



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA
2023

Buku Panduan Guru **DASAR-DASAR** **SENI PERTUNJUKAN**

Rano Sumarno
Rifqi Risnadyatul Hudha

SMK/MAK KELAS X

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.

Buku Panduan Guru Dasar-Dasar Seni Pertunjukan

untuk SMK/MAK Kelas X

Penulis

Rano Sumarno

Rifqi Risnadyatul Hudha

Penelaah

Tria Sismalinda

Eny Kusumastuti

Penyelia/Penyelaras

Supriyatno

Wijanarko Adi Nugroho

Robertus Krisnanda Windhartoko

Kontributor

Any Ernawati Dwi Astuty

Tifan Muhammad Amirulloh

Editor

Nanik Susanti

Indah Sulistiyawati

Ilustrator

Daniel Tirta Ramana

Desainer

Muhammad Azis

Penerbit

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi

Dikeluarkan oleh

Pusat Perbukuan

Kompleks Kemdikbudristek Jalan RS. Fatmawati, Cipete, Jakarta Selatan

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

Cetakan Pertama, 2023

ISBN 978-623-194-393-4 (no.jil.lengkap PDF)

978-623-194-394-1 (jil.1 PDF)

Isi buku ini menggunakan huruf Noto Serif 10/14 pt, Steve Matteson.

x, 230 hlm.: 17,6 × 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 yang dikembangkan saat ini mengacu pada Kurikulum Merdeka. Kurikulum ini memberikan keleluasaan bagi satuan/program pendidikan dalam mengimplementasikan kurikulum dengan prinsip diversifikasi sesuai dengan kondisi satuan pendidikan, potensi daerah, dan peserta didik.

Pemerintah dalam hal ini Pusat Perbukuan mendukung implementasi Kurikulum Merdeka di satuan pendidikan dengan mengembangkan buku siswa dan buku panduan guru sebagai buku teks utama. Buku ini dapat menjadi salah satu referensi atau inspirasi sumber belajar yang dapat dimodifikasi, dijadikan contoh, atau rujukan dalam merancang dan mengembangkan pembelajaran sesuai karakteristik, potensi, dan kebutuhan peserta didik. Adapun acuan penyusunan buku teks utama adalah Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Nomor 033/H/KR/2022 tentang Perubahan Atas Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 008/H/KR/2022 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah pada Kurikulum Merdeka.

Sebagai dokumen hidup, buku ini tentu dapat diperbaiki dan disesuaikan dengan kebutuhan dan perkembangan keilmuan dan teknologi. Oleh karena itu, saran dan masukan dari para guru, peserta didik, orang tua, dan masyarakat sangat dibutuhkan untuk pengembangan buku ini di masa yang akan datang. Pada kesempatan ini, Pusat Perbukuan menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah terlibat dalam penyusunan buku ini, mulai dari penulis, penelaah, editor, ilustrator, desainer, dan kontributor terkait lainnya. Semoga buku ini dapat bermanfaat khususnya bagi peserta didik dan guru dalam meningkatkan mutu pembelajaran.

Jakarta, Maret 2023
Kepala Pusat,

Supriyatno
NIP 196804051988121001

Prakata

Halo, Bapak/Ibu Guru!

Buku ini akan menemani Bapak/Ibu Guru dalam melakukan proses belajar dan mengajar Dasar-Dasar Seni Pertunjukan. Tujuan dari penyusunan Buku Panduan Guru ini adalah untuk memberi referensi mengajar Dasar-Dasar Seni Pertunjukan sesuai Kurikulum Merdeka.

Buku Panduan Guru ini terdiri atas panduan umum dan panduan khusus. Panduan umum berisi panduan secara global dalam menerapkan pembelajaran, yaitu fokus pembelajaran Dasar-Dasar Seni Pertunjukan, capaian pembelajaran, strategi pembelajaran, asesmen pembelajaran, dan penjelasan Buku Siswa. Pada panduan khusus, buku ini mengacu pada tiap-tiap bab yang ada pada Buku Siswa, yaitu Bab 1 Konsep Dasar Seni Pertunjukan, Bab 2 Peluang Bisnis Seni Pertunjukan, Bab 3 Teknologi Pembuatan dan Pemasaran Seni Pertunjukan, serta Bab 4 Proyek Seni Pertunjukan.

Buku Panduan Guru ini memiliki berbagai keunggulan, yaitu cara mengimplementasikan Profil Pelajar Pancasila dalam pembelajaran Dasar-Dasar Seni Pertunjukan; cara memberi apersepsi; cara memberi asesmen diagnosis, formatif, dan sumatif; terdapat materi esensial; panduan pembelajaran; alternatif pembelajaran; pengayaan dan remedial; interaksi guru bersama orang tua/wali; refleksi; serta sumber belajar utama. Hal-hal tersebut dapat dijadikan referensi dalam mendidik dan mencerdaskan peserta didik. Bapak/Ibu Guru boleh memodifikasi pembelajaran sesuai dengan karakteristik peserta didik, tetapi tetap mengacu pada Kurikulum Merdeka.

Akhir kata, penulis mengucapkan selamat mendidik generasi emas Indonesia. Semoga buku ini bermanfaat.

Jakarta, Maret 2023

Penulis

Daftar Isi

Kata Pengantar	iii
Prakata	iv
Daftar Isi	v
Daftar Gambar	vii
Daftar Tabel	ix
Petunjuk Penggunaan Buku	x
Panduan Umum	1
A. Pendahuluan	1
B. Capaian Pembelajaran	2
C. Strategi Pembelajaran	4
D. Asesmen Pembelajaran.....	5
E. Penjelasan Buku Siswa	7
Bab 1 Konsep dan Teknik Dasar Seni Pertunjukan	9
A. Pendahuluan	9
B. Apersepsi.....	12
C. Konsep dan Keterampilan Prasyarat.....	13
D. Penyajian Materi Esensial	13
E. Asesmen Diagnosis	27
F. Panduan Pembelajaran	29
G. Penanganan Peserta Didik	48
H. Pengayaan.....	48
I. Remedial.....	51
J. Interaksi Guru dengan Orang Tua/Wali	51
K. Asesmen Formatif.....	51
L. Refleksi.....	63
M. Sumber Belajar Utama	64
Bab 2 Peluang Bisnis Seni Pertunjukan	65
A. Pendahuluan	65
B. Apersepsi.....	69
C. Konsep dan Keterampilan Prasyarat.....	70
D. Penyajian Materi Esensial	70
E. Asesmen Diagnosis	74
F. Panduan Pembelajaran	77
G. Penanganan Peserta Didik	89

H. Pengayaan dan Remedial	89
I. Interaksi Guru dengan Orang Tua/Wali	92
J. Asesmen Formatif.....	92
K. Refleksi.....	101
L. Sumber Belajar Utama	102
Pembahasan dan Penskoran latihan Soal Semester 1 Asesmen Sumatif.	103
Bab 3 Teknologi Pembuatan dan Pemasaran Seni Pertunjukan	113
A. Pendahuluan	113
B. Apersepsi.....	117
C. Konsep dan Keterampilan Prasyarat.....	118
D. Penyajian Materi Esensial	118
E. Asesmen Diagnosis	121
F. Panduan Pembelajaran	122
G. Penanganan Peserta Didik	132
H. Pengayaan.....	133
I. Remedial.....	134
J. Interaksi Guru dengan Orang Tua/Wali	134
K. Asesmen Formatif.....	134
L. Refleksi.....	143
M. Sumber Belajar Utama	144
Bab 4 Proyek Seni Pertunjukan Wisata.....	145
A. Pendahuluan	145
B. Apersepsi.....	150
C. Konsep dan Keterampilan Prasyarat.....	151
D. Penyajian Materi Esensial	151
E. Asesmen Diagnosis	163
F. Panduan Pembelajaran	165
G. Penanganan Peserta Didik	196
H. Pengayaan.....	196
I. Remedial.....	197
J. Interaksi Guru dengan Orang Tua/Wali	198
K. Asesmen Formatif.....	198
L. Refleksi.....	207
M. Sumber Belajar Utama	208
Pembahasan dan Penskoran latihan Soal Semester 2 Asesmen Sumatif.	209
Glosarium	218
Daftar Pustaka.....	219
Daftar Sumber Youtube.....	221
Indeks	223
Pelaku Perbukuan.....	224

Daftar Gambar

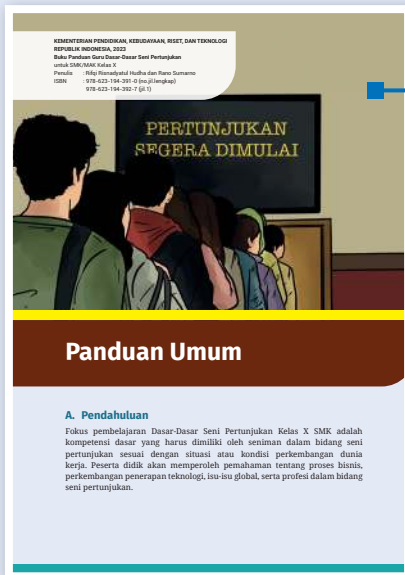
Gambar 1.1	Tari Olang-Olang dari Provinsi Riau	14
Gambar 1.2	Tari Kabasaran dari Minahasa	14
Gambar 1.3	Seni Ketoprak Lesung dari Yogyakarta dan Jawa Timur.....	15
Gambar 1.4	Unsur-Unsur Seni Pertunjukan	16
Gambar 1.5	Fungsi Primer dan Sekunder Seni Pertunjukan	17
Gambar 1.6	Tari Buyung dari Kuningan Jawa Barat	17
Gambar 1.7	Seni Sekura Lampung	18
Gambar 1.8	Klasifikasi Seni Pertunjukan	19
Gambar 1.9	Tambua Tasa dari Sumatera Barat	19
Gambar 1.10	Talo Balak Lampung.....	19
Gambar 1.11	Musik Opera.....	20
Gambar 1.12	Musik Country.....	20
Gambar 1.13	Tari Kecak dari Bali.....	20
Gambar 1.14	Tari Piring dari Sumatra Barat	21
Gambar 1.15	Ludruk dari Jawa Timur.....	21
Gambar 1.16	Lenong dari DKI Jakarta.....	21
Gambar 1.17	Pantomim	22
Gambar 1.18	Monolog	22
Gambar 1.19	Hudoq dari Kalimantan Timur.....	22
Gambar 1.20	Wayang Potehi.....	23
Gambar 1.21	Estetika Seni Pertunjukan.....	23
Gambar 1.22	Musik Wonderland Indonesia 2	24
Gambar 1.23	Tari Karya Maestro Didik Nini Thowok	24
Gambar 1.24	Teater Padang Bulan.....	24
Gambar 1.25	Latihan Dasar Teater Antropologi	25
Gambar 1.26	Latihan Vokal Dalang Boneka	25
Gambar 1.27	Latihan Dasar Eksplorasi Gerak Tari	25
Gambar 1.28	Teknik Dasar Musik	26
Gambar 1.29	Poster Bali Agung The Grand Show	45
Gambar 1.30	Gambang Kromong DKI Jakarta.....	49
Gambar 1.31	Krumpyung Yogyakarta.....	49
Gambar 1.32	<i>Electronic Dance Music</i>	49
Gambar 1.33	Barong Bali.....	49
Gambar 1.34	Tari Sigeh Pengunten Lampung	50
Gambar 1.35	Tari Serimpi Yogyakarta	50
Gambar 1.36	Randai Sumatra Barat	50
Gambar 1.37	Ketoprak Jawa Tengah	50
Gambar 2.1	Struktur Organisasi Produksi Seni Pertunjukan	70
Gambar 2.2	Alur Kerja Sutradara	71

Gambar 2.3	Alur Kerja Koreografer	72
Gambar 2.4	Alur Kerja Komponis	73
Gambar 3.1	Teknologi dalam Seni Pertunjukan	121
Gambar 3.2	Urutan Kegiatan Pemasaran Seni Pertunjukan	131
Gambar 4.1	Persiapan Observasi Objek Wisata.....	151
Gambar 4.2	Persiapan Wawancara	151
Gambar 4.3	Observasi	152
Gambar 4.4	Mengolah Ide Kreatif.....	152
Gambar 4.5	Mengemas Adegan	155
Gambar 4.6	Mengemas Babak.....	156
Gambar 4.7	Tata Rias dan Kostum.....	160
Gambar 4.8	Menata Panggung.....	160
Gambar 4.9	Tata Cahaya dan Suara.....	161
Gambar 4.10	Contoh Denah Lampu untuk Kebutuhan Cahaya Panggung..	161
Gambar 4.11	Penyempurnaan Karya.....	162
Gambar 4.12	Menguji Karya Seni Pertunjukan.....	162
Gambar 4.13	Pementasan Seni Pertunjukan.....	163
Gambar 4.14	Seni Pertunjukan Wisata di Pulau Samosir Danau Toba.....	196
Gambar 4.15	Seni Pertunjukan Wisata Suku Sasak Lombok.....	197

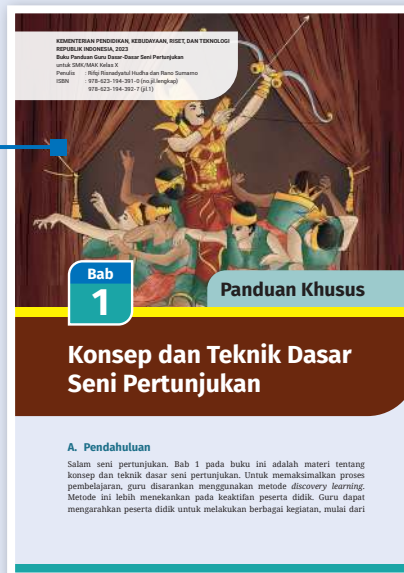
Daftar Tabel

Tabel 1	Capaian Pembelajaran Seni Pertunjukan Kelas X SMK	3
Tabel 1.1	Elemen dan Deskripsi Capaian Pembelajaran Bab 1	10
Tabel 1.2	Kegiatan Bab 1	11
Tabel 1.3	Implementasi Profil Pelajar Pancasila dalam Bab 1	12
Tabel 1.4	Gambaran Logika Seni Pertunjukan	16
Tabel 1.5	Asesmen Diagnosis	27
Tabel 1.6	Tujuan Pembelajaran	29
Tabel 2.1	Elemen dan Deskripsi Capaian Pembelajaran Bab 2	66
Tabel 2.2	Kegiatan Bab 2	67
Tabel 2.3	Implementasi Profil Pelajar Pancasila dalam Bab 2	68
Tabel 2.4	Pemberian Skor pada Asesmen Diagnosis	75
Tabel 2.5	Tujuan Pembelajaran	77
Tabel 2.6	Aspek yang Harus Diamati ketika Menonton Seni Pertunjukan....	85
Tabel 3.1	Elemen dan Deskripsi Capaian Pembelajaran Bab 3	114
Tabel 3.2	Kegiatan Bab 3	114
Tabel 3.3	Implementasi Profil Pelajar Pancasila dalam Bab 3	116
Tabel 3.4	Teknologi Profesional dan Teknologi Sederhana	119
Tabel 3.5	Tujuan Pembelajaran	123
Tabel 3.6	Deskripsi Tingkatan Keterampilan Peserta Didik	135
Tabel 4.1	Elemen dan Deskripsi Capaian Pembelajaran Bab 4	146
Tabel 4.2	Kegiatan Bab 4	147
Tabel 4.3	Implementasi Profil Pelajar Pancasila dalam Bab 4	149
Tabel 4.5	Jadwal Latihan Proyek Seni Pertunjukan Wisata	155
Tabel 4.6	Jadwal Latihan Proyek Seni Pertunjukan Wisata	159
Tabel 4.7	Panduan Pemberian Skor	164

Petunjuk Penggunaan Buku



Panduan Umum adalah petunjuk pembelajaran secara umum dari Bab 1 sampai Bab 4. Panduan umum berisi pendahuluan, capaian pembelajaran, strategi pembelajaran, asesmen pembelajaran, serta penjelasan buku siswa.



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2023

Buku Panduan Guru Dasar-Dasar Seni Pertunjukan
untuk SMK/MAK Kelas X

Penulis : Rano Sumarno dan Rifqi Risnadyatul Hudha

ISBN : 978-623-194-393-4 (no.jil.lengkap PDF)
978-623-194-394-1 (jil.1 PDF)



PERTUNJUKAN
SUDAH DIMULAI

Panduan Umum

A. Pendahuluan

Fokus pembelajaran Dasar-Dasar Seni Pertunjukan Kelas X SMK adalah kompetensi dasar yang harus dimiliki oleh seniman dalam bidang seni pertunjukan sesuai dengan situasi atau kondisi perkembangan dunia kerja. Peserta didik akan memperoleh pemahaman tentang proses bisnis, perkembangan penerapan teknologi, isu-isu global, serta profesi dalam bidang seni pertunjukan.

Dasar-Dasar Seni Pertunjukan Kelas X SMK berada pada tahap fase E. Pada fase ini, peserta didik mendapatkan gambaran mengenai program keahlian seni pertunjukan yang dipilih. Pada pembelajaran ini, peserta didik diharapkan dapat mengetahui bakat dan minatnya dalam bidang seni pertunjukan. Pada aspek *soft skill*, peserta didik diharapkan mampu menerapkan budaya kerja sesuai tuntutan pekerjaan, memahami konsep diri yang positif sesuai standar K3 dan 5R dalam bidang seni pertunjukan, mengembangkan kemampuan berpikir kritis, dan memecahkan masalah. Pada aspek *hard skill*, peserta didik diharapkan dapat memahami dan mempraktikkan elemen-elemen seni pertunjukan.

Tujuan pembelajaran Dasar-Dasar Seni Pertunjukan Kelas X SMK adalah memahami profil *entrepreneur*, peluang usaha, dan profesi dalam bidang seni pertunjukan; proses bisnis industri seni pertunjukan dan dunia kerjanya; teknologi industri dan isu-isu global dalam bidang seni pertunjukan; konsep seni pertunjukan; dasar-dasar produksi seni pertunjukan; sarana dan perlengkapan pementasan seni pertunjukan; serta teknik dasar seni pertunjukan.

Buku Siswa dan Buku Panduan Guru Dasar-Dasar Seni Pertunjukan disusun berdasarkan rumusan Profil Pelajar Pancasila. Hal ini diharapkan supaya peserta didik dapat menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Profil Pelajar Pancasila pada Buku Siswa dan Buku Panduan Guru Dasar-Dasar Seni Pertunjukan Kelas X SMK adalah beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berkebinekaan global, bergotong royong, kreatif, bernalar kritis, dan mandiri. Implementasi keenam profil tersebut dipaparkan pada panduan khusus tiap bab pada Buku Panduan Guru.

B. Capaian Pembelajaran

Capaian Pembelajaran Seni Pertunjukan Kelas X SMK mengacu pada Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah pada Kurikulum Merdeka. Capaian pembelajaran pada pembelajaran Seni Pertunjukan kelas X SMK dikonstruksi dalam empat bab, yaitu konsep dan teknik dasar seni pertunjukan, peluang bisnis seni pertunjukan, teknologi pembuatan dan pemasaran seni pertunjukan, serta proyek seni pertunjukan. Berikut adalah capaian pembelajaran tersebut yang sudah dimasukkan pada tiap bab.

Tabel 1 Capaian Pembelajaran Seni Pertunjukan Kelas X SMK

No.	Bab	Elemen	Capaian Pembelajaran
1.	Bab 1: Konsep dan Teknik Dasar Seni Pertunjukan	Konsep seni pertunjukan	Lingkup pembelajaran meliputi pemberian pengetahuan, wawasan, dan pemahaman tentang unsur-unsur dalam seni pertunjukan yang terdiri atas sejarah, fungsi, jenis, cabang, ciri, estetika, dan apresiasi yang dilakukan dengan kajian interdisiplin.
		Dasar-dasar produksi seni pertunjukan	Lingkup pembelajaran meliputi pengenalan dasar-dasar produksi seni pertunjukan: kegiatan kreatif pengembangan konten, produksi pertunjukan, dan penyajian seni pertunjukan.
		Teknik dasar seni pertunjukan	Lingkup pembelajaran meliputi sikap, pengetahuan, dan keterampilan dasar sesuai dengan kompetensi yang dipilih. Kompetensi tersebut terdiri atas teknik, etude, dan repertoar.
2.	Bab 2: Peluang Bisnis Seni Pertunjukan	Profil <i>entrepreneur</i> , peluang usaha, dan pekerjaan/profesi di bidang seni pertunjukan	Lingkup pembelajaran meliputi pekerjaan atau profesi dalam bidang seni pertunjukan, peluang usaha di bidang seni dan ekonomi kreatif untuk membangun visi dan <i>passion</i> , yang diimplementasikan dalam pembelajaran berbasis proyek nyata sebagai simulasi PjBL/kewirausahaan.
		Proses bisnis di industri dan dunia kerja bidang seni pertunjukan	Lingkup pembelajaran meliputi pemahaman peserta didik tentang K3 dan 5R terkait aspek perawatan dan dampak peralatan di bidang seni pertunjukan, proses bisnis di industri atau dunia kerja, pengetahuan tentang kepribadian yang dibutuhkan sebagai bagian dari kemampuan berwirausaha dengan berorientasi pada efektivitas, potensi lokal dan kearifan lokal, serta pengelolaan SDM di industri atau dunia kerja.

No.	Bab	Elemen	Capaian Pembelajaran
		Dasar-dasar produksi seni pertunjukan	Lingkup pembelajaran meliputi pengenalan dasar-dasar produksi seni pertunjukan: kegiatan kreatif pengembangan konten, produksi pertunjukan, dan penyajian seni pertunjukan.
3.	Bab 3: Teknologi Pembuatan dan Pemasaran Seni Pertunjukan	Perkembangan teknologi di industri dan dunia kerja serta isu-isu global pada bidang seni pertunjukan	Lingkup pembelajaran meliputi pemahaman peserta didik tentang perkembangan teknologi maupun isu global dalam seni pertunjukan yang banyak dijumpai di masyarakat sebagai bagian dari kemajuan zaman yang harus diikuti dan diaplikasikan dalam proses berkesenian, penggunaan aplikasi dalam membuat karya digital, penggunaan aplikasi <i>marketplace</i> berbasis online, Industri 4.0, <i>Internet of Things</i> (IOT).
4.	Bab 4: Proyek Seni Pertunjukan	Sarana dan perlengkapan pementasan seni pertunjukan	Lingkup pembelajaran adalah dasar-dasar teknik pentas, meliputi tata panggung, tata rias, tata busana, tata cahaya, dan tata suara.

C. Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran pada mata pelajaran Seni Pertunjukan Kelas X SMK dapat menggunakan strategi *project based learning*, *problem based learning*, *teaching factory*, *discovery based learning*, dan *inquiry based learning*. Pada buku ini, strategi pembelajaran yang digunakan adalah *discovery based learning* dan *project based learning*. Namun, guru dapat memilih strategi-strategi tersebut untuk mengimplementasikan pembelajaran sesuai dengan karakteristik peserta didik. Guru dapat memodifikasi pembelajaran sesuai kebutuhan, tetapi tetap memperhatikan capaian pembelajaran yang sudah ditentukan.

Pada strategi *discovery based learning*, peserta didik melibatkan seluruh kemampuannya untuk belajar mencari dan menyelidiki secara sistematis,

kritis, dan logis sehingga mereka dapat menemukan sendiri pengetahuan, sikap, dan keterampilannya. Proses berpikir kritis dan logis dilakukan melalui diskusi atau tanya jawab antara guru dan peserta didik atau antarpeserta didik. Pada Buku Siswa Seni Pertunjukan Kelas X SMK terdapat hal-hal yang perlu diamati peserta didik, baik berupa video, gambar, atau lingkungan. Di sinilah proses berpikir kritis dan analitis dilakukan. Peserta didik secara berkelompok mendiskusikan suatu masalah untuk menemukan informasi yang valid. Setelah itu, guru dapat memberi penguatan dan memberi informasi atau materi. Informasi atau materi tersebut ada pada bagian kotak informasi yang ada di Buku Siswa.

Pada strategi *project based learning*, guru berperan sebagai motivator dan fasilitator. Peserta didik akan memperoleh pengalaman belajar yang bermakna. Konsep yang diberikan berdasarkan produk yang dihasilkan dalam proses belajar. Konsep tersebut secara garis besar adalah memproduksi seni pertunjukan. Pada Buku Siswa terdapat kegiatan praktik yang mengacu pada strategi *project based learning*. Pada kegiatan ini, guru diharapkan dapat memotivasi peserta didik untuk terus berkarya. Setiap bab pada Buku Siswa terdapat kegiatan proyek. Namun, kegiatan tersebut ada yang berupa proyek besar dan proyek kecil. Kegiatan pada proyek besar terdapat pada Bab 4. Pada bab tersebut, peserta didik mempraktikkan semua ilmu yang telah dipelajari pada Bab 1, 2, dan 3.

D. Asesmen Pembelajaran

Asesmen dilakukan untuk mengukur kemampuan awal peserta didik, perkembangan belajar peserta didik, dan mengevaluasi guru. Pada buku ini terdapat tiga asesmen yang dilakukan, yaitu asesmen diagnosis, formatif, dan sumatif. Berikut adalah penjelasan ketiga asesmen tersebut.

1. Asesmen Diagnosis

Asesmen diagnosis terletak di bagian awal setiap bab Panduan Khusus. Pada bagian tersebut terdapat pembahasan dan cara memberi skor pada asesmen ini. Tujuan asesmen ini adalah untuk mengukur kemampuan awal peserta didik. Guru dapat melihat pengalaman dan pemahaman awal peserta didik melalui asesmen ini. Langkah berikutnya adalah guru dapat menentukan metode atau strategi pembelajaran yang cocok untuk peserta didik. Bila ada peserta didik yang mempunyai pengalaman lebih, guru dapat meminta peserta didik tersebut untuk berbagi pengalamannya kepada peserta didik yang lain.

2. Asesmen Formatif

Asesmen formatif terletak di bagian tengah atau akhir bab. Tujuan asesmen ini adalah untuk mengetahui pemahaman dan keterampilan peserta didik terhadap topik yang sedang dipelajari. Asesmen ini dapat berupa lembar kerja peserta didik dan dokumentasi hasil karya.

Pada Buku Siswa terdapat lembar kerja yang berjudul Mari Berdiskusi, Kerja Mandiri, dan Mari Beraksi. Mari Berdiskusi adalah kegiatan yang harus dikerjakan bersama kelompok. Kerja Mandiri adalah kegiatan yang harus dilakukan secara mandiri. Mari Beraksi adalah kegiatan praktik. Pada kegiatan-kegiatan tersebut, peserta didik belajar menerapkan Profil Pelajar Pancasila, yaitu beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berkebinekaan global, bergotong royong, kreatif, bernalar kritis, dan mandiri.

Pada kegiatan tersebut, guru dapat mengamati dan menilai sikap, pengetahuan, dan keterampilan peserta didik. Pada buku ini terdapat contoh rubrik penilaian yang dapat digunakan guru untuk menilai sikap, pengetahuan, dan keterampilan peserta didik. Guru dapat melihatnya di bagian asesmen formatif yang ada pada tiap bab.

3. Asesmen Sumatif

Asesmen sumatif terletak di tengah atau di akhir semester untuk mengetahui capaian peserta didik pada akhir semester. Pada Buku Siswa terdapat asesmen sumatif di akhir semester. Semester 1 terdiri atas Bab 1 dan Bab 2, sedangkan semester 2 terdiri atas Bab 3 dan Bab 4. Asesmen sumatif semester 1 terletak di akhir Bab 2, dilakukan setelah peserta didik belajar Bab 1 dan Bab 2. Kemudian, asesmen sumatif semester 2 terletak di akhir bab 4, dilakukan setelah peserta didik belajar Bab 3 dan Bab 4. Judul asesmen tersebut adalah Latihan Soal Semester 1 dan Latihan Soal Semester 2. Pembahasan dan penskoran soal-soal tersebut terdapat pada Buku Panduan Guru ini. Guru dapat menemukannya di bagian panduan khusus.

E. Penjelasan Buku Siswa

Berikut adalah penjelasan Buku Siswa.



Mari Beraksi adalah kegiatan praktik.

D. Merancang Seni Pertunjukan Wisata



Bentuklah kelompok yang beranggotakan sekitar lima orang! Lalu, perhatikan dua kisah berikut ini!

Kisah 1 (Sangkuriang & Dayang Sumbi)	Kisah 2 (Malin Kundang & Bunda Kandung)
<ul style="list-style-type: none"> Sangkuriang adalah anak Dayang Sumbi yang diusir sejak kecil karena telah membunuh si Tumang. Setelah dewasa Sangkuriang mencintai Dayang Sumbi yang kecantikannya tak pudar oleh waktu. Sangkuriang tidak percaya bahwa Dayang Sumbi adalah ibunya. Demis membatalkan cintanya, Dayang Sumbi meminta syarat agar dibuahkan danau beserta perahu dalam waktu satu malam. Karena kecurangan dayang Sumbi, Sangkuriang gagal mewujudkan cintanya. Sangkuriang menendang perahu yang saat ini menjadi gunungangkaban perahu. 	<ul style="list-style-type: none"> Malin Kundang adalah anak semata wayangnya Bunda. Demis meningkatkan perekonomian keluarga, malin Kundang izin merantau ke pulau seberang untuk mencari nafkah. Bundo melapas malin dengan penuh haru, tinggallah wanita janda itu hidup sendiri. Diperantaraan malin sukses dan menikah seorang putri cantik. Dalam pelayarannya menuju kampung halaman, Bundo bertemu malin dengan penuh rindu. Demis rasa gengsi pada istrinya, Malin mengesat Bundo dan tidak mengakui pertalian darahnya. Bundo murka dan mengutuknya menjadi batu.

- Setelah semua kertas ditempelkan, kamu akan mendapatkan mind mapping (peta pikiran) dari satu sumber foto yang sama.
- Makin banyak pertanyaan yang berbeda, makin besar potensi kelas dalam menggali informasi suatu peristiwa. Makin besar pula peluangmu untuk menciptakan seni kolaborasi yang kaya dengan ide-ide menarik.

Kotak Informasi

Halo, Seniman Muda, siapkan daya kreativitas terbaikmu! Pada semester dua ini kamu akan mengorganisir proyek seni pertunjukan wisata bersama-sama. Kamu akan melakukan pemertasaan seni pertunjukan di lokasi objek wisata yang ditonton secara langsung oleh para pengunjung wisata tersebut. Pentas seni ini akan menjadi pengalaman terbaik bagimu dalam meniti karier di bidang seni pertunjukan.

Kotak Informasi adalah materi atau informasi untuk menambah pengetahuan dan wawasan peserta didik.

Uji Kompetensi adalah asesmen formatif untuk mengukur pengetahuan peserta didik.

Uji Kompetensi

Kerjakan soal-soal berikut untuk mengukur pengetahuan, sikap, dan kreativitasmu sebagai wawan seni pertunjukan!

- Berikan tanda centang (✓) pada kolom jawaban berikut yang tidak termasuk dalam ruang lingkup tata artistik!

<input type="checkbox"/> Rias	<input type="checkbox"/> Booklet
<input type="checkbox"/> Suara	<input type="checkbox"/> Poster
<input type="checkbox"/> Rambut	<input type="checkbox"/> Revister
<input type="checkbox"/> Lampu	<input type="checkbox"/> Setting
<input type="checkbox"/> Video	<input type="checkbox"/> Kostum

- Manakah di antara peralatan berikut yang termasuk alat jenis lampu pertunjukan? Tuliskan huruf B jika jawaban pada kolom sebelah kiri benar dan huruf S jika jawaban salah!

Jenis Lampu Pertunjukan	B/S
PAR	
Fresnel	
Spot	
Amplifier	
Strobo	

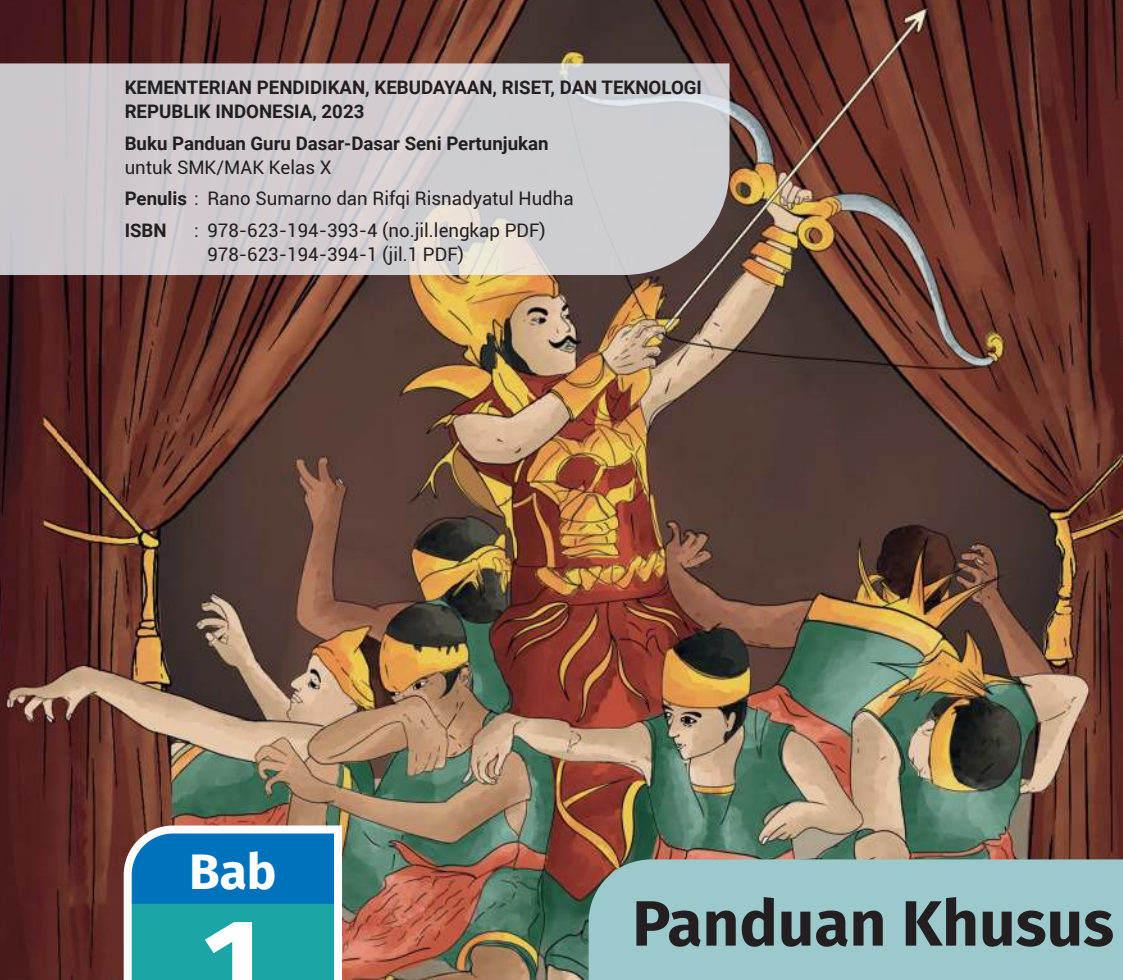
- Sebutkan tiga bentuk transisi dalam mengemas babak!
- Sebutkan empat langkah struktur lakon dalam menyusun naskah drama!
- Apakah yang dimaksud dengan prolog, dialog, & epilog dalam menyusun cerita?

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2023

Buku Panduan Guru Dasar-Dasar Seni Pertunjukan
untuk SMK/MAK Kelas X

Penulis : Rano Sumarno dan Rifqi Risnadyatul Hudha

ISBN : 978-623-194-393-4 (no.jil.lengkap PDF)
978-623-194-394-1 (jil.1 PDF)



Bab

1

Panduan Khusus

Konsep dan Teknik Dasar Seni Pertunjukan

A. Pendahuluan

Salam seni pertunjukan. Bab 1 pada buku ini adalah materi tentang konsep dan teknik dasar seni pertunjukan. Untuk memaksimalkan proses pembelajaran, guru disarankan menggunakan metode *discovery learning*. Metode ini lebih menekankan pada keaktifan peserta didik. Guru dapat mengarahkan peserta didik untuk melakukan berbagai kegiatan, mulai dari

pemberian rangsangan (*stimulation*), melakukan identifikasi masalah (*problem statement*), pengumpulan data (*data collection*), pengolahan data (*data processing*), pembuktian (*verification*), dan penarikan simpulan/generalisasi (*generalization*) seni pertunjukan.

