetensi bab ini bertujuan untuk menguji pemahaman peserta didik mengenai tata artistik panggung. Uji kompetensi dilakukan secara berkelompok, tetapi penilaian diberikan secara individu. Penilaian dilakukan berdasarkan panduan Lembar Penilaian, atau Sahabat Guru juga dapat membuat bentuk dan jenis instrumen penilaian sendiri.

Kelompok peserta didik mementaskan naskah drama berdasarkan naskah yang sudah dibuat sebelumnya. Setiap kelompok merancang tata artistik panggung sesuai materi yang telah dipelajari pada bab ini. Peserta didik



dapat memanfaatkan barang-barang yang ada di sekitarnya untuk membuat kostum dan properti, serta tata cahaya panggung yang baik. Pementasan dapat mengundang guru-guru, peserta didik lain, maupun keluarga peserta didik.

D. Refleksi

1. Refleksi Guru

Sahabat Guru dapat merefleksi pembelajaran pada Bab IV dengan bantuan pertanyaan-pertanyaan berikut.

1. Apa yang sudah berjalan baik di dalam kelas? Apa yang Anda sukai dari kegiatan pembelajaran kali ini? Apa yang tidak Anda sukai?
2. Pelajaran apa yang Anda dapatkan selama pembelajaran?
3. Apa yang ingin Anda ubah untuk meningkatkan/memperbaiki pelaksanaan/hasil pembelajaran?
4. Apa dua hal yang ingin Anda pelajari lebih lanjut setelah kegiatan bab ini?

2. Refleksi Peserta Didik

Sahabat Guru dapat mengajukan pertanyaan-pertanyaan berikut kepada peserta didik.

1. Apakah pengetahuan baru yang kalian pelajari dari bab ini?
2. Apa kegiatan yang paling menyenangkan dalam pembelajaran bab ini? Berikan alasanmu!
3. Materi apa yang paling kamu kuasai dalam pembelajaran bab ini? Berikan alasanmu!
4. Dalam 50 kata, tuliskan perasaan kamu tentang **membuat tiruan panggung bersama teman!**
5. Dalam 50 kata, tuliskan perasaan kamu tentang kegiatan menyajikan **tata cahaya** di depan kelas!



E. Interaksi dengan Orang Tua/Wali dan Masyarakat

Apabila ada orang tua peserta didik yang memiliki kemampuan atau pengalaman bertheater, Sahabat Guru dapat mengundang mereka dalam sesi penataan artistik panggung untuk berbagi pengetahuan dan pengalaman. Sahabat Guru dapat juga mengundang seniman teater setempat untuk juga berbagi pengetahuan dan pengalaman mereka dalam tata artistik panggung. Sesi dengan orang tua atau seniman teater ini kemudian dilanjutkan dengan diskusi. Sahabat Guru mendorong peserta didik untuk aktif dalam kegiatan diskusi ini.

F. Pengayaan

Bagi peserta didik yang berminat mempelajari topik ini lebih jauh atau peserta didik memerlukan bimbingan. Sahabat Guru mengajak peserta didik untuk menonton pertunjukan teater profesional secara langsung atau daring. Setelahnya, Sahabat Guru mengajak peserta didik untuk melakukan kritik pertunjukan.



G. Lembar Kegiatan Peserta Didik

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) 4.1

Penilaian Sebaya

Nama:

Kelas:

Kelompok yang dinilai:

Saya suka dengan presentasi dari kelompok penyaji karena

.....
.....
.....

Kekurangan dari presentasi kelompok penyaji adalah

.....
.....
.....

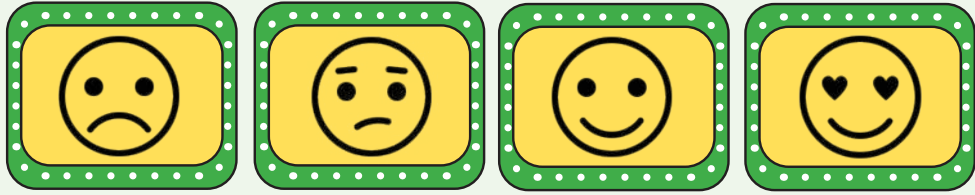
dan dapat diperbaiki/ditingkatkan dengan cara

.....
.....
.....

Secara umum, presentasi kelompok ini layak mendapatkan:

(beri tanda ✓ di bawah simbol)





LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) 4.2

Nama:

Kelas:

Plot Tata Cahaya

Naskah:

Adegan:

No	Aksi	Durasi	Cahaya
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			



Adegan:

No	Aksi	Durasi	Cahaya
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) 4.3

Rancangan Artistik Naskah

Kelompok:

1.
2.
3.
4.

Jenis Panggung:

.....



Sumber cahaya utama: Cahaya Matahari

No	Aksi	Durasi	Warna	Alat
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				

Kostum

No	Karakter	Kostum	Properti Tangan
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			

Properti Panggung

No	Barang	Posisi	Penanggung Jawab
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			



Sketsa penempatan properti panggung:



LEMBAR KEGIATAN PESERTA DIDIK (LKPD)

PEMBELAJARAN BERBASIS PROJEK

Penataan Artistik

Nama Sekolah:

Kelas:

Semester:

Tanggal:

Kelompok:

1.
2.
3.
4.
5.
6.

Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik mampu mengidentifikasi ragam dan fungsi tata artistik panggung dalam pertunjukan teater.
2. Peserta didik mampu merancang tata artistik panggung berdasarkan naskah yang diberikan.
3. Peserta didik mampu memberikan evaluasi rancangan tata panggung secara mandiri serta mampu memberikan saran perbaikan.
4. Peserta didik mampu melakukan eksplorasi ragam konsep rancangan tata panggung berdasarkan stimulus naskah yang diberikan.
5. Peserta didik mampu berpikir kreatif, disiplin, dan bertanggung jawab serta menghasilkan gagasan yang orisinal.



Indikator

- Peserta didik mampu mengenali ragam dan bentuk panggung.
- Peserta didik mampu mengenali jenis dan bentuk lampu, serta warna cahaya.
- Peserta didik mampu mengenali kostum, rias, dan properti panggung.
- Peserta didik mampu membuat presentasi maket penataan artistik panggung sesuai naskah teater yang telah dibuat sebelumnya.
- Peserta didik mampu membuat karya pertunjukan teater berdasarkan penataan artistik panggung berdasarkan naskah teater yang telah dibuat sebelumnya.
- Peserta didik mampu menggali kemampuan dalam mengungkapkan kreativitas dalam pertunjukan teater.

Cara Pengerjaan

1. Sebelum memulai pengerjaan, peserta didik berdoa bersama sesuai dengan kepercayaan masing-masing.
2. Peserta didik membaca cara pengerjaan dengan cermat.
3. Peserta didik mengerjakan sesuai tahapan dengan baik.
4. Peserta didik melakukan diskusi atau umpan balik terkait permasalahan yang terdapat pada LKPD bersama kelompoknya.
5. Apabila ada hal yang belum dimengerti peserta didik atau anggota kelompok mengalami kesulitan, peserta didik boleh bertanya.
6. Peserta didik mengerjakan LKPD dengan teliti sesuai durasi waktu yang sudah ditentukan.



Aktivitas Pembelajaran

1. Kegiatan yang Berfokus Masalah

Sahabat Guru memberikan naskah yang sudah dibuat peserta didik pada Bab III sebelumnya untuk permasalahan narasi cerita tersebut sesuai dengan temanya. Peserta didik lalu membuat penataan artistik berdasarkan narasi naskah cerita tersebut. Kegiatan LKPD ini dikaitkan dengan salah satu tema Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5), yaitu Kewirausahaan dengan topik “Manfaat Daur Ulang Sampah untuk Tata Artistik”, lalu membuat karya pertunjukan teater berdasarkan elemen-elemen penataan panggung artistik.

2. Kerja Sama Peserta Didik

Peserta didik dipersilakan berdiskusi dengan anggota kelompoknya dalam menyelesaikan permasalahan tersebut.

3. Bimbingan Peserta Didik (Individu maupun Kelompok)

Untuk membantu dalam penyelesaian masalah, peserta didik menjawab pertanyaan-pertanyaan berikut.

- Bagaimana isi cerita naskah tersebut sehingga memengaruhi penataan artistik?
- Bagaimana panggung yang akan digunakan atau model panggung yang dipilih untuk cerita tersebut?
- Mengapa sampah dapat didaur ulang untuk penataan panggung?
- Apa jenis sampah yang cocok untuk membantu pencahayaan?
- Apa jenis sampah yang cocok untuk kostum yang digunakan?
- Apa jenis sampah yang cocok untuk properti yang digunakan?

Dari jawaban pertanyaan-pertanyaan di atas, buatlah kesimpulan!

.....

.....

.....



4. Pengembangan dan Penyajian Hasil

- a. Setelah berdiskusi bersama kelompoknya, peserta didik menyusun rancangan tata artistik panggung, cahaya, kostum, rias, dan properti.
- b. Peserta didik mempresentasikan rancangan mereka di depan kelas.
- c. Peserta didik membuat maket panggung yang sesuai.
- d. Peserta didik menampilkan pertunjukan berdasarkan rancangan tata artistik panggung yang telah mereka buat.

Tabel Penataan Artistik

No	Adegan	Tata Panggung (Model Panggung yang Dipilih)	Tempat Peristiwa	Karakter Tokoh	Tata Cahaya	Kostum & Tata Rias	Properti	Keterangan
1								
2								
3								
4								
5								
dst.								



H. Panduan Penilaian

RUBRIK 4.1

Kriteria Penilaian Akhir: Rancangan Tata Artistik Panggung

Penilaian	Tujuan Pembelajaran	
	Kelengkapan Desain	Rancangan Artistik Panggung
Melebihi Ekspektasi (81—100)	Semua desain telah masuk dan disajikan dengan terorganisir.	Plot desain dirancang dengan sangat baik dan konsisten. Setiap elemen artistik panggung menunjukkan detail sesuai dengan petunjuk. Pewarnaan dan anotasi gambar sangat jelas dan dirancang dengan baik sesuai naskah. Ada bukti pemikiran yang baik selama perencanaan.
Berkembang (60—80)	Ada beberapa elemen desain yang hilang, misalnya tidak ada bloking aktor pada desain. Ada upaya penyajian yang terorganisir.	Plot desain dirancang dengan baik. Setiap elemen artistik panggung menunjukkan beberapa detail sesuai dengan petunjuk, tetapi ada satu atau dua petunjuk yang hilang. Pewarnaan dan anotasi gambar cukup jelas, tetapi bisa lebih baik lagi sesuai naskah. Ada bukti pemikiran. Penjelasan mudah diikuti.
Belum Berkembang (<60)	Beberapa desain tidak ada atau selesai. Pekerjaan tidak disajikan dengan baik.	Plot desain tidak dirancang dengan baik. Setiap elemen artistik panggung tidak menunjukkan detail. Pewarnaan dan keterangan sangat minim. Desain belum sesuai dengan naskah. Belum ada unsur pemikiran dan persiapan.