Namun sebelum mengajar, guru perlu mengetahui beberapa hal agar tidak terjadi kekeliruan di dalam kelas, antara lain elemen dan deskripsi capaian pembelajaran, tahapan kegiatan, implementasi Profil Pelajar Pancasila, apersepsi, konsep dan keterampilan prasyarat, penyajian materi esensial, asesmen diagnosis, panduan pembelajaran, penanganan peserta didik, pengayaan dan remedial, interaksi guru dengan orang tua/wali, asesmen formatif, penilaian, refleksi, serta sumber belajar utama. Berikut adalah elemen dan capaian pembelajaran Bab 1.

Tabel 1.1 Elemen dan Deskripsi Capaian Pembelajaran Bab 1

Elemen	Capaian Pembelajaran
Konsep seni pertunjukan	Pada akhir fase E, peserta didik dapat memahami pengetahuan dan wawasan tentang unsur-unsur dalam seni pertunjukan serta mampu menjelaskan sejarah, fungsi, jenis, cabang, ciri, estetika, dan apresiasi yang dilakukan dengan kajian interdisiplin.
Teknik dasar seni pertunjukan	Pada akhir fase E, peserta didik dapat memahami teknik dasar seni pertunjukan secara komprehensif, meliputi sikap, pengetahuan, dan keterampilan dasar yang terdiri atas teknik, etude, dan repertoar sesuai dengan keahlian yang dipilih.

Berdasarkan elemen dan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran pada Bab 1 meliputi (1) **memahami** sejarah, unsur dan fungsi seni pertunjukan, (2) **menganalisis** cabang, jenis, dan ciri seni pertunjukan, (3) **memahami** estetika seni pertunjukan, (4) **mempraktikkan** teknik dasar seni pertunjukan, dan (5) **mengapresiasi** seni pertunjukan. Pada seluruh tujuan pembelajaran tersebut terdapat materi dan tugas-tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik. Tugas-tugas tersebut berupa kegiatan individu dan kegiatan kelompok. Kegiatan individu dinamakan "Kerja Mandiri", sedangkan kegiatan kelompok dinamakan "Mari Berdiskusi" atau "Mari Beraksi". Kegiatan-kegiatan tersebut adalah sebagai berikut.

Tabel 1.2 Kegiatan Bab 1

Tujuan Pembelajaran	Mari Berdiskusi/Beraksi	Kerja Mandiri
Memahami sejarah, unsur, dan fungsi seni pertunjukan.	Mengamati foto/menonton video pertunjukan seni sebagai bahan diskusi peserta didik, untuk mengetahui sejauh mana wawasan peserta didik dalam memahami unsur dan fungsi seni pertunjukan.	Mengaplikasikan unsur dan fungsi seni dalam menyusun rancangan karya seni pertunjukan secara sederhana.
Menganalisis cabang, jenis, dan ciri seni pertunjukan.	Mengamati perbedaan foto (musik, tari, dan teater) tradisional dan modern sebagai bahan diskusi peserta didik, untuk mengetahui sejauh mana peserta didik memahami rantai cabang, jenis, dan ciri seni pertunjukan.	Mengaplikasikan pengetahuan tentang cabang, jenis, dan ciri seni pertunjukan dalam konsep garap pertunjukan kolaborasi.
Memahami estetika seni pertunjukan.	Mengamati sebuah foto dan video untuk kemudian dijadikan sumber dalam membuat pementasan seni pertunjukan secara sederhana.	Mengamati pementasan teman-temannya di kelas untuk dinilai berdasarkan unsur-unsur estetikanya.
Mempraktikkan teknik dasar seni pertunjukan.	Melakukan peregangan dan pemanasan dengan mengolah tubuh dan suara.	Mempraktikkan gerak kreatif berdasarkan aktivitas sehari-hari.
Mengapresiasi seni pertunjukan.	Menyusun pertanyaan untuk wawancara kepada pelaku seni pertunjukan dan penonton.	Menyusun jurnal sederhana tentang penilaiannya dalam mengapresiasi pertunjukan seni.

Profil Pelajar Pancasila pada Bab 1 ini adalah beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia; berkebinekaan global; bergotong royong; mandiri; bernalar kritis; dan kreatif. Implementasi pada Bab 1 adalah sebagai berikut.

Tabel 1.3 Implementasi Profil Pelajar Pancasila dalam Bab 1

Profil Pelajar Pancasila	Implementasi
Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia	Peserta didik bersyukur kepada Tuhan YME atas karunia keindahan dalam kekayaan budaya yang ada. Selain itu, peserta didik juga berakhlak pada sesama manusia dengan menghargai setiap kreativitas karya seni yang diciptakannya, serta berakhlak pada alam dengan merawat dan menjaga kelestariannya melalui seni pertunjukan.
Berkebinekaan global	Peserta didik menjaga dan melestarikan budayanya sendiri, serta berkreasi positif dalam melakukan kreasi interkultural tanpa merusak nilai-nilai luhur bangsa melalui konsep seni pertunjukan.
Gotong royong	Peserta didik melakukan kerja kelompok, baik berdiskusi dalam memecahkan suatu masalah, beraksi dalam merancang ide kreatif, serta bekerja kolektif dalam mementaskan seni pertunjukan.
Mandiri	Peserta didik dapat melakukan kegiatan secara mandiri dalam memecahkan masalah seputar seni pertunjukan, serta belajar mandiri dalam merancang ide kreatif sesuai regulasi diri.
Bernalar kritis	Peserta didik menganalisis dan mengevaluasi penalaran dari pengamatannya melalui apresiasi seni pertunjukan, serta merefleksikan proses berpikirnya dalam menciptakan rancangan ataupun pementasan seni pertunjukan.
Kreatif	Peserta didik menunjukkan gagasan kreatifnya berupa rancangan ataupun pertunjukan secara orisinal tanpa praktik plagiarisme.

B. Apersepsi

Apersepsi pada Buku Siswa disajikan dalam bentuk *game* kreatif yang memantik kreativitas dalam seni pertunjukan. Apersepsi ini merupakan persiapan belajar yang dilakukan sebelum memasuki Bab 1. Guru memandu peserta didik untuk membagi kelas menjadi tiga kelompok, yaitu kelompok

musik, kelompok tari, dan kelompok teater. Perintah untuk masing-masing kelompok telah tertulis dengan jelas di Buku Siswa. Guru hanya tinggal memastikan agar *game* kreatif ini dapat berjalan dengan lancar dan tertib.

Beberapa catatan yang harus diperhatikan oleh guru dalam sesi persiapan belajar ini adalah sebagai berikut.

1. Saat peserta didik mulai menjalankan tugasnya berdasarkan kelompoknya masing-masing, sesekali masuklah ke setiap kelompok untuk memberikan bantuan apabila ada yang mengalami kebuntuan dalam berkreasi.
2. Setelah masing-masing kelompok menemukan kreasinya, pimpinlah agar mereka melakukan presentasi.
3. Setelah semua kelompok melakukan presentasi, biarkan mereka berdiskusi untuk mengolaborasikan ketiganya menjadi satu kesatuan yang utuh.
4. Guru dapat memberikan target waktu agar proses kreatif yang dilakukan peserta didik tidak terlalu memakan waktu pelajaran.
5. Pada akhir *game*, yaitu pentas kolaborasi, guru menentukan lokasi pentas; bisa di dalam kelas atau di lapangan.
6. Guru dapat mengajak guru atau peserta didik lain untuk menjadi penontonnya.
7. Berangkat dari pengalaman yang baru saja dilakukan oleh peserta didik, guru langsung mengarahkan peserta didik untuk mengisi lembar soal yang ada di Buku Siswa.
8. Bahaslah jawaban-jawaban peserta didik secara terbuka untuk mengetahui dari awal sejauh mana peserta didik dapat mengikuti materi pada Bab 1 ini.

C. Konsep dan Keterampilan Prasyarat

Pada bab konsep seni pertunjukan ini tidak ada konsep dan keterampilan prasyaratnya. Hal ini karena materi pada Bab 1 merupakan wawasan dasar dalam seni pertunjukan, dan juga karena bab ini merupakan bab awal sebelum memasuki bab-bab selanjutnya.

D. Penyajian Materi Esensial

Berikut adalah materi esensial yang dapat digunakan untuk menambah wawasan.

1. Sejarah, Unsur, dan Fungsi Seni Pertunjukan

a. Sejarah Seni Pertunjukan

Pada kotak informasi materi sejarah seni pertunjukan, peserta didik diberikan informasi mengenai sejarah musik, tari, dan teater. Pada materi tersebut dijelaskan beberapa penemuan artefak dari para arkeolog terkait seni pertunjukan pada masa lampau. Selain itu, peserta didik diberikan informasi mengenai seni pertunjukan yang ada di Nusantara berdasarkan awal mula kemunculan beserta beberapa contohnya, antara lain sebagai berikut.

- 1) Contoh seni pertunjukan yang awal mulanya merupakan ritual pengobatan pada zaman dahulu.
- 2) Contoh seni pertunjukan yang awal mulanya merupakan ritual kesuburan pada zaman dahulu.
- 3) Contoh seni pertunjukan yang awal mulanya merupakan ritual peperangan atau berburu pada zaman dahulu.

Guru dapat memperkaya materi dengan menambah contoh seni pertunjukan berdasarkan kategori tersebut yang ada di daerah setempat. Contohnya sebagai berikut.



Gambar 1.1 Tari Olang-Olang dari Provinsi Riau
Sumber: Video Kreatif Siak (2017)



Gambar 1.2 Tari Kabasaran dari Minahasa
Sumber: AggaRawk1101 (2022)

Tari olang-olang menceritakan proses interaksi seorang lelaki bernama Bomo dengan roh bernama Soli untuk mendapatkan petunjuk pengobatan bagi orang yang sedang sakit parah. Saat ini, tari olang-olang telah bergeser menjadi seni hiburan yang dapat dipentaskan dalam berbagai acara. Tari olang-olang telah dilestarikan menjadi seni pertunjukan kebanggaan masyarakat Riau, khususnya Kabupaten Siak.

Berikutnya adalah tari kabasaran dari Minahasa, Sulawesi Utara. Tarian ini merupakan ritual peperangan yang masih terjaga sejak zaman dahulu. Tarian ini dilakukan menggunakan pakaian serba merah dengan ekspresi yang garang untuk meningkatkan mental berperang.

Ketoprak lesung berawal dari upacara ritual panen padi. Para petani memberikan sesaji dengan membunyikan lesung, maka terlahirlah seni gejog lesung.

Dari semula gejog lesung yang hanya terdapat tabuhan nyanyian, kemudian berkembang dengan masuknya unsur tarian dan lakon bernama ketoprak lesung. Saat ini banyak seni ketoprak yang sudah tidak lagi menggunakan lesung, melainkan dengan gamelan yang digabung dengan alat musik modern.



Gambar 1.3 Seni Ketoprak Lesung dari Yogyakarta dan Jawa Timur

Sumber: SukaSeni_33 (2017)

QR dan pranala tari
olang-olang



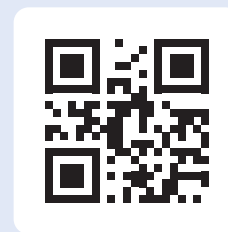
<https://bit.ly/3NcHLod>

QR dan pranala tari
kabasaran



<https://bit.ly/3sxu1e7>

QR dan pranala
ketoprak lesung



bit.ly/3fZupj2

b. Unsur-Unsur Seni Pertunjukan



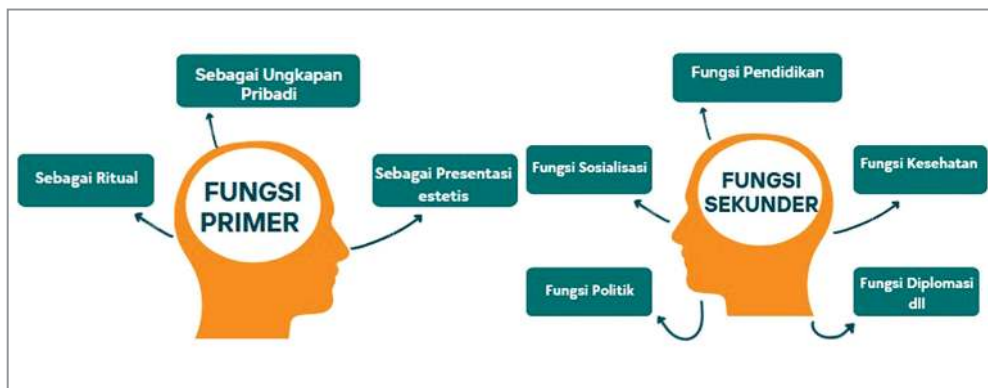
Gambar 1.4 Unsur-Unsur Seni Pertunjukan
Sumber: Rano Sumarno (2023)

Guru dapat menjelaskan kepada peserta didik, bahwa empat unsur seni pertunjukan, yaitu karya, kreator, apresiator, serta tempat dan waktu saling berkaitan satu sama lain. Ajaklah peserta didik untuk berlogika bahwa bila salah satunya hilang, maka tidak akan terjadi peristiwa seni pertunjukan. Berikut contoh gambaran logikanya.

Tabel 1.4 Gambaran Logika Seni Pertunjukan

Seni Pertunjukan	Karya + Kreator + Apresiator + Tempat dan Waktu
Bila tidak ada karya	Hanya ada kreator + apresiator + tempat dan waktu: hanya terjadi pertemuan seniman dan penonton saja, tetapi tidak ada karya yang dipentaskan.
Bila tidak ada kreator	Hanya ada karya + apresiator + tempat dan waktu: tidak mungkin ada karya pertunjukan karena karya diciptakan oleh seniman.
Bila tidak ada apresiator	Hanya ada karya + kreator + tempat dan waktu: seniman membuat karya sendiri dan ditonton sendiri, maka tidak terjadi peristiwa seni pertunjukan.
Bila tidak ada tempat dan waktu	Hanya ada karya + kreator + apresiator: seniman dan karyanya sudah ada, penontonnya juga sudah ada, tapi tidak ada tempat dan waktu untuk dipentaskan, maka tidak terjadi peristiwa seni pertunjukan.

c. Fungsi Seni Pertunjukan



Gambar 1.5 Fungsi Primer dan Sekunder Seni Pertunjukan

Sumber: Rano Sumarno (2023)

Seperti telah dijelaskan di Buku Siswa, bahwa fungsi primer seni pertunjukan adalah sebagai ritual, ungkapan pribadi, dan presentasi estetis. Maka, semua fungsi seni selain ketiga tadi, tergolong dalam fungsi sekunder. Sangat menarik bila guru mengajak peserta didik untuk berpikir kritis dalam menggali fungsi sekunder yang belum disebutkan di Buku Siswa. Seiring perkembangan zaman, kini seni pertunjukan bukan hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi dapat juga menjadi alat untuk mendapatkan suatu tujuan. Berikut adalah contohnya.

Seni tari buyung dari Kabupaten Kuningan Jawa Barat yang dipentaskan setiap helatan Seren Taun ini merupakan wujud harmonisasi antara manusia dengan air. Maka dari itu, seni tari buyung bukan hanya sebuah pertunjukan keindahan saja, melainkan seni dengan fungsinya sebagai media penyadaran akan pentingnya air bagi manusia.



Gambar 1.6 Tari Buyung dari Kuningan Jawa Barat

Sumber: Info Chanel 24 (2018)



Gambar 1.7 Seni Sekura Lampung
Sumber: Indonesia Kaya (2022)

Seni Sekura dari Lampung merupakan seni yang berfungsi sebagai media persatuan dan persaudaraan. Seni yang biasa dimainkan setiap hari besar seperti Idulfitri dan Iduladha ini melibatkan pemain secara kolosal yang jumlahnya bisa sampai dua kampung. Masyarakat dari satu kampung menyerang kampung lainnya bukan untuk berperang, melainkan untuk bersilaturahmi dan mempererat tali persaudaraan.

QR dan pranala tari buyung



<https://bit.ly/3W8HN4w>

QR dan pranala seni Sekura

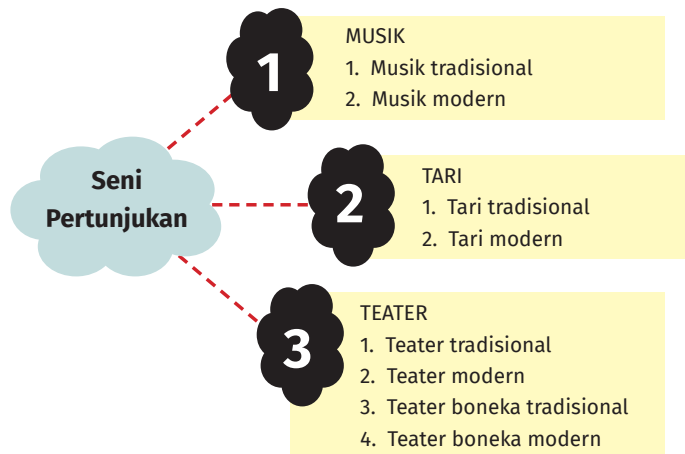


<https://bit.ly/3gL0pr8>

Ajaklah peserta didik agar mengingat segala fenomena unik yang dikemas dengan seni pertunjukan untuk melacak lebih banyak fungsi dari seni pertunjukan.

2. Cabang, Jenis, dan Ciri-Ciri Seni Pertunjukan

Pada materi cabang, jenis, dan ciri-ciri seni pertunjukan, peserta didik secara rinci telah diberikan gambaran berdasarkan klasifikasi jenisnya. Secara esensi, materi ini memetakan cabang seni pertunjukan dengan menempatkan tiga jenis musik, yaitu teater, tari, dan musik menjadi induknya. Turunan dari tiga jenis musik tersebut kemudian dibedakan dalam bentuk tradisi dan modern, maka terklasifikasikanlah semua seni pertunjukan di dalamnya, seperti yang terlihat pada gambar berikut.



Gambar 1.8 Klasifikasi Seni Pertunjukan

Pada kotak informasi di Buku Siswa dijabarkan contoh-contoh seni pertunjukan dari masing-masing cabang seni. Namun demikian, guru dapat menambahkan contoh-contoh seni lainnya untuk menambah wawasan seni pertunjukan kepada peserta didik. Berikut adalah contoh lain seni pertunjukan sebagai pelengkap dari Buku Siswa.

Contoh lain musik tradisional adalah:



Gambar 1.9 Tambua Tasa dari Sumatera Barat
Sumber: Budaya Nusantara (2022)

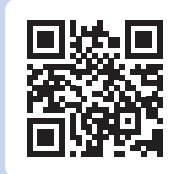


Gambar 1.10 Talo Balak Lampung
Sumber: Wisnu Nugroho (2021)

Contoh lain musik modern adalah:



Gambar 1.11 Musik Opera
Sumber: Jakarta Sinfonietta (2020)



<https://bit.ly/3NuYm70>



<https://bit.ly/3DBXAAo>



Gambar 1.12 Musik Country
Sumber: Caroline Jones (2017)

Contoh lain tari tradisional adalah:



Gambar 1.13 Tari Kecak dari Bali
Sumber: Inyoman Suartana (2022)



<https://bit.ly/3sX978u>



<https://bit.ly/3DwIX2p>



Gambar 1.14 Tari Piring dari Sumatra Barat

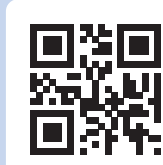
Sumber: Wari Studio (2019)

Contoh lain teater tradisional adalah:



Gambar 1.15 Ludruk dari Jawa Timur

Sumber: Cak Durasim (2022)



bit.ly/3Eb6hTK



bit.ly/3UDrpr4



Gambar 1.16 Lenong dari DKI Jakarta

Sumber: Betawi Channel (2019)

Contoh lain teater modern adalah:



Gambar 1.17 Pantomim

Sumber: Septian Dwi Cahyo (2021)



bit.ly/3WNGicB



bit.ly/3zUF4SU



Gambar 1.18 Monolog

Sumber: IndonesiaKaya (2019)

Contoh lain teater boneka tradisional adalah:



bit.ly/3hk0rqf



Gambar 1.19 Hudoq dari Kalimantan Timur

Sumber: Nersaap Budaya (2022)



Gambar 1.20 Wayang Potehi

Sumber: Museum Sonobudoyo (2021)



3. Estetika Seni Pertunjukan



Gambar 1.21 Estetika Seni Pertunjukan

Sumber: Rano Sumarno (2023)

Esensi dari materi estetika seni pertunjukan adalah menjelaskan aspek keindahan melalui dua sudut pandang, yaitu aspek intrinsik dan ekstrinsik. Estetika pada aspek intrinsik mengupas keindahan yang terdapat pada masing-masing cabang seni (musik, tari, dan teater), sedangkan aspek ekstrinsik memandang keindahan seni pertunjukan dari sudut pandang secara luas. Karena keindahan hanya dapat dipahami dengan cara dirasakan, maka guru dapat memberikan contoh berupa video. Pranala berikut ini dapat dijadikan contohnya.



<https://bit.ly/3DBlahQ>



Gambar 1.22 Musik Wonderland Indonesia 2

Sumber: Alffy Rev (2022)



Gambar 1.23 Tari Karya Maestro Didik Nini Thowok

Sumber: Taman Budaya Yogyakarta (2022)



<https://bit.ly/3gOp1z9>



<https://bit.ly/3W3E5Jw>



Gambar 1.24 Teater Padang Bulan

Sumber: Teater Koma (2022)

4. Teknik Dasar Seni Pertunjukan

a. Teknik Dasar Teater



Gambar 1.25 Latihan Dasar Teater Antropologi

Sumber: Rano Sumarno (2023)



Gambar 1.26 Latihan Vokal Dalang Boneka

Sumber: Rano Sumarno (2023)

Esensi materi teknik dasar teater terbagi menjadi dua, yaitu latihan pemeranan dan latihan vokal dalang boneka. Materi latihan pemeranan adalah menggunakan model pelatihan teater antropologi (Eugenio Barba). Latihan ini dipandang lebih mudah karena sumber akting dalam permainan teater berasal dari tubuh dan kebiasaan peserta didik sehari-hari. Peserta didik hanya butuh mengolah tubuh, suara, dan rasa kesehariannya menjadi ekstra keseharian dengan cara stilisasi, eksplorasi, dan lain-lain.

Materi esensi kedua adalah mengolah suara bagi dalang boneka. Penguasaan karakter suara merupakan dasar kemampuan yang harus dimiliki, baik pemain teater boneka tradisi maupun modern (*Puppeteer*).

Disarankan sebelum memberikan materi ini, guru mengeksplorasi terlebih dahulu dengan mengembangkan contoh-contoh tambahan gerakan keseharian.

b. Teknik Dasar Tari

Esensi dari materi teknik dasar tari adalah mengajak peserta didik melatih gerak melalui empat jenis gerak, yaitu sebagai berikut.

- 1) Gerak murni (menanam padi, mencuci pakaian, menjala ikan, dan memetik teh)
- 2) Gerak imitatif (gerak merak, gerak kera, dan gerak harimau)



Gambar 1.27 Latihan Dasar Eksplorasi Gerak Tari

Sumber: Rano Sumarno (2023)

- 3) Gerak imajinatif (gerak berpikir, gerak melukis langit, dan gerak memetik bintang)
- 4) Gerak maknawi (gerak kesuburan, gerak kebebasan, dan gerak kekosongan)

Masing-masing tahapan memiliki tingkat kerumitan yang berbeda-beda karena akan melibatkan pikiran dan imajinasi peserta didik. Disarankan sebelum mengajar, guru mengeksplorasi terlebih dahulu dengan mengembangkan bentuk-bentuk gerakan yang lain. Masing-masing jenis gerak dapat ditambahkan dengan contoh gerakan yang lain.

c. Teknik Dasar Musik



Gambar 1.28 Teknik Dasar Musik

Sumber: Rano Sumarno (2023)

Esensi materi teknik dasar musik meliputi hal-hal sebagai berikut.

- 1) Ritme, yaitu panjang pendeknya suatu bunyi yang dihasilkan dari serangkaian not dengan perhitungan menggunakan ketukan (not, tanda diam, dan durasi).
- 2) Nada, yaitu bunyi yang berasal dari alat musik saat dimainkan serta memiliki frekuensi yang tetap (timbre, frekuensi, amplitudo, dan stemfluit).
- 3) Harmoni, yaitu kombinasi suara yang tersusun dalam komposisi bunyi atau melodi dengan tujuan untuk mengiringi bunyi atau melodi utama. Harmoni meliputi interval, akor, dan melodi.
- 4) Tempo dan dinamik. Tempo adalah kecepatan sebuah lagu dengan pulsa atau ketukan sebagai tolok ukurnya. Dinamik adalah lembut atau kerasnya suatu lagu yang diukur menggunakan intensitas tertentu melalui empat teknik alat musik, yaitu tiup, pukul, gesek, dan petik.

Empat teknik ini cocok untuk memulai mengenalkan jenis-jenis alat musik, baik tradisi maupun modern. Namun demikian, apabila terkendala dengan ketersediaan alat, guru dapat mengganti dengan alat musik lain yang teknik memainkannya sama.

5. Apresiasi Seni Pertunjukan

Materi pada akhir Bab 1 adalah apresiasi seni pertunjukan. Peserta didik diajak menyaksikan seni pertunjukan secara langsung ke gedung pertunjukan. Sebelum menyaksikan pertunjukan, peserta didik diberikan materi tentang etika sebagai penonton di gedung pertunjukan. Selain itu, diberikan juga materi pembekalan dalam etika sebagai apresiator seni pertunjukan dan etika wawancara dengan pelaku pertunjukan tersebut.

E. Asesmen Diagnosis

Asesmen diagnosis pada Bab 1 ini adalah menguji wawasan tentang dasar seni pertunjukan. *Game* kreatif yang dilakukan pada tahap persiapan belajar dan pengalaman peserta didik dalam mengapresiasi pertunjukan seni di masa lampau, dapat dijadikan sebagai referensi untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan di awal pembelajaran ini. Maka, pandulah peserta didik untuk mengingat pengalaman empirisnya dalam menonton seni pertunjukan secara langsung.

Cara memberi skor pada asesmen tersebut adalah sebagai berikut.

Tabel 1.5 Asesmen Diagnosis

No.	Pertanyaan dan Jawaban	Skor
1.	<p>Apa saja syarat agar suatu peristiwa dapat disebut sebagai seni pertunjukan?</p> <p>Jawaban:</p> <p>a. Adanya karya seni yang dipentaskan.</p> <p>b. Adanya seniman sebagai kreator.</p> <p>c. Adanya penonton sebagai apresiator.</p> <p>d. Adanya ruang/tempat dan waktu dalam pertunjukan seni.</p>	<p>- Skor 20 untuk 4 jawaban tepat</p> <p>- Skor 15 untuk 3 jawaban tepat</p> <p>- Skor 10 untuk 2 jawaban tepat</p> <p>- Skor 5 untuk 1 jawaban tepat</p> <p>- Skor 0 untuk 0 jawaban tepat</p>

No.	Pertanyaan dan Jawaban	Skor
2.	<p>Apa fungsi seni pertunjukan pada masa lampau dan masa sekarang?</p> <p>Jawaban:</p> <p>a. Seni pertunjukan pada masa lampau berfungsi sebagai kegiatan ritual.</p> <p>b. Seni pertunjukan pada masa sekarang berfungsi sebagai ungkapan pribadi dan presentasi estetis. Selain itu, sebagai alat propaganda, sosialisasi program, pendidikan, kesehatan, diplomasi, persatuan, dan lain-lain.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Skor 20 untuk 2 jawaban tepat - Skor 10 untuk 1 jawaban tepat - Skor 0 untuk 0 jawaban tepat
3.	<p>Dari mana kita dapat mengetahui asal-usul datangnya seni pertunjukan?</p> <p>Jawaban:</p> <p>a. Dari artefak para arkeolog</p> <p>b. Dari tradisi lisan</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Skor 20 untuk 2 jawaban tepat - Skor 10 untuk 1 jawaban tepat - Skor 0 untuk 0 jawaban tepat
4.	<p>Sebutkan jenis-jenis seni pertunjukan!</p> <p>Jawaban:</p> <p>a. Seni musik</p> <p>b. Seni tari</p> <p>c. Seni teater</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Skor 20 untuk 3 jawaban tepat (beserta contohnya) - Skor 15 untuk 3 jawaban tepat - Skor 10 untuk 2 jawaban tepat - Skor 5 untuk 1 jawaban tepat - Skor 0 untuk 0 jawaban tepat
5.	<p>Unsur apa saja yang harus diperhatikan agar sebuah seni pertunjukan menjadi bagus untuk dipentaskan?</p> <p>Jawaban:</p> <p>a. Musik (melodi, harmoni, gaya bahasa, tempo, dan dinamika).</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Skor 20 untuk 3 jawaban tepat (beserta contohnya) - Skor 15 untuk 3 jawaban tepat - Skor 10 untuk 2 jawaban tepat

No.	Pertanyaan dan Jawaban	Skor
	b. Tari (wiraga, wirasa, wirama, dan wirupa).	- Skor 5 untuk 1 jawaban tepat
	c. Teater (audio, visual, emosional, dan intelektual).	- Skor 0 untuk 0 jawaban tepat
Total skor bila peserta didik dapat menjawab dengan sempurna adalah 100.		

F. Panduan Pembelajaran

Pada Bab 1 ini terdapat lima tujuan pembelajaran, yaitu memahami sejarah, unsur, dan fungsi seni pertunjukan; menganalisis cabang, jenis, dan ciri seni pertunjukan; memahami estetika seni pertunjukan; mempraktikkan teknik dasar seni pertunjukan; serta mengapresiasi seni pertunjukan. Setiap tujuan pembelajaran dinamakan pembelajaran 1, pembelajaran 2, dan seterusnya. Berikut adalah keterangan yang lebih detail.

Pembelajaran 1 adalah kegiatan untuk tujuan pembelajaran memahami sejarah, unsur, dan fungsi seni pertunjukan. Pembelajaran 2 adalah kegiatan untuk tujuan pembelajaran menganalisis cabang, jenis, dan ciri seni pertunjukan. Pembelajaran 3 adalah kegiatan untuk tujuan pembelajaran memahami estetika seni pertunjukan. Pembelajaran 4, 5, dan 6 adalah kegiatan untuk pembelajaran mempraktikkan teknik dasar seni pertunjukan. Pembelajaran 7 adalah kegiatan untuk tujuan pembelajaran mengapresiasi seni pertunjukan. Agar lebih mudah memahaminya, guru dapat melihat tabel berikut.

Tabel 1.6 Tujuan Pembelajaran

Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
Pembelajaran 1	Memahami sejarah, unsur, dan fungsi seni pertunjukan.
Pembelajaran 2	Menganalisis cabang, jenis, dan ciri seni pertunjukan.
Pembelajaran 3	Memahami estetika seni pertunjukan.
Pembelajaran 4, 5, dan 6	Mempraktikkan teknik dasar seni pertunjukan.
Pembelajaran 7	Mengapresiasi seni pertunjukan.

Berikut adalah langkah-langkah pembelajaran tersebut.

PEMBELAJARAN 1

Memahami Sejarah, Unsur, dan Fungsi Seni Pertunjukan

Alokasi waktu: 2 × 45 menit

Persiapan Mengajar

Dalam mengawali kegiatan pertama pada Bab 1 ini, terdapat beberapa hal yang harus dipersiapkan, yaitu sebagai berikut.

1. Bila memungkinkan, guru dapat menyiapkan laptop dengan layar proyektor untuk memutar video seni pertunjukan melalui kode QR yang terdapat dalam Buku Siswa. Pastikan juga terdapat jaringan internet yang terkoneksi dengan laptop.
2. Bila tidak memungkinkan, guru dapat memutar *file* video pertunjukan lainnya melalui komputer, televisi, dan lain-lain.
3. Bila masih tidak memungkinkan juga, guru dapat menunjukkan sebuah foto atau poster seni pertunjukan yang sesuai dengan materi pembelajaran.
4. Usahakan video atau foto seni pertunjukan alternatif tadi terdapat unsur penonton dan panggung pertunjukannya.

Kegiatan Pembuka

Alokasi waktu: 30 menit

1. Pertama-tama, bukalah dengan doa dan ajak peserta didik untuk mensyukuri nikmat Tuhan Yang Maha Indah atas keindahan alam dan seisinya.
2. Selanjutnya, berilah semangat belajar kepada peserta didik, dapat berupa yel-yel, kata-kata bijak, pantun, ataupun cerita singkat tentang motivasi hidup.
3. Guru menjelaskan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan manfaat dari materi yang akan disampaikan, yaitu memahami sejarah, unsur, dan fungsi seni pertunjukan.
4. Berilah pertanyaan pemantik untuk menggiring peserta didik menuju tema materi yang akan disampaikan. Contohnya sebagai berikut.
 - a. Apakah kamu tahu bagaimana sejarah awal mulanya seni pertunjukan?
 - b. Apakah kamu tahu mengapa sebuah seni dapat disebut sebagai seni pertunjukan?

5. Berikan waktu kepada peserta didik yang ingin menyampaikan jawabannya.
6. Arahkan peserta didik untuk membentuk kelompok diskusi dan mulailah mengapresiasi video atau foto sesuai kondisi sekolahnya masing-masing.
7. Setelah selesai mengapresiasi, guru mempersilakan peserta didik untuk memulai diskusi dengan menjawab beberapa pertanyaan sebagai berikut.
 - a. Apa saja yang kamu lihat di dalam foto/video tersebut?
 - b. Setelah semua jawaban didata, lalu apa saja yang tidak boleh hilang agar pertunjukan itu masih dapat diselenggarakan?
 - c. Apa tujuan si seniman mementaskan karya seni itu?
 - d. Apa tujuan si penonton datang ke tempat itu?
8. Setelah masing-masing kelompok selesai menjawab pertanyaan, aturlah agar mereka mempresentasikan hasil diskusinya secara bergantian di depan kelas.

Kegiatan Inti

Alokasi waktu: 50 menit

1. Guru memandu peserta didik untuk memahami materi yang ada di kotak informasi.
2. Kotak informasi pada Buku Siswa berisi sejarah seni musik, seni tari, dan seni teater. Selain itu, terdapat juga materi seni pertunjukan berdasarkan awal mula keberadaannya yang dikorelasikan dengan peristiwa ritual di zaman dahulu.
3. Materi unsur seni pertunjukan berisi informasi tentang perbedaan mendasar antara seni pertunjukan dan cabang seni lainnya, unsur-unsur yang membentuk seni pertunjukan, serta fungsi intrinsik dan ekstrinsik seni pertunjukan.
4. Pada materi fungsi seni pertunjukan, terdapat beberapa contoh berupa foto dan deskripsi singkat terkait pertunjukan tersebut. Di sini guru dapat mengganti contoh tersebut dengan pertunjukan yang ada di daerah masing-masing.
5. Setiap selesai menjelaskan salah satu fungsi seni pertunjukan, selalu tanyakan kepada peserta didik contoh lain yang mereka ketahui.
6. Setelah seluruh kotak informasi tersampaikan, arahkan peserta didik untuk melakukan kerja mandiri dengan menjawab beberapa pertanyaan sebagai berikut.
 - a. Bayangkan kamu adalah (**pilih**: sutradara/koreografer/komponis) yang mendapatkan kesempatan untuk mementaskan pertunjukan

seni dalam rangka mengampanyekan antikorupsi. Kira-kira apa ide keren kamu agar pertunjukannya bagus? Uraikan jawabanmu!

- b. Pertunjukan apa yang akan kamu buat?
O Musik O Tari O Teater O Kolaborasi
 - c. Di tempat seperti apa karyamu akan dipentaskan?
 - d. Siapa sasaran penontonmu?
 - e. Uraikan ide kreatif seni untuk kampanye antikorupsi!
7. Arahkan peserta didik untuk mendeskripsikan jawabannya pada kertas atau buku.
 8. Kumpulkan seluruh lembar jawaban untuk mengetahui potensi yang ada pada masing-masing peserta didik.
 9. Mintalah beberapa peserta didik untuk mempresentasikan ide gagasannya di depan kelas dan peserta didik lain dapat saling menambahkan.