RUBRIK 4.2

Penilaian Pencapaian Profil Pelajar Pancasila

Penilaian	Tujuan Pembelajaran	
	Bergotong Royong	Berpikir Kreatif
Melebihi Ekspektasi (81—100)	Hampir semua anggota kelompok bekerja dan menjalankan tugasnya dengan baik, terbukti pada proses diskusi dan presentasi kelompok.	Desain sudah bervariasi dan orisinal dengan ornamen yang unik.
Berkembang (60—80)	Anggota kelompok terkadang bekerja dengan baik. Masih ada komunikasi yang hilang pada proses diskusi dan presentasi kelompok.	Sebagian desain sudah mencerminkan ide yang baru/inovatif, ada variasi ide, walaupun masih ada beberapa desain yang menerjemahkan dari naskah yang diberikan.
Belum Berkembang (<60)	Anggota kelompok belum bekerja sama dengan baik, terbukti pada proses diskusi dan presentasi kelompok yang berjalan kurang baik.	Desain hanya menerjemahkan tata panggung dari naskah yang diberikan.



LEMBAR PENILAIAN PRODUK

Pementasan Teater

Mata Pelajaran : Seni Budaya (Seni Teater)

Fase D Kelas : VIII

Materi Pokok : Tata Artistik

Semester : Genap

Judul Naskah :

Kelompok :

No	Aspek yang Dinilai	Penilaian		
		Melebihi Ekspektasi (81—100)	Berkembang (60—80)	Belum Berkembang (<60)
1	Kesesuaian pemilihan tata panggung			
2	Efek tata cahaya			
3	Tata busana dan tata rias sesuai karakter tokoh			
4	Fungsi properti yang digunakan			
5	Sesuai peristiwa, waktu, dan ruang			

Catatan: Rubrik penilaian ini dapat digunakan Sahabat Guru pada kegiatan pementasan mana pun. Rubrik ini merupakan observasi anekdotal atau *check list*.



INDIKATOR PENILAIAN PEMBELAJARAN BERBASIS PROJEK

Penataan Artistik

Nama Sekolah:

Kelas:

Semester:

Tanggal:

Kelompok:

1.
2.
3.
4.
5.
6.

No	Indikator	Penilaian			Keterangan
		Melebihi Ekspektasi (81—100)	Berkembang (60—80)	Belum Berkembang (<60)	
1	Mampu mengenali ragam dan bentuk panggung.				
2	Mampu mengenali jenis, bentuk lampu, dan warna cahaya.				



No	Indikator	Penilaian			Keterangan
		Melebihi Ekspektasi (81—100)	Berkembang (60—80)	Belum Berkembang (<60)	
3	Mampu mengenali kostum, rias, dan properti.				
4	Presentasi maket penataan artistik panggung sesuai dengan naskah teater yang dibuat.				
5	Karya pertunjukan teater berdasarkan penataan artistik panggung sesuai naskah teater yang dibuat.				
6	Kemampuan dalam mengungkapkan kreativitas dalam pertunjukan teater.				





Glosarium

akting	: bermain atau beraksi untuk meniru, memerankan, atau menciptakan seorang tokoh
aktor	: orang yang memerankan sesuatu atau tokoh di atas panggung, televisi, atau film
alur cerita	: cerita yang berisi urutan kejadian
arena	: panggung berbentuk melingkar dengan penonton menduduki area di sekitarnya
bloking	: posisi badan pemain di atas panggung
dialog	: percakapan secara lisan atau tulisan antara dua orang atau lebih
diksi	: pilihan kata dalam sebuah karya atau cerita sesuai dengan maksud dan tujuan yang ingin disampaikan oleh penulis
dimensi fisiologis	: dimensi tokoh secara fisik
dimensi psikologis	: dimensi tokoh secara kejiwaan dan kecerdasan
dimensi sosiologis	: dimensi tokoh secara sosial
<i>dramatic reading</i>	: pembacaan naskah atau karya seorang pengarang di hadapan penonton yang dilakukan dengan membaca secara keras
drama radio	: pertunjukan drama yang menggunakan kemampuan berbicara dan berdialog para aktor dalam melakukan adegan cerita dan disiarkan melalui media radio; drama yang bersifat auditif atau suara
eksposisi	: insiden awal sebuah cerita atau peristiwa
ensambel	: bermain dan bekerja bersama untuk menyelesaikan sebuah pertunjukan

<i>flood light</i>	: tata cahaya yang penyebarannya merata di atas panggung
<i>fresnel</i>	: jenis lampu yang menebarkan cahaya berwarna netral di atas panggung
improvisasi	: penciptaan drama atau cerita secara spontan di atas panggung
karakter	: tokoh dalam cerita dengan perwatakannya
lakon	: hasil karya seniman yang diwujudkan dalam bentuk naskah dan dipentaskan dalam beberapa adegan
<i>magic if</i>	: salah satu metode akting yang digagas oleh Stanislavski, seorang aktor dan sutradara asal Rusia; berarti keajaiban terjadi jika seorang aktor berada pada kondisi tokoh yang akan diperankan, jika seorang aktor masuk ke dalam emosi tokoh yang diperankan, sehingga aktor akan mampu menciptakan karakter yang jujur dan tepercaya di hadapan penonton
naskah	: cerita yang disusun dan dimainkan dalam bentuk rangkaian peristiwa atau dialog
non-realis	: aliran teater yang mengusung tema yang tidak biasa atau abstrak dan disajikan dalam bentuk ragam akting yang bervariasi dan berlebihan seperti koreografi dan penggunaan properti untuk menyampaikan pesan dalam cerita
pantomim	: seni teater yang hanya menggunakan gerak tubuh dan mimik wajah
prosenium	: panggung berbingkai atau kotak dengan penonton menduduki bagian depan panggung
properti	: peralatan bantu atau sarana dan prasarana penunjang penampilan dalam pementasan
realis	: aliran teater yang mengusung tema dan jalan cerita sesuai dengan replika kehidupan sehari-hari



- resolusi : bagian akhir cerita yang berisi penyelesaian masalah dalam cerita
- Stanislavski : sutradara, aktor asal Rusia pencipta teknik pelatihan akting realis
- tablo : pertunjukan yang disajikan tanpa gerak atau mengutamakan gerak tanpa kata-kata
- thrust* : panggung berbentuk dua pertiga dari prosenium dengan penonton menduduki bagian sayap dan depan panggung





Daftar Pustaka

- AkuAktor. “Mengenal Sedikit Lebih Dalam Sistem Stanislavski.” *Akuaktor.com*. Diakses pada Juni 7, 2024. <https://akuaktor.com/mengenal-sedikit-lebih-dalam-sistem-stanislavski/>.
- Anirun, Suyatna. *Teater untuk Dilakoni*. Bandung: Penerbit STB, 1993.
- Anirun, Suyatna. *Menjadi Aktor*. Bandung: Rekamedia Multiprakarsa, 1998.
- Atkins, Greg. *Improve! A Handbook for the Actor*. Portsmouth, NH: Heinemann, 1994.
- Blaxland, Wendy. *Ready-To-Go Drama: Upper Primary*. Leichhardt, NSW: Blake Education, 2004.
- Brooks, Mary. *The Drama Ideas Bank: Brilliant Ideas for Improvisation and Mime*. Christchurch: User Friendly Resource Enterprises Limited, 2020.
- Clausen, Matthew. *Centre Stage*. Andover, Hampshire: Cengage Learning, 2004.
- Dewojati, Cahyaningrum. *Drama: Sejarah, Teori dan Penerapannya*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2012.
- Dza’izzagrophy Production. “Ayahku Pulang – Teater Dza ‘Izza 2019”. Daar el-Qolam 3. Diunggah pada Agustus 27, 2019. Video YouTube, 49:31. <https://www.youtube.com/watch?v=HE0rJInN79w&t=2s>.
- Farmer, David. “Count To 20.” *Drama Resource*. Diakses pada Juni 7, 2024. <https://dramaresource.com/count-to-20/>.
- Haerudin, Deden dan Fachri Helmanto. “Aplikasi Role-Play Melalui Teknik Olah Tubuh Imaji.” *Didaktika Tauhidi: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(2), (Oktober 2019): 105–112. <https://doi.org/10.30997/dt.v6i2.2107>.
- Harymawan, R.M.A. *Dramaturgi*. Bandung: Rosda, 1988.
- K.M., Saini. *Teater Modern Indonesia dan Beberapa Masalahnya*. Bandung: Binacipta, 1988.

- Satoto, Soediro. *Analisis Drama & Teater Bagian 1*. Yogyakarta: Ombak, 2012.
- Santosa, Eko. *Dasar Tata Artistik 2: Tata Cahaya dan Tata Panggung, Kelas X Semester 2 Sekolah Menengah Kejuruan*. Yogyakarta: Direktorat Pembinaan SMK, 2013.
- Santosa, Eko. *Kemuliaan Teater: Catatan tentang Teater, Aktor, dan Pendidikan*. Yogyakarta: Diandra Kreatif, 2020.
- Santosa, Eko. "Mencipta Teater Sederhana dengan Theater Games." *Teater dan Pendidikan*. Diakses pada Juni 7, 2024. <https://teateredukasi.blogspot.com/2016/09/mencipta-teater-sederhana-dengan.html>.
- Santosa, Eko dan Mardianto Subagiyo. *Seni Teater Jilid 2 untuk SMK*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Schanker, Harry H. and Katharine Anne Ommanney. *The Stage and the School*. Columbus, OH: Glencoe/McGraw-Hill, 2005.
- Tanner, Fran Averett. *Basic Drama Projects*. Logan, IA: Perfection Learning, 2009.
- Teater Putih Official. "MA NEGERI 2 MATARAM: TEATER MATA Lakon "Kasihku di Seberang Jalan" Karya Imam Hamzah, S.Pd." Diunggah pada Februari 29, 2020. Video YouTube, 46:22. <https://youtube.com/watch?vV1senyruxo&t=3s>.
- Thowok, Didik Nini. *Stage Make-Up: Untuk Teater, Tari, dan Film*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2012.
- Tourelle, Louise and Marygai McNamara. *Performance: A Practical Approach To Drama*. Frenchs Forest, NSW: Pearson Education Australia, 2004.
- Yudiaryani. *Panggung Teater Dunia: Perkembangan dan Perubahan Konvensi*. Yogyakarta: Pustaka Gondo Suli, 2002.