Kegiatan Penutup

Alokasi waktu: 10 menit

1. Untuk refleksi, guru dapat meminta beberapa peserta didik agar menyampaikan perasaannya selama mengikuti materi sejarah, unsur, dan fungsi seni pertunjukan. Arahkan peserta didik untuk menjawab beberapa pertanyaan berikut.
 - a. Bagaimana perasaanmu setelah mengetahui sejarah, unsur, dan fungsi seni pertunjukan?
 - b. Apakah kamu dapat bekerja sama?
 - c. Apa yang kamu dapatkan dari pembelajaran ini?
2. Guru menyampaikan tugas untuk pertemuan selanjutnya, yaitu menyempurnakan kerja mandiri peserta didik dalam bentuk dokumen konsep pertunjukan.
3. Guru menginformasikan secara singkat terkait materi pada pertemuan selanjutnya.
4. Selanjutnya, berilah kembali semangat belajar kepada peserta didik, dapat berupa yel-yel, kata-kata bijak, pantun, ataupun cerita singkat tentang motivasi hidup.
5. Akhiri pertemuan ini dengan doa dan ajak peserta didik untuk mensyukuri nikmat Tuhan atas kelancaran pembelajaran hari ini.

PEMBELAJARAN 2

Menganalisis Cabang, Jenis, dan Ciri Seni Pertunjukan

Alokasi waktu: 2 × 45 menit

Persiapan Mengajar

1. Bila memungkinkan, guru dapat menyiapkan laptop dengan layar proyektor untuk memutar video seni pertunjukan melalui kode QR yang terdapat dalam Buku Siswa. Pastikan juga terdapat jaringan internet yang terkoneksi dengan laptop.
2. Bila tidak memungkinkan, guru dapat memutar file video pertunjukan lainnya melalui komputer, televisi, dan lain-lain.
3. Bila masih tidak memungkinkan juga, guru dapat menunjukkan sebuah foto atau poster seni pertunjukan yang sesuai dengan materi pembelajaran.
4. Usahakan video atau foto seni pertunjukan alternatif tadi menunjukkan cabang seni musik, tari, teater, dan teater boneka, beserta contoh jenisnya, baik tradisional maupun modern.
5. Foto-foto tersebut dapat disajikan dalam tampilan proyektor ataupun cetak.

Kegiatan Pembuka

Alokasi waktu: 30 menit

1. Pertama-tama, bukalah dengan doa dan ajak peserta didik untuk mensyukuri nikmat Tuhan yang Mahaindah atas keindahan alam dan seisinya.
2. Selanjutnya, berilah semangat belajar kepada peserta didik, dapat berupa yel-yel, kata-kata bijak, pantun, ataupun cerita singkat tentang motivasi hidup.
3. Guru menjelaskan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan manfaat dari materi yang akan disampaikan, yaitu memahami cabang, jenis, dan ciri-ciri seni pertunjukan.
4. Berilah pertanyaan pemantik untuk menggiring peserta didik menuju tema materi yang akan disampaikan. Contohnya sebagai berikut.
 - a. Pernahkah menyaksikan secara langsung seni pertunjukan?
 - b. Masuk dalam cabang seni apakah pertunjukan itu?

5. Berikan waktu kepada peserta didik yang ingin menyampaikan jawabannya.
6. Arahkan peserta didik untuk membentuk kelompok diskusi dan mulailah mengamati foto yang tertera pada Buku Siswa.
7. Setelah selesai mengamati, guru mempersilakan peserta didik untuk memulai diskusi dengan menjawab beberapa pertanyaan sebagai berikut.
 - a. Menurut kamu, apa bedanya musik tradisional dengan musik modern?
 - b. Lalu apa bedanya tari tradisional dengan tari modern?
 - c. Begitu juga apa bedanya teater tradisional dengan teater modern?
 - d. Dan apa bedanya teater boneka tradisional dengan teater boneka modern?
 - e. Menurut kamu, apa persamaan dan perbedaan antara seni musik, tari, teater, dan teater boneka?
8. Setelah masing-masing kelompok selesai menjawab pertanyaan, aturlah agar mereka mempresentasikan hasil diskusinya secara bergantian di depan kelas.

Kegiatan Inti

Alokasi waktu: 50 menit

1. Guru memandu peserta didik untuk memahami materi yang ada di kotak informasi.
2. Kotak informasi pada Buku Siswa berisi tentang penjelasan cabang seni: musik, tari, dan teater. Setelah itu, dilanjutkan dengan turunannya, yaitu seni tradisional dan modern. Kemudian, masuk pada contoh-contoh pertunjukannya.
3. Informasi lainnya adalah berupa ciri-ciri dari seluruh cabang dan jenis pertunjukan seni.
4. Pada materi ini terdapat beberapa contoh berupa foto dan deskripsi singkat terkait pertunjukan tersebut. Di sini guru dapat mengganti contoh tersebut dengan pertunjukan yang ada di daerah masing-masing.
5. Setiap selesai menjelaskan contoh pertunjukan seni, selalu tanyakan kepada peserta didik contoh lain yang mereka ketahui.
6. Setelah seluruh kotak informasi tersampaikan, arahkan peserta didik untuk melakukan kerja mandiri dengan menjawab beberapa pertanyaan sebagai berikut.

Jika kamu adalah seorang (**pilih**: sutradara/koreografer/komponis) yang mendapatkan kesempatan untuk mementaskan pertunjukan kolaborasi antara seni tradisional dan modern di bidangmu, kira-kira apa ide keren kamu agar pertunjukannya menarik? Uraikan jawabanmu!

7. Arahkan peserta didik untuk menjawabnya pada kertas atau buku. Jawaban dapat berupa deskripsi, sketsa, atau bagan-bagan.
8. Kumpulkan seluruh lembar jawaban untuk mengetahui potensi yang ada pada masing-masing peserta didik.
9. Mintalah beberapa peserta didik untuk mempresentasikan ide gagasannya di depan kelas dan peserta didik lain dapat saling menambahkan.

Kegiatan Penutup

Alokasi waktu: 10 menit

1. Untuk refleksi, guru dapat meminta beberapa peserta didik agar menyampaikan perasaannya selama mengikuti materi cabang, jenis, dan ciri-ciri seni pertunjukan. Arahkan peserta didik untuk menjawab beberapa pertanyaan berikut.
 - a. Bagaimana perasaanmu setelah mengikuti materi hari ini?
 - b. Apakah kamu dapat bekerja sama?
 - c. Apakah kamu mendapatkan wawasan yang baru?
2. Guru menyampaikan tugas untuk pertemuan selanjutnya, yakni menyempurnakan kerja mandiri peserta didik dalam bentuk dokumen konsep pertunjukan.
3. Guru menginformasikan secara singkat terkait materi pada pertemuan selanjutnya.
4. Selanjutnya, berilah kembali semangat belajar kepada peserta didik, dapat berupa yel-yel, kata-kata bijak, pantun, ataupun cerita singkat tentang motivasi hidup.
5. Akhiri pertemuan ini dengan doa dan ajak peserta didik untuk mensyukuri nikmat Tuhan atas kelancaran pembelajaran hari ini.

PEMBELAJARAN 3

Memahami Estetika Seni Pertunjukan

Alokasi waktu: 2 × 45 menit

Persiapan Mengajar

1. Pada awal pembelajaran 3 ini akan dilaksanakan kegiatan Mari Beraksi. Peserta didik akan diuji kesigapannya menciptakan cuplikan seni pertunjukan dari sumber berupa foto.

2. Siapkanlah ruang studio atau lapangan yang memungkinkan peserta didik dapat bereksplorasi gerak dan suara.
3. Bila memungkinkan, guru dapat menyiapkan alat rekam seperti kamera video atau *handphone*.

Kegiatan Pembuka

Alokasi waktu: 30 menit

1. Pertama-tama, bukalah dengan doa dan ajak peserta didik untuk mensyukuri nikmat Tuhan yang Mahaindah atas keindahan alam dan seisinya.
2. Selanjutnya, berilah semangat belajar kepada peserta didik, dapat berupa yel-yel, kata-kata bijak, pantun, ataupun cerita singkat tentang motivasi hidup.
3. Guru menjelaskan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan manfaat dari materi yang akan disampaikan, yaitu memahami estetika seni pertunjukan.
4. Berilah pertanyaan pemantik untuk menggiring peserta didik menuju tema materi yang akan disampaikan. Contoh: Menurut kamu, hal apakah yang menjadikan suatu seni pertunjukan dapat dinilai bagus?
5. Berikan waktu kepada peserta didik yang ingin menyampaikan jawabannya.
6. Arahkan peserta didik untuk membentuk kelompok aksi dan mulailah mengamati foto yang tertera pada Buku Siswa. Foto tersebut adalah aktivitas para petani yang sedang memanen padi di sawah. Guru dan peserta didik dapat melihat versi videonya dengan memindai pranala di samping foto. Guru dapat juga menggantinya dengan foto lain yang lebih relevan dengan lingkungan peserta didik di daerahnya masing-masing.
7. Setelah selesai mengamati, guru mempersilakan peserta didik untuk memulai berkreasi dengan menjawab beberapa pertanyaan sebagai berikut.

Buatlah kelompok kecil sekitar enam orang. Kemudian, masing-masing dari kalian: dua orang harus menjadi pemain musik, dua orang menjadi penari, dan dua orang menjadi aktor. Buatlah presentasi pentas kecil yang memadukan tiga cabang seni tadi. Jelaskan rencana pertunjukan kalian berdasarkan pertanyaan berikut.

- a. Apa judul pertunjukan yang akan dibuat?
- b. Bagaimana alur ceritanya?

- c. Alat musik apa yang akan digunakan?
 - d. Bentuk tarian seperti apa yang akan dibawakan?
 - e. Bentuk akting apa yang akan dimainkan?
 - f. Presentasikanlah karya kalian di depan kelas!
8. Pantaulah proses kreasi tiap kelompok dengan berkeliling menghampiri satu per satu dari mereka.
 9. Bila ada kelompok yang berselisih ide, maka guru dapat menengahinya dengan memberikan arahan yang solutif.
 10. Selalu ingatkan waktu agar tiap kelompok tidak melebihi waktu yang telah ditetapkan.

Setelah selesai berproses kreasi, aturlah agar peserta didik dapat mempresentasikan karyanya masing-masing.

Kegiatan Inti

Alokasi waktu: 50 menit

1. Guru memandu peserta didik untuk memahami materi yang ada di kotak informasi.
2. Kotak informasi pada Buku Siswa berisi tentang penjelasan estetika intrinsik pada seni musik, seni tari, dan seni teater.
3. Informasi lainnya adalah berupa penjelasan estetika ekstrinsik pada seni pertunjukan.
4. Setiap selesai menjelaskan bagian per bagian estetika pertunjukan seni, selalu diskusikan kepada peserta didik contoh aplikasinya.
5. Setelah seluruh kotak informasi tersampaikan, arahkan peserta didik untuk melakukan kerja mandiri dengan menjawab beberapa pertanyaan sebagai berikut.

Dari seluruh presentasi karya di awal pelajaran tadi, menurutmu kelompok mana yang karyanya paling berkesan? Berikan penilaianmu terkait estetika dari presentasi temanmu tersebut pada kolom berikut.

Unsur pembentuk estetika seni musik	Bagaimana melodinya?
	Bagaimana harmoninya?
	Bagaimana gaya bahasanya?
	Bagaimana temponya?
	Bagaimana dinamikanya?

Unsur pembentuk estetika seni tari	Bagaimana wiraganya?
	Bagaimana wiramanya?
	Bagaimana wirasanya?
	Bagaimana wirupanya?
Unsur pembentuk estetika seni teater	Bagaimana audionya?
	Bagaimana visualnya?
	Bagaimana emosionalnya?
	Bagaimana intelektualnya?

- Arahkan peserta didik untuk menjawabnya pada kertas atau buku.
- Kumpulkan seluruh lembar jawaban untuk mengetahui potensi yang ada pada masing-masing peserta didik.
- Mintalah beberapa peserta didik untuk menyampaikan hasil pengamatannya di depan kelas.

Kegiatan Penutup

Alokasi waktu: 10 menit

- Untuk refleksi, guru dapat meminta beberapa peserta didik agar menyampaikan perasaannya selama mengikuti materi estetika seni pertunjukan. Arahkan peserta didik untuk menjawab beberapa pertanyaan berikut.
 - Apakah kamu dapat tampil dengan percaya diri?
 - Apakah kamu dapat bekerja sama?
 - Apa kamu mendapatkan pengalaman baru dalam pembelajaran ini?
- Guru menyampaikan tugas untuk pertemuan selanjutnya, yaitu menyempurnakan kerja mandiri peserta didik dalam bentuk dokumen konsep pertunjukan.
- Guru menginformasikan secara singkat terkait materi pada pertemuan selanjutnya.
- Selanjutnya, berilah kembali semangat belajar kepada peserta didik, dapat berupa yel-yel, kata-kata bijak, pantun, ataupun cerita singkat tentang motivasi hidup.
- Akhiri pertemuan ini dengan doa dan ajak peserta didik untuk mensyukuri nikmat Tuhan atas kelancaran pembelajaran hari ini.

PEMBELAJARAN 4

Mempraktikkan Teknik Dasar Seni Pertunjukan (Teater)

Alokasi waktu: 2 × 45 menit

Persiapan Mengajar

1. Bila memungkinkan, guru menyiapkan studio kaca atau tempat di luar kelas yang kondusif. Namun, bila tidak memungkinkan, dapat dilakukan di ruang kelas.
2. Guru dapat menyiapkan laptop dan pengeras suara untuk memutar suara/musik efek yang dapat membantu melatih kreativitas peserta didik.
3. Ingatkan kepada peserta didik untuk menggunakan seragam olahraga atau pakaian siap kotor, serta membawa air minum.

Kegiatan Pembuka

Alokasi waktu: 30 menit

1. Pertama-tama, bukalah dengan doa dan ajak peserta didik untuk mensyukuri nikmat Tuhan atas anugerah bakat yang dimiliki.
2. Selanjutnya, berilah semangat belajar kepada peserta didik, dapat berupa yel-yel, kata-kata bijak, pantun, ataupun cerita singkat tentang motivasi hidup.
3. Guru menjelaskan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan manfaat dari materi yang akan disampaikan, yaitu mempraktikkan dasar-dasar seni pertunjukan (teater).
4. Berilah pertanyaan pemantik untuk menggiring peserta didik menuju tema materi yang akan disampaikan. Contohnya sebagai berikut.
 - a. Aktivitas apa yang paling sering dilakukan setiap hari?
 - b. Gerakan apa yang biasa diulang-ulang setiap hari?
5. Berikan waktu kepada peserta didik yang ingin menyampaikan jawabannya.
6. Arahkan peserta didik untuk membentuk kelompok diskusi dan mulailah mengapresiasi foto yang tertera di Buku Siswa: aktivitas pembersih jalanan, pembaca buku di perpustakaan, petani mencangkul di kebun, dan polisi mendorong mobil yang mogok.
7. Setelah selesai mengapresiasi, guru mempersilakan peserta didik untuk memulai diskusi dan memperagakannya dengan gerakan yang natural dan stilisasi (dibesar-besarkan).
8. Pandulah peserta didik agar mempresentasikan gerakannya secara bergantian.

Kegiatan Inti

Alokasi waktu: 50 menit

1. Guru memandu peserta didik untuk memahami materi yang ada di kotak informasi.
2. Kotak informasi pada Buku Siswa berisi tentang latihan pemanasan, tahapan latihan teater antropologi (gerak tubuh minimal, gerak tubuh seimbang, dan gerak tubuh berlawanan), serta latihan *voice over*.
3. Pada tahapan pemanasan, guru selalu mengingatkan kepada peserta didik agar tetap mengontrol kemampuan fisiknya, bisa rehat sejenak untuk minum bila membutuhkan.
4. Pada pelatihan gerak tubuh minimal, gerak tubuh seimbang, dan gerak tubuh berlawanan terdapat contoh latihan. Guru dapat mengembangkan dengan contoh gerakan yang lain.
5. Materi lainnya adalah mengolah suara bagi aktor dan dalang boneka.
6. Pantaulah proses latihan peserta didik agar percaya diri dalam menunjukkan bakatnya.
7. Setelah mengikuti rangkaian materi, arahkan peserta didik untuk mengembangkan talentanya untuk membuat gerak tubuh kreatif dengan cara direkam. Bila peserta didik terkendala masalah alat rekam, dapat dipresentasikan secara langsung.

Kegiatan Penutup

Alokasi waktu: 10 menit

1. Untuk refleksi, guru dapat meminta beberapa peserta didik agar menyampaikan perasaannya selama mengikuti materi teknik dasar teater. Arahkan peserta didik untuk menjawab beberapa pertanyaan berikut.
 - a. Apakah kamu dapat tampil dengan percaya diri?
 - b. Apakah kamu dapat bekerja sama?
 - c. Adakah pengalaman baru yang kamu dapatkan?
2. Guru menyampaikan tugas untuk pertemuan selanjutnya, yaitu menyempurnakan kerja mandiri peserta didik dalam bentuk rekaman video gerak kreatif.
3. Guru menginformasikan secara singkat terkait materi pada pertemuan selanjutnya.

4. Selanjutnya, berilah kembali semangat belajar kepada peserta didik, dapat berupa yel-yel, kata-kata bijak, pantun, ataupun cerita singkat tentang motivasi hidup.
5. Akhiri pertemuan ini dengan doa dan ajak peserta didik untuk mensyukuri nikmat Tuhan atas kelancaran pembelajaran hari ini.

PEMBELAJARAN 5

Mempraktikkan Teknik Dasar Seni Pertunjukan (Tari)

Alokasi waktu: 2 × 45 menit

Persiapan Mengajar

1. Bila memungkinkan, guru menyiapkan studio kaca atau tempat di luar kelas yang kondusif. Namun, bila tidak memungkinkan, dapat dilakukan di ruang kelas.
2. Guru dapat menyiapkan laptop dan pengeras suara untuk memutar suara/musik efek yang dapat membantu melatih kreativitas peserta didik.
3. Ingatkan kepada peserta didik untuk menggunakan seragam olahraga atau pakaian siap kotor, serta membawa air minum.

Kegiatan Pembuka

Alokasi waktu: 30 menit

1. Pertama-tama, bukalah dengan doa dan ajak peserta didik untuk mensyukuri nikmat Tuhan atas anugerah bakat yang dimiliki.
2. Selanjutnya, berilah semangat belajar kepada peserta didik, dapat berupa yel-yel, kata-kata bijak, pantun, ataupun cerita singkat tentang motivasi hidup.
3. Guru menjelaskan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan manfaat dari materi yang akan disampaikan, yaitu mempraktikkan dasar-dasar seni pertunjukan (tari).
4. Berilah pertanyaan pemantik untuk menggiring peserta didik menuju tema materi yang akan disampaikan. Contohnya sebagai berikut.
 - a. Pernahkah kamu memperagakan perilaku hewan yang lucu?
 - b. Pernahkah kamu berimajinasi lalu memperagakannya?
5. Berikan waktu kepada peserta didik yang ingin menyampaikan jawabannya.

6. Arahkan peserta didik untuk membentuk kelompok diskusi dan mulailah mengapresiasi foto dan video yang tertera di Buku Siswa: perilaku burung merak dan perilaku kera.
7. Setelah selesai mengapresiasi, guru mempersilakan peserta didik untuk memulai diskusi dan memperagakannya dengan gerakan yang natural dan diolah menjadi indah.
8. Pandulah peserta didik agar mempresentasikan gerakannya secara bergantian.

Kegiatan Inti

Alokasi waktu: 50 menit

1. Guru memandu peserta didik untuk memahami materi yang ada di kotak informasi.
2. Kotak informasi pada Buku Siswa berisi tentang latihan pemanasan, latihan kuda-kuda, kelenturan, dan lompatan; mengolah gerak murni, gerak imitatif, gerak imajinatif, dan gerak maknawi.
3. Pada tahapan pemanasan, guru selalu mengingatkan kepada peserta didik agar tetap mengontrol kemampuan fisiknya, dapat rehat sejenak untuk minum bila membutuhkan.
4. Seluruh materi terdapat foto dan pranala untuk melihat dalam versi videonya. Guru dapat memandu peserta didik untuk membuka pranala tersebut atau mengembangkan dengan contoh gerakan lainnya.
5. Pantaulah proses latihan peserta didik agar percaya diri dalam menunjukkan bakatnya.
6. Setelah mengikuti rangkaian materi, arahkan peserta didik untuk mengembangkan talentanya untuk membuat gerak tubuh kreatif dengan cara direkam. Bila peserta didik terkendala masalah alat rekam, dapat dipresentasikan secara langsung.

Kegiatan Penutup

Alokasi waktu: 10 menit

1. Untuk refleksi, guru dapat meminta beberapa peserta didik agar menyampaikan perasaannya selama mengikuti materi teknik dasar tari. Arahkan peserta didik untuk menjawab beberapa pertanyaan berikut.
 - a. Apakah kamu dapat tampil dengan percaya diri?
 - b. Apakah kamu dapat bekerja sama?
 - c. Adakah pengalaman baru yang kamu dapatkan?

2. Guru menyampaikan tugas untuk pertemuan selanjutnya, yaitu menyempurnakan kerja mandiri peserta didik dalam bentuk rekaman video gerak kreatif.
3. Guru menginformasikan secara singkat terkait materi pada pertemuan selanjutnya.
4. Selanjutnya, berilah kembali semangat belajar kepada peserta didik, dapat berupa yel-yel, kata-kata bijak, pantun, ataupun cerita singkat tentang motivasi hidup.
5. Akhiri pertemuan ini dengan doa dan ajak peserta didik untuk mensyukuri nikmat Tuhan atas kelancaran pembelajaran hari ini.

PEMBELAJARAN 6

Mempraktikkan Teknik Dasar Seni Pertunjukan (Musik)

Alokasi waktu: 2 × 45 menit

Persiapan Mengajar

1. Bila memungkinkan, guru menyiapkan studio atau tempat di luar kelas yang kondusif. Namun, bila tidak memungkinkan, dapat dilakukan di ruang kelas.
2. Guru dapat menyiapkan beberapa alat musik dengan teknik tiup, gesek, petik, dan pukul.
3. Ingatkan kepada peserta didik untuk menggunakan seragam olahraga serta membawa air minum.

Kegiatan Pembuka

Alokasi waktu: 30 menit

1. Pertama-tama, bukalah dengan doa dan ajak peserta didik untuk mensyukuri nikmat Tuhan atas anugerah bakat yang dimiliki.
2. Selanjutnya, berilah semangat belajar kepada peserta didik, dapat berupa yel-yel, kata-kata bijak, pantun, ataupun cerita singkat tentang motivasi hidup.
3. Guru menjelaskan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan manfaat dari materi yang akan disampaikan, yaitu mempraktikkan dasar-dasar seni pertunjukan (musik).
4. Berilah pertanyaan pemantik untuk menggiring peserta didik menuju tema materi yang akan disampaikan. Contohnya sebagai berikut.
 - a. Pernahkah kamu memainkan alat musik?
 - b. Alat musik apa saja yang pernah kamu mainkan?

5. Berikan waktu kepada peserta didik yang ingin menyampaikan jawabannya.
6. Arahkan peserta didik untuk membentuk kelompok diskusi dan mulailah mengapresiasi foto dan video yang tertera di Buku Siswa: teknik bunyi dari tangan dan teknik dasar *beatbox*.
7. Setelah selesai mengapresiasi, guru mempersilakan peserta didik untuk memulai diskusi dan memperagakannya dengan gerakan yang natural dan diolah menjadi indah.
8. Pandulah peserta didik agar mempresentasikan gerakannya secara bergantian.

Kegiatan Inti

Alokasi waktu: 50 menit

1. Guru memandu peserta didik untuk memahami materi yang ada di kotak informasi.
2. Kotak informasi pada Buku Siswa berisi tentang latihan teknik alat musik tiup, teknik alat musik pukul, teknik alat musik petik, dan teknik alat musik gesek.
3. Seluruh materi terdapat foto dan pranala untuk melihat dalam versi videonya. Guru dapat memandu peserta didik untuk membuka pranala tersebut.
4. Pantaulah proses latihan peserta didik agar percaya diri dalam menunjukkan bakatnya.
5. Setelah mengikuti rangkaian materi, arahkan peserta didik untuk mengembangkan talentanya untuk membuat rekaman video tentang demonstrasi alat musik. Bila peserta didik terkendala masalah alat rekam, dapat dipresentasikan secara langsung.

Kegiatan Penutup

Alokasi waktu: 10 menit

1. Untuk refleksi, guru dapat meminta beberapa peserta didik agar menyampaikan perasaannya selama mengikuti materi teknik dasar musik. Arahkan peserta didik untuk menjawab beberapa pertanyaan berikut.
 - a. Apakah kamu dapat memainkan alat musik dengan percaya diri?
 - b. Apakah kamu dapat melakukan ensambel?
 - c. Adakah pengalaman baru yang kamu dapatkan?
2. Guru menyampaikan tugas untuk pertemuan selanjutnya, yaitu menyempurnakan kerja mandiri peserta didik dalam bentuk rekaman video memainkan alat musik.
3. Guru menginformasikan secara singkat terkait materi pada pertemuan selanjutnya.

4. Selanjutnya, berilah kembali semangat belajar kepada peserta didik, dapat berupa yel-yel, kata-kata bijak, pantun, ataupun cerita singkat tentang motivasi hidup.
5. Akhiri pertemuan ini dengan doa dan ajak peserta didik untuk mensyukuri nikmat Tuhan atas kelancaran pembelajaran hari ini.

PEMBELAJARAN 7

Mengapresiasi Seni Pertunjukan

Alokasi waktu: 2 × 45 menit

Persiapan Mengajar

1. Pada pembelajaran 7 ini, peserta didik akan menyaksikan sebuah seni pertunjukan secara langsung. Oleh sebab itu, pastikan guru telah berkoordinasi dengan penyelenggara pertunjukan agar seluruh peserta didik tidak menemukan kendala teknis di lapangan.
2. Pastikan seluruh peserta didik telah memiliki tiket bila pertunjukan tersebut berbayar.
3. Pastikan juga guru telah membahas teknis untuk keselamatan peserta didik selama proses apresiasi ini berlangsung.
4. Bila guru tidak menemukan pertunjukan seni secara langsung atau terkendala jarak serta pertimbangan keselamatan peserta didik, guru dapat memutar video berikut.



Gambar 1.29 Poster Bali Agung The Grand Show

Sumber: Nyoman Sudiarsa (2022)



bit.ly/3DPzylG

Video tersebut merupakan pertunjukan sendratari yang dipentaskan di Bali Agung, Barong Landung. Kisah ini berawal dari cinta segitiga Raja Jaya Pangus dengan Putri Kang Ching Wie yang berasal dari China dan Dewi Danu.

Kegiatan Pembuka

Alokasi waktu: 30 menit

1. Pertama-tama, bukalah dengan doa dan ajak peserta didik untuk bersyukur nikmat Tuhan yang Mahaindah atas keindahan alam dan seisinya.
2. Selanjutnya, berilah semangat belajar kepada peserta didik, dapat berupa yel-yel, kata-kata bijak, pantun, ataupun cerita singkat tentang motivasi hidup.
3. Guru menjelaskan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan manfaat dari materi yang akan disampaikan, yaitu mengapresiasi dan menggali informasi dari pelaku seni pertunjukan.
4. Berilah pertanyaan pemantik untuk menggiring peserta didik menuju tema materi yang akan disampaikan. Contohnya sebagai berikut.
 - a. Pernahkah kamu menyaksikan pertunjukan seni secara langsung di gedung pertunjukan?
 - b. Apa yang tidak boleh kamu lakukan saat sedang menyaksikan pertunjukan di dalam gedung?
5. Berikan waktu kepada peserta didik yang ingin menyampaikan jawabannya.
6. Arahkan peserta didik untuk membentuk kelompok dan mulailah berdiskusi menyusun pertanyaan untuk dijadikan bahan wawancara kepada para pelaku pertunjukan dan penonton.
7. Setelah selesai menyusun pertanyaan-pertanyaan wawancara, guru mempersilakan peserta didik untuk bersiap-siap masuk gedung pertunjukan.

Kegiatan Inti

Alokasi waktu: 50 menit

1. Guru memandu peserta didik untuk memahami materi yang ada di kotak informasi.
2. Kotak informasi pada Buku Siswa berisi tentang penjelasan etika dalam menyaksikan pertunjukan seni.
3. Materi utama dari kegiatan inti ini adalah menyaksikan pertunjukan secara langsung. Pastikan juga materi tontonan berkualitas dan aman dari penyimpangan nilai SARA sehingga peserta didik dapat termotivasi serta memberikan inspirasi untuk menciptakan karya yang lebih baik.
4. Bila kegiatan apresiasi dilakukan di luar sekolah, setelah selesai pertunjukan, guru dapat memastikan peserta didik langsung pulang.
5. Selanjutnya, arahkan peserta didik untuk melakukan kerja mandiri dengan menjawab beberapa pertanyaan sebagai berikut. (Bila kegiatan apresiasi

dilakukan di sekolah, kerja mandiri ini dapat langsung dikerjakan di sekolah. Namun, bila kegiatan apresiasi dilakukan di luar sekolah, kerja mandiri ini dikerjakan di rumah.)

1. Apa
 - a. Apa nama pertunjukan itu?
 - b. Apa judul pertunjukan itu?
 - c. Apa maksud dari judul tersebut (secara filosofis dan simbolis)?
 - d. Apa korelasi pertunjukan itu dengan masa kini?
2. Siapa
 - a. Siapa penciptanya?
 - b. Siapa saja pendukungnya?
 - c. Siapa penontonnya (dari kalangan mana)?
 - d. Siapa orang/lembaga penting di balik kesuksesan pertunjukan itu?
3. Di mana
 - a. Di mana pertunjukan itu dipentaskan?
 - b. Di mana mereka melakukan latihan?
4. Kapan
 - a. Kapan pertunjukan dipentaskan?
 - b. Kapan mereka memulai proses latihan?
5. Mengapa
 - a. Mengapa mereka mementaskan pertunjukan itu?
 - b. Mengapa mereka memilih bentuk pertunjukan itu?
6. Bagaimana
 - a. Bagaimana mereka menciptakan karya itu?
 - b. Bagaimana mereka menjual karya itu?

Kegiatan Penutup

Alokasi waktu: 10 menit

1. Untuk refleksi, guru dapat meminta beberapa peserta didik agar menyampaikan perasaannya selama mengikuti materi apresiasi seni

pertunjukan. Arahkan peserta didik untuk menjawab beberapa pertanyaan berikut.

- a. Bagaimana perasaanmu setelah mengapresiasi karya seni pertunjukan?
 - b. Apakah kamu termotivasi ingin membuatnya?
 - c. Apakah kamu mendapatkan pengalaman atau wawasan baru?
2. Guru menyampaikan tugas untuk pertemuan selanjutnya, yaitu menyempurnakan kerja mandiri peserta didik dalam bentuk *print out*.
 3. Guru menginformasikan secara singkat terkait materi pada pertemuan selanjutnya.
 4. Selanjutnya, berilah kembali semangat belajar kepada peserta didik, dapat berupa yel-yel, kata-kata bijak, pantun, ataupun cerita singkat tentang motivasi hidup.
 5. Akhiri pertemuan ini dengan doa dan ajak peserta didik untuk mensyukuri nikmat Tuhan atas kelancaran pembelajaran hari ini.

G. Penanganan Peserta Didik

Penanganan peserta didik pada pembelajaran Bab 1 adalah sebagai berikut.

1. Pada kegiatan Mari Berdiskusi, selalu tanamkanlah sikap Profil Pelajar Pancasila yang terkait dengan berakhlak mulia, saling menghargai dengan semangat berkebinekaan global, dan bernalar kritis.
2. Pada kegiatan Mari Beraksi, selalu tanamkan sikap Profil Pelajar Pancasila yang terkait dengan berakhlak mulia, saling menghargai dengan semangat berkebinekaan global, bergotong royong, dan kreatif.
3. Pada kegiatan penyampaian materi, selalu tanamkan sikap Profil Pelajar Pancasila yang terkait dengan ketakwaan kepada Tuhan YME dan bernalar kritis.
4. Pada kegiatan mandiri, selalu tanamkan sikap Profil Pelajar Pancasila yang terkait dengan kemandirian, bernalar kritis, dan kreatif.
5. Pada kegiatan apresiasi dan wawancara pelaku seni pertunjukan, selalu tanamkan sikap Profil Pelajar Pancasila yang terkait dengan berakhlak mulia, berkebinekaan global, dan bernalar kritis.

H. Pengayaan

Pengayaan pada Bab 1 ini adalah dengan memberikan informasi mengenai serba-serbi seni pertunjukan. Guru dapat menambahkan dengan serba-serbi seni pertunjukan lokal setempat agar peserta didik termotivasi dan semakin merasa memiliki seni budayanya sendiri. Berikut adalah contoh serba-serbi seni pertunjukan.



<https://bit.ly/3U4zx43>



Gambar 1.30 Gambang Kromong DKI Jakarta

Sumber: Lembaga Kebudayaan Betawi (2021)



Gambar 1.31 Krumpyung Yogyakarta

Sumber: Pendopo Witso (2016)



<https://bit.ly/3fuhPIi>



<https://bit.ly/3Dx07fq>



Gambar 1.32 *Electronic Dance Music*

Sumber: Divisi Seni Budi Utama (2020)



Gambar 1.33 Barong Bali

Sumber: pavdb092 (2011)



bit.ly/3fL5waF



<https://bit.ly/3gY0Nmc>



Gambar 1.34 Tari Sigeah Pengunten Lampung

Sumber: GenBI Provinsi Lampung (2020)



Gambar 1.35 Tari Serimpi Yogyakarta

Sumber: Festival Kebudayaan Yogyakarta (2021)



bit.ly/3Eb3hXu



<https://bit.ly/3WrXjZu>



Gambar 1.36 Randai Sumatra Barat

Sumber: International Office ISI Padangpanjang (2017)



Gambar 1.37 Ketoprak Jawa Tengah

Sumber: RRI Jogja Official (2022)



bit.ly/3DMISb5

I. Remedial

Kepada para peserta didik yang remedial, berikanlah kesempatan untuk memperbaiki nilainya dengan membuat rancangan seni pertunjukan yang menarik. Mintalah peserta didik untuk membuat konsep pertunjukan dengan menyusun kebaruan-kebaruan yang ditawarkan. Konsep tersebut disusun dalam bentuk narasi atau sketsa dengan mengikuti petunjuk sebagai berikut.

1. Apa nama judul pertunjukannya?
2. Bagaimana bentuk pertunjukannya?
3. Kebaruan apa saja yang ingin ditawarkan?
4. Siapakah segmen penontonnya?

J. Interaksi Guru dengan Orang Tua/Wali

Interaksi guru dengan orang tua/wali pada pembelajaran Bab 1 dilakukan pada kegiatan apresiasi pertunjukan seni secara langsung.

1. Interaksi berupa surat pemberitahuan dilakukan seminggu sebelum kegiatan berlangsung. Guru memberikan informasi terkait kegiatan tersebut beserta arah dan tujuannya.
2. Interaksi berupa pesan WhatsApp dilakukan pada saat selesai pertunjukan agar orang tua/wali turut mengontrol peserta didik untuk langsung pulang setelah selesai kegiatan.

K. Asesmen Formatif

Pada penilaian formatif ini, guru dapat mengambil tiga nilai, yaitu sebagai berikut.

Keterampilan	Peserta didik dapat menunjukkan kepekaan estetika dalam kemampuannya menyajikan rancangan maupun hasil karya yang kreatif dan inovatif, sehingga peserta didik diharapkan memiliki daya saing dalam kompetisi maupun kolaborasi berkesenian.
Sikap	Peserta didik dapat menunjukkan sikap terpuji melalui keaktifan dalam proses belajar, tanya jawab, disiplin, jujur, dan tanggung jawab, sehingga peserta didik diharapkan mampu menjalin kerja sama dalam bentuk kerja kolektif seperti pada seni pertunjukan.
Pengetahuan	Peserta didik dapat menunjukkan ketajaman logika dengan kemampuan menjawab soal sesuai dengan permasalahan pada kasus tugas yang diberikan, sehingga peserta didik diharapkan mampu menyelesaikan kasus-kasus lain yang terjadi dalam menjalankan profesi berkesenian.

1. Penilaian Keterampilan

Penilaian keterampilan dapat digunakan guru untuk merekam hasil belajar peserta didik dalam tiga kategori, yaitu sebagai berikut.

- a. Kurang terampil : <60
- b. Terampil : 60–80
- c. Sangat terampil : 81–100

Berikut adalah deskripsi tingkatan keterampilan peserta didik.