Daftar Sumber Gambar

- Gambar 2.1 : diambil oleh Adam Panji pada pertunjukan “Torotot Heong the Song of Kabayan tahun 2009
- Gambar 2.2 : diambil oleh Adam Panji pada pertunjukan “Torotot Heong the Song of Kabayan tahun 2009
- Gambar 2.6 : diunduh dari https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Gundala_Revolusi.jpg pada 7 Juni 2024.
- Gambar 2.7 : diunduh dari <https://picryl.com/media/c-stanislavsky-director-of-the-moscow-art-theatre-9c96c0> pada 7 Juni 2024.
- Gambar 4.14 : hasil pindai dari buku Dasar Tata Artistik 2: Tata Cahaya dan Tata Panggung, Kelas X Semester 2 Sekolah Menengah Kejuruan, 2013, Yogyakarta: Direktorat Pembinaan SMK.
- Gambar 4.15 : hasil pindai dari buku Dasar Tata Artistik 2: Tata Cahaya dan Tata Panggung, Kelas X Semester 2 Sekolah Menengah Kejuruan, 2013, Yogyakarta: Direktorat Pembinaan SMK.
- Gambar 4.16 : hasil pindai dari buku Dasar Tata Artistik 2: Tata Cahaya dan Tata Panggung, Kelas X Semester 2 Sekolah Menengah Kejuruan, 2013, Yogyakarta: Direktorat Pembinaan SMK.
- Gambar 4.17 : hasil pindai dari buku Dasar Tata Artistik 2: Tata Cahaya dan Tata Panggung, Kelas X Semester 2 Sekolah Menengah Kejuruan, 2013, Yogyakarta: Direktorat Pembinaan SMK.
- Gambar 4.18 : hasil pindai dari buku Dasar Tata Artistik 2: Tata Cahaya dan Tata Panggung, Kelas X Semester 2 Sekolah Menengah Kejuruan, 2013, Yogyakarta: Direktorat Pembinaan SMK.
- Gambar 4.19 : hasil pindai dari buku Dasar Tata Artistik 2: Tata Cahaya dan Tata Panggung, Kelas X Semester 2 Sekolah Menengah Kejuruan, 2013, Yogyakarta: Direktorat Pembinaan SMK.



Indeks

A

akting 91, 92, 93, 94, 96, 97, 103, 110, 117, 119

aktor 80, 81, 91, 92, 93, 96, 97, 101, 103, 110, 118, 119

alur cerita 148, 152, 155, 172, 177, 179, 181, 182, 192

arena viii, 206, 209

B

bloking 41, 205, 208, 246, 251

D

dialog 149, 151, 158, 166, 171, 172, 176, 177, 178, 179, 180, 188, 194, 196

diksi 251

drama radio 80, 112, 115, 119, 120, 121, 127, 128, 131, 135, 251

dramatic reading 119, 251

E

eksposisi 251

ensambel 8, 13, 20, 24, 31, 32, 33, 66, 76, 119, 234, 251

F

floodlight 216

fresnel 216, 218, 252

I

improvisasi 4, 8, 20, 21, 22, 23, 34, 35, 37, 38, 40, 41, 42, 43, 53, 54, 58, 61, 62, 64, 66, 73, 75, 77, 82, 159, 228, 252, 258

K

karakter 80, 82, 83, 85, 86, 87, 90, 91, 93, 94, 95, 96, 101, 102, 103, 104, 107, 109, 110, 111, 112, 116, 117, 118, 119, 121, 122, 123, 127, 128, 129, 130, 131, 135

L

lakon 148, 149, 151, 161, 165, 178, 189, 190, 198

M

magic if 80, 83, 87, 94, 95, 101, 103, 104, 112, 121, 128, 135, 252

N

naskah 148, 149, 150, 151, 157, 158, 159, 160, 161, 164, 165, 166, 167, 168, 170, 171, 172, 173, 176, 177, 178, 179,



180, 181, 182, 183, 189, 190, 191, 192,
194, 197, 198

P

pantomim 252

properti viii, ix, 6, 9, 10, 20, 21, 40, 41,
43, 44, 47, 54, 55, 56, 66, 77, 88, 100,
119, 178, 200, 201, 202, 208, 209, 210,
220, 222, 223, 225, 230, 233, 234, 235,
240, 243, 244, 248, 250, 252

prosenium 208, 209, 210, 211, 212,
252, 253

R

realis 148, 149, 150, 151, 159, 161,
167, 172, 180, 181, 189, 194

resolusi 52, 253

S

Stanislavski 80, 81, 91, 92, 94, 95, 96,
101, 103, 104, 107, 110, 112, 118, 121,
127, 128, 135

T

tablo 36, 45, 46, 253

thrust 208, 210, 253

Profil Pelaku Perbukuan

Nama Lengkap : Dr. Deden Haerudin, S.Sn., M.Sn.
Email : dedenhaerudin@unj.ac.id
Instansi : FBS-Universitas Negeri Jakarta
Alamat Instansi : Jl. Rawamangun Muka, Jakarta Timur
Bidang Keahlian : Seni Teater

Penulis



◆ Riwayat Pekerjaan/Profesi :

1. Dosen tetap di Prodi Pendidikan Tari FBS UNJ
2. Sutradara dan Penulis Naskah Teater

◆ Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar :

1. S1: Teater STSI Bandung 1997
2. S2: Penciptaan Seni Pasca Sarjana ISI Yogyakarta 2009
3. S3: Pengkajian Seni Pasca Sarjana ISI Yogyakarta 2019

◆ Judul Buku dan Tahun Terbit :

1. Konstruksi Seni Teater, LPPM—UNJ Press, 2015
2. Buku Peserta didik dan Buku Guru Seni Budaya (Teater) Untuk Kelas VII SMP Kurikulum Kemendikbud, 2013
3. Buku Peserta didik dan Buku Guru Seni Budaya (Teater) Untuk Kelas VIII SMP Kurikulum Kemendikbud, 2013.
4. Buku panduan guru teater kelas VIII dan XI Kurikulum Merdeka, Kemendikbud 2021.

◆ Judul Penelitian dan Tahun Terbit :

1. Aplikasi Role-Play Melalui Teknik Olah Tubuh Imaji, DIDAKTIKA TAUHIDI: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar 6 (2), 105-112, (2019)
2. Pengelolaan Pertunjukan Teater di Jakarta tahun 1972 hingga tahun 2017
3. "Sirkus Anjing" Social Political Criticize of Kubur Theater Group In New Order Regime (Dramaturgy Review), The Journal of ASEAN Research in Arts and Design (JARAD) Srinakharinwirot University Bangkok, 16(2), (Juli-Desember 2014)
4. " Strategi Pembelajaran Teater" 2023.
5. Reinterpretasi karakter Tokoh Gatot Kaca dalam pertunjukan satria Milenial, 2023



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
Bidang Keahlian : Guru Seni Teater, Penataan Artistik Teater,
Penulisan Kritik Seni dan Kajian Teater



◆ Riwayat Pekerjaan/Profesi :

1. Guru Seni Budaya SMAN 1 Jatisari
2. Tutor pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan pada PGSD pada mata kuliah Pendidikan Seni di SD paruh waktu Universitas Terbuka (UT) Jakarta
3. Penulis kritik teater, Penata Artistik dan Peneliti Seni Teater

◆ Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar :

1. S1: Teater STSI Bandung, (Tahun, 2003)
2. S2: Pascasarjana ISBI Bandung, Program Pengkajian Seni, (Tahun,2022) Lulus dengan Predikat Cum Laude. IPK. 3.92

◆ Judul Penelitian dan Tahun Terbit :

1. 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)
2. 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)
3. Narasi Ketimpangan Sosial Dalam Pertunjukan Topeng Banjet Abah Pendul Lakon Cerita Gordon Muda, Pascasarjana ISBI Bandung, Pantun Jurnal Ilmiah Seni Budaya, Vol.6, No 2, hal; 151-166 (2021)
4. Makna Estetik Pada Bentuk Dan Fungsi Pertunjukan Topeng Banjet Abah Pendul Kab. Karawang, Universitas Yuhdarta Pasuruan, Jurnal Heritage Program Studi Ilmu Komunikasi, Volume 9, N0,1, Hal 107 – 134, (2021)



Penelaah



Nama Lengkap : Dr. Arif Hidajad, S.Sn., M.Pd.
Email : arifhidajad@unesa.ac.id
Instansi : Universitas Negeri Surabaya
Alamat Instansi : Jurusan Sendratasik Gd. T11.Unesa
Kampus Lidah Wetan Surabaya
Bidang Keahlian : Seni Teater/ Pendidikan Seni



◆ Riwayat Pekerjaan/Profesi :

1. Dosen tetap Prodi Sendratasik FBS, Unesa Surabaya
2. Dosen PIAUD Universitas Nahdatul Ulama Sidoarjo Jawa Timur
3. Konsultan artistik Griya Karya

◆ Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar :

1. S1 Jurusan Teater Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta 1993
2. S2. Pendidikan Seni Pasca Sarjana Universitas Negeri Semarang 2012
3. S3. Pendidikan Seni Sekolah Pasca Sarja Universitas Negeri Semarang 2020

◆ Judul Buku dan Tahun Terbit :

1. Drama Radio (Sebuah Pengantar) 2012
2. Teater Pendidikan 2024
3. Sandur Antara Tuntunan Dan Tontonan Di Tengah Pusaran Jaman 2022
4. Estetika Kesenian Sandur Bojonegoro 2023
5. Ragam Seni Dalam Bingkai Komunikasi 2021
6. Rina! Hujan Tahun Baru 2020

◆ Judul Penelitian dan Tahun Terbit :