Kurang terampil	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik tidak dapat merancang seni pertunjukan tematik. 2. Peserta didik tidak dapat merancang seni pertunjukan kolaborasi tradisional dan modern. 3. Peserta didik tidak dapat menciptakan karya berdasarkan sumber gambar. 4. Peserta didik tidak dapat menciptakan karya berdasarkan hasil apresiasi.
Terampil	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dapat merancang seni pertunjukan tematik. 2. Peserta didik dapat merancang seni pertunjukan kolaborasi tradisional dan modern. 3. Peserta didik dapat menciptakan karya berdasarkan sumber gambar. 4. Peserta didik dapat menciptakan karya berdasarkan hasil apresiasi.
Sangat terampil	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dapat merancang seni pertunjukan tematik dengan menambahkan kebaruan gagasan. 2. Peserta didik dapat merancang seni pertunjukan kolaborasi tradisional dan modern dengan menambahkan kebaruan gagasan. 3. Peserta didik dapat menciptakan karya berdasarkan sumber gambar dengan menambahkan kebaruan gagasan. 4. Peserta didik dapat menciptakan karya berdasarkan hasil apresiasi dengan menambahkan kebaruan gagasan.

Berilah nilai yang sesuai dengan perkembangan peserta didik!

No.	Nama Peserta Didik	Merancang seni pertunjukan dalam rangka antikorupsi	Merancang seni pertunjukan kolaborasi tradisional dan modern	Menciptakan karya berdasarkan foto aktivitas petani	Menciptakan karya berdasarkan hasil apresiasi	Nilai rata-rata	Keterangan
1.	Peserta didik 1						

No.	Nama Peserta Didik	Merancang seni pertunjukan dalam rangka antikorupsi	Merancang seni pertunjukan kolaborasi tradisional dan modern	Menciptakan karya berdasarkan foto aktivitas petani	Menciptakan karya berdasarkan hasil apresiasi	Nilai rata-rata	Keterangan
2.	Peserta didik 2						
3.	Peserta didik 3						
4.	Dst.						

2. Penilaian Sikap

Lakukanlah penilaian sikap yang didasarkan pada Profil Pelajar Pancasila sebagai berikut.

Beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dapat mensyukuri atas anugerah raga yang bisa menciptakan keindahan dalam seni. 2. Peserta didik dapat mensyukuri atas nikmat limpahan kekayaan budaya dan seni pertunjukan. 3. Peserta didik berakhlak mulia dalam menghormati dan menghargai karya orang lain. 4. Peserta didik bersikap santun dan sopan terhadap guru, teman, dan pelaku seni pertunjukan.
Berkebinekaan global	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mengapresiasi berbagai macam seni budaya yang ada. 2. Peserta didik menghargai berbagai macam seni budaya yang ada. 3. Peserta didik melakukan interkulturalisme dalam rancangan ataupun karya seni pertunjukan.
Bergotong royong	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik bekerja sama dalam memecahkan masalah. 2. Peserta didik bekerja sama dalam menjalankan proyek seni. 3. Peserta didik melakukan kerja kolektif dalam merancang seni pertunjukan. 4. Peserta didik melakukan kerja kolektif dalam menciptakan seni pertunjukan.

Kreatif	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik kreatif melakukan riset seni pertunjukan. 2. Peserta didik dapat merancang dan menciptakan karya seni dengan memberikan tawaran inovasi. 3. Peserta didik dapat menyelesaikan masalah gagasan dalam proses penciptaan seni pertunjukan
Bernalar kritis	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dapat bernalar kritis dalam memecahkan masalah seputar seni pertunjukan. 2. Peserta didik berlanar kritis dalam melakukan riset seni pertunjukan. 3. Peserta didik bernalar kritis dalam merancang pertanyaan wawancara.
Mandiri	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik melakukan kegiatan belajar dari pengalaman karya seni orang lain. 2. Peserta didik mandiri dalam memecahkan masalah seputar seni pertunjukan. 3. Peserta didik secara mandiri merancang kerja kreatif sesuai bidangnya masing-masing.

Berilah catatan sesuai perkembangan peserta didik!

No.	Nama Peserta Didik	Catatan
1.	Peserta didik 1	
2.	Peserta didik 2	
3.	Peserta didik 3	
4.	Peserta didik 4	
5.	...	

3. Penilaian Pengetahuan dan Kunci Jawaban

Berikut adalah kunci jawaban Uji Kompetensi pada Buku Siswa.

1. Berikut ini manakah yang tidak termasuk dalam unsur seni pertunjukan? Berikan jawabanmu dengan cara mencentang (v) kolom berikut.

<input type="checkbox"/>	Dana	<input type="checkbox"/>	Ruang pertunjukan
<input type="checkbox"/>	Penonton	<input type="checkbox"/>	Penulis skenario
<input type="checkbox"/>	Artistik	<input type="checkbox"/>	Kreator

- | | | | |
|--------------------------|-------------------|--------------------------|-------------------|
| <input type="checkbox"/> | Tiket pertunjukan | <input type="checkbox"/> | Waktu pertunjukan |
| <input type="checkbox"/> | Karya seni | <input type="checkbox"/> | Kostum |

Jawaban:

- | | | | |
|-------------------------------------|-------------------|-------------------------------------|-------------------|
| <input checked="" type="checkbox"/> | Dana | <input type="checkbox"/> | Ruang pertunjukan |
| <input type="checkbox"/> | Penonton | <input checked="" type="checkbox"/> | Penulis skenario |
| <input checked="" type="checkbox"/> | Artistik | <input type="checkbox"/> | Kreator |
| <input checked="" type="checkbox"/> | Tiket pertunjukan | <input type="checkbox"/> | Waktu pertunjukan |
| <input type="checkbox"/> | Karya seni | <input checked="" type="checkbox"/> | Kostum |

Unsur yang membentuk peristiwa seni pertunjukan adalah karya seni, kreator, penonton, serta ruang dan waktu seni pertunjukan.

Skor Penilaian:

Kriteria	Skor
Peserta didik menjawab lima tanda centang dengan benar	10
Peserta didik menjawab empat tanda centang dengan benar	8
Peserta didik menjawab tiga tanda centang dengan benar	6
Peserta didik menjawab dua tanda centang dengan benar	4
Peserta didik menjawab satu tanda centang dengan benar	2
Peserta didik tidak menjawab atau semua jawaban peserta didik salah	0

2. Berikut ini manakah yang tidak termasuk unsur pembentuk nilai estetika tari? Berikan jawabanmu dengan cara menulis huruf B bila itu benar dan menulis huruf S bila itu salah.

Unsur Estetika Tari	B/S
Wiraga	
Wirama	
Wirasa	
Wirupa	
Wiswara	

Jawaban:

Unsur Estetika Tari	B/S
Wiraga	B
Wirama	B
Wirasa	B
Wirupa	B
Wiswara	S

Unsur pembentuk nilai estetika pada pertunjukan seni tari adalah wiraga, wirama, wirasa, dan wirupa.

Skor Penilaian:

Kriteria	Skor
Peserta didik menjawab empat kolom dengan benar	10
Peserta didik tidak menjawab atau semua jawaban peserta didik salah	0

3. Sebutkan lima unsur pembentuk estetika seni musik!

Jawaban:

Unsur pembentuk nilai estetika pada pertunjukan seni musik adalah melodi, harmoni, gaya bahasa, tempo, dan dinamika.

Skor Penilaian:

Kriteria	Skor
Peserta didik menjawab lima unsur dengan benar	10
Peserta didik menjawab empat unsur dengan benar	8
Peserta didik menjawab tiga unsur dengan benar	6
Peserta didik menjawab dua unsur dengan benar	4
Peserta didik menjawab satu unsur dengan benar	2
Peserta didik tidak menjawab atau semua jawaban peserta didik salah	0

4. Sebutkan empat unsur pembentuk estetika seni teater!

Jawaban:

Unsur pembentuk nilai estetika pada pertunjukan seni teater adalah audio, visual, emosional, dan intelektual.

Skor Penilaian:

Kriteria	Skor
Peserta didik menjawab empat unsur dengan benar	10
Peserta didik menjawab tiga unsur dengan benar	7,5
Peserta didik menjawab dua unsur dengan benar	5
Peserta didik menjawab satu unsur dengan benar	2,5
Peserta didik tidak menjawab atau semua jawaban peserta didik salah	0

5. Mengapa sejarah seni pertunjukan sulit untuk dilacak?

Jawaban:

Karena seni pertunjukan bersifat seni yang hilang dalam waktu serta zaman dahulu belum memiliki budaya dokumentasi, baik secara narasi maupun gambar.

Skor Penilaian:

Kriteria	Skor
Peserta didik menjawab dengan tepat	10
Peserta didik menjawab dengan jawaban yang mendekati	5
Peserta didik tidak menjawab atau jawaban salah semua	0

6. Mengapa seni ritual harus diselenggarakan pada waktu tertentu?

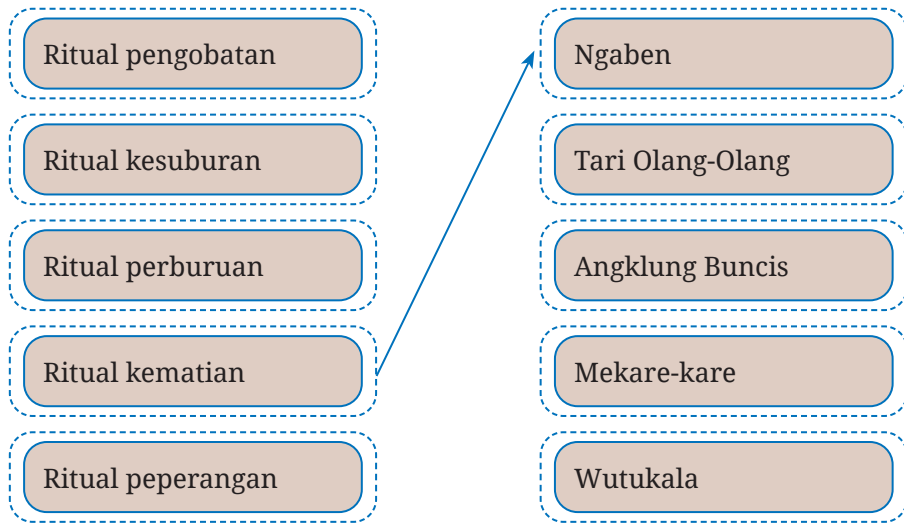
Jawaban:

Karena seni ritual berhubungan dengan agama atau kepercayaan tertentu yang telah memiliki ketentuan waktu, tempat, dan tata cara penyelenggaraannya.

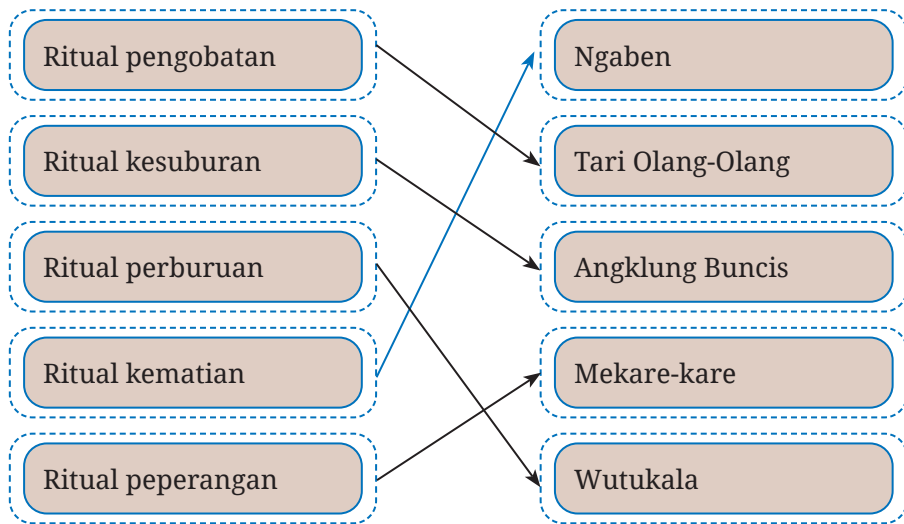
Skor Penilaian:

Kriteria	Skor
Peserta didik menjawab dengan tepat	10
Peserta didik menjawab dengan jawaban yang mendekati	5
Peserta didik tidak menjawab atau jawaban salah semua	0

7. Cocokkanlah kolom sejarah seni pertunjukan dengan contoh keseniannya yang masih bertahan hingga saat ini! Berikan jawabanmu dengan memberi tanda panah.



Jawaban:



Penjelasan:

Seni angklung buncis merupakan seni pertunjukan dari daerah Jawa Barat dan Banten yang berasal dari ritual kesuburan.

Tari Olang-Olang merupakan seni pertunjukan yang awal mula kemunculannya dari ritual pengobatan.

Mekare-kare merupakan seni pertunjukan ritual dari Bali sebagai ritual peperangan.

Wutukala merupakan seni pertunjukan ritual dari Papua Barat sebagai persiapan berburu.

Skor Penilaian:

Kriteria	Skor
Peserta didik menjawab empat kolom dengan benar	10
Peserta didik menjawab tiga kolom dengan benar	7,5
Peserta didik menjawab dua kolom dengan benar	5
Peserta didik menjawab satu kolom dengan benar	2,5
Peserta didik tidak menjawab atau semua jawaban peserta didik salah	0

8. Berikut ini manakah yang bukan merupakan fungsi primer dari seni pertunjukan? Berikan jawabanmu dengan memberi tanda silang (X).
- A. Sebagai upacara ritual
 - B. Sebagai alat kampanye
 - C. Sebagai presentasi estetis
 - D. Sebagai alat edukasi
 - E. Sebagai ungkapan pribadi

Jawaban:

- Sebagai alat kampanye
- Sebagai alat edukasi

Penjelasan:

Fungsi primer dari seni pertunjukan adalah sebagai media ritual, sebagai ungkapan pribadi, dan sebagai presentasi estetis.

Skor Penilaian:

Kriteria	Skor
Peserta didik menjawab dua fungsi dengan tepat	10
Peserta didik menjawab satu fungsi dengan tepat	5
Peserta didik tidak menjawab atau jawaban salah semua	0

9. Sebutkan jenis-jenis seni pertunjukan yang terdapat dalam cabang musik modern!

Jawaban:

Pop, rok, hip hop, reggae, *marching band*, opera, dangdut, blues, *electronic dance music*, dan lain-lain.

Skor Penilaian:

Kriteria	Skor
Peserta didik menjawab lima atau lebih jenis seni dengan benar	10
Peserta didik menjawab empat jenis seni dengan benar	8
Peserta didik menjawab tiga jenis seni dengan benar	6
Peserta didik menjawab dua jenis seni dengan benar	4
Peserta didik menjawab satu jenis seni dengan benar	2
Peserta didik tidak menjawab atau semua jawaban peserta didik salah	0

10. Sebutkan jenis-jenis seni pertunjukan yang terdapat dalam cabang teater tradisional!

Jawaban:

Lenong, longser, drama gong, randai, ketoprak, ludruk, dan lain-lain.

Skor Penilaian:

Kriteria	Skor
Peserta didik menjawab lima atau lebih jenis seni dengan benar	10
Peserta didik menjawab empat jenis seni dengan benar	8
Peserta didik menjawab tiga jenis seni dengan benar	6
Peserta didik menjawab dua jenis seni dengan benar	4
Peserta didik menjawab satu jenis seni dengan benar	2
Peserta didik tidak menjawab atau semua jawaban peserta didik salah	0

11. Sebutkan dua fungsi seni pertunjukan yang tergolong dalam fungsi sekunder!

Jawaban:

- Seni untuk sosialisasi suatu program
- Seni untuk kesehatan

Penjelasan:

Selain fungsi primer (ritual, ungkapan pribadi, dan presentasi estetis), seni pertunjukan juga mempunyai fungsi sekunder seperti seni untuk politik, seni untuk diplomasi, seni untuk perdamaian, dan lain-lain.

Skor Penilaian:

Kriteria	Skor
Peserta didik menjawab dua fungsi dengan tepat	10
Peserta didik menjawab satu fungsi dengan tepat	5
Peserta didik tidak menjawab atau jawaban salah semua	0

12. Sebutkan ciri-ciri seni teater tradisional!

Jawaban:

Ciri-ciri teater tradisional sebagai berikut.

- Tidak menggunakan naskah, cerita hanya pelajari dari sumber lisan.
- Dialog yang dimainkan merupakan improvisasi dari para pemain.
- Dipentaskan di ruang publik masyarakat pedesaan.
- Penonton menjadi bagian dari pertunjukan sehingga dapat terjadi dialog antara pemain dengan penonton.
- Alat musik pengiring adegan menggunakan musik tradisional.
- Kostum dan artistik bersifat imajinatif dengan kostum seluruh tokoh cukup menggunakan baju tradisi dan properti yang digunakan hanya memanfaatkan perlengkapan alat musik yang ada.
- Setiap pertunjukan selalu menyisipkan edukasi bagi penontonnya.
- Nyanyian dan tarian digunakan sebagai pergantian adegan atau gaya ungkap tokoh tertentu.
- Suasana pertunjukan dibuat cair agar lawakan atau komedi yang dimainkan lebih mudah diterima penonton.
- Transaksi penonton ke seniman dengan cara saweran.
- Pertunjukan dipimpin oleh ketua rombongan atau ketua pementasan yang turut mengatur jalannya pertunjukan di atas panggung.
- Durasi pertunjukan tidak terbatas.

Skor Penilaian:

Kriteria	Skor
Peserta didik menjawab lima atau lebih ciri dengan benar	10
Peserta didik menjawab empat ciri dengan benar	8
Peserta didik menjawab tiga ciri dengan benar	6
Peserta didik menjawab dua ciri dengan benar	4
Peserta didik menjawab satu ciri dengan benar	2
Peserta didik tidak menjawab atau semua jawaban peserta didik salah	0

13. Jika kamu menjadi seorang sutradara/koreografer/komponis, pertunjukkan apa yang akan kamu ciptakan untuk memperingati Hari Kemerdekaan Indonesia di alun-alun kotamu? Jelaskan!

Jawaban:

(Sebagai contoh) akan membuat pertunjukkan teater musikal dengan tema semangat juang untuk anak muda Indonesia. Pertunjukkan ini akan melibatkan perwakilan dari seluruh peserta didik yang ada di kota ini, dan seterusnya.

Penjelasan:

Penilaian untuk pertanyaan ini bersifat kualitatif. Guru dapat memberikan nilai berdasarkan analisisnya mengenai arah rancangan yang ingin diwujudkan. Hal-hal yang harus ada adalah:

- bentuknya harus seni pertunjukan,
- tema terkait semangat kemerdekaan, dan
- mengangkat kearifan lokal setempat.

Skor Penilaian:

Kriteria	Skor
Peserta didik menjawab sesuai dengan perintah	10
Peserta didik menjawab tidak sesuai dengan perintah	5
Peserta didik tidak menjawab	0

14. Sebutkan dua nada yang terdapat dalam musik karawitan!

Jawaban:

Nada slendro dan nada pelog

Penjelasan:

Nada slendro adalah tangga nada yang memiliki pola interval relatif sama, memiliki 5 nada per oktaf, yaitu 1, 2, 3, 4, 5, (C-, D, E+, G, A).

Nada pelog adalah modus tangga nada yang memiliki pola interval besar, terdiri atas 7 nada per oktaf, yaitu 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, (C+, D, E-, F#, G#, A, B).

Skor Penilaian:

Kriteria	Skor
Peserta didik menjawab dua nada dengan tepat	10
Peserta didik menjawab satu nada dengan tepat	5
Peserta didik tidak menjawab atau jawaban salah semua	0

15. Buatlah video seni menggunakan ponsel yang menunjukkan ekspresi penghayatan!

Penjelasan:

- Boleh memilih:
 - Tari: gerakan tari kreasi
 - Musik: demonstrasi alat musik
 - Teater: potongan monolog/baca puisi
- Durasi video maksimum 2 menit
- Tema: cinta Indonesia

(Apabila terkendala alat rekam, dapat presentasi secara langsung di kelas)

Jawaban:

Peserta didik menyerahkan *file* video berupa demonstrasi.

Skor Penilaian:

Kriteria	Skor
Peserta didik menyerahkan video karya sesuai petunjuk	10
Peserta didik menyerahkan video karya tidak sesuai petunjuk	5
Peserta didik tidak menyerahkan video karya	0

L. Refleksi

Seluruh rangkaian materi pada Bab 1 ini telah dipahami oleh peserta didik. Selanjutnya, guru memberikan refleksi kepada peserta didik dengan pertanyaan sebagai berikut.

No.	Materi	Paham dan Menyenangkan	Paham, tetapi Kurang Menyenangkan	Belum Paham, tetapi Menyenangkan	Belum Paham dan Kurang Menyenangkan
1.	Wawasan dan Unsur Seni Pertunjukan				
2.	Sejarah Seni Pertunjukan				
3.	Fungsi Seni Pertunjukan				
4.	Cabang, Jenis, dan Ciri Seni Pertunjukan				

No.	Materi	Paham dan Menyenangkan	Paham, tetapi Kurang Menyenangkan	Belum Paham, tetapi Menyenangkan	Belum Paham dan Kurang Menyenangkan
5.	Estetika Seni Pertunjukan				

Setiap peserta didik mengisi pertanyaan di atas dengan memberikan tanda centang pada kolom pilihannya.

M. Sumber Belajar Utama

Malarsih, Utina, dan Usrek, T. “Penggunaan Media Alam dan Buatan dalam Pendidikan Seni Tari”. *Proceeding SNK-PPM Unes-Undip*, Vol.1 (2018): pp 347-352.

Murgiyanto, Sal. *Pertunjukan Budaya dan Akal Sehat*. Jakarta: FSP IKJ, 2018.

Purba, E.D., dan Barus, H.N. “Implementasi Teknis Dasar Instrumen Terompet pada Mahasiswa Prodi Musik, FSP, ISI Yogyakarta”. *Grenek: Jurnas Seni Musik Prodi Pendidikan Musik FBS Unimed*, Vol.9 No.2 (2020): pp 83-94.

Simatupang, Lono, dkk. *Daya Seni*. Yogyakarta: Pascasarjana UGM, 2017.

Soedarsono, R.M. *Seni Pertunjukan dari Perspektif Politik, Sosial, dan Ekonomi*. Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada University Press, 2003.

Sutantono, Nurul, P. *Produksi Drama Musikal: Dari Ide ke Panggung*. Jakarta: Gramedia, 2016.

Sumarno, Rano. *Metode Planting untuk Penyutradaraan Teater dalam Karya Cipta Seni Pertunjukan*. Yogyakarta: JB Publisher dan FSP ISI Yogyakarta, 2017.

Sumarno, Rano, dkk. *Nusantara dalam Wadantara, Merangkai Nusantara melalui Seni Kolaborasi Wadantara*. Bandung: Sunan Ambu Press, 2021.

Suartaya, Kadek. *Bali Nyala Api Seni*. Bali: Prasasti, 2020.

Yakin, Imal. “Sejarah dan Perkembangan Oboe serta Implementasinya terhadap Teknik Permainan”. *Ekspresi Seni Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Karya Seni*, Vol.13 No.2 (2011): pp 5-16.

Yudiaryani. *Kreativitas Seni dan Kebangsaan*. Yogyakarta: BP. ISI Yogyakarta, 2020.

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2023

Buku Panduan Guru Dasar-Dasar Seni Pertunjukan
untuk SMK/MAK Kelas X

Penulis : Rano Sumarno dan Rifqi Risnadyatul Hudha

ISBN : 978-623-194-393-4 (no.jil.lengkap PDF)
978-623-194-394-1 (jil.1 PDF)

Bab

2

Panduan Khusus

Peluang Bisnis Seni Pertunjukan

A. Pendahuluan

Bab 2 pada buku ini adalah materi peluang bisnis seni pertunjukan. Untuk memaksimalkan proses pembelajaran, guru disarankan menggunakan metode *discovery learning*. Peserta didik dibimbing untuk mencari dan menyelidiki informasi secara sistematis, kritis, dan logis dalam menemukan pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Peserta didik diminta untuk selalu memperbarui pengetahuannya tentang peluang bisnis. Hal ini karena peluang bisnis terus tumbuh dan berkembang.

Sebelum mengajar Bab 2 Peluang Bisnis Seni Pertunjukan, ada beberapa hal yang perlu guru ketahui. Secara garis besar, pada Bab 2 ini peserta didik belajar mengenal peluang bisnis dalam bidang seni pertunjukan. Berikut ini adalah elemen dan capaian pembelajaran Bab 2.

Tabel 2.1 Elemen dan Deskripsi Capaian Pembelajaran Bab 2

Elemen	Capaian Pembelajaran
Profil <i>entrepreneur</i> , peluang usaha, dan pekerjaan/profesi di bidang seni pertunjukan	Lingkup pembelajaran meliputi pekerjaan atau profesi dalam bidang seni pertunjukan, peluang usaha di bidang seni dan ekonomi kreatif untuk membangun visi dan <i>passion</i> , yang diimplementasikan dalam pembelajaran berbasis proyek nyata sebagai simulasi PjBL.
Proses bisnis di industri dan dunia kerja bidang seni pertunjukan	Lingkup pembelajaran meliputi pemahaman peserta didik tentang K3 dan 5R terkait aspek perawatan dan dampak peralatan di bidang seni pertunjukan, proses bisnis di industri atau dunia kerja, pengetahuan tentang kepribadian yang dibutuhkan sebagai bagian dari kemampuan berwirausaha dengan berorientasi pada efektivitas, potensi lokal dan kearifan lokal, serta pengelolaan SDM di industri atau dunia kerja.
Dasar-dasar produksi seni pertunjukan	Lingkup pembelajaran adalah pengenalan dasar-dasar produksi seni pertunjukan, meliputi kegiatan kreatif pengembangan konten, produksi pertunjukan, dan penyajian seni pertunjukan.

Berdasarkan elemen dan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran pada Bab 2 meliputi (1) **memahami** ragam profesi dan keselamatan kerja bidang seni pertunjukan, (2) **memahami** manajemen seni pertunjukan, (3) **menganalisis** peluang usaha dalam bidang seni pertunjukan, dan (4) **merancang** bisnis dalam bidang seni pertunjukan. Empat tujuan pembelajaran tersebut terdapat materi dan tugas-tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik. Tugas-tugas tersebut berupa kegiatan individu dan kegiatan kelompok. Kegiatan individu dinamakan “Kerja Mandiri”, sedangkan kegiatan kelompok dinamakan “Mari Berdiskusi” atau “Mari Beraksi”. Kegiatan-kegiatan tersebut adalah sebagai berikut.

Tabel 2.2 Kegiatan Bab 2

Tujuan Pembelajaran	Mari Berdiskusi/Beraksi	Kerja Mandiri
Memahami ragam profesi dan keselamatan kerja bidang seni pertunjukan	Peserta didik berdiskusi seputar profesi seni pertunjukan berdasarkan pertunjukan yang dilihat.	Peserta didik belajar dari pengalaman orang lain dan melakukan riset karier.
Memahami manajemen seni pertunjukan	Peserta didik belajar menjadi tim produksi yang solid.	Peserta didik belajar memecahkan masalah seputar profesi dan manajemen seni pertunjukan. Peserta didik juga belajar bersikap sesuai etos kerja.
Menganalisis peluang usaha dalam bidang seni pertunjukan	Peserta didik membuat rencana bisnis kelompok.	Peserta didik membuat rencana bisnis individu.
Merancang bisnis dalam bidang seni pertunjukan	Peserta didik bersama kelompoknya melakukan kegiatan simulasi rumah produksi.	Peserta didik membuat merek pribadi sebagai pebisnis lokal dengan kreatif.

Kegiatan tujuan pembelajaran pertama adalah kegiatan menonton seni pertunjukan dan berdiskusi ragam profesi seni pertunjukan. Kegiatan berikutnya adalah kerja mandiri berupa belajar dari pengalaman orang lain dan melakukan riset karier. Pada tujuan pembelajaran tersebut juga ada kegiatan proyek yang terintegrasi Profil Pelajar Pancasila. Proyek tersebut berupa wawancara tokoh dalam bidang seni pertunjukan.

Tujuan pembelajaran kedua adalah memahami manajemen seni pertunjukan. Pada tujuan pembelajaran tersebut, terdapat kegiatan “Kerja Mandiri” berupa belajar memecahkan masalah dan belajar bersikap sesuai etos kerja. Pada tujuan pembelajaran tersebut, terdapat kegiatan “Mari Beraksi” yang berupa kegiatan belajar menjadi tim produksi.

Tujuan pembelajaran ketiga adalah menganalisis peluang usaha dalam bidang seni pertunjukan. Pada tujuan pembelajaran tersebut, terdapat kegiatan “Kerja Mandiri” dan “Mari Beraksi”. Kegiatan “Kerja Mandiri” tersebut berupa membuat rancangan bisnis individu, sedangkan kegiatan “Mari Beraksi” terdapat kegiatan membuat rancangan bisnis kelompok.

Tujuan pembelajaran keempat adalah merancang bisnis dalam bidang seni pertunjukan. Pada tujuan pembelajaran tersebut, terdapat kegiatan “Kerja Mandiri” dan “Mari Beraksi”. Kegiatan “Mari Beraksi” berupa simulasi rumah produksi, sedangkan kegiatan “Kerja Mandiri” terdapat kegiatan membuat merek pribadi sebagai pebisnis seni pertunjukan lokal.

Profil Pelajar Pancasila pada Bab 2 ini meliputi beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berkebinekaan global, bergotong royong, kreatif, bernalar kritis, dan mandiri. Implementasi tersebut adalah sebagai berikut.

Tabel 2.3 Implementasi Profil Pelajar Pancasila dalam Bab 2

Profil Pelajar Pancasila	Implementasi
Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia.	Guru memandu peserta didik bersyukur karena bisa melakukan gerak, menikmati seni pertunjukan, kekayaan budaya, dan sebagainya. Peserta didik belajar menghargai perbedaan dengan orang lain. Peserta didik mendengarkan pendapat temannya, baik itu pendapat yang sama maupun pendapat yang berbeda dengannya. Peserta didik belajar berbicara dengan santun saat berbicara kepada teman, guru, dan wawancara kepada tokoh masyarakat.
Berkebinekaan global	Peserta didik dibimbing untuk menghargai berbagai macam profesi, termasuk profesi seni pertunjukan. Peserta didik dapat menonton, menghargai, dan mensyukuri seni pertunjukan yang ada di daerahnya. Peserta didik merancang bisnis seni pertunjukan lokal dan membuat citra diri sebagai pebisnis seni pertunjukan lokal.
Gotong royong	Peserta didik bekerja sama mendata profesi seni pertunjukan yang dilihat. Peserta didik bekerja sama membuat daftar pertanyaan wawancara tokoh. Peserta didik bekerja sama melakukan wawancara, misalnya ada peserta didik yang mendokumentasikan wawancara, mencatat, dan menggali informasi. Saat kegiatan simulasi rumah produksi, peserta didik mau berbagi tugas atau peran untuk melakukan kegiatan tersebut. Saat kegiatan membuat rancangan bisnis kelompok, peserta didik mau berpartisipasi menyumbang ide-ide kreatif.

Profil Pelajar Pancasila	Implementasi
Kreatif	Peserta didik melakukan riset bisnis baru; mengembangkan pertanyaan wawancara tokoh seni pertunjukan; mengerjakan tugas tim produksi, salah satunya membuat proposal kerja sama atau sponsor; membuat rancangan bisnis; melakukan simulasi rumah produksi; serta kreatif membuat merek pribadi.
Bernalar kritis	Peserta didik bisa memecahkan masalah seputar produksi seni pertunjukan dan belajar bersikap sesuai etos kerja. Peserta didik juga harus bernalar kritis ketika melakukan riset karier dan membuat rancangan bisnis baru.
Mandiri	Peserta didik bisa melakukan kegiatan belajar dari pengalaman orang lain dan riset karier. Pada kegiatan selanjutnya, peserta didik harus mandiri dalam memecahkan masalah seputar manajemen seni pertunjukan dan belajar bersikap sesuai etos kerja. Peserta didik secara mandiri merancang bisnis individu dan membuat merek pribadi sebagai pebisnis seni pertunjukan lokal.

B. Apersepsi

Kegiatan apersepsi pada Buku Siswa dinamakan persiapan belajar. Guru dapat memandu peserta didik dengan mengingat pertunjukan yang pernah mereka lihat atau terlibat di dalam tim produksi, misalnya saat perpisahan sekolah, merayakan hari kemerdekaan, atau ritual keagamaan, baik virtual maupun menonton langsung. Tujuan dari apersepsi ini adalah mengingat pertunjukan seni apa saja yang mereka ketahui. Misalnya, saat merayakan hari kemerdekaan terdapat seni pertunjukan tari nusantara, lagu daerah, atau teater sejarah.

Setelah itu, berikan kesempatan peserta didik bercerita, baik melalui lisan maupun tulisan. Tanyakan kepada peserta didik, apakah mereka pernah terlibat dalam kepanitiaan seni pertunjukan. Bila mereka pernah terlibat, pandulah mereka untuk menceritakannya, baik secara tulisan maupun lisan. Guru dapat memandu mereka bercerita secara bergilir. Tujuannya adalah supaya guru mengetahui pengalaman peserta didik dan semua peserta didik dapat belajar dari pengalaman temannya.

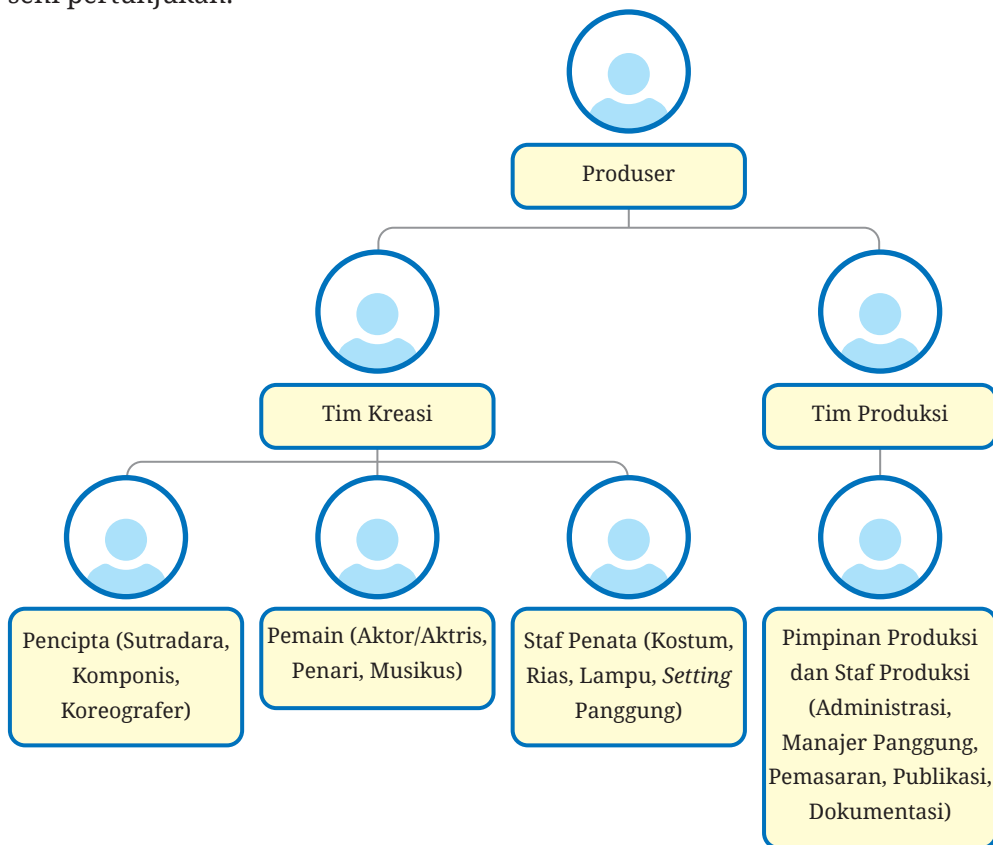
C. Konsep dan Keterampilan Prasyarat

Ada konsep dan keterampilan prasyarat yang diperlukan pada Bab 2, yaitu sebagai berikut.

Prasyarat 1	Prasyarat 2
Peserta didik mengetahui konsep dasar seni pertunjukan pada Bab 1.	Peserta didik wajib menonton seni pertunjukan, baik virtual maupun pertunjukan langsung.