1. Patriarki Misoginis dalam Lirik Lagu Ciptaan Denny Cak Nan tahun 2024
2. Improvisasi dalam Teater Tradisional tahun 2024
3. Dampak Perkembangan Psikologi Mahasiswa Terhadap Penyelesaian Studi Tepat Waktu (Studi Kasus mahasiswa TAHUN 2017 - 2018). Tahun 2024
4. Hegemoni Kekuasaan Pada Perubahan Bentuk Kesenian Sandur 2024
5. Pengembangan Buku Ajar Mata Kuliah Seni Peran Untuk Ketrampilan Aktif Mahasiswa tahun 2023



6. Penciptaan Tari Tradisi Gaya Jaranan Kekinian Berbasis Budaya Lokal Trenggalek Sebagai Bahan Ajar Pembelajaran Seni Budaya 2023
7. Transformasi Kesenian Sandur Sebagai Media Pendidikan Kultural 2022
8. Bentuk dan Fungsi Teater Sandur Ledok Kulon Kabupaten Bojonegoro tahun 2022
9. Improvisasi Teater sebagai materi kesiapan Aktor tahun 2021
10. Apresiasi Masyarakat Kecamatan Watulima Terhadap Pertunjukan Kesenian Jaranan Tahun 2021
11. Pengembangan Seni Drama Untuk Meningkatkan Sistem Imunitas Dalam Pencegahan Covid 19 tahun 2020
12. Perkuliahan Daring Mata Kuliah Jawatimuran Etnis Mataraman Untuk Efisiensi dan Efektifitas Pembelajaran dalam Menghadapi Kondisi Covid -19 Bagi Mahasiswa Jurusan Sendratasik, FBS Unesa

◆ **Penelaah :**

1. Penelaah Buku Teater Sekolah Dasar
2. Penelaah Buku ajar Teater SMP
3. Penelaah buku ajar SMA

◆ **Revier/ pemimpin jurnal Jurnal :**

1. Pembimpin Jurnal karya SOLAH Unesa
2. Revier Jurnal Geter Unesa
3. Revier Jurnal Mahesa Jurnal Pendidikan Dan Humaiora Medan
4. Revier Jurnal Sitakara Universitas PGRI Palembang
5. Mitra Bestari Jurnal Tonil jurusan Teater FSP Institut Seni Indonesia

◆ **Alamat Google Scholar**

<https://scholar.google.co.id/citations?user=wXf5qPkAAAAJ&hl=en>

◆ **ID sinta**

<https://sinta.kemdikbud.go.id/authors/profile/6756929>



Penelaah



Nama Lengkap : Nunung Deni Puspitasari
Email : nunungdenipuspitasari@gmail.com
Instansi : Teater Amarta
Alamat Instansi : Tembi Tempel Rt 05 Timbulharjo Sewon Bantul.
Bidang Keahlian : Acting dan penulisan



◆ Riwayat Pekerjaan/Profesi :

1. Kurator Program Padepokan Seni Bagong Kussudiardja 2013 - 2016
2. Fasilitator Workshop Kreativitas Berbasis Seni 2009 - Sekarang
3. Edukator Seni Pertunjukan Sekolah Tumbuh Yogyakarta 2013 - sekarang
4. Program Seniman Mengajar 2018
5. Acting Coach Omah Casting Ibnu Gundul 2019 - 2021

◆ Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar :

1. SMA 3 Bantul 1999
2. Sekarang kuliah Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Terbuka semester 6
3. Magang penulisan Umar Kayam 2008
4. Magang Nusantara penyutradaraan di Teater Koma 2011
5. Mengikuti Workshop Interdisiplinari bersama Bruin Otto Belanda (1 bulan) di Padepokan Seni Bagong Kussudiardja

◆ Judul Buku dan Tahun Terbit :

1. Pulung (kumpulan cerpen) terbitan Graha Cendikia 2018
2. Naskah terjemahan Planet Ke Sebelas, terbitan Basa Basi 2020
3. Terjemahan Novel Murid Si Tukang Sihir karya Evald Flisar, terbitan AraskaPublishing 2016
4. Terjemahan Novel Mimpi Ayahku karya Evald Flisar, terbitan Araska Publishing, 2018
5. Terjemahan Novel Kata-kata di atas awan karya Evlad Flisar, terbitan GrahaCendikia 2020
6. Tiga Cinta (novel anak), terbitan Balai Bahasa 2018
7. Terjemahan Novel Jika Aku Punya Waktu karya Evald Flisar, terbitan JejakPustaka, 2022
8. Terjemahan Peri di Hutan yang Seram (novel anak) karya Jana Bauer, terbitanGraha Cendikia 2020



Editor

Nama Lengkap : Anggia Eka Purwanti
Email : anggiae304@gmail.com
Instansi : -
Alamat Instansi : -
Bidang Keahlian : Penerjemahan
Penyuntingan Bahasa Inggris



◆ Riwayat Pekerjaan/Profesi :

1. Editor lepas untuk penerbit-penerbit di Indonesia (2014—sekarang)
2. Penerjemah lepas (2014—sekarang)
3. Editor Mapel Bahasa Inggris di Penerbit Bintang Anaway (2012—2014)
4. Editor Mapel Bahasa Inggris di Penerbit Regina Bogor (2007—2012)

◆ Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar :

1. Jurusan Sastra Inggris, Fakultas Sastra, Universitas Padjadjaran (1999—2005)

◆ Judul Buku dan Tahun Terbit :

1. *Bersilat di Rimba Kata*, Penerbit Transkomunika, 2021.
2. *Let's Enjoy English*, Penerbit Bukit Mas Mulia, 2019.
3. *Tematik Kelas 1 SD*, Penerbit Eka Prima Mandiri, 2017.
4. *Tematik Kelas 4 SD*, Penerbit Eka Prima Mandiri, 2017.
5. *99% Sukses Menghadapi TOEFL*, Penerbit Cmedia, 2015.
6. *Tip & Trik Melejitkan Skor TOEFL*, Penerbit Cmedia, 2014.
7. *Upgrade TOEFL Score: Rahasia Melejitkan Skor TOEFL*, Penerbit Cmedia, 2013.