D. Penyajian Materi Esensial

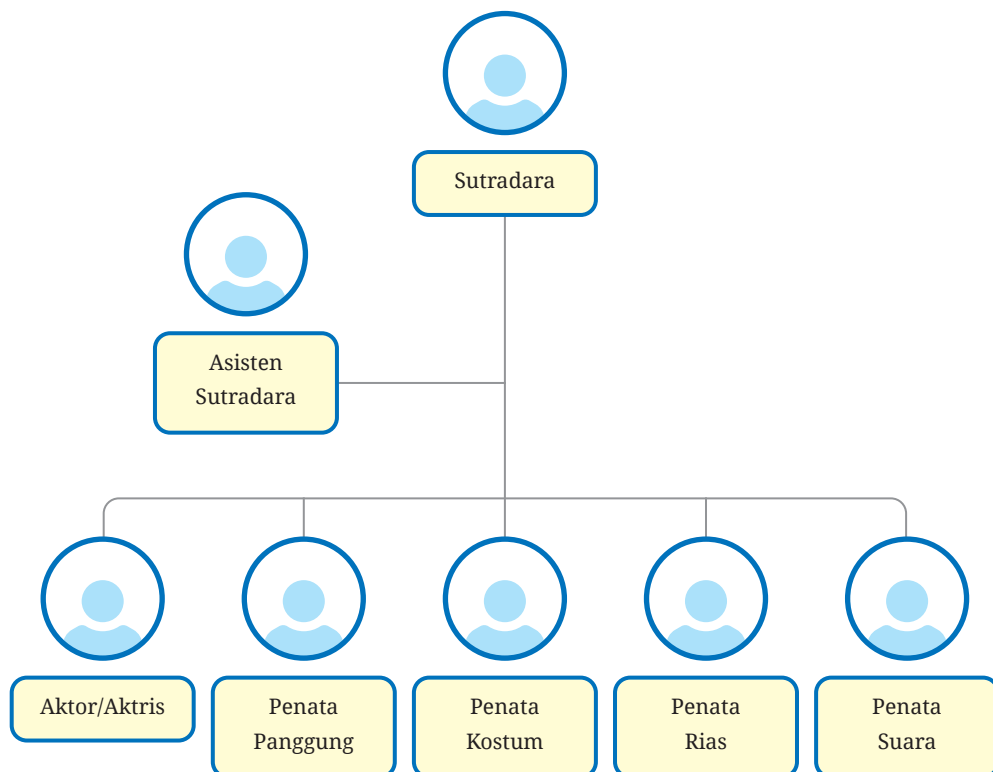
Profesi seni pertunjukan dapat dilihat secara detail pada Keputusan Menteri Ketenagakerjaan Republik Indonesia Nomor 123 Tahun 2019 tentang Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia Kategori Kesenian, Hiburan, dan Kreasi Golongan Pokok Aktivitas Hiburan, Kesenian, dan Aktivitas Bidang Seni Pertunjukan. Secara ringkas, berikut ini adalah struktur organisasi produksi seni pertunjukan.



Gambar 2.1 Struktur Organisasi Produksi Seni Pertunjukan

Produser atau pimpinan produksi berada pada posisi paling atas. Artinya, produser adalah orang yang bertanggung jawab mengatur kinerja pemeranan seni pertunjukan. Menurut Susantono (2016), produser/direktur bertanggung jawab atas seluruh aspek dan kegiatan produksi dari ide hingga ke panggung. Pada bagan tersebut terdapat tim kreasi. Tim kreasi meliputi tim pencipta, tim pemain, dan tim penata. Tim pencipta adalah kreator utama yang terdiri dari sutradara, komponis, dan koreografer. Kreator utama memandu tim pemain untuk melakukan seni pertunjukan. Pemain melakukan seni pertunjukan berdasarkan konsep yang dirancang oleh kreator utama.

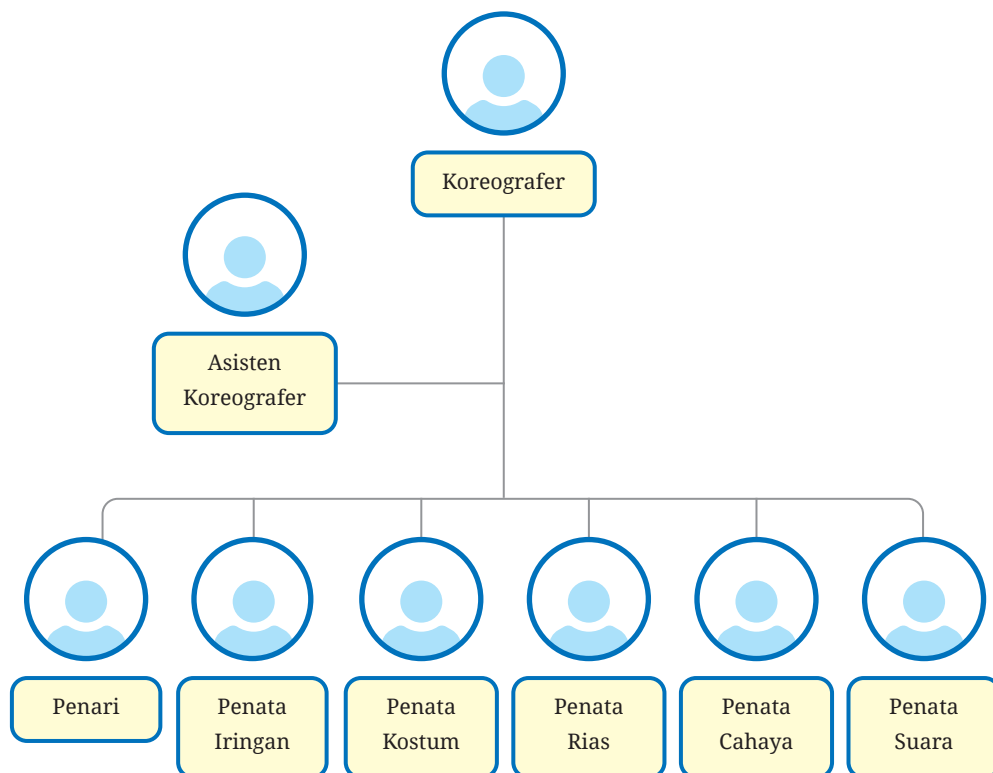
Sutradara, koreografer, dan komponis mempunyai alur dalam menjalankan kinerjanya. Berikut ini adalah alur instruksi dan koordinasi sutradara, koreografer, dan komponis dalam mengelola kerja kreatifnya. Berikut ini adalah alur kerja sutradara.



Gambar 2.2 Alur Kerja Sutradara

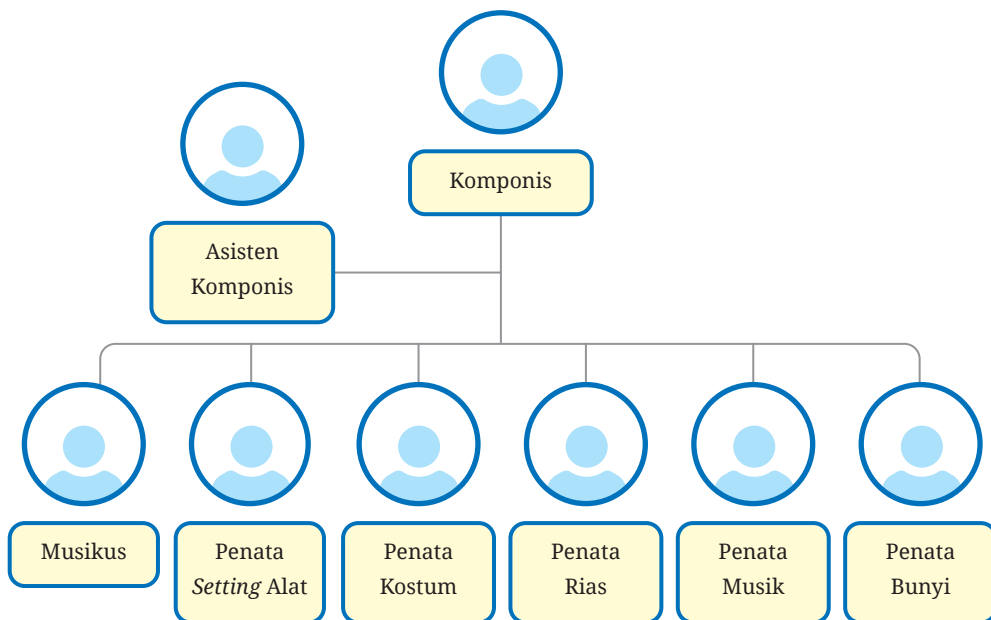
Sutradara berada pada posisi paling atas. Artinya, sutradara bertanggung jawab atas karya teater yang dipertunjukkannya. Sutradara memiliki kewenangan dalam memberikan instruksi atau perintah kepada seluruh tim pertunjukannya. Menurut Endraswara (2011), jika sutradara tidak ada atau

tidak dapat hadir, sebaiknya ada sistem sutradara. Sutradara adalah figur yang penting, biar pun posisinya ada di belakang panggung. Tim/orang-orang yang bekerja sama dengan sutradara adalah asisten sutradara, aktor/aktris, penata panggung, penata kostum, penata rias, dan penata suara. Tim tersebut saling berkoordinasi secara langsung tanpa perlu perantara. Berikut ini adalah alur instruksi dan koordinasi koreografer dalam mengelola kerja kreatifnya.



Gambar 2.3 Alur Kerja Koreografer

Posisi koreografer berada pada posisi paling atas. Artinya, koreografer adalah orang yang bertanggung jawab atas karya tari yang dipertunjukkannya. Menurut Pendiri Jakarta Movement of Inspiration (JKTMOVEIN), Susantono (2016) menyatakan bahwa koreografer bertanggung jawab atas penciptaan dan pengonsepan gaya fisik dan gerakan. Koreografer memiliki kewenangan dalam memberikan instruksi atau perintah kepada seluruh tim pertunjukannya. Tim/orang-orang yang bekerja sama dengan koreografer adalah asisten koreografer, penata iringan, penata kostum, penata rias, penata cahaya, dan penata suara. Tim tersebut saling berkoordinasi secara langsung tanpa perlu perantara. Berikut ini adalah alur instruksi dan koordinasi komponis dalam mengelola kerja kreatifnya.



Gambar 2.4 Alur Kerja Komponis

Posisi komponis berada pada posisi paling atas. Artinya, komponis adalah orang yang bertanggung jawab atas karya musik yang dipertunjukkannya. Komponis memiliki kewenangan dalam memberikan instruksi atau perintah kepada seluruh tim pertunjukannya. Tim/orang-orang yang bekerja sama dengan komponis adalah asisten komponis, penata *setting* alat, penata kostum, penata rias, penata alat musik, dan penata bunyi. Tim tersebut saling berkordinasi secara langsung tanpa perlu perantara. Berikut ini adalah kompetensi yang harus dimiliki oleh sutradara, koreografer, dan komponis adalah sebagai berikut.

Bila ingin membaca elemen kompetensi yang lebih detail, guru dapat memindai QR berikut. Namun, guru disarankan mengecek SKKNI secara berkala di laman Kementerian Ketenagakerjaan Republik Indonesia. Bila ada versi terbaru, bacalah SKKNI yang terbaru.

<p>SKKNI Bidang Seni Pertunjukan</p>  <p>https://bit.ly/3cvhP9H</p>	<p>SKKNI Bidang Seni Musik</p>  <p>https://bit.ly/3wK9Koj</p>
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------



E. Asesmen Diagnosis

Asesmen awal pada Bab 2 ini adalah mendata profesi apa saja yang terlibat dalam produksi seni pertunjukan sesuai yang peserta didik tonton. Oleh karena itu, peserta didik harus menonton seni pertunjukan terlebih dahulu, baik menonton secara virtual maupun menonton langsung.

Pandulah peserta didik menonton seni pertunjukan yang ada di daerah peserta didik dan guru tinggal. Peserta didik dan guru juga dapat menonton secara virtual. Pada kegiatan asesmen awal, terdapat pranala video seni pertunjukan, guru dapat memindai QR tersebut. Kemudian, peserta didik dan guru dapat menonton bersama. QR tersebut adalah sebagai berikut.



Bila di daerah atau di sekolah guru sedang terkendala jaringan internet, guru dapat mengunjungi seni pertunjukan secara langsung yang ada di daerah sekitar tempat tinggal. Namun, alangkah baiknya bila peserta didik dapat menonton seni pertunjukan secara virtual dan secara langsung agar peserta didik mempunyai referensi seni pertunjukan yang lebih banyak.

Alternatif Pembelajaran

Bila di sekolah tidak ada jaringan internet, peserta didik dapat menonton seni pertunjukan yang ada di daerahnya, salah satunya di gedung kesenian. Guru dapat memberi arahan keamanan peserta didik dan apa saja yang harus diamati saat menonton seni pertunjukan.

Setelah kegiatan menonton, peserta didik dipandu membentuk kelompok. Tiap kelompok terdiri dari 2-3 orang. Kegiatan mereka adalah mendiskusikan profesi yang ada dalam bidang seni pertunjukan sesuai hasil pengamatan mereka. Cara memberi skor pada asesmen tersebut adalah sebagai berikut.

Tabel 2.4 Pemberian Skor pada Asesmen Diagnosis

No.	Pertanyaan dan Jawaban	Skor														
1.	<p>Diskusikanlah bersama temanmu! Profesi apa saja yang kalian lihat pada pertunjukan tersebut, baik di belakang panggung maupun di depan panggung? Berikan jawabanmu dengan mencentang (√).</p> <p>Jawaban:</p> <table border="0"> <tr> <td><input checked="" type="checkbox"/> Sutradara</td> <td><input checked="" type="checkbox"/> Pemain musik</td> </tr> <tr> <td><input checked="" type="checkbox"/> Penari</td> <td><input checked="" type="checkbox"/> Penulis naskah</td> </tr> <tr> <td><input checked="" type="checkbox"/> Penata rias</td> <td><input type="checkbox"/> Dokter</td> </tr> <tr> <td><input checked="" type="checkbox"/> Aktor dan aktris</td> <td><input checked="" type="checkbox"/> Penata kostum</td> </tr> <tr> <td><input checked="" type="checkbox"/> Penata lampu</td> <td><input checked="" type="checkbox"/> Penata panggung</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/> Seniman patung</td> <td><input type="checkbox"/> Ilustrator</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/> Desain grafis</td> <td><input checked="" type="checkbox"/> Pimpinan produksi</td> </tr> </table>	<input checked="" type="checkbox"/> Sutradara	<input checked="" type="checkbox"/> Pemain musik	<input checked="" type="checkbox"/> Penari	<input checked="" type="checkbox"/> Penulis naskah	<input checked="" type="checkbox"/> Penata rias	<input type="checkbox"/> Dokter	<input checked="" type="checkbox"/> Aktor dan aktris	<input checked="" type="checkbox"/> Penata kostum	<input checked="" type="checkbox"/> Penata lampu	<input checked="" type="checkbox"/> Penata panggung	<input type="checkbox"/> Seniman patung	<input type="checkbox"/> Ilustrator	<input type="checkbox"/> Desain grafis	<input checked="" type="checkbox"/> Pimpinan produksi	<ul style="list-style-type: none"> - Skor 20 untuk 10 centang dengan benar. - Skor 15 untuk 8-6 centang dengan benar. - Skor 10 untuk 5-3 centang dengan benar. - Skor 5 untuk 2-1 centang dengan benar. - Skor 0 untuk kelompok yang tidak menjawab pertanyaan.
<input checked="" type="checkbox"/> Sutradara	<input checked="" type="checkbox"/> Pemain musik															
<input checked="" type="checkbox"/> Penari	<input checked="" type="checkbox"/> Penulis naskah															
<input checked="" type="checkbox"/> Penata rias	<input type="checkbox"/> Dokter															
<input checked="" type="checkbox"/> Aktor dan aktris	<input checked="" type="checkbox"/> Penata kostum															
<input checked="" type="checkbox"/> Penata lampu	<input checked="" type="checkbox"/> Penata panggung															
<input type="checkbox"/> Seniman patung	<input type="checkbox"/> Ilustrator															
<input type="checkbox"/> Desain grafis	<input checked="" type="checkbox"/> Pimpinan produksi															

No.	Pertanyaan dan Jawaban	Skor
2.	<p>Berdasarkan pengamatanmu, tulislah profesi apa saja yang ada di depan panggung!</p> <p>Jawaban:</p> <ol style="list-style-type: none"> Penari Aktor/aktris Pemain musik 	<ul style="list-style-type: none"> - Skor 20 untuk kelompok yang menjawab 3 profesi dengan benar. - Skor 10 untuk kelompok yang menjawab 2 profesi dengan benar. - Skor 5 untuk kelompok yang menjawab 1 profesi dengan benar. - Skor 0 untuk kelompok yang tidak menjawab/jawabannya salah.
3.	<p>Berdasarkan pengamatanmu, tulislah profesi apa saja yang ada di belakang panggung!</p> <p>Jawaban:</p> <ol style="list-style-type: none"> Pimpinan produksi Sutradara Komponis Koreografer Penata kostum Penata rias 	<ul style="list-style-type: none"> - Skor 60 untuk kelompok yang menjawab 6 profesi dengan benar. - Skor 50 untuk kelompok yang menjawab 5 profesi dengan benar. - Skor 40 untuk kelompok yang menjawab 4 profesi dengan benar. - Skor 30 untuk kelompok yang menjawab 3 profesi dengan benar. - Skor 20 untuk kelompok yang menjawab 2 profesi dengan benar. - Skor 10 untuk kelompok yang menjawab 1 profesi dengan benar. - Skor 0 untuk kelompok yang tidak menjawab/jawabannya salah.
<p>Total skor bila peserta didik dapat menjawab dengan sempurna adalah 100</p>		

F. Panduan Pembelajaran

Terdapat empat tujuan pembelajaran pada Bab 2 ini, yaitu (1) memahami ragam profesi dan keselamatan kerja bidang seni pertunjukan, (2) memahami manajemen seni pertunjukan, (3) menganalisis peluang usaha dalam bidang seni pertunjukan, dan (4) merancang bisnis dalam bidang seni pertunjukan. Tiap tujuan pembelajaran dinamakan pembelajaran 1, pembelajaran 2, dan seterusnya. Berikut ini adalah keterangan yang lebih detail.

Pembelajaran 1 adalah kegiatan untuk tujuan pembelajaran memahami ragam profesi dan keselamatan kerja dalam bidang seni pertunjukan. Pembelajaran 2 adalah kegiatan untuk tujuan pembelajaran memahami manajemen seni pertunjukan. Pembelajaran 3 adalah kegiatan untuk tujuan pembelajaran menganalisis peluang usaha dalam bidang seni pertunjukan. Pembelajaran 4 adalah merancang bisnis dalam bidang seni pertunjukan. Agar lebih mudah memahaminya, guru dapat melihat tabel berikut.

Tabel 2.5 Tujuan Pembelajaran

Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
Pembelajaran 1	Memahami ragam profesi dan keselamatan kerja bidang seni pertunjukan
Pembelajaran 2	Memahami manajemen seni pertunjukan
Pembelajaran 3	Menganalisis peluang usaha dalam bidang seni pertunjukan
Pembelajaran 4	Merancang bisnis dalam bidang seni pertunjukan

Berikut adalah langkah-langkah pembelajaran tersebut.

PEMBELAJARAN 1

Memahami Ragam Profesi dan Keselamatan Kerja Bidang Seni Pertunjukan

Alokasi waktu: 2 × 45 menit

Persiapan Mengajar

Ini adalah kegiatan pertama dalam Bab 2. Berikut ini adalah hal-hal yang harus dipersiapkan sebelum mengajar.

1. Pastikan jaringan internet terkoneksi dengan bagus untuk menonton video virtual.

2. Bila tidak ada jaringan internet, guru bisa menonton pertunjukan di daerah sekitar sekolah, misalnya di gedung kesenian daerah. Pastikan waktu dan tempat menonton. Pilihlah pertunjukan yang cocok untuk anak usia SMK kelas X.
3. Bila ada koneksi internet yang bagus dan ada seni pertunjukan yang menarik, usahakan menonton keduanya. Artinya, guru perlu menyiapkan dua pertunjukan, pertunjukan virtual dan pertunjukan langsung.

Kegiatan Pembuka

Alokasi waktu: 15 menit

Sebelum pembelajaran inti dimulai, lakukan kegiatan pembuka berikut.

1. Bukalah pembelajaran dengan doa dan ajak peserta didik untuk mensyukuri nikmat Tuhan.
2. Selanjutnya, berilah semangat belajar kepada peserta didik, bisa berupa yel-yel, kata-kata bijak, pantun, ataupun cerita singkat tentang motivasi hidup.
3. Jelaskan kepada peserta didik tujuan pembelajaran yang akan disampaikan, yaitu memahami profesi dan keselamatan kerja dalam bidang seni pertunjukan.
4. Berilah pertanyaan pemantik untuk memotivasi peserta didik mendalami materi yang akan disampaikan. Contoh pertanyaannya adalah sebagai berikut.
 - a. Profesi apa yang kamu minati dalam bidang seni pertunjukan?
 - b. Apakah kamu tahu tugas-tugas profesi dalam bidang seni pertunjukan?
5. Kemudian, berilah kesempatan kepada peserta didik untuk menjawab pertanyaan pemantik.
6. Arahkan peserta didik untuk membentuk kelompok diskusi.
7. Sebelum peserta didik menonton video, lakukanlah hal-hal berikut. Pandulah peserta didik memahami pertanyaan pada kolom “Mari Berdiskusi”. Tujuannya adalah agar peserta didik mengetahui apa yang akan diamati ketika mereka menonton. Berikut ini adalah pertanyaan tersebut.



Mari Berdiskusi

1. Diskusikanlah bersama temanmu! Profesi apa saja yang kalian lihat pada pertunjukan tersebut, baik di belakang panggung maupun di depan panggung? Berikan jawabanmu dengan mencentang (✓).

Sutradara

Pemain musik

Penari

Penulis naskah

Penata rias

Dokter

Aktor dan aktris

Penata kostum

Penata lampu

Penata panggung

Seniman patung

Ilustrator

Desain grafis

Pimpinan produksi

2. Berdasarkan pengamatanmu, tuliskan profesi apa saja yang ada di depan panggung!

a.

d.

b.

e.

c.

f.

3. Berdasarkan pengamatanmu, tuliskan profesi apa saja yang ada di belakang panggung!

a.

f.

b.

c.

d.

e.

8. Sampaikan kepada peserta didik bila mereka akan bekerja secara kelompok. Pada pembelajaran ini, peserta didik dapat menerapkan Profil Pelajar Pancasila, yaitu gotong royong, menghargai pendapat orang lain, dan berpikir kritis.

Kegiatan Inti

Alokasi waktu: 60 menit

Kegiatan pertama Bab 2 dengan tujuan pembelajaran memahami profesi dan keselamatan kerja dalam bidang seni pertunjukan adalah sebagai berikut.

1. Guru dan peserta didik bisa menonton seni pertunjukan bersama-sama, baik secara virtual maupun secara langsung. Bila di sekolah guru tidak ada jaringan internet, guru dapat menonton langsung, tanpa menonton secara virtual.
2. Pandulah peserta didik memahami materi yang ada di kotak informasi. Kotak tersebut berisi informasi profesi serta kesehatan dan keselamatan kerja dalam bidang seni pertunjukan.
3. Setelah itu, pandulah peserta didik melakukan kegiatan individu atau kegiatan “Kerja Mandiri”, yaitu belajar dari pengalaman orang lain dan riset karier. Kegiatan belajar dari pengalaman orang lain adalah kegiatan mencari informasi seputar pengalaman orang yang berprofesi sama dengan bakat dan minat masing-masing peserta didik. Informasi tersebut bisa didapatkan dari majalah, koran, buku, internet, atau wawancara langsung. Misalnya, ada peserta didik yang ingin menjadi komponis, kemudian dia wawancara Erwin Gutawa untuk mencari informasi pengalaman baik dan pengalaman buruk seputar profesi komponis.
4. Setelah kegiatan tersebut selesai, peserta didik dipandu berkelompok sebanyak 5-6 orang untuk melakukan kegiatan proyek. Pandulah peserta didik mengembangkan pertanyaan untuk menggali informasi seputar profesi, keselamatan kerja, dan manajemen kerja dalam bidang seni pertunjukan. Pada bagian ini, guru dapat melakukan penanaman Profil Pelajar Pancasila. Misalnya, guru dapat menanamkan sikap dan tutur kata yang sopan dan santun dalam melakukan wawancara tokoh. Peserta didik dapat melaporkan hasil wawancara berupa tulisan, foto, atau video.
5. Kegiatan berikutnya adalah presentasi hasil wawancara. Peserta didik dapat menampilkan hasil wawancaranya, baik berupa tulisan, foto, maupun video. Kemudian, pandulah peserta didik mengisi rapor proyek dengan jujur. Kemudian, ajaklah mereka mengevaluasi kegiatan secara lisan.

Kegiatan Penutup

Alokasi waktu: 15 menit

Kegiatan penutup pada pembelajaran ini adalah merefleksi kegiatan yang sudah dilakukan, memotivasi peserta didik, dan memberi gambaran apa yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya. Berikut ini adalah langkah-langkah kegiatan tersebut.

1. Untuk kegiatan refleksi, guru dapat melakukan hal-hal berikut.
 - a. Mintalah peserta didik dengan sukarela mengungkapkan profesi apa yang dia sukai dan apa alasannya.
 - b. Kemudian, mintalah peserta didik dengan sukarela menceritakan kesan saat melakukan wawancara tokoh.
 - c. Guru juga dapat memberi pertanyaan apa yang kamu dapatkan dari pembelajaran ini.
2. Guru menginformasikan secara singkat seputar materi pada pertemuan selanjutnya.
3. Selanjutnya, berilah semangat belajar kepada peserta didik, bisa berupa yel-yel, kata-kata bijak, pantun, ataupun cerita singkat tentang motivasi hidup.
4. Akhiri pertemuan ini dengan doa dan ajak peserta didik untuk mensyukuri nikmat Tuhan atas kelancaran pembelajaran hari ini.

PEMBELAJARAN 2

Memahami Manajemen Seni Pertunjukan

Alokasi waktu: 2 × 45 menit

Persiapan Mengajar

Ini adalah kegiatan yang bertujuan untuk memahami manajemen seni pertunjukan. Persiapan mengajar yang dapat guru lakukan adalah membuat peta kelompok yang homogen agar tiap peserta didik dapat berpartisipasi dalam kelompoknya.

Kegiatan Pembuka

Alokasi waktu: 15 menit

Sebelum pembelajaran inti dimulai, lakukan kegiatan pembuka berikut.

1. Bukalah pembelajaran dengan doa dan ajak peserta didik untuk mensyukuri nikmat Tuhan.
2. Selanjutnya, berilah semangat belajar kepada peserta didik, bisa berupa yel-yel, kata-kata bijak, pantun, ataupun cerita singkat tentang motivasi hidup.
3. Jelaskan kepada peserta didik tujuan pembelajaran yang akan disampaikan, yaitu memahami manajemen seni pertunjukan.
4. Kemudian, berikan pertanyaan berikut untuk mengetahui minat peserta didik. Pertanyaan tersebut adalah sebagai berikut.
 - a. Seandainya kamu terlibat dalam panitia produksi seni pertunjukan, hal apa yang perlu dipersiapkan?
 - b. Peran apa yang ingin kamu ambil dalam kepanitian tersebut dan apa alasannya?
5. Setelah peserta didik menjawab secara tertulis, berikanlah kesempatan kepada mereka untuk mengungkapkan secara lisan. Berikanlah kesempatan teman-temannya memberi tanggapan dengan santun.

Kegiatan Inti

Alokasi waktu: 60 menit

Kegiatan kedua Bab 2 dengan tujuan pembelajaran memahami manajemen seni pertunjukan adalah sebagai berikut.

1. Setelah melakukan kegiatan pembuka, guru dapat memandu peserta didik memahami materi manajemen seni pertunjukan yang ada di kotak informasi.
2. Setelah itu, terdapat kegiatan individu atau “Kerja Mandiri” yang berupa memecahkan masalah dalam bisnis seni pertunjukan dan belajar bersikap sesuai etos kerja.
3. Kegiatan selanjutnya adalah kegiatan kelompok atau “Mari Beraksi”. Kegiatan ini bertujuan untuk belajar memanajemen jadwal kegiatan, membuat proposal kegiatan, dan membuat bagan kerja sama produksi seni pertunjukan. Petakanlah kelompok yang homogen.
4. Kegiatan selanjutnya adalah mempresentasikan hasil kerja. Berikan kesempatan kelompok untuk mempresentasikan hasil kerjanya dan berikan kesempatan kelompok lain untuk menanggapi dengan santun.

Kegiatan Penutup

Alokasi waktu: 15 menit

Kegiatan penutup pada pembelajaran kali ini adalah merefleksi kegiatan yang sudah dilakukan, memotivasi peserta didik, dan memberi gambaran apa yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya. Berikut ini adalah langkah-langkah kegiatan tersebut.

1. Guru dapat memberikan pertanyaan refleksi sebagai berikut.
 - a. Apakah kalian menyukai kegiatan tim produksi?
 - b. Apa alasan kalian menyukai atau tidak menyukainya?
 - c. Apa yang kalian dapatkan dari pembelajaran ini?
2. Guru menginformasikan secara singkat terkait materi pada pertemuan selanjutnya.
3. Selanjutnya, berilah kembali semangat belajar kepada peserta didik, bisa berupa yel-yel, kata-kata bijak, pantun, ataupun cerita singkat tentang motivasi hidup.
4. Akhiri pertemuan ini dengan doa dan ajak peserta didik untuk mensyukuri nikmat Tuhan atas kelancaran pembelajaran hari ini.

PEMBELAJARAN 3

Menganalisis Peluang Usaha dalam Bidang Seni Pertunjukan

Alokasi waktu: 2 × 45 menit

Persiapan Mengajar

Kali ini mengajar dengan tujuan pembelajaran menganalisis usaha dalam bidang seni pertunjukan. Peserta didik perlu referensi ragam seni pertunjukan agar mereka dapat menciptakan bisnis baru. Berikut ini adalah hal-hal yang harus dipersiapkan sebelum mengajar.

1. Pastikan jaringan internet terkoneksi dengan bagus untuk menonton video virtual. Usahakan peserta didik dapat mencontoh pertunjukan yang bervariasi, misalnya seni pertunjukan yang ditampilkan oleh pertunjukan individu maupun kelompok.
2. Bila tidak ada jaringan internet, guru bisa menonton pertunjukan di daerah sekitar sekolah, misalnya di gedung kesenian daerah. Pastikan waktu dan tempat menonton. Pilihlah pertunjukan yang cocok untuk anak usia SMK kelas X.

3. Bila ada koneksi internet yang bagus dan ada seni pertunjukan yang menarik, usahakan menonton keduanya. Artinya, guru perlu menyiapkan dua pertunjukan, pertunjukan virtual dan pertunjukan langsung.

Kegiatan Pembuka

Alokasi waktu: 15 menit

Sebelum pembelajaran inti dimulai, lakukan kegiatan pembuka berikut.

1. Bukalah pembelajaran dengan doa dan ajak peserta didik untuk bersyukur nikmat Tuhan.
2. Selanjutnya, berilah semangat belajar kepada peserta didik, bisa berupa yel-yel, kata-kata bijak, pantun, ataupun cerita singkat tentang motivasi hidup.
3. Jelaskan kepada peserta didik tujuan pembelajaran yang akan disampaikan, yaitu menganalisis peluang usaha dalam bidang seni pertunjukan.
4. Jelaskan kegiatan yang akan dilakukan pada kegiatan inti, yaitu membedakan pertunjukan virtual dan langsung, membuat rencana bisnis individu, dan membuat rencana bisnis kelompok.
5. Setelah itu, mintalah peserta didik mengerjakan kolom perbedaan pertunjukan virtual dan pertunjukan langsung.
6. Setelah peserta didik mengerjakan, guru dapat memberi gambaran tentang perbedaan pertunjukan virtual dan pertunjukan langsung. Gambaran tersebut adalah berikut.

Ada perbedaan pengemasan pada pertunjukan virtual dan pertunjukan langsung. Hal tersebut juga memengaruhi kegiatan produksi. Pada produksi pertunjukan virtual, terdapat tim produksi yang bertugas mengedit video, sedangkan pada kegiatan pertunjukan langsung tidak ada profesi tersebut. Alat-alat yang digunakan saat pertunjukan virtual dan langsung juga berbeda. Misalnya, pada pertunjukan virtual memerlukan lampu yang lebih sederhana dan panggung yang dapat didesain mini, sedangkan pertunjukan langsung yang dihadiri ribuan penonton dapat menggunakan desain panggung yang lebih luas, dan lampu sorot yang digunakan juga menyesuaikan panggung tersebut.

Kegiatan Inti

Alokasi waktu: 60 menit

Kegiatan ketiga Bab 2 dengan tujuan pembelajaran memahami manajemen seni pertunjukan adalah sebagai berikut.

1. Guru dan peserta didik menonton seni pertunjukan, baik secara virtual maupun menonton pertunjukan langsung, baik pertunjukan individu maupun kelompok.
2. Kegiatan selanjutnya, peserta didik menulis hasil pengamatan pada tabel. Berikut ini adalah tabel pengamatan aspek yang harus diamati ketika menonton seni pertunjukan virtual dan pertunjukan langsung.

Tabel 2.6 Aspek yang Harus Diamati ketika Menonton Seni Pertunjukan

Aspek	Pertunjukan Virtual	Pertunjukan Langsung
Penonton	Penonton hadir secara virtual. Jumlahnya dapat dilihat pada laman video.	Penonton hadir di depan panggung. Jumlahnya dapat dihitung berdasarkan penjualan tiket atau data administrasi.
Alat pertunjukan yang digunakan	Menggunakan lampu yang berukuran kecil dan menyesuaikan alat rekam video.	Menggunakan lampu sorot panggung yang memadai panggung.
Panggung	Desain lebih kecil daripada pertunjukan langsung.	Desain lebih besar daripada pertunjukan virtual.
Tim produksi	Tim produksi virtual bisa dilakukan dengan tim produksi yang tidak sekompleks pertunjukan langsung. Pada produksi ini, aktor pun dapat merangkap menjadi penata panggung. Video bisa diedit untuk kesempurnaan.	Tim produksi yang kompleks, termasuk manajer panggung. Pertunjukan langsung ditonton langsung oleh penonton. Jadi, tim produksi harus menghindari kesalahan. Oleh karena itu, pertunjukan langsung harus mempunyai manajer panggung.

3. Kemudian, pandulah peserta didik memahami kotak informasi yang berisi peluang bisnis, baik kelompok maupun individu.

4. Selanjutnya, peserta didik mengerjakan kegiatan individu, yaitu membuat rencana bisnis individu. Peserta didik membuat rencana bisnis individu dengan panduan tabel. Mintalah ia mengisi tabel tersebut.
5. Pandulah peserta didik membentuk kelompok yang terdiri atas 5-6 orang. Kemudian, pandulah peserta didik membuat rencana bisnis kelompok. Masing-masing kelompok membuat rencana bisnis individu dengan panduan tabel. Mintalah mereka mengisi tabel tersebut.

Kegiatan Penutup

Alokasi waktu: 15 menit

Kegiatan penutup pada pembelajaran kali ini adalah merefleksi kegiatan yang sudah dilakukan, memotivasi peserta didik, dan memberi gambaran apa yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya. Berikut ini adalah langkah-langkah kegiatan tersebut.

1. Guru dapat memberikan refleksi berikut.
 - a. Dalam bidang seni pertunjukan, bisnis baru apa yang cocok dikembangkan saat ini?
 - b. Bagaimana cara memasarkannya?
 - c. Apakah kamu optimis kalau bisnismu akan berhasil?
 - d. Pelajaran apa yang kamu dapatkan dari pembelajaran hari ini?
2. Guru menginformasikan secara singkat terkait materi pada pertemuan selanjutnya.
3. Selanjutnya, berilah kembali semangat belajar kepada peserta didik, bisa berupa yel-yel, kata-kata bijak, pantun, ataupun cerita singkat tentang motivasi hidup.
4. Akhiri pertemuan ini dengan doa dan ajak peserta didik untuk mensyukuri nikmat Tuhan atas kelancaran pembelajaran hari ini.

PEMBELAJARAN 4

Merancang Bisnis dalam Bidang Seni Pertunjukan

Alokasi waktu: 2 × 45 menit

Persiapan Mengajar

Ini adalah kegiatan yang bertujuan untuk merancang bisnis dalam bidang seni pertunjukan. Persiapan mengajar yang dapat guru lakukan adalah membuat

peta kelompok yang homogen agar tiap peserta didik dalam kelompok dapat berpartisipasi.

Kegiatan Pembuka

Alokasi waktu: 15 menit

Sebelum pembelajaran inti dimulai, lakukan kegiatan pembuka berikut.

1. Bukalah pembelajaran dengan doa dan ajak peserta didik untuk mensyukuri nikmat Tuhan.
2. Selanjutnya, berilah semangat belajar kepada peserta didik, bisa berupa yel-yel, kata-kata bijak, pantun, ataupun cerita singkat tentang motivasi hidup.
3. Jelaskan kepada peserta didik seputar tujuan pembelajaran yang akan disampaikan, yaitu menganalisis peluang usaha dalam bidang seni pertunjukan.
4. Jelaskan rangkaian kegiatan pada kegiatan inti, yaitu kegiatan kelompok berupa simulasi rumah produksi dan kegiatan individu berupa membuat merek pribadi. Kegiatan simulasi rumah produksi merupakan kegiatan yang menggambarkan proses produksi. Tujuan kegiatan tersebut adalah agar peserta didik mengetahui gambaran proses produksi seni pertunjukan. Tujuan kegiatan membuat merek pribadi adalah agar peserta didik bisa membuka peluang bisnis seni pertunjukan, dimulai dari membuat merek pribadi di media sosial dan biodata atau riwayat hidup.

Kegiatan Inti

Alokasi waktu: 60 menit

Berikut ini adalah langkah-langkah kegiatan simulasi rumah produksi.

1. Pandulah peserta didik membentuk kelompok. Tiap kelompok terdiri dari 10-15 orang.
2. Masing-masing kelompok memilih jenis proyek pertunjukan.
3. Setelah memilih jenis proyek, pandulah peserta didik menulis profesi dan nama yang berperan menjadi profesi tersebut.
4. Setelah itu, peserta didik menulis profesi, nama, dan kegiatan/pekerjaannya dengan rinci.
5. Setelah memilih proyek dan membentuk tim produksi, masing-masing profesi koordinasi untuk melakukan kegiatan sesuai dengan tugasnya. Misalnya, tim penari menciptakan gerakan tari, sekretaris membuat

proposal, sutradara memandu aktor/aktris bermain peran, dan pimpinan produksi memimpin kegiatan produksi. Pada kegiatan ini, tiap kelompok harus bisa menggambarkan suasana produksi seni pertunjukan, baik virtual maupun pertunjukan secara langsung.

6. Kegiatan selanjutnya adalah presentasi. Seolah-olah kelas adalah rumah produksi. Pandulah peserta didik bergerak atau berdialog yang bisa menggambarkan rumah produksi.

Berikut ini adalah langkah-langkah kegiatan individu berupa membuat merek pribadi.

1. Lakukanlah penanaman pemahaman tentang pentingnya membuat merek pribadi/*personal branding*.
2. Kemudian, pandulah peserta didik membuat merek pribadi di media sosial.
3. Mintalah mereka membangun citra diri sebagai pebisnis seni pertunjukan melalui media sosial, mulai dari menulis biodata di media sosial hingga unggahan video, foto, dan tulisan pada media sosial.
4. Bila di sekolah tidak ada akses internet, peserta didik bisa membuat profil diri yang ditulis di kertas yang mencitrakan dirinya sebagai pebisnis seni pertunjukan.
5. Pandulah peserta didik mencantumkan kelebihanannya agar profil dirinya menarik.

Kegiatan Penutup

Alokasi waktu: 15 menit

Kegiatan penutup pada pembelajaran kali ini adalah merefleksi kegiatan yang sudah dilakukan, memotivasi peserta didik, dan memberi gambaran apa yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya. Berikut ini adalah langkah-langkah kegiatan tersebut.

1. Guru dapat memberikan refleksi berikut.
 - a. Apakah kalian sudah dapat membedakan kebutuhan tim produksi pertunjukan virtual dan pertunjukan langsung?
 - b. Produksi pertunjukan virtual memerlukan profesi apa saja yang terlibat?
 - c. Produksi pertunjukan langsung memerlukan profesi apa saja yang terlibat?
 - d. Produksi pertunjukan ritual agama memerlukan profesi apa saja yang terlibat?

- e. Apakah merek pribadi media sosial/CV yang kamu buat sudah menarik?
- f. Pembelajaran apa yang kamu dapatkan pada pelajaran hari ini?
2. Guru menginformasikan secara singkat seputar materi pada pertemuan selanjutnya.
3. Selanjutnya berilah kembali semangat belajar kepada peserta didik, bisa berupa yel-yel, kata-kata bijak, pantun, ataupun cerita singkat tentang motivasi hidup.
4. Akhiri pertemuan ini dengan doa dan ajak peserta didik untuk mensyukuri nikmat Tuhan atas kelancaran pembelajaran hari ini.

G. Penanganan Peserta Didik

Penanganan peserta didik pada pembelajaran Bab 2 adalah sebagai berikut.

1. Ketika melakukan kegiatan menonton seni pertunjukan, kondisikanlah peserta didik dengan tertib. Sebelum peserta didik menonton, pastikan mereka tahu apa yang akan mereka amati (profesi seni pertunjukan).
2. Ketika peserta didik akan melakukan wawancara tokoh pegiat seni pertunjukan, bekalilah peserta didik dengan sikap Profil Pelajar Pancasila, misalnya tata cara wawancara yang baik dan sopan.
3. Kemudian, pandulah peserta didik membuat pertanyaan yang akan ditanyakan kepada tokoh. Pertanyaan tersebut harus menarik dan bisa menambah wawasan seputar profesi, pengalaman kerja, manajemen seni pertunjukan, dan keselamatan kerja.
4. Pada kegiatan simulasi rumah produksi, pandulah peserta didik membentuk kelompok. Tiap kelompok terdiri dari 10-15 orang. Pada kegiatan ini peserta didik membentuk kelompok besar karena pada kegiatan produksi melibatkan banyak profesi. Pandulah peserta didik memperagakan profesi tersebut. Seolah-olah kelas adalah benar-benar seperti rumah produksi seni pertunjukan. Peserta didik boleh memakai kostum yang sesuai dengan perannya. Di bagian ini, guru dapat menilai Profil Pelajar Pancasila berupa, gotong royong dan percaya diri.

H. Pengayaan dan Remedial

Berikut ini adalah pengayaan dan remedial yang dapat dilakukan pada Bab 2 ini.

1. Pengayaan

Pengayaan pada Bab 2 ini adalah dengan mengenal tokoh-tokoh pegiat seni pertunjukan. Hal ini bertujuan untuk memotivasi peserta didik agar lebih

giat belajar seni pertunjukan. Guru dapat mencari tokoh-tokoh tersebut di koran, majalah, buku, dan internet. Berikut ini adalah salah satu tokoh yang sukses menekuni profesi komponis, sutradara, dan koreografer.

	<p>Erwin Gutawa Sumapradja adalah seorang komponis Indonesia yang terkenal di Indonesia. Kariernya di dunia musik dimulai tahun 1985. Ia bergabung dalam grup musik jazz Indonesia sebagai pemain bas. Aransemen lagu yang ia ciptakan banyak mendapat penghargaan, misalnya dari Anugerah Musik Indonesia (AMI) dan Bandung Musik Festival. Pendidikan tingginya ia tempuh di Universitas Indonesia.</p>
	<p>Joko Anwar adalah salah satu sutradara yang sukses. Ia tertarik di dunia film sejak bertemu dengan Nia Dinata. Saat itu, Joko Anwar mewawancarai Nia Dinata untuk korannya, The Jakarta Post. Kemudian, mereka menulis proyek film yang hasilnya sukses dikomersilkan. Banyak penghargaan yang telah diraih, misalnya piala citra untuk sutradara terbaik. Pendidikan tingginya ia tempuh di Institut Teknologi Bandung.</p>
	<p>Eko Pece memiliki nama asli Eko Supriyanto. Ia adalah salah satu koreografer yang karyanya mendunia. Ia pernah ditunjuk penyanyi Madonna untuk menjadi koreografer konsernya sebanyak 268 kali. Ia tampil di berbagai negara. Ia juga sebagai koreografer acara Asian Games 2018 di Jakarta dan penata Miss World 2013. Pendidikan tingginya ditempuh di Sekolah Tinggi Seni Indonesia Surakarta.</p>

Setelah peserta didik membaca tokoh-tokoh yang menekuni profesi seni pertunjukan tersebut, mintalah peserta didik mencari tokoh-tokoh lain yang juga sukses di bidang seni pertunjukan. Mintalah peserta didik mencari tahu proses kreatif tokoh-tokoh tersebut. Kemudian, mintalah peserta didik menulis hasil kerjanya pada kolom berikut. Kolom ini juga ada di Buku Siswa.

Foto Tokoh	Proses Kreatif

Tanda Tangan Guru

_____ , _____

(.....)

2. Remedial

Untuk peserta didik yang remedial, berikan kesempatan untuk mempraktikkan bisnis seni pertunjukan. Mintalah peserta didik membuat video seni pertunjukan individu atau kelompok, misalnya nyanyi solo atau bermain musik kelompok. Kemudian, mintalah mengunggah di media sosialnya. Mintalah peserta didik yang lain mengapresiasi karyanya dengan santun. Bila di sekolah terkendala internet, peserta didik dapat membuat pertunjukan kecil di kelas atau di lingkungan sekolah. Peserta didik yang lain menonton dan mengapresiasi dengan santun.

I. Interaksi Guru dengan Orang Tua/Wali

Interaksi guru dengan orang tua/wali pada pembelajaran Bab 2 adalah sebagai berikut.

1. Bila guru akan mengajak peserta didik menonton seni pertunjukan di luar sekolah, beritahulah orang tua/wali. Guru dapat memberi tahu melalui surat resmi yang dikirim kepada orang tua peserta didik.
2. Sebelum peserta didik melakukan kegiatan proyek wawancara tokoh, beritahulah orang tua/wali karena kegiatan ini adalah kegiatan di luar sekolah. Guru dapat memberi tahu melalui surat resmi dari sekolah yang dikirim kepada orang tua peserta didik.

J. Asesmen Formatif

Berikut ini adalah penilaian formatif. Pada penilaian ini, guru dapat mengambil nilai pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Berikut ini adalah penilaian keterampilan. Lakukanlah penilaian berikut pada akhir bab ini, tepatnya setelah menyelesaikan kegiatan membuat merek pribadi.

1. Penilaian Keterampilan

Penilaian keterampilan bisa digunakan guru untuk merekam hasil belajar peserta didik dalam tiga kategori, yaitu sebagai berikut.

- a. Kurang terampil : <60
- b. Terampil : 60–80
- c. Sangat terampil : 81–100

Berikut ini adalah deskripsi tingkatan keterampilan peserta didik.

Kurang terampil	:	<ol style="list-style-type: none">1. Peserta didik tidak bisa mengembangkan pertanyaan wawancara.2. Peserta didik tidak bisa memecahkan masalah dalam produksi seni pertunjukan.3. Peserta didik tidak bisa memperagakan profesi seni pertunjukan.4. Peserta didik tidak bisa membuat merek pribadi.
Terampil	:	<ol style="list-style-type: none">1. Peserta didik bisa mengembangkan pertanyaan wawancara.2. Peserta didik bisa memecahkan masalah dalam produksi seni pertunjukan.

		<ol style="list-style-type: none"> 3. Peserta didik bisa memperagakan profesi seni pertunjukan. 4. Peserta didik bisa membuat merek pribadi.
Sangat terampil	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik bisa mengembangkan pertanyaan wawancara dengan detail. 2. Peserta didik bisa memecahkan masalah dalam produksi seni pertunjukan dengan kritis. 3. Peserta didik bisa memperagakan profesi seni pertunjukan dengan mahir. 4. Peserta didik bisa membuat merek pribadi dengan sangat menarik.

Berilah nilai yang sesuai dengan perkembangan peserta didik!

No.	Nama Peserta Didik	Merancang seni pertunjukan dalam rangka antikorupsi	Merancang seni pertunjukan kolaborasi tradisional dan modern	Menciptakan karya berdasarkan foto aktivitas petani	Menciptakan karya berdasarkan hasil apresiasi	Nilai rata-rata	Keterangan
1.	Peserta didik 1						
2.	Peserta didik 2						
3.						
4.	Dst.						

2. Penilaian Sikap

Lakukanlah penilaian berikut pada akhir bab ini atau saat kegiatan pembelajaran sedang berlangsung. Guru juga dapat memilih menilai keterampilan peserta didik terlebih dahulu atau menilai sikap lebih dahulu. Hal ini bersifat opsional.

Penilaian sikap didasarkan pada Profil Pelajar Pancasila. Profil Pelajar Pancasila pada Bab 2 ini adalah beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berkebinekaan global, bergotong royong, kreatif, bernalar kritis, serta mandiri. Penjabaran profil tersebut adalah sebagai berikut.

- a. Peserta didik dengan panduan guru bersyukur karena bisa melakukan gerak, menikmati seni pertunjukan, kekayaan budaya, dan sebagainya.

Peserta didik belajar menghargai perbedaan dengan orang lain. Peserta didik mendengarkan pendapat temannya, baik itu pendapat yang sama maupun pendapat yang berbeda dengannya. Peserta didik belajar berbicara dengan santun saat berbicara kepada teman, guru, dan wawancara kepada tokoh masyarakat.

- b. Peserta didik menghargai berbagai macam profesi, termasuk profesi seni pertunjukan. Peserta didik dapat menonton, menghargai, dan mensyukuri seni pertunjukan yang ada di daerahnya. Peserta didik merancang bisnis seni pertunjukan lokal dan membuat citra diri sebagai pebisnis seni pertunjukan lokal.
- c. Peserta didik gotong royong atau bekerja sama mendata profesi seni pertunjukan yang dilihat. Peserta didik bekerja sama membuat daftar pertanyaan wawancara tokoh. Peserta didik bekerja sama melakukan wawancara, misalnya ada peserta didik yang mendokumentasikan wawancara, mencatat, dan menggali informasi. Saat kegiatan simulasi rumah produksi, peserta didik mau berbagi tugas atau peran untuk melakukan kegiatan tersebut. Saat kegiatan membuat rancangan bisnis kelompok, peserta didik mau berpartisipasi menyumbang ide-ide kreatif.
- d. Peserta didik kreatif melakukan riset bisnis baru, yaitu mengembangkan pertanyaan wawancara tokoh seni pertunjukan; mengerjakan tugas tim produksi, salah satunya membuat proposal kerja sama atau sponsor; membuat rancangan bisnis; melakukan simulasi rumah produksi; serta kreatif membuat merek pribadi.
- e. Peserta didik dapat bernalar kritis dalam memecahkan masalah seputar produksi seni pertunjukan dan belajar bersikap sesuai etos kerja. Peserta didik juga harus bernalar kritis ketika melakukan riset karier dan membuat rancangan bisnis baru.
- f. Implementasi mandiri Profil Pelajar Pancasila adalah peserta didik bisa melakukan kegiatan belajar dari pengalaman orang lain dan riset karier. Peserta didik mandiri dalam memecahkan masalah seputar manajemen seni pertunjukan dan belajar bersikap sesuai etos kerja. Peserta didik secara mandiri merancang bisnis individu dan membuat merek pribadi sebagai pebisnis seni pertunjukan lokal.

Berilah catatan sesuai perkembangan peserta didik!

No.	Nama Peserta Didik	Catatan
1.	Peserta didik 1	
2.	Peserta didik 2	

No.	Nama Peserta Didik	Catatan
3.	Peserta didik 3	
4.	Peserta didik 4	
5.	...	

3. Penilaian Uji Kompetensi dan Kunci Jawaban

Berikut ini adalah pembahasan dan penskoran uji kompetensi pada Buku Siswa.

- Berikut ini manakah yang termasuk profesi bidang seni pertunjukan yang tampil di depan panggung? Berikan jawabanmu dengan cara mencentang (√) kolom berikut.

<input type="checkbox"/>	Pimpinan produksi	<input type="checkbox"/>	Pemain musik
<input type="checkbox"/>	Penari	<input type="checkbox"/>	Penulis skenario
<input type="checkbox"/>	Penata rias	<input type="checkbox"/>	Sutradara
<input type="checkbox"/>	Aktor dan aktris	<input type="checkbox"/>	Penata panggung
<input type="checkbox"/>	Penata cahaya	<input type="checkbox"/>	Penata kostum

Jawaban:

<input checked="" type="checkbox"/>	Pimpinan produksi	<input type="checkbox"/>	Pemain musik
<input type="checkbox"/>	Penari	<input checked="" type="checkbox"/>	Penulis skenario
<input checked="" type="checkbox"/>	Penata rias	<input type="checkbox"/>	Sutradara
<input checked="" type="checkbox"/>	Aktor dan aktris	<input type="checkbox"/>	Penata panggung
<input type="checkbox"/>	Penata cahaya	<input checked="" type="checkbox"/>	Penata kostum

Profesi yang tampil di depan panggung adalah aktor/aktris, penari, dan pemain musik. Artinya, profesi-profesi tersebut adalah profesi yang tampil langsung di depan penonton.

Skor Penilaian:

Kriteria	Skor
Peserta didik menjawab tiga profesi dengan benar	10
Peserta didik menjawab dua profesi dengan benar	6
Peserta didik menjawab satu profesi dengan benar	3
Peserta didik tidak menjawab atau jawaban salah semua	0

2. Berikut ini manakah yang termasuk profesi bidang seni pertunjukan yang tampil di belakang panggung atau bekerja di belakang layar? Berikan jawabanmu dengan cara menulis huruf B bila itu benar dan menulis huruf S bila itu salah.

Profesi	B/S
Penata kostum	
Penata panggung	
Aktor	
Sutradara	
Pimpinan produksi	

Jawaban:

Profesi	B/S
Penata kostum	B
Penata panggung	B
Aktor	S
Sutradara	B
Pimpinan produksi	B

Profesi yang tampil di belakang panggung/di belakang layar adalah penata kostum, penata panggung, perias, sekretaris, bendahara, pimpinan produksi, dan lain-lain.

Skor Penilaian:

Kriteria	Skor
Peserta didik menjawab empat profesi dengan benar	10
Peserta didik menjawab tiga profesi dengan benar	7
Peserta didik menjawab dua profesi dengan benar	5
Peserta didik menjawab satu profesi dengan benar	2
Peserta didik tidak menjawab atau jawaban salah semua	0

3. Profesi yang memerlukan kompetensi menciptakan desain panggung adalah

Jawaban:

Profesi yang memerlukan kompetensi menciptakan desain panggung adalah manajer panggung dan penata panggung.

Skor Penilaian:

Kriteria	Skor
Peserta didik menjawab dua profesi dengan benar	10
Peserta didik menjawab satu profesi dengan benar	5
Peserta didik tidak menjawab atau jawaban salah semua	0

4. Profesi yang memerlukan kompetensi mampu mengajukan sponsor adalah

Jawaban:

Profesi yang memerlukan kompetensi mampu mengajukan sponsor adalah bendahara, sekretaris, dan pimpinan produksi. Pimpinan produksi tidak selalu harus menangani langsung perihal sponsor. Namun, pimpinan produksi juga diperbolehkan mengajukan sponsor kerja sama dengan beberapa pihak.

Skor Penilaian:

Kriteria	Skor
Peserta didik menjawab tiga profesi dengan benar	10
Peserta didik menjawab dua profesi dengan benar	6

Kriteria	Skor
Peserta didik menjawab satu profesi dengan benar	3
Peserta didik tidak menjawab atau jawaban salah semua	0

5. Mengapa tim produksi harus memamanajemeni keuangan dengan baik?

Jawaban:

Tim produksi harus mempunyai kemampuan manajemen keuangan yang baik agar tidak terjadi kerugian dan kebutuhan produksi dapat tercukupi. Skor penilaian nomor 5 adalah sebagai berikut.

Menjawab dengan menggunakan kata kunci: (1) tidak terjadi kerugian dan (2) agar kebutuhan produksi tercukupi.

Skor Penilaian:

Kriteria	Skor
Peserta didik menjawab dengan menyebut dua kata kunci	10
Peserta didik menjawab dengan menyebut satu kata kunci	5
Peserta didik tidak menjawab atau jawaban salah semua	0

6. Mengapa tim produksi perlu mencari sponsor?

Jawaban:

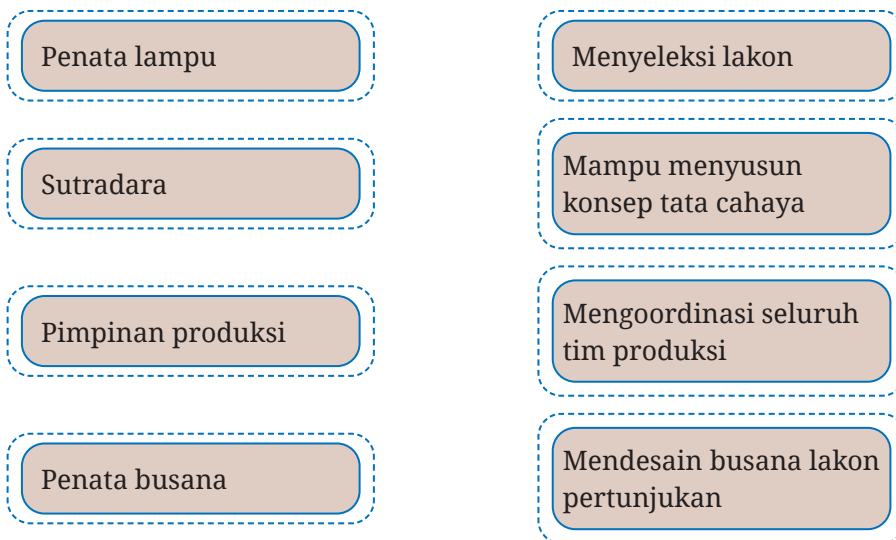
Alasan tim produksi perlu mencari sponsor adalah untuk membantu atau menunjang keuangan sebuah kegiatan atau acara. Skor penilaian nomor 6 adalah sebagai berikut.

Menjawab dengan menggunakan kata kunci membantu atau menunjang keuangan kegiatan.

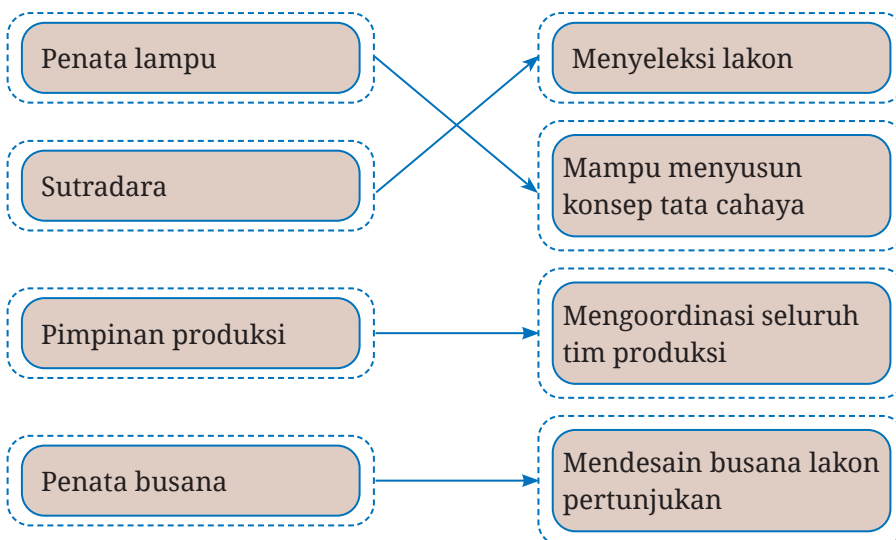
Skor Penilaian:

Kriteria	Skor
Peserta didik menjawab dengan menyebut kata kunci	10
Peserta didik tidak menjawab atau jawaban salah	0

7. Cocokkanlah kolom profesi dan kompetensi yang harus dimiliki oleh orang-orang yang berprofesi dalam bidang seni pertunjukan! Berikan jawabanmu dengan memberi tanda panah!



Jawaban:



Skor Penilaian:

Kriteria	Skor
Peserta didik menjawab empat tanda panah dengan benar	10
Peserta didik menjawab tiga tanda panah dengan benar	7
Peserta didik menjawab dua tanda panah dengan benar	5
Peserta didik menjawab satu tanda panah dengan benar	2
Peserta didik tidak menjawab atau jawaban salah semua	0

8. Berikut ini manakah yang merupakan proses pengorganisasian seni pertunjukan? Berikan jawabanmu dengan memberi tanda silang (X).
- A. Membagi tugas
 B. Dokumentasi
 C. Menyelaraskan musik
 D. Menyelaraskan lampu
 E. Menyelaraskan rias wajah

Jawaban:

Jawabannya adalah A. Yang merupakan proses pengorganisasian seni pertunjukan adalah membagi tugas. Sebelum semua tim bekerja sesuai dengan profesinya, tim produksi perlu adanya rapat kerja terlebih dahulu. Tujuannya adalah agar semua tim mengetahui tugasnya dan mengetahui mana pekerjaan yang harus diselesaikan terlebih dahulu.

Skor Penilaian:

Kriteria	Skor
Peserta didik menjawab dengan benar	10
Peserta didik tidak menjawab atau jawaban salah	0

9. Bila kamu dipercaya menjadi sutradara, sikap apa yang akan kamu terapkan untuk mengoordinasi lakon pertunjukan?

Jawaban:

Peserta didik menjawab dengan menggunakan kata kunci: (1) tanggung jawab, (2) disiplin, (3) kreatif, (4) gotong royong, (5) teliti/cermat, dan (6) kritis.

Skor Penilaian:

Kriteria	Skor
Peserta didik menjawab dengan menyebutkan lima atau lebih kata kunci	10
Peserta didik menjawab dengan menyebutkan empat kata kunci	8
Peserta didik menjawab dengan menyebutkan tiga kata kunci	6
Peserta didik menjawab dengan menyebutkan dua kata kunci	4
Peserta didik menjawab dengan menyebutkan satu kata kunci	2
Peserta didik tidak menjawab atau jawaban salah semua	0

10. Bayangkan dirimu sebagai pimpinan produksi. Di antara sutradara dan penata cahaya terjadi kesalahpahaman sehingga menjelang pertunjukan penata lampu salah dalam menyusun konsep. Apa yang akan kamu lakukan sebagai pimpinan produksi yang bijak?

Jawaban:

Peserta didik menjawab dengan menggunakan kata kunci: (1) musyawarah untuk menelaraskan konsep dan (2) segera bertindak untuk menelaraskan konsep.

Skor Penilaian:

Kriteria	Skor
Peserta didik menjawab dengan menyebut dua kata kunci	10
Peserta didik menjawab dengan menyebut satu kata kunci	5
Peserta didik tidak menjawab atau jawaban salah semua	0

K. Refleksi

Peserta didik sudah memahami peluang bisnis dalam bidang seni pertunjukan dengan melakukan kegiatan: (1) memahami profesi dan keselamatan kerja dalam bidang seni pertunjukan, (2) memahami manajemen seni pertunjukan, (3) menganalisis peluang usaha dalam bidang seni pertunjukan, dan (4) merancang bisnis dalam bidang seni pertunjukan. Apakah peserta didik sudah memahami bisnis seni pertunjukan? Berilah tanda centang untuk mengetahui pengetahuan, sikap, dan keterampilan peserta didik.

No.	Pertanyaan	Ya	Tidak	Bukti
1.	Peserta didik mengetahui profesi dalam bidang seni pertunjukan.			
2.	Peserta didik mengetahui cara manajemen profesi dalam bidang seni pertunjukan.			
3.	Peserta didik mengetahui kesehatan dan keselamatan kerja dalam bidang seni pertunjukan.			
4.	Peserta didik bisa bekerja sama dengan teman untuk menjadi tim yang solid dalam merancang bisnis seni pertunjukan.			
5.	Peserta didik bisa bertutur dan bersikap dengan sopan dan santun kepada guru dan teman.			
6.	Peserta didik bisa bertutur dan bersikap dengan sopan dan santun kepada tokoh masyarakat yang saya wawancarai.			

No.	Pertanyaan	Ya	Tidak	Bukti
7.	Peserta didik bisa menghargai pendapat teman saat bekerja kelompok.			
8.	Peserta didik bisa merancang bisnis dalam bidang seni pertunjukan.			
9.	Peserta didik bisa menciptakan merek pribadi yang baik.			
10.	Peserta didik bisa membuat rencanan bisnis, baik bisnis kelompok maupun individu.			

L. Sumber Belajar Utama

Bila guru ingin mendalami informasi seputar profesi seni pertunjukan, bisnis seni pertunjukan, dan manajemen seni pertunjukan dapat membaca sumber-sumber berikut.

BNSP. Daftar Standar Kompetensi Kerja. <https://bnspp.go.id/skk?page=20> (diakses 8 September 2022).

Endraswara, Suwardi. *Metode Pembelajaran Drama Apresiasi, Ekspresi dan Pengkajian*. Yogyakarta: Buku Seru, 2011.

Kemnaker. SKKNI Bidang Seni Musik. <https://skkni.kemnaker.go.id/dokumen?area=seni%20musik> (diakses 8 September 2022).

Kemnaker. SKKNI Bidang Seni Pertunjukan. <https://skkni.kemnaker.go.id/dokumen?area=seni%20pertunjukan> (diakses 8 September 2022).

Kemnaker. SKKNI Bidang Seni Tari. <https://skkni.kemnaker.go.id/dokumen?area=seni%20tari> (diakses 8 September 2022).

Kemnaker. SKKNI Bidang Seni Teater. <https://skkni.kemnaker.go.id/dokumen?area=seni%20teater> (diakses 8 September 2022).

Kimber, Kenneth dan David Wood. *Stages in Design Assignments for the Performing Arts*. British: Hodder stoughton, 2004.

Menteri Ketenagakerjaan. Keputusan Menteri Ketenagakerjaan Republik Indonesia Nomor 123 Tahun 2019 tentang Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia Kategori Kesenian, Hiburan, dan Kreasi Golongan Pokok Aktivitas Hiburan, Kesenian, dan Aktivitas Bidang Seni Pertunjukan. Jakarta: Ketenagakerjaan, 2019.

Permas, Achsan., dkk. *Manajemen Organisasi Seni Pertunjukan*. Jakarta: Lembaga Manajemen PPM, 2003.

Sutantono, Nurul P. *Produksi Drama Musikal: Dari Ide ke Panggung*. Jakarta: Gramedia, 2016.

PEMBAHASAN DAN PENSKORAN

Latihan Soal Semester 1

Asesmen Sumatif

Berikut adalah pembahasan dan penskoran Latihan Soal Semester 1. Soal-soal ini dapat dijadikan asesmen evaluatif yang dikerjakan peserta didik setelah belajar.

1. Berikut ini manakah yang termasuk kompetensi yang harus dimiliki oleh sutradara? Berikan jawabanmu dengan mencentang (✓).

Pembahasan:

- | | |
|----------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------|
| <input checked="" type="checkbox"/> Memilih lakon | <input type="checkbox"/> Merancang panggung |
| <input checked="" type="checkbox"/> Menafsirkan teks lakon | <input checked="" type="checkbox"/> Menggabungkan unsur pertunjukan |
| <input type="checkbox"/> Menentukan tema koreografi | <input type="checkbox"/> Merancang lagu |
| <input checked="" type="checkbox"/> Membuat konsep pertunjukan | <input checked="" type="checkbox"/> Menyajikan pertunjukan teater |

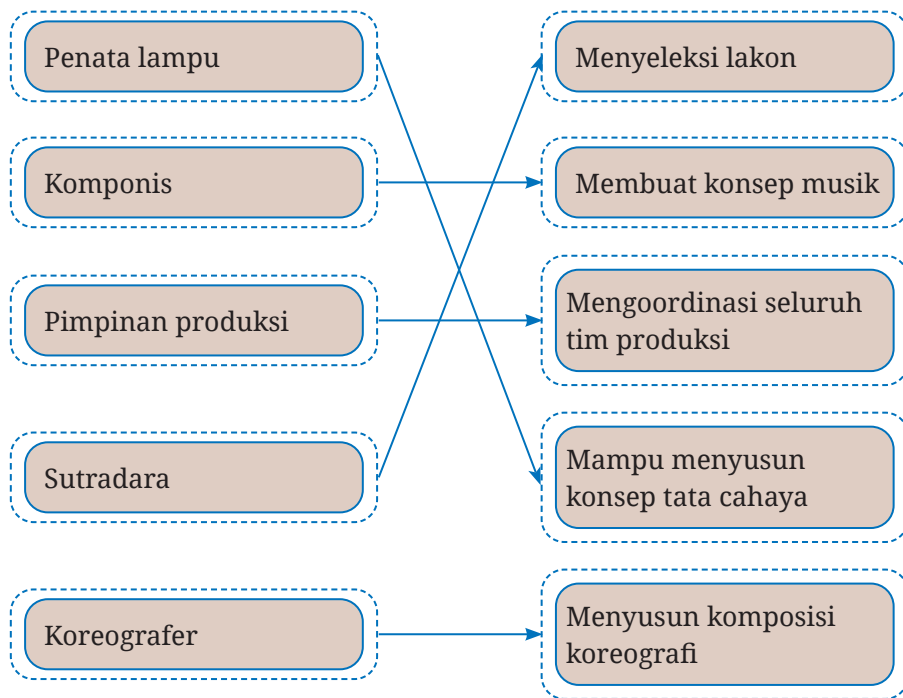
Sutradara adalah orang yang bertugas merancang pertunjukan dan bertanggung jawab atas masalah artistik dan teknis dalam pementasan. Kompetensi yang harus dimiliki oleh sutradara adalah memilih lakon, menafsirkan teks lakon, membuat konsep pertunjukan, menggabungkan unsur pertunjukan, dan menyajikan pertunjukan teater.

Skor Penilaian:

Kriteria	Skor
Peserta didik menjawab lima tanda centang dengan benar	5
Peserta didik menjawab empat tanda centang dengan benar	4
Peserta didik menjawab tiga tanda centang dengan benar	3
Peserta didik menjawab dua tanda centang dengan benar	2
Peserta didik menjawab satu tanda centang dengan benar	1
Peserta didik tidak menjawab atau semua jawaban peserta didik salah	0

2. Cocokkanlah kolom profesi dan kompetensi yang harus dimiliki oleh orang-orang yang berprofesi dalam bidang seni pertunjukan! Berikan jawabanmu dengan memberi tanda panah.

Pembahasan:

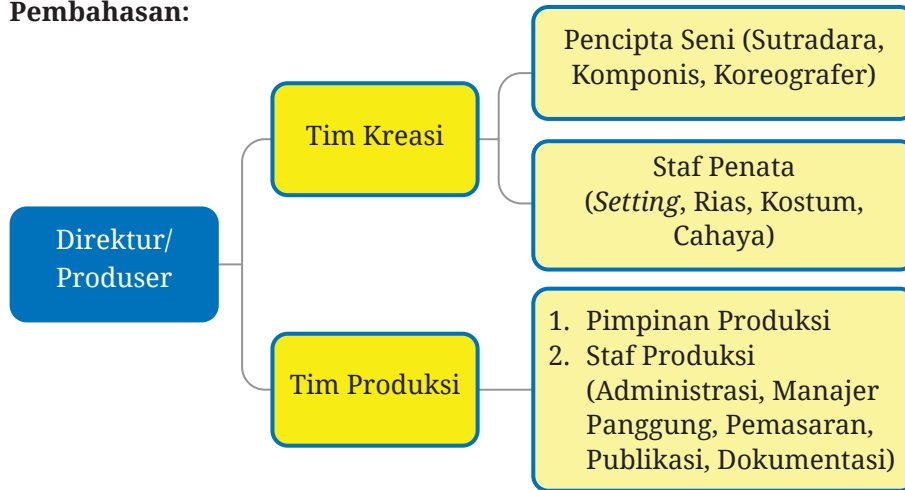


Skor Penilaian:

Kriteria	Skor
Peserta didik menjawab lima tanda panah dengan benar	5
Peserta didik menjawab empat tanda panah dengan benar	4
Peserta didik menjawab tiga tanda panah dengan benar	3
Peserta didik menjawab dua tanda panah dengan benar	2
Peserta didik menjawab satu tanda panah dengan benar	1
Peserta didik tidak menjawab atau semua jawaban peserta didik salah	0

3. Isilah bagan berikut dengan alur tata kelola seni pertunjukan!

Pembahasan:



Skor Penilaian:

Kriteria	Skor
Peserta didik menjawab lima tanda panah dengan benar	5
Peserta didik menjawab empat tanda panah dengan benar	4
Peserta didik menjawab tiga tanda panah dengan benar	3
Peserta didik menjawab dua tanda panah dengan benar	2
Peserta didik menjawab satu tanda panah dengan benar	1
Peserta didik tidak menjawab atau semua jawaban peserta didik salah	0

4. Siapa sajakah yang termasuk kreator utama seni pertunjukan? Berikan jawabanmu dengan cara menulis huruf B bila itu benar dan menulis huruf S bila itu salah.