◆ Judul Penelitian dan Tahun Terbit :

1. *My First Picture Dictionary: Inggris-Indonesia-Arab-Mandarin*, Penerbit Bmedia, 2019.
2. *Kamus Bergambar 4 Bahasa: Inggris-Indonesia-Arab-Mandarin*, Penerbit Bmedia, 2017.
3. *Kamus Bergambar 3 Bahasa: Inggris-Indonesia-Arab*, Penerbit Bmedia, 2016.
4. *Kamus Bergambar Inggris-Indonesia*, Penerbit Bmedia, 2015.
5. *Pocket Book Bahasa Inggris SMA (Kelas 1, 2, & 3)*, Penerbit Cmedia, 2013.



Nama Lengkap : Devi Deratama
Email : 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 :

1. Staf Pengajar Biologi di SMAN 1 Tasikmalaya (2018)
2. 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. Deratama, D., Anggraeni, S., & Supriatno, B. (2020). Analisis Komponen Penyusun Lembar Kerja Siswa Biologi SMA Pada Praktikum Uji Enzim Katalase:(Analysis of the Students Worksheet Component of Senior High School Biology on Catalase Enzyme Test Practicum). *Biodik*, 6(3), 302-311.
3. Deratama, D., Surahman, E., & Fitriani, R. (2020). Pengaruh model problem based learning terhadap keterampilan proses sains dasar dan hasil belajar siswa pada konsep sistem pencernaan makanan pada manusia. *Assimilation: Indonesian Journal of Biology Education*, 3(2), 46-50.
4. 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.
5. Pengembangan Instrumen Tes Tertulis Kompetensi Abad Ke-21: Keterampilan Menafsirkan Data Dan Bukti Secara Ilmiah Pada Konten Pandemi Covid-19, 2021

◆ Alamat Google Scholar

<https://scholar.google.com/citations?user=KemSu10AAAAJ&hl=id&oi=ao>



Editor Visual



Nama Lengkap : Alfian Candra Ayuswantana, S.T., M.Ds.
Email : alfianayuswantana.dkv@upnjatim.ac.id
No. Handphone : 081383000583
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 at 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. Institut Teknologi Sepuluh Nopember (S1) (2006)
2. Institut Teknologi Bandung (S2) (2018)

◆ 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)



Ilustrator

Nama Lengkap : Nana Maulana, S.Sn.
Email : suratuntuknaung@gmail.com
Instansi : -
Alamat Instansi : -
Bidang Keahlian : Ilustrator

◆ Riwayat Pekerjaan/Profesi :

1. Ilustrator Penerbit GerrmediaKomik (2012-2015)
2. Ilustrator Penerbit Studio Kata (2015-2016)

◆ Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar :

1. SD AL KHOERiyAH DEPOK (1998)
2. SMP NEGERI 6 DEPOK (2001)
3. SMA BUDI UTOMO (2004)
4. UNIVERSITAS INDRAPRATA (2011)

◆ Judul Buku dan Tahun Terbit :

1. Serba 90-an Dalam Komik (2014) Studio Kata

◆ Judul Penelitian dan Tahun Terbit :

1. Tidak Ada



Desainer



Nama Lengkap : Lujeng Dwi Prihatiningsih
Email : lujengdwi@gmail.com/
lujengdwipr@gmail.com
Alamat : DEPOK
Bidang Keahlian : *Graphic Designer dan Illustrator*



◆ Riwayat Pekerjaan/Profesi :

1. Penata Letak/Desainer (2015-2019)
2. Illustrator at Production House Kita (2020-2021)
3. Graphic Design/Illustrator Freelancer at PT. Digital Indonesia Investama (2022)
4. Graphic Design Freelancer at PT. Pertamina (2022)
5. Graphic Design Event Freelancer at PT. Pertamina (2025)

◆ Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar :

1. D3 - Jurusan Desain Grafis - Politeknik Negeri Media Kreatif (2014-2017)
2. S1 - Desain Komunikasi Visual - Universitas Paramadina (2018-2023)

◆ Judul Buku dan Tahun Terbit :

1. Mendesain, layout dan meneliti Buku Ilustrasi Tentang Edukasi Kuda Laut (2017)
2. Mendesain berbagai Buku Panduan Guru dan Buku Teks Pelajaran di Pusat Kurikulum dan Perbukuan (2015 - 2019)

◆ Informasi Lain dari Desainer :

1. [linkedin.com/in/lujengdwiprihatiningsih/](https://www.linkedin.com/in/lujengdwiprihatiningsih/)