Pembahasan:

Profesi	B/S
Komponis	B
Penata panggung	S
Koreografer	B
Sutradara	B
Pimpinan produksi	S

Skor Penilaian:

Kriteria	Skor
Peserta didik menjawab lima kolom dengan benar	5
Peserta didik menjawab empat kolom dengan benar	4
Peserta didik menjawab tiga kolom dengan benar	3
Peserta didik menjawab dua kolom dengan benar	2
Peserta didik menjawab satu kolom dengan benar	1
Peserta didik tidak menjawab atau semua jawaban peserta didik salah	0

5. Kamu adalah pimpinan produksi seni pertunjukan. Kondisi keuangan produksi sedang menipis, sedangkan kebutuhan produksi sedang meningkat. Langkah apa yang akan kamu ambil?

Pembahasan:

Peserta didik menjawab dengan menggunakan kata kunci: (1) mencari sponsor untuk membantu atau menunjang kebutuhan pementasan dan (2) mendaftar kebutuhan yang lebih penting.

Skor Penilaian:

Kriteria	Skor
Peserta didik menjawab dengan menyebut dua kata kunci	5
Peserta didik menjawab dengan menyebut satu kata kunci	3
Peserta didik menjawab dengan tidak menyebut kata kunci	0

6. Bila kamu dipercaya sebagai manajer panggung, sikap apa yang harus kamu miliki? Berikan alasanmu.

Pembahasan:

Peserta didik menjawab dengan menggunakan kata kunci: (1) tanggung jawab, (2) disiplin, (3) kreatif, (4) gotong royong, (5) teliti/cermat, dan (6) kritis.

Skor Penilaian:

Kriteria	Skor
Peserta didik menjawab dengan menyebut lima atau lebih kata kunci	5
Peserta didik menjawab dengan menyebut empat kata kunci	4
Peserta didik menjawab dengan menyebut tiga kata kunci	3
Peserta didik menjawab dengan menyebut dua kata kunci	2
Peserta didik menjawab dengan menyebut satu kata kunci	1
Peserta didik menjawab dengan tidak menyebut kata kunci	0

7. Berikut ini manakah yang merupakan proses pengorganisasian seni pertunjukan? Berikan jawabanmu dengan memberi tanda silang (X).

Pembahasan:

- A. Menyelaraskan lampu
- B. Menyelaraskan rias wajah
- C. Membagi tugas
- D. Dokumentasi
- E. Menyelaraskan musik

Yang merupakan proses pengorganisasian seni pertunjukan adalah membagi tugas. Sebelum semua tim bekerja sesuai dengan profesinya, tim produksi perlu mengadakan rapat kerja terlebih dahulu. Tujuannya adalah agar semua tim mengetahui tugasnya dan mengetahui mana pekerjaan yang harus diselesaikan terlebih dahulu.

Skor Penilaian:

Kriteria	Skor
Peserta didik menjawab dengan benar	5
Peserta didik tidak menjawab atau jawaban salah	4

8. Bila kamu sebagai penata busana tim penari dan aktor/aktris, berdasarkan apakah kamu menentukan busana mereka?

Pembahasan:

Peserta didik menjawab dengan menggunakan kata kunci: (1) menentukan busana berdasar tema tari dan (2) menentukan busana berdasar peran aktor/aktris.

Skor Penilaian:

Kriteria	Skor
Peserta didik menjawab dengan menyebutkan dua kata kunci	5
Peserta didik menjawab dengan menyebutkan satu kata kunci	3
Peserta didik menjawab dengan tidak menyebutkan kata kunci	0

9. Bila kamu sebagai aktor, kesehatan dan keselamatan kerja apa yang kamu lakukan?

Pembahasan:

Peserta didik menjawab dengan menggunakan kata kunci: (1) olahraga teratur dan (2) melakukan pemanasan: olah tubuh dan olah vokal sebelum latihan/pentas.

Skor Penilaian:

Kriteria	Skor
Peserta didik menjawab dengan menyebutkan dua kata kunci	5
Peserta didik menjawab dengan menyebutkan satu kata kunci	3
Peserta didik menjawab dengan tidak menyebutkan kata kunci	0

10. Saat Hari Kemerdekaan Republik Indonesia, seni pertunjukan apa yang akan kamu tampilkan?

Pembahasan:

Peserta didik menjawab dengan menggunakan kata kunci: (1) teater kemerdekaan Indonesia, misalnya saat pejuang berusaha mengibarkan bendera, (2) menyanyikan lagu kemerdekaan, lagu budaya Indonesia, dan (3) tari daerah.

Skor Penilaian:

Kriteria	Skor
Peserta didik menjawab dengan menyebutkan tiga kata kunci	5
Peserta didik menjawab dengan menyebutkan dua kata kunci	3
Peserta didik menjawab dengan menyebutkan satu kata kunci	2
Peserta didik menjawab dengan tidak menyebutkan kata kunci	0

11. Apa keunggulan menggunakan teknologi dalam memasarkan seni pertunjukan? Berikan jawabanmu dengan cara menulis huruf B bila itu benar dan menulis huruf S bila itu salah.

Pembahasan:

Keunggulan Teknologi	B/S
Mudah dievaluasi	B
Informasi lebih cepat menyebar	B
Informasi banyak hambatan	S
Memerlukan biaya yang mahal	S
Memerlukan biaya yang murah	B

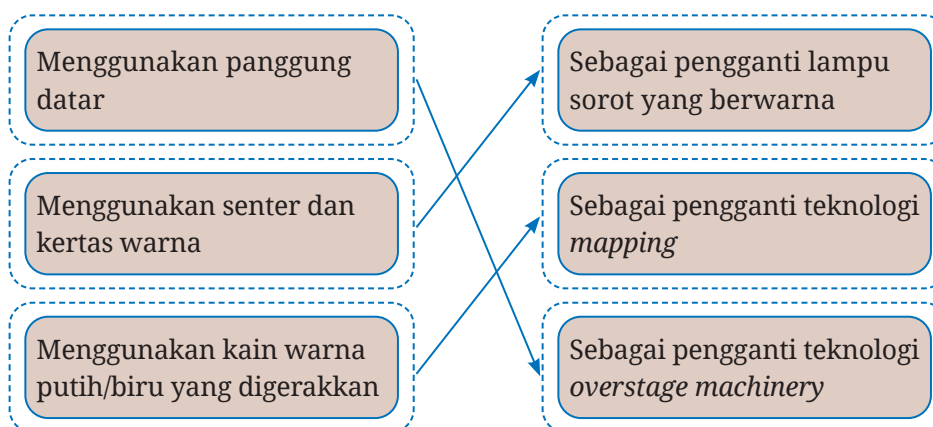
Skor Penilaian:

Kriteria	Skor
Peserta didik menjawab lima kolom dengan benar	5
Peserta didik menjawab empat kolom dengan benar	4

Kriteria	Skor
Peserta didik menjawab tiga kolom dengan benar	3
Peserta didik menjawab dua kolom dengan benar	2
Peserta didik menjawab satu kolom dengan benar	1
Peserta didik tidak menjawab atau semua jawaban peserta didik salah	0

12. Bila kamu berada di situasi yang sulit menjangkau teknologi para profesional, pilihlah alternatif teknologi berikut yang sesuai dengan kebutuhan! Jawablah dengan memasang kolom sebelah kanan dengan kolom sebelah kiri.

Pembahasan:



Skor Penilaian:

Kriteria	Skor
Peserta didik menjawab tiga tanda panah dengan benar	5
Peserta didik menjawab dua tanda panah dengan benar	3
Peserta didik menjawab satu tanda panah dengan benar	2
Peserta didik tidak menjawab atau semua jawaban peserta didik salah	0

13. Berikut ini manakah teknologi panggung seni pertunjukan yang tidak dapat dilihat dengan kasatmata? Berikan jawabanmu dengan memberi tanda centang (√).

Pembahasan:

...	Hologram
√	<i>Immersive</i>
...	Hidrolik

Skor Penilaian:

Kriteria	Skor
Peserta didik menjawab tiga tanda centang dengan benar	5
Peserta didik menjawab dua tanda centang dengan benar	3
Peserta didik menjawab satu tanda centang dengan benar	2
Peserta didik tidak menjawab atau semua jawaban peserta didik salah	0

16. Bila kamu berada di situasi yang tidak bisa menggunakan teknologi para profesional, langkah apa yang kamu lakukan sebagai manajer panggung?

Pembahasan:

Peserta didik menjawab dengan menggunakan kata kunci: (1) menggunakan teknologi sederhana dan (2) memodifikasi teknologi.

Skor Penilaian:

Kriteria	Skor
Peserta didik menjawab dengan salah satu kata kunci dengan benar	5
Peserta didik tidak menjawab dengan salah satu kunci dengan benar	3

17. Perubahan apa saja yang dialami seni pertunjukan di era digital ini?

Pembahasan:

Peserta didik menjawab dengan menggunakan kata kunci: (1) perubahan strategi pemasaran seni pertunjukan, (2) perubahan pembuatan seni pertunjukan, (3) perubahan alat panggung, (4) perubahan lampu yang digunakan, dan (5) perubahan penggunaan alat musik.

Skor Penilaian:

Kriteria	Skor
Peserta didik menjawab dua atau lebih kata kunci dengan benar	5
Peserta didik menjawab satu kata kunci dengan benar	3
Peserta didik tidak menjawab dengan salah satu kunci dengan benar	0

18. Di era digital ini, strategi apa yang akan kamu lakukan untuk mempromosikan seni pertunjukan?

Pembahasan:

Peserta didik menjawab dengan menggunakan kata kunci: (1) situs web, (2) *Search Engine Optimization* (SEO), (3) media sosial, (4) surat elektronik, dan (5) *influencer*.

Skor Penilaian:

Kriteria	Skor
Peserta didik menjawab lima atau lebih kata kunci dengan benar	5
Peserta didik menjawab empat kata kunci dengan benar	4
Peserta didik menjawab tiga kata kunci dengan benar	3
Peserta didik menjawab dua kata kunci dengan benar	2
Peserta didik menjawab satu kata kunci dengan benar	1
Peserta didik tidak menjawab atau jawaban salah	0

19. Ketika kamu mempromosikan seni pertunjukan di internet, undang-undang apa yang harus kamu patuhi?

Pembahasan:

Peserta didik menjawab dengan menggunakan kata kunci: (1) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) dan (2) Peraturan Pemerintah No. 82 Tahun 2012 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik.

Skor Penilaian:

Kriteria	Skor
Peserta didik menjawab dua kata kunci dengan benar	5
Peserta didik menjawab satu kata kunci dengan benar	3
Peserta didik tidak menjawab atau jawaban salah	0

20. Bila kamu berada di situasi yang tidak terjangkau oleh teknologi canggih, apa yang akan kamu lakukan untuk membuat efek hujan dan petir di panggung?

Pembahasan:

Peserta didik menjawab dengan menggunakan kata kunci: (1) menggunakan kedelai yang digerakkan di tampah dan (2) menggunakan senter untuk membuat efek petir. Petir tersebut dihidupkan selama satu detik lalu dimatikan. Hal tersebut dilakukan secara berulang.

Skor Penilaian:

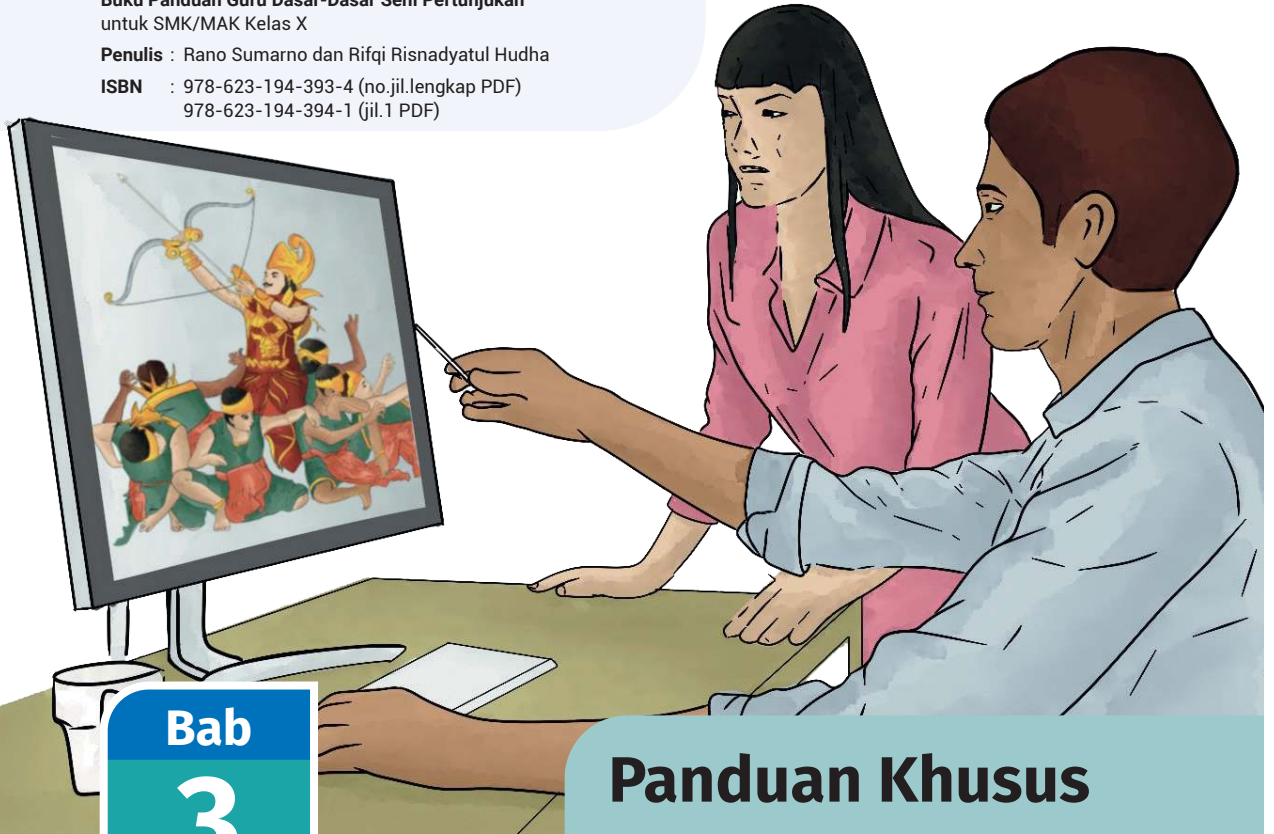
Kriteria	Skor
Peserta didik menjawab dua kata kunci dengan benar	5
Peserta didik menjawab satu kata kunci dengan benar	3
Peserta didik tidak menjawab atau jawaban salah	0

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2023

Buku Panduan Guru Dasar-Dasar Seni Pertunjukan
untuk SMK/MAK Kelas X

Penulis : Rano Sumarno dan Rifqi Risnadyatul Hudha

ISBN : 978-623-194-393-4 (no.jil.lengkap PDF)
978-623-194-394-1 (jil.1 PDF)



Bab

3

Panduan Khusus

Teknologi Pembuatan dan Pemasaran Seni Pertunjukan

A. Pendahuluan

Bab 3 pada buku ini adalah materi tentang teknik pembuatan dan pemasaran seni pertunjukan. Untuk memaksimalkan proses pembelajaran, guru disarankan menggunakan metode *discovery learning*. Peserta didik dibimbing untuk mencari dan menyelidiki informasi secara sistematis, kritis, dan logis dalam menemukan pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Peserta didik diminta untuk selalu memperbarui pengetahuannya seputar teknologi. Hal ini karena teknologi terus tumbuh dan berkembang.

Sebelum mengajar Bab 3 ini, ada beberapa hal yang perlu guru ketahui. Secara garis besar, pada Bab 3 ini peserta didik diminta belajar mengenal teknologi yang digunakan untuk membuat dan memasarkan seni pertunjukan. Berikut ini adalah elemen dan capaian pembelajarannya.

Tabel 3.1 Elemen dan Deskripsi Capaian Pembelajaran Bab 3

Elemen	Capaian Pembelajaran
Perkembangan teknologi di industri dan dunia kerja serta isu-isu global pada bidang seni pertunjukan	Lingkup pembelajaran meliputi pemahaman peserta didik tentang perkembangan teknologi maupun isu global dalam seni pertunjukan yang banyak dijumpai di masyarakat sebagai bagian dari kemajuan zaman yang harus diikuti dan diaplikasikan dalam proses berkesenian, penggunaan aplikasi dalam membuat karya digital, penggunaan aplikasi <i>marketplace</i> berbasis <i>online</i> , industri 4.0, <i>Internet of Things</i> (IOT).

Berdasarkan elemen dan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran pada Bab 3 meliputi (1) **memahami** teknologi pembuatan seni pertunjukan, (2) **menganalisis** aplikasi editing video, (3) **menganalisis** teknologi pemasaran seni pertunjukan, dan (4) **merancang** seni pertunjukan dengan menggunakan teknologi.. Empat tujuan pembelajaran tersebut terdapat materi dan tugas-tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik. Tugas-tugas tersebut berupa kegiatan individu dan kegiatan kelompok. Kegiatan individu dinamakan “Kerja Mandiri”, sedangkan kegiatan kelompok dinamakan “Mari Berdiskusi” atau “Mari Beraksi”. Kegiatan-kegiatan tersebut adalah sebagai berikut.

Tabel 3.2 Kegiatan Bab 3

Tujuan Pembelajaran	Mari Berdiskusi/ Beraksi	Kerja Mandiri
Memahami teknologi pembuatan seni pertunjukan	Peserta didik memberi pendapat tentang teknologi yang dilihat. Pada kegiatan mari beraksi, peserta didik praktik memanfaatkan teknologi yang ada di sekitarnya.	Peserta didik melakukan riset teknologi. Peserta didik menganalisis kelemahan dan kelebihan teknologi panggung.
Menganalisis aplikasi <i>editing</i> video	Peserta didik mereviu teknologi <i>editing</i> video.	Mengaplikasikan pengetahuan tentang cabang, jenis, dan ciri seni pertunjukan dalam konsep garap pertunjukan kolaborasi.

Menganalisis teknologi pemasaran seni pertunjukan	Peserta didik melakukan riset teknologi pemasaran.	Peserta didik praktik menggunakan teknologi pemasaran.
Merancang seni pertunjukan dengan menggunakan teknologi	Peserta didik merancang seni pertunjukan dengan menggunakan teknologi.	Peserta didik merencanakan teknologi edit video dan teknologi pemasaran yang digunakan oleh tim editor video dan tim pemasaran.

Tujuan pembelajaran yang pertama adalah memahami teknologi pembuatan seni pertunjukan. Peserta didik diberikan wawasan atau pengetahuan tentang perkembangan teknologi, dari zaman dulu ke zaman masa kini. Pada pembelajaran ini, peserta didik diberi pengetahuan tentang teknologi yang digunakan oleh para profesional. Peserta didik juga diberi wawasan teknologi sederhana yang digunakan pada seni pertunjukan. Peserta didik atau sekolah yang tidak dapat menjangkau teknologi yang digunakan oleh profesional dapat menggunakan alternatif teknologi sederhana.

Tujuan pembelajaran yang kedua adalah menganalisis aplikasi *editing* video. Pada tujuan pembelajaran ini, peserta didik diharapkan dapat mengetahui aplikasi yang digunakan untuk *editing* video. Peserta didik juga diharapkan dapat mengedit video seni pertunjukan dengan bagus. Peserta didik diberi kebebasan memilih aplikasi apa yang digunakan untuk mengedit video.

Tujuan pembelajaran yang ketiga adalah menganalisis teknologi pemasaran seni pertunjukan. Pada tujuan pembelajaran ini, peserta didik diharapkan dapat mengetahui teknologi pemasaran yang dapat digunakan untuk memasarkan seni pertunjukan. Di era perkembangan zaman ini, teknologi dinilai lebih efektif untuk memasarkan produk. Pada tujuan pembelajaran ini, peserta didik diharapkan dapat memanfaatkan teknologi dalam memasarkan seni pertunjukan. Peserta didik diberi kebebasan untuk menggunakan teknologi atau aplikasi apa yang digunakan untuk memasarkan seni pertunjukan.

Tujuan pembelajaran yang keempat adalah merancang seni pertunjukan dengan menggunakan teknologi. Setelah peserta didik mengetahui perkembangan teknologi, menggunakan aplikasi *editing* video, dan memanfaatkan teknologi untuk memasarkan seni pertunjukan, peserta didik diharapkan dapat merancang produk seni pertunjukan dengan menggunakan teknologi. Peserta didik diharapkan dapat merancang pembuatan seni pertunjukan dan memasarkannya dengan bantuan teknologi.

Profil Pelajar Pancasila pada Bab 3 ini meliputi: (1) beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, (2) berkebinekaan global, (3) bergotong royong, (4) kreatif, (5) bernalar kritis, dan (6) mandiri. Implementasi tersebut adalah sebagai berikut.

Tabel 3.3 Implementasi Profil Pelajar Pancasila dalam Bab 3

Profil Pelajar Pancasila	Implementasi
Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia.	Guru memandu peserta didik untuk bersyukur karena dapat menikmati teknologi, seni pertunjukan, kekayaan budaya, dan sebagainya.
Berkebinekaan global	Peserta didik dibimbing untuk menghargai berbagai macam teknologi, baik teknologi yang digunakan oleh para profesional maupun teknologi sederhana. Peserta didik dapat mensyukuri teknologi yang ada. Peserta didik juga dapat memanfaatkan teknologi yang ada.
Gotong royong	<p>Peserta didik bekerja sama mendata dan mendiskusikan teknologi yang digunakan oleh para profesional dan teknologi sederhana yang dapat dimanfaatkan. Peserta didik bergotong royong memikirkan teknologi yang ada di sekitarnya yang dapat dimanfaatkan dalam bidang seni pertunjukan. Peserta didik bergotong royong mencari teknologi baru yang belum disebutkan di kotak informasi.</p> <p>Peserta didik dapat mencarinya di buku, majalah, internet, atau wawancara tokoh yang berprofesi dalam bidang seni pertunjukan. Peserta didik bekerja sama mereviu teknologi <i>editing</i> video dan teknologi pemasaran seni pertunjukan. Peserta didik juga bekerja sama menyelesaikan tugas proyek, yaitu memasarkan seni pertunjukan daerah.</p>
Kreatif	Peserta didik memanfaatkan teknologi yang ada di sekitarnya. Meskipun teknologi yang mereka gunakan adalah teknologi sederhana, tapi mereka kreatif dalam mencari alternatif teknologi panggung yang mirip dengan hasil kemasan teknologi para profesional. Peserta didik kreatif dalam membuat rancangan atau skema seni pertunjukan dengan menggunakan teknologi. Peserta didik juga kreatif dalam merencanakan pemasaran seni pertunjukan daerah.

Bernalar Kritis	Peserta didik bisa memecahkan masalah seputar teknologi yang ada di sekitarnya. Peserta didik memodifikasi atau mencari alternatif teknologi yang dapat digunakan pada seni pertunjukan. Peserta didik bernalar kritis dalam memanfaatkan teknologi pemasaran apa yang cocok digunakan untuk menyebarkan informasi seputar seni pertunjukan.
Mandiri	Peserta didik bisa melakukan kegiatan belajar riset teknologi. Peserta didik menganalisis fungsi, kelemahan, dan kelebihan teknologi tersebut. Setiap peserta didik harus bisa mempraktikkan pemasaran seni pertunjukan dengan menggunakan teknologi.

B. Apersepsi

Kegiatan apersepsi pada Buku Siswa dinamakan persiapan belajar. Guru dapat memandu peserta didik merenungkan perkembangan teknologi dalam seni pertunjukan. Misalnya, dahulu tiket seni pertunjukan dapat dibeli melalui panitia atau penjual tiket. Tiket tersebut dibeli dengan cara manual. Seiring perkembangan teknologi informasi, tiket seni pertunjukan dapat dibeli secara daring. Pembayaran pun menggunakan uang elektronik. Dahulu seni pertunjukan dilakukan pada area terbuka, tapi sekarang seni pertunjukan dilakukan di gedung pertunjukan dengan lampu sorot dan panggung yang memadai. Bahkan, saat ini seni pertunjukan dapat ditonton secara virtual, penonton dapat menonton seni pertunjukan dari mana saja dan kapan saja. Itulah bukti bahwa seni pertunjukan mengikuti perkembangan zaman. Guru juga boleh menggunakan contoh-contoh lain yang relevan.

Setelah itu, berikan kesempatan kepada peserta didik untuk merenungkan apa saja perkembangan teknologi yang mengubah dunia seni pertunjukan. Peserta didik dapat menulis jawabannya pada tabel. Format tabel tersebut ada pada Buku Siswa. Kemudian, bila peserta didik sudah menulis jawabannya, berikan kesempatan untuk diskusi secara lisan agar temuan antara peserta didik satu dengan peserta didik lain dapat diketahui dan didiskusikan. Berikan kesempatan kepada peserta didik untuk mencari informasi seputar perkembangan teknologi dalam dunia seni pertunjukan melalui buku, koran, majalah, internet, atau sumber-sumber lain. Selanjutnya, berikan kesempatan kepada peserta didik untuk menceritakan secara lisan, bagaimana teknologi memengaruhi dunia seni pertunjukan.

C. Konsep dan Keterampilan Prasyarat

Adapun konsep dan keterampilan prasyarat yang diperlukan pada Bab 3 adalah sebagai berikut.

Prasyarat 1	Prasyarat 2	Prasyarat 3
Peserta didik mengetahui konsep dasar seni pertunjukan pada Bab 1	Peserta didik wajib menonton seni pertunjukan, baik virtual atau pertunjukan langsung.	Peserta didik mengetahui berbagai macam profesi dalam bidang seni pertunjukan yang ada dipaparkan pada Bab 2.



D. Penyajian Materi Esensial

Endraswara (2011) menyatakan bahwa melalui artistik penonton dapat berimajinasi dengan utuh. Tata panggung, lampu, dan musik akan memunculkan imajinasi. Di era perkembangan zaman ini, teknologi digunakan dalam bidang seni pertunjukan untuk membuat artistik yang menarik. Namun, perkembangan teknologi seni pertunjukan yang terus berkembang ini, kadang tidak bisa diikuti oleh pemula atau pelajar SMK bidang seni pertunjukan dan praktisi yang tinggal di daerah yang sulit terjangkau oleh teknologi. Hal tersebut bukanlah menjadi penghalang untuk terus berkarya.

Seiring perkembangan zaman, seni pertunjukan mengalami perubahan. Misalnya, dahulu tiket seni pertunjukan dapat dibeli melalui panitia atau penjual tiket. Tiket tersebut dibeli dengan cara manual. Seiring perkembangan teknologi informasi, tiket seni pertunjukan dapat dibeli secara daring. Pembayarannya pun menggunakan uang elektronik. Dahulu seni pertunjukan dilakukan pada area terbuka, tapi sekarang seni pertunjukan dilakukan di gedung pertunjukan dengan lampu sorot dan panggung yang memadai. Bahkan, saat ini seni pertunjukan dapat ditonton secara virtual, penonton dapat menonton seni pertunjukan dari mana saja dan kapan saja. Itulah bukti bahwa seni pertunjukan mengikuti perkembangan zaman.

Pemasarkan seni pertunjukan zaman sekarang lebih efektif menggunakan teknologi dibandingkan dengan cara konvensional. Di zaman era digital ini, semua informasi diakses melalui internet. Masyarakat lebih memilih mencari informasi di dunia maya. Oleh karena itu, pemasaran seni pertunjukan lebih efektif dan efisien dilakukan dengan menggunakan teknologi. Hal-hal yang harus diperhatikan dalam memasarkan produk di internet dan menggunakan transaksi elektronik adalah (1) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) dan (2) Peraturan Pemerintah No. 82 Tahun 2012 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik (PP

PSTE). Bila guru ingin membaca undang-undang dan peraturan pemerintah tersebut, guru dapat membuka laman berikut ini.

<p>Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik</p>  <p>https://bit.ly/3SN8hqj</p>	<p>Peraturan Pemerintah No. 82 Tahun 2012 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik</p>  <p>https://bit.ly/3yrhsVo</p>
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Perkembangan teknologi seni pertunjukan yang sangat pesat, kadang belum bisa diikuti oleh peserta didik. Guru dapat menjelaskan bahwa seni pertunjukan tidak harus menggunakan teknologi canggih, seperti yang digunakan oleh para profesional. Ada teknologi sederhana yang bisa dijangkau peserta didik. Contoh-contoh teknologi sederhana yang dapat digunakan di sekolah dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.4 Teknologi Profesional dan Teknologi Sederhana

No.	Teknologi para Profesional	Teknologi Sederhana
1.	Teknologi <i>overstage</i> berguna untuk menata cahaya/lampu yang menggunakan sistem terbang di atas panggung.	Senter bisa digunakan untuk menggantikan teknologi <i>Overstage</i> dan <i>Side Stage</i> . Caranya adalah menyorot panggung dengan menggunakan senter tersebut, baik menyorot dari samping maupun dari atas.
2.	Teknologi hologram berfungsi untuk menghadirkan apa pun di depan panggung, misalnya ikan paus, pesawat, dan hewan buas yang berupa video 3D.	Layar LCD dapat berfungsi menghadirkan apa pun di depan panggung dengan video atau gambar 2D. Layar LCD dapat digunakan untuk menggantikan teknologi hologram.
3.	Rekaman suara hujan yang ditampilkan dengan menggunakan bantuan gawai/laptop/komputer.	Menciptakan suara hujan dengan menggunakan kedelai yang diletakkan pada tampah/loyang

		kue, kemudian digeser atau gerak-gerakkan hingga menimbulkan suara efek hujan.
4.	Rekaman suara petir yang ditampilkan dengan menggunakan bantuan gawai/laptop/komputer.	Menciptakan suara petir dengan menggunakan gembeng/aluminium yang dipukul.
5.	Berbagai jenis alat musik.	Menciptakan suara atau musik dengan alat seadanya, misalnya tong yang tidak digunakan.

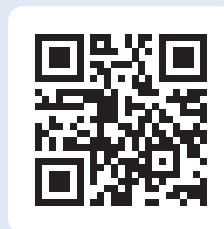
Berikut ini adalah contoh teknologi yang digunakan para profesional. Guru dapat memandu peserta didik untuk mencari informasi seputar teknologi seni pertunjukan pada laman di internet atau dapat menonton tayangan berikut.

Teknologi *Video Mapping*



<https://bit.ly/3QsSsZ6g>

Teknologi *Immersive* untuk pertunjukan virtual



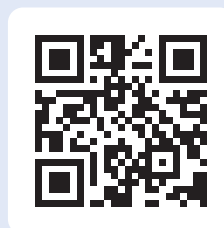
<https://bit.ly/3QQZ7XR>

Teknologi *Hologram*



<https://bit.ly/3f11f15>

Teknologi Panggung Hidrolik



<https://bit.ly/3RZAqKj>

E. Asesmen Diagnosis

Asesmen diagnosis pada Bab 3 ini ada dua, yaitu: (1) memahami konsep teknologi melalui bagan, dan (2) mendaftar hasil pengamatan teknologi melalui gambar.



Gambar 3.1 Teknologi dalam Seni Pertunjukan

Media sosial merupakan salah satu teknologi yang memengaruhi dunia seni pertunjukan. Misalnya, video seni pertunjukan yang dipasarkan melalui media sosial. Lampu pertunjukan juga termasuk teknologi seni pertunjukan. Di era perkembangan zaman ini, lampu seni pertunjukan mengalami kemajuan. Dulu, pementasan hanya menggunakan senter dan lampu biasa. Sekarang, pementasan seni pertunjukan menggunakan lampu sorot yang bergerak secara otomatis dan ada juga yang bisa digerakkan dari jarak jauh.

Aplikasi *editing* dan pemasaran seni pertunjukan juga termasuk teknologi yang memengaruhi dunia seni pertunjukan. Dahulu, seni pertunjukan hanya dipasarkan melalui brosur atau poster yang dipajang di pinggir jalan. Sekarang, seni pertunjukan dapat dipasarkan dengan bantuan internet. Panggung juga dapat dimodifikasi dengan bantuan teknologi, misalnya panggung yang dapat bergerak ke atas atau berputar. Hal tersebut dapat dilakukan dengan memanfaatkan teknologi. Berikut ini adalah cara memberi skor pada asesmen diagnosis.

Pada asesmen pertama, peserta didik menjawab dengan menggunakan kata kunci: (1) media sosial, (2) lampu pertunjukan, (2) aplikasi *editing* video, (3) aplikasi pemasaran, (4) video pertunjukan, dan (5) modifikasi panggung.

Skor penilaian asesmen diagnosis tersebut adalah sebagai berikut.

Kriteria	Skor
Peserta didik menjawab dengan menyebutkan empat kata kunci	50
Peserta didik menjawab dengan menyebutkan tiga kata kunci	40
Peserta didik menjawab dengan menyebutkan dua kata kunci	30
Peserta didik menjawab dengan menyebutkan satu kata kunci	20
Peserta didik menjawab dengan tidak menyebutkan kata kunci	0

Asesmen kedua adalah peserta didik mengamati gambar seni pertunjukan. Kemudian, peserta didik mendata teknologi apa saja yang ada pada gambar tersebut. Peserta didik menjawab dengan menggunakan kata kunci: (1) teknologi lampu/cahaya dan (2) teknologi panggung. Skor penilaian asesmen diagnosis tersebut adalah sebagai berikut.

Kriteria	Skor
Peserta didik menjawab dengan menyebutkan dua kata kunci	50
Peserta didik menjawab dengan menyebutkan satu kata kunci	25
Total skor asesmen diagnosis 1 dan 2 diagnosis adalah 100.	

Nilai Peserta Didik = Skor diagnosis 1 + Skor diagnosis 2

F. Panduan Pembelajaran

Terdapat empat tujuan pembelajaran pada Bab 3 ini, yaitu: memahami teknologi pembuatan seni pertunjukan, menganalisis aplikasi editing video menganalisis teknologi pemasaran seni pertunjukan, dan merancang seni pertunjukan dengan menggunakan teknologi. Tiap tujuan pembelajaran dinamakan pembelajaran 1, pembelajaran 2, dan seterusnya. Berikut ini adalah keterangan yang lebih detail.

Pembelajaran 1 adalah kegiatan untuk tujuan pembelajaran memahami teknologi pembuatan seni pertunjukan. Pembelajaran 2 adalah kegiatan untuk tujuan pembelajaran menganalisis aplikasi editing video. Pembelajaran 3 adalah kegiatan untuk tujuan pembelajaran menganalisis teknologi pemasaran seni pertunjukan. Pembelajaran 4 adalah kegiatan untuk tujuan pembelajaran merancang seni pertunjukan dengan menggunakan teknologi. Agar lebih mudah memahaminya, guru dapat melihat tabel berikut.

Tabel 3.5 Tujuan Pembelajaran

Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
Pembelajaran 1	Memahami teknologi pembuatan seni pertunjukan.
Pembelajaran 2	Menganalisis aplikasi <i>editing</i> video.
Pembelajaran 3	Menganalisis teknologi pemasaran seni pertunjukan.
Pembelajaran 4	Merancang seni pertunjukan dengan menggunakan teknologi.

Berikut adalah langkah-langkah pembelajaran tersebut.

PEMBELAJARAN 1

Memahami Teknologi Pembuatan Seni Pertunjukan

Persiapan Mengajar

Alokasi waktu: 2 × 45 menit

Ini adalah kegiatan pertama dalam Bab 3. Berikut ini adalah hal-hal yang dapat dipersiapkan sebelum pembelajaran dimulai.

1. Pastikan jaringan internet terkoneksi dengan bagus untuk menonton video teknologi seni pertunjukan secara virtual.
2. Pastikan guru dapat memahami berbagai macam teknologi seni yang digunakan oleh para profesional.
3. Guru dapat mencari informasi lebih terkait teknologi seni pertunjukan pada buku, koran, majalah, internet, atau sumber yang lain.

Kegiatan Pembuka

Alokasi waktu: 15 menit

Sebelum pembelajaran ini dimulai, lakukan kegiatan pembuka berikut.

1. Bukalah pembelajaran dengan doa dan ajak peserta didik untuk bersyukur nikmat Tuhan.
2. Selanjutnya, berilah semangat belajar kepada peserta didik, bisa berupa yel-yel, kata-kata bijak, pantun, ataupun cerita singkat tentang motivasi hidup.
3. Jelaskan kepada peserta didik tujuan pembelajaran yang akan disampaikan, yaitu memahami teknologi pembuatan seni pertunjukan.
4. Berilah pertanyaan pemantik untuk menggiring peserta didik menuju tema materi yang akan disampaikan. Contoh pertanyaannya adalah sebagai berikut.

- a. Bagaimana tanggapanmu tentang pasar daring seni pertunjukan?
 - b. Bagaimana tanggapanmu tentang teknologi seni pertunjukan?
5. Kemudian, berilah kesempatan kepada peserta didik untuk menjawab pertanyaan pemantik.
 6. Sebelum peserta didik menonton video teknologi seni pertunjukan yang digunakan oleh para profesional, lakukanlah hal-hal berikut.
 - a. Pandulah peserta didik memahami pertanyaan pada kolom “Mari Berdiskusi”. Tujuannya adalah agar peserta didik mengetahui apa yang akan diamati ketika mereka menonton atau mengamati.
 - b. Sampaikan kepada peserta didik bila mereka akan bekerja secara kelompok. Pada pembelajaran ini, peserta didik dapat menerapkan Profil Pelajar Pancasila, yaitu gotong royong, menghargai pendapat orang lain, dan berpikir kritis.
 - c. Bentuklah kelompok! Tiap kelompok terdiri dari dua peserta didik.
 - d. Bila di sekolah tidak ada jaringan internet, guru dapat mengarahkan pembelajaran pada kotak informasi untuk memahami teknologi seni pertunjukan yang digunakan oleh para profesional dan teknologi sederhana sebagai alternatif teknologi pertunjukan.

Kegiatan Inti

Alokasi waktu: 60 menit

Kegiatan pertama Bab 3 dengan tujuan pembelajaran memahami teknologi pembuatan seni pertunjukan adalah sebagai berikut

1. Guru dan peserta didik bisa menonton video seni pertunjukan yang digunakan oleh para profesional secara bersama-sama. Bila di sekolah tidak ada jaringan internet, guru dapat mengarahkan peserta didik memahami teknologi seni pertunjukan pada kotak informasi.
2. Guru dapat membantu peserta didik memahami teknologi seni pertunjukan, baik yang digunakan oleh para profesional maupun teknologi sederhana. Guru dapat memberi pengertian kepada peserta didik, bila kita bisa menggunakan teknologi sederhana untuk membuat pementasan.
3. Kegiatan selanjutnya adalah kegiatan kelompok atau “Mari Beraksi”. Kegiatan tersebut adalah memanfaatkan teknologi di sekitar. Bantulah peserta didik membentuk kelompok 5-6 orang. Kegiatan ini merupakan kegiatan berpikir kritis. Peserta didik diskusi untuk memanfaatkan teknologi di sekitar yang dapat digunakan untuk mengemas seni pertunjukan. Misalnya, para profesional menggunakan teknologi *mapping* untuk menghias panggung. Namun, di sekolah tidak ada fasilitas tersebut. Peserta didik dapat menggunakan senter yang dilapisi kertas warna-

- warni untuk membuat efek cahaya berbagai warna. Kemudian, peserta didik dapat mempresentasikan hasil diksusi dengan menggunakan video atau dapat presentasi secara lisan dan mempraktikkannya di depan kelas.
4. Kegiatan berikutnya adalah kerja mandiri. Berdasarkan informasi yang dipaparkan sebelumnya, peserta didik memperoleh pengetahuan tentang teknologi seni pertunjukan. Pada kegiatan ini, peserta didik membuat ringkasan berdasarkan pengetahuan tentang apa kelemahan dan kelebihan teknologi-teknologi tersebut.
 5. Selanjutnya adalah kegiatan “Mari Berdiskusi”. Kegiatan ini menemukan teknologi baru yang belum dipaparkan pada kotak informasi. Peserta didik dapat mencari informasi tersebut pada buku, seni pertunjukan yang pernah dilihat, atau di internet. Kemudian, pandulah peserta didik mempresentasikan hasil kerjanya.

Kegiatan Penutup

Alokasi waktu: 15 menit

Kegiatan penutup pada pembelajaran kali ini adalah merefleksi kegiatan yang sudah dilakukan, memotivasi peserta didik, dan memberi gambaran apa yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya. Berikut ini adalah langkah-langkah kegiatan tersebut

1. Pertanyaan refleksi yang dapat digunakan adalah sebagai berikut.
 - a. Mintalah peserta didik dengan sukarela mengungkapkan kesan saat menonton video teknologi seni pertunjukan.
 - b. Bila peserta didik tidak ada akses menonton video tersebut, mintalah peserta didik mengungkapkan kesan saat mengetahui informasi teknologi dalam bidang seni pertunjukan, baik teknologi yang digunakan oleh para profesional maupun teknologi sederhana!
 - c. Kemudian, berilah pertanyaan: apa yang kalian dapatkan dari pembelajaran ini?
2. Kemudian, guru memberi informasi secara singkat terkait materi pada pertemuan selanjutnya.
3. Berilah kembali semangat belajar kepada peserta didik, bisa berupa yel-yel, kata-kata bijak, pantun, atau cerita singkat tentang motivasi hidup.
4. Akhiri pertemuan ini dengan doa dan ajak peserta didik untuk mensyukuri nikmat Tuhan atas kelancaran pembelajaran hari ini.

PEMBELAJARAN 2

Menganalisis Aplikasi *Editing Video*

Persiapan Mengajar

Alokasi waktu: 2 × 45 menit

Ini adalah kegiatan yang bertujuan untuk menganalisis aplikasi *editing video*. Persiapan mengajar yang dapat guru lakukan adalah sebagai berikut.

1. Bila di sekolah terdapat jaringan internet, pastikan jaringan tersebut lancar. Bila tidak ada jaringan internet, guru dapat mengarahkan peserta didik membaca kotak informasi yang ada pada Buku Siswa.
2. Membuat peta kelompok yang homogen agar tiap peserta didik dapat berpartisipasi dalam kelompoknya.

Kegiatan Pembuka

Alokasi waktu: 15 menit

Sebelum pembelajaran inti dimulai, lakukan kegiatan pembuka berikut.

1. Bukalah pembelajaran dengan doa dan ajak peserta didik untuk mensyukuri nikmat Tuhan.
2. Selanjutnya, berilah semangat belajar kepada peserta didik, bisa berupa yel-yel, kata-kata bijak, pantun, atau cerita singkat tentang motivasi hidup.
3. Jelaskan kepada peserta didik tujuan pembelajaran yang akan disampaikan, yaitu menganalisis aplikasi *editing video*.
4. Selanjutnya, berilah pertanyaan untuk memberi gambaran umum kepada peserta didik. Pertanyaan tersebut seperti berikut.
 - a. Apakah kalian pernah mengedit video?
 - b. Bila pernah, aplikasi apa yang pernah digunakan?

Pada kegiatan ini, peserta didik memberikan tanggapan aplikasi yang pernah digunakan, baik kelemahan maupun kelebihan. Agar lebih rapi, peserta didik dapat membuat kolom seperti berikut ini.

No.	Nama Aplikasi	Kelemahan	Kelebihan	Keterangan
1.				
2.				
3.	Dst			

Kegiatan Inti

Alokasi waktu: 60 menit

Kegiatan kedua Bab 3 dengan tujuan menganalisis aplikasi edit video adalah sebagai berikut.

1. Setelah melakukan kegiatan pembuka, guru dapat memandu peserta didik memahami materi manajemen seni pertunjukan yang ada di kotak informasi.
2. Setelah itu terdapat kegiatan “Mari Berdiskusi” mereviu aplikasi edit video. Kegiatan ini dilakukan secara berkelompok yang terdiri dari 5-6 orang. Bila di sekolah peserta didik diizinkan membawa gawai, arahkan peserta didik membuka PlayStore atau AppStore untuk melihat aplikasi edit video apa saja yang ada pada gawai. Guru juga bisa mengarahkan peserta didik mencari informasi tersebut pada situs web atau buku-buku yang relevan.
3. Kemudian, peserta didik membuka aplikasi tersebut dan mencobanya. Setelah itu, peserta didik dapat memberi tanggapan dalam bentuk video atau presentasi langsung di depan kelompok lain. Tujuan kegiatan ini adalah untuk menambah wawasan peserta didik seputar teknologi *editing* video.
4. Bila di sekolah tidak ada jaringan internet dan peserta didik tidak mempunyai gawai, arahkan peserta didik untuk membaca kotak informasi seputar aplikasi edit video yang ada di Buku Siswa.

Kegiatan Penutup

Alokasi waktu: 15 menit

Kegiatan penutup pada pembelajaran kali ini adalah merefleksikan kegiatan yang sudah dilakukan, memotivasi peserta didik, dan memberi gambaran apa yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya. Berikut ini adalah langkah-langkah kegiatan tersebut.

1. Kegiatan refleksi pada pembelajaran kali ini adalah sebagai berikut.
 - a. Apakah kalian sering mengunggah video di media sosial?
 - b. Apakah kalian mengeditnya sebelum mengunggah?
 - c. Video yang seperti apa yang tidak boleh dipublikasikan?
 - d. Pembelajaran apa yang kamu dapatkan pada pelajaran hari ini?
2. Guru memberi informasi seputar materi pada pertemuan selanjutnya.
3. Selanjutnya, berilah kembali semangat belajar kepada peserta didik, bisa berupa yel-yel, kata-kata bijak, pantun, ataupun cerita singkat tentang motivasi hidup.
4. Akhiri pertemuan ini dengan doa dan ajak peserta didik untuk mensyukuri nikmat Tuhan atas kelancaran pembelajaran hari ini.

PEMBELAJARAN 3

Menganalisis Teknologi Pemasaran Seni Pertunjukan

Persiapan Mengajar

Alokasi waktu: 2 × 45 menit

Ini adalah kegiatan yang bertujuan untuk menganalisis teknologi pemasaran seni pertunjukan. Persiapan mengajar yang dapat dilakukan adalah sebagai berikut

1. Bila di sekolah terdapat jaringan internet, pastikan jaringan tersebut lancar. Bila tidak ada jaringan internet, guru dapat mengarahkan peserta didik membaca kotak informasi yang ada pada buku peserta didik.
2. Membuat peta kelompok yang homogen agar tiap peserta didik dapat berpartisipasi dalam kelompoknya.

Kegiatan Pembuka

Alokasi waktu: 30 menit

Sebelum pembelajaran inti dimulai, lakukan kegiatan pembuka berikut.

1. Bukalah pembelajaran dengan doa dan ajak peserta didik untuk mensyukuri nikmat Tuhan.
2. Selanjutnya, berilah semangat belajar kepada peserta didik, bisa berupa yel-yel, kata-kata bijak, pantun, atau cerita singkat tentang motivasi hidup.
3. Jelaskan kepada peserta didik tujuan pembelajaran yang akan disampaikan, yaitu menganalisis teknologi pemasaran seni pertunjukan.
4. Kegiatan berikutnya adalah memberi pertanyaan untuk memberi gambaran materi yang akan dipelajari. Pertanyaan tersebut adalah berikut.
 - a. Apakah peserta didik pernah memasarkan produk dengan menggunakan teknologi?
 - b. Bila pernah, teknologi pemasaran apa yang peserta didik gunakan untuk mempromosikan sesuatu?
 - c. Apa alasan peserta didik menggunakannya?

Setelah peserta didik menjawab secara tertulis, berikanlah kesempatan kepada mereka untuk mengungkapkan secara lisan. Berikanlah kesempatan teman-temannya memberi tanggapan dengan santun. Guru dapat memandu jalannya diskusi ini.

Kegiatan Inti

Alokasi waktu: 60 menit

Kegiatan ketiga Bab 3 dengan tujuan pembelajaran menganalisis teknologi pemasaran seni pertunjukan adalah sebagai berikut.

1. Setelah melakukan kegiatan pembuka, guru dapat memandu peserta didik memahami materi manajemen seni pertunjukan yang ada di kotak informasi.
2. Kegiatan selanjutnya adalah "Mari Berdiskusi". Kegiatan ini berupa riset teknologi pemasaran. Tujuan kegiatan ini adalah peserta didik mengetahui berbagai macam teknik pemasaran. Bila peserta didik sudah mempunyai pengalaman memasarkan produk, peserta didik tersebut dapat dijadikan pembicara/sumber informasi. Berilah kesempatan kepada peserta didik untuk mencari informasi seputar teknologi pemasaran pada surat kabar, buku, internet, atau sumber-sumber yang lain. Setelah mendapat informasi tersebut, peserta didik dapat menulis temuannya pada tabel yang ada pada buku peserta didik. Kemudian, berikan kesempatan presentasi untuk berbagi informasi. Tiap kelompok dapat memberi tanggapan dengan sopan dan santun.
3. Kegiatan berikutnya adalah "Kerja Mandiri". Peserta didik praktik menggunakan teknologi pemasaran. Peserta didik membuat video promosi seni pertunjukan, misalnya pertunjukan daerah, drama musikal, musikalisasi puisi, tari daerah, dan tari modern. Kemudian, peserta didik unggah di media sosialnya. Pastikan video yang diunggah tidak melanggar UU ITE.
4. Bila di sekolah tidak ada jaringan internet, peserta didik dapat mempromosikan seni pertunjukan dengan caranya sendiri. Peserta didik diberi kebebasan untuk mempromosikan seni pertunjukan dengan caranya sendiri. Hal ini dapat kita lihat daya kreativitas peserta didik dalam mengambil tindakan promosi.

Kegiatan Penutup

Alokasi waktu: 15 menit

Kegiatan penutup pada pembelajaran kali ini adalah merefleksi kegiatan yang sudah dilakukan, memotivasi peserta didik, dan memberi gambaran apa yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya. Berikut ini adalah langkah-langkah kegiatan tersebut.

1. Guru dapat memberikan refleksi berikut.
 - a. Teknologi pemasaran apa yang cocok digunakan bidang seni pertunjukan?

- b. Apa alasan teknologi tersebut cocok digunakan dalam bidang seni pertunjukan?
 - c. Pembelajaran apa yang kamu dapatkan pada pelajaran hari ini?
2. Guru menginformasikan secara singkat terkait materi pada pertemuan selanjutnya.
3. Selanjutnya berilah kembali semangat belajar kepada peserta didik, bisa berupa yel-yel, kata-kata bijak, pantun, atau cerita singkat tentang motivasi hidup.
4. Akhiri pertemuan ini dengan doa dan ajak peserta didik untuk mensyukuri nikmat Tuhan atas kelancaran pembelajaran hari ini.

PEMBELAJARAN 4

Merancang Seni Pertunjukan dengan Menggunakan Teknologi

Persiapan Mengajar

Alokasi waktu: 2 × 45 menit

Ini adalah kegiatan yang bertujuan untuk merancang seni pertunjukan dengan menggunakan teknologi. Persiapan mengajar yang dapat guru lakukan adalah membuat peta kelompok yang homogen agar tiap peserta didik dalam kelompok dapat berpartisipasi.

Kegiatan Pembuka

Alokasi waktu: 15 menit

Sebelum pembelajaran inti dimulai, lakukan kegiatan pembuka berikut.

1. Bukalah pembelajaran dengan doa dan ajak peserta didik untuk mensyukuri nikmat Tuhan.
2. Selanjutnya, berilah semangat belajar kepada peserta didik, bisa berupa yel-yel, kata-kata bijak, pantun, atau cerita singkat tentang motivasi hidup.
5. Jelaskan kepada peserta didik tujuan pembelajaran yang akan disampaikan, yaitu merancang seni pertunjukan dengan menggunakan teknologi.
6. Kemudian, berilah pertanyaan tentang pengalaman mereka dalam menonton seni pertunjukan. Pertanyaannya dapat berupa berikut.
 - a. Apakah kamu pernah menonton video seni pertunjukan yang menurutmu canggih?

- b. Apa yang membuatmu mengatakan bahwa itu adalah pertunjukan yang menggunakan teknologi canggih?
 - c. Apakah kamu dapat membuat pertunjukan yang bagus meski tidak ada alat-alat tersebut?
5. Selanjutnya, berilah pengertian bahwa seni pertunjukan tidak hanya dapat dikemas dengan teknologi yang canggih, tetapi juga bisa dikemas dengan menggunakan teknologi sederhana. Orang-orang yang bergerak dalam bidang seni pertunjukan harus selalu bisa menyasiasi situasi. Bila tidak ada teknologi canggih, teknologi sederhana pun dapat dimanfaatkan.

Kegiatan Inti

Alokasi waktu: 60 menit

Kegiatan keempat Bab 3 dengan tujuan pembelajaran merancang seni pertunjukan dengan menggunakan teknologi adalah sebagai berikut.

1. Setelah melakukan kegiatan pembuka, guru dapat memandu peserta didik membentuk kelompok yang terdiri dari 5-6 orang.
2. Pada tujuan pembelajaran ini terdapat kegiatan membuat skema seni pertunjukan dengan memanfaatkan teknologi, baik teknologi yang digunakan oleh profesional maupun teknologi sederhana. Selanjutnya terdapat kegiatan merencanakan teknologi edit video dan pemasaran yang dilakukan. Pada kegiatan ini, peserta didik belajar berpikir kritis. Setelah itu, berikan kesempatan kepada peserta didik untuk mempresentasikannya, sedangkan kelompok lain menanggapi dengan santun.
3. Kegiatan berikutnya adalah kegiatan proyek memasarkan pertunjukan daerah. Peserta didik memilih salah satu seni pertunjukan daerah, misalnya kuda lumping, reog ponorogo, tari kecak, ketoprak, dan wayang. Kemudian, peserta didik merekam seni pertunjukan tersebut dalam bentuk video. Peserta didik bisa bekerja sama dengan seniman daerah. Kemudian, peserta didik melakukan proses edit agar videonya tampak bagus. Kemudian, pasarkanlah video tersebut dengan menggunakan teknologi pemasaran. Berikut ini adalah urutan kegiatan ini.



Gambar 3.2 Urutan Kegiatan Pemasaran Seni Pertunjukan

Bila peserta didik tidak mempunyai kesempatan bekerja sama dengan seniman untuk mengambil video seni pertunjukan, peserta didik dapat bekerja sama dengan kelompoknya. Peserta didik dapat bekerja sama berbagi peran, ada yang berperan sebagai aktor/aktris, penari, juru kamera atau profesi lainnya untuk membuat video seni pertunjukan.

Bila peserta didik tidak mempunyai kesempatan bekerja sama dengan seniman, peserta didik dapat bekerja sama dengan kelompoknya. Peserta didik dapat bekerja sama berbagi peran, ada yang berperan sebagai aktor/aktris, penari, juru kamera atau profesi lainnya untuk membuat video seni pertunjukan.

Kegiatan Penutup

Alokasi waktu: 15 menit

Kegiatan penutup pada pembelajaran kali ini adalah merefleksi kegiatan yang sudah dilakukan, memotivasi peserta didik, dan memberi gambaran apa yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya. Berikut ini adalah langkah-langkah kegiatan tersebut.

1. Guru dapat memberikan refleksi berikut.
 - a. Apa kendala kalian dalam mengambil video?
 - b. Apa kendala kalian dalam mengedit dan memasarkan video?
 - c. Apakah kalian sudah bisa menggunakan teknologi edit video dan pemasaran seni pertunjukan?
 - d. Bila kalian berada di situasi yang tidak menjangkau teknologi canggih, apa yang akan kamu lakukan?
 - e. Apa yang kalian dapatkan dari pembelajaran ini?
2. Guru menginformasikan secara singkat terkait materi pada pertemuan selanjutnya.
3. Selanjutnya, berilah kembali semangat belajar kepada peserta didik, bisa berupa yel-yel, kata-kata bijak, pantun, ataupun cerita singkat tentang motivasi hidup.
4. Akhiri pertemuan ini dengan doa dan ajak peserta didik untuk mensyukuri nikmat Tuhan atas kelancaran pembelajaran hari ini.

G. Penanganan Peserta Didik

Penanganan peserta didik pada pembelajaran Bab 3 adalah sebagai berikut.

1. Pada kegiatan mari berdiskusi, selalu tanamkanlah sikap Profil Pelajar Pancasila yang terkait dengan berakhlak mulia, saling menghargai dengan semangat berkebinekaan global, dan bernalar kritis.

2. Pada kegiatan mari beraksi, selalu tanamkan sikap Profil Pelajar Pancasila yang terkait dengan berakhlak mulia, saling menghargai dengan semangat berkebinekaan global, bergotong royong, dan kreatif.
3. Pada kegiatan penyampaian materi, selalu tanamkan sikap Profil Pelajar Pancasila yang terkait dengan ketakwaan kepada Tuhan YME dan bernalar kritis.
4. Pada kegiatan mandiri, selalu tanamkan sikap Profil Pelajar Pancasila yang terkait dengan kemandirian, bernalar kritis, dan kreatif.
5. Pada kegiatan presentasi, selalu tanamkan sikap Profil Pelajar Pancasila yang terkait dengan berakhlak mulia, berkebinekaan global, dan bernalar kritis.
6. Ketika melakukan kegiatan menonton seni pertunjukan, kondisikanlah peserta didik dengan tertib. Sebelum peserta didik menonton, pastikan mereka tahu apa yang akan mereka amati (ciri-ciri teknologi seni pertunjukan yang digunakan oleh profesional).
7. Ketika peserta didik akan melakukan kegiatan merekam seni pertunjukan, baik yang dilakukan oleh seniman maupun seni pertunjukan yang dilakukan oleh peserta didik, berilah mereka pengajaran sikap Profil Pelajar Pancasila tentang kesantunan, krtisi, dan kreatif.

H. Pengayaan

Pengayaan pada Bab 3 ini adalah dengan mencari informasi tentang hal-hal unik seputar teknologi dalam bidang seni pertunjukan. Guru dapat memberi contoh manfaat teknologi dalam dunia seni pertunjukan, misalnya teknologi dapat memberi efek keindahan pada panggung dan mempermudah pekerjaan. Pandulah peserta didik mencari informasi tersebut pada buku, majalah, koran, internet, atau sumber yang lain. Setelah itu, mintalah peserta didik menulis hasil temuannya pada tabel dengan format berikut.

No.	Informasi Unik tentang Seni Pertunjukan dan Teknologi	Sumber
1.		
2.		
3.		
4.		

Tanda Tangan Guru

(.....)

I. Remedial

Untuk peserta didik yang melakukan remedial, berikan kesempatan untuk mempraktikkan teknologi yang ada di sekitar. Kemudian, mintalah peserta didik menjelaskan fungsi dan mempraktikkannya. Bila di sekolah guru terdapat jaringan internet, mintalah mereka membuat video promosi, misalnya memberi testimoni pada produksi seni pertunjukan. Kemudian, mintalah mereka mengunggah video tersebut pada akun media sosialnya.

J. Interaksi Guru dengan Orang Tua/Wali

Interaksi guru dengan orang tua/wali pada pembelajaran Bab 3 adalah sebagai berikut.

1. Bila guru akan mengajak peserta didik menonton teknologi seni pertunjukan di luar sekolah, beritahulah orang tua/wali. Guru dapat memberi tahu lewat surat resmi dari sekolah yang ditujukan kepada orang tua peserta didik.
2. Sebelum peserta didik melakukan kegiatan merekam seni pertunjukan yang dilakukan oleh seniman, beritahulah orang tua/wali bahwa mereka akan ada kegiatan tersebut di luar sekolah. Bila peserta didik ada yang tidak dapat merekam seniman yang sedang memproduksi seni pertunjukan, peserta didik dapat melakukan pertunjukan bersama kelompoknya. Bila kegiatan tersebut memerlukan kegiatan di luar rumah, beritahulah orang tua/wali. Sampaikan bahwa mereka akan ada kegiatan di luar sekolah. Guru dapat memberi tahu lewat surat resmi dari sekolah yang ditujukan kepada orang tua peserta didik.

K. Asesmen Formatif

Berikut ini adalah penilaian formatif. Pada penilaian ini, guru dapat mengambil nilai pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Berikut ini adalah penilaian keterampilan. Lakukanlah penilaian berikut pada akhir bab ini, tepatnya setelah menyelesaikan kegiatan proyek memasarkan pertunjukan daerah.

1. Penilaian Keterampilan

Penilaian keterampilan bisa digunakan untuk merekam hasil belajar peserta didik dalam tiga kategori, yaitu sebagai berikut.

- a. Kurang terampil : <60
- b. Terampil : 60–80
- c. Sangat terampil : 81–100

Berikut ini adalah deskripsi tingkatan keterampilan peserta didik.

Tabel 3.6 Deskripsi Tingkatan Keterampilan Peserta Didik

Kurang terampil	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik tidak bisa memanfaatkan teknologi yang ada di sekitar. 2. Peserta didik tidak bisa mereviu teknologi edit video dengan detail. 3. Peserta didik tidak bisa praktik teknologi pemasaran dengan video yang bagus dan teknik pemasaran yang cocok. 4. Peserta didik tidak bisa membuat skema seni pertunjukan dengan detail. 5. Peserta didik tidak dapat memasarkan seni pertunjukan dengan berbagai teknologi.
Terampil	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik tidak bisa memanfaatkan teknologi yang ada di sekitar 2. Peserta didik bisa mereviu teknologi edit video. 3. Peserta didik bisa praktik teknologi pemasaran dengan video. 4. Peserta didik bisa membuat skema seni pertunjukan. 5. Peserta didik dapat memasarkan seni
Sangat terampil	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik bisa memanfaatkan teknologi yang ada di sekitar. 2. Peserta didik bisa mereviu teknologi edit video dengan detail. 3. Peserta didik bisa praktik teknologi pemasaran dengan video yang bagus dan teknik pemasaran yang cocok. 4. Peserta didik bisa membuat skema seni pertunjukan dengan detail. 5. Peserta didik dapat memasarkan seni pertunjukan dengan berbagai teknologi.

Berilah nilai yang sesuai dengan perkembangan peserta didik!

No.	Nama Peserta Didik	Merancang seni pertunjukan dalam rangka antikorupsi	Merancang seni pertunjukan kolaborasi tradisional dan modern	Menciptakan karya berdasarkan foto aktivitas petani	Menciptakan karya berdasarkan hasil apresiasi	Nilai rata-rata	Keterangan
1.	Peserta didik 1						
2.	Peserta didik 2						
3.	Dst.						

2. Penilaian Sikap

Lakukanlah penilaian berikut pada akhir bab ini atau saat kegiatan pembelajaran sedang berlangsung. Guru juga dapat memilih menilai keterampilan peserta didik terlebih dahulu atau menilai sikap lebih dahulu. Hal ini bersifat opsional.

Penilaian sikap didasarkan pada Profil Pelajar Pancasila. Profil Pelajar Pancasila pada Bab 3 ini meliputi: beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berkebinekaan global, bergotong royong, kreatif, bernalar kritis, dan mandiri. Penjabaran profil tersebut adalah sebagai berikut.

1. Peserta didik dibimbing untuk beriman dan **bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa**, salah satunya dengan menghargai berbagai macam teknologi, baik teknologi yang digunakan oleh para profesional maupun teknologi sederhana. Peserta didik dapat mensyukuri teknologi yang ada. Peserta didik juga dapat memanfaatkan teknologi yang ada.
2. Peserta didik menghargai ragam teknologi, baik teknologi yang digunakan oleh para profesional maupun teknologi sederhana. Hal ini sebagai wujud **berkebinekaan global**.
3. Peserta didik **bekerja sama** mendata mendiskusikan teknologi yang digunakan oleh para profesional dan teknologi sederhana yang dapat dimanfaatkan. Peserta didik bergotong royong memikirkan teknologi yang ada di sekitarnya yang dapat dimanfaatkan dalam bidang seni pertunjukan. Peserta didik bergotong royong mencari teknologi baru yang belum disebutkan di kotak informasi. Peserta didik dapat mencarinya di buku, majalah, internet, atau wawancara tokoh yang berprofesi dalam bidang seni pertunjukan. Peserta didik bekerja sama mereview teknologi edit video dan teknologi pemasaran seni pertunjukan. Peserta didik juga bekerja sama menyelesaikan tugas proyek, yaitu memasarkan seni pertunjukan daerah.
4. Peserta didik **kreatif** dalam memanfaatkan teknologi yang ada di sekitarnya. Meskipun teknologi yang mereka gunakan adalah teknologi sederhana, tapi mereka kreatif dalam mencari alternatif teknologi panggung yang mirip dengan hasil kemasan teknologi para profesional. Peserta didik kreatif dalam membuat rancangan atau skema seni pertunjukan dengan menggunakan teknologi. Peserta didik juga kreatif dalam merencanakan pemasaran seni pertunjukan daerah.
5. Peserta didik **bernalار kritis** dalam memecahkan masalah seputar teknologi yang ada di sekitarnya. Peserta didik memodifikasi atau mencari alternatif teknologi yang dapat digunakan pada seni pertunjukan. Peserta didik bernalar kritis dalam memanfaatkan teknologi pemasaran apa yang cocok digunakan untuk menyebarkan informasi seputar seni pertunjukan.

- Peserta didik **mandiri** dalam melakukan kegiatan belajar riset teknologi. Peserta didik menganalisis fungsi, kelemahan, dan kelebihan teknologi tersebut. Setiap peserta didik harus bisa mempraktikkan pemasaran seni pertunjukan dengan menggunakan teknologi.

Berilah catatan sesuai perkembangan peserta didik!

No.	Nama Peserta Didik	Catatan
1.	Peserta didik 1	
2.	Peserta didik 2	
3.	Peserta didik 3	
4.	Peserta didik 4	
5.	...	

3. Penilaian Pengetahuan dan Kunci Jawaban

Berikut adalah kunci jawaban Uji Kompetensi pada Buku Siswa.

- Berikut ini manakah teknologi panggung seni pertunjukan yang bisa dilihat dengan kasatmata? Berikan jawabanmu dengan memberi tanda centang (✓).

Jawaban:

<input type="checkbox"/>	<i>Immersive</i>	<input checked="" type="checkbox"/>	<i>Revolve stage</i>
<input checked="" type="checkbox"/>	Hologram	<input checked="" type="checkbox"/>	<i>Mapping</i>
<input checked="" type="checkbox"/>	Hidrolik		

Penjelasan

Teknologi yang dapat dilihat dengan kasatmata adalah hologram, hidrolik, *revolve stage*, dan *maaping*. *Immersive* adalah teknologi yang tidak dapat dilihat dengan kasatmata. Teknologi *immersive* hanya bisa dilihat ketika seni pertunjukan sudah dikemas dalam bentuk video.

Skor Penilaian:

Kriteria	Skor
Peserta didik menjawab empat tanda centang dengan benar	5
Peserta didik menjawab tiga tanda centang dengan benar	4

Kriteria	Skor
Peserta didik menjawab dua tanda centang dengan benar	3
Peserta didik menjawab satu tanda centang dengan benar	2
Peserta didik tidak menjawab atau semua jawaban peserta didik salah	0

2. Teknologi apa yang digunakan oleh para profesional bila ingin membuat konsep seni pertunjukan tari yang melayang di atas panggung...
- Overstage machinery*
 - Immersive*
 - Hologram
 - Stage background LED*
 - Revolve stage*

Jawaban:

- Overstage machinery*
- Immersive*
- Hologram
- Stage background LED*
- Revolve stage*

Penjelasan:

Jawaban yang benar adalah A. Teknologi yang cocok digunakan untuk konsep tari adalah *overstage machinery*. Teknologi ini berfungsi untuk menarik penari dari atas. Jadi, penari dapat melayang di panggung. Ada tali kunci yang digunakan pada teknologi ini. Tali tersebut berfungsi mengikat penari dan menggerakannya ke atas.

Skor Penilaian:

Kriteria	Skor
Peserta didik menjawab dengan benar	5
Peserta didik tidak menjawab atau jawaban peserta didik salah	0

3. Bila kamu tidak mempunyai teknologi yang digunakan oleh para profesional, apa yang akan kamu lakukan?

Jawaban:

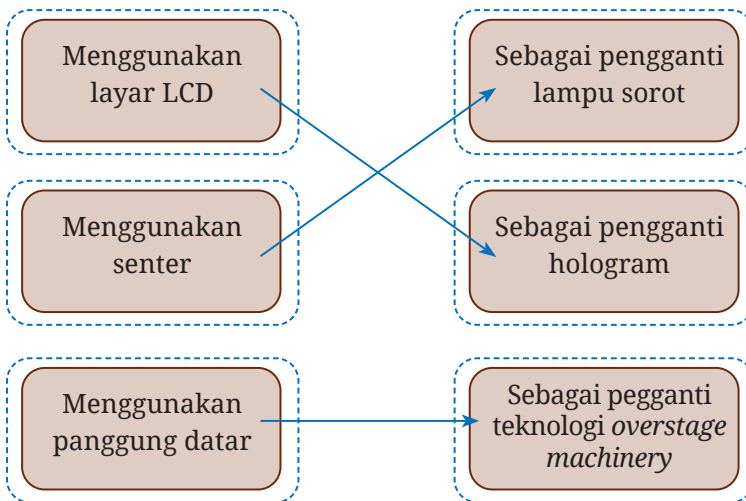
- menggunakan teknologi sederhana dan
- memodifikasi teknologi.

Skor Penilaian:

Kriteria	Skor
Peserta didik menjawab dengan salah satu kata kunci dengan benar	5
Peserta didik tidak menjawab dengan salah satu kunci dengan benar	0

4. Bila kamu berada di daerah atau kondisi yang sulit menjangkau teknologi para profesional, pilihlah alternatif teknologi berikut yang sesuai dengan kebutuhan! Jawablah dengan memasang kolom sebelah kanan dengan kolom sebelah kiri.

Jawaban:



Skor Penilaian:

Kriteria	Skor
Peserta didik menjawab tiga tanda panah dengan benar	5
Peserta didik menjawab dua tanda panah dengan benar	3
Peserta didik menjawab satu tanda panah dengan benar	2
Peserta didik tidak menjawab atau semua jawaban peserta didik salah	0

5. Tulislah teknologi sederhana apa saja yang berfungsi sebagai pengganti teknologi yang digunakan oleh para profesional!

Jawaban:

No.	Teknologi para Profesional	Teknologi Sederhana
1.	Teknologi <i>overstage</i> berguna untuk menata cahaya/lampu	Senter bisa digunakan untuk menggantikan teknologi <i>overstage</i> dan <i>side stage</i> .

No.	Teknologi para Profesional	Teknologi Sederhana
	yang menggunakan sistem terbang di atas panggung	Caranya adalah menyorot panggung dengan menggunakan senter tersebut, baik menyorot dari samping maupun dari atas.
2.	Teknologi hologram berfungsi untuk menghadirkan apapun di depan panggung, misalnya ikan paus, pesawat, dan hewan buas yang berupa video 3D.	Layar LCD dapat berfungsi menghadirkan apa pun di depan panggung dengan video atau gambar 2D. Layar LCD dapat digunakan untuk menggantikan teknologi hologram.
3.	Rekaman suara hujan yang ditampilkan dengan menggunakan bantuan gawai/laptop/komputer.	Menciptakan suara hujan dengan menggunakan kedelai yang diletakkan pada tampah/loyang kue, kemudian digeser atau gerak-gerakkan hingga menimbulkan suara efek hujan.

Skor Penilaian:

Kriteria	Skor
Peserta didik menjawab tiga teknologi serta alternatifnya dengan benar	20
Peserta didik menjawab dua teknologi serta alternatifnya dengan benar	15
Peserta didik menjawab satu teknologi serta alternatifnya dengan benar	10
Peserta didik tidak menjawab atau semua jawaban peserta didik salah	0

6. Bila kamu menjadi tim pemasaran, strategi apa yang kamu lakukan untuk memasarkan seni pertunjukanmu?

Jawaban:

Menjawab dengan menggunakan kata kunci: (1) menggunakan kemutakhiran teknologi dan (2) menggunakan aplikasi pemasaran untuk mempromosikan merek, memprioritaskan laman, dan meningkatkan pengunjung.

Skor Penilaian:

Kriteria	Skor
Peserta didik menjawab dengan salah satu kata kunci dan disertai alasan yang relevan	15

Kriteria	Skor
Peserta didik menjawab dengan salah satu kata kunci, tapi tidak disertai alasan yang relevan	10
Peserta didik tidak menjawab atau semua jawaban peserta didik salah	0

7. Sebutkan kriteria video seni pertunjukan yang bagus?

Jawaban:

Menjawab dengan menggunakan kata kunci: (1) kejelasan konten, (2) alur seni pertunjukan dapat dipahami, (3) gambar, foto, dan video tidak blur, (4) transisi logis dan urut, (5) posisi kamera tepat, (6) latar musik atau efek suara sesuai dan tidak monoton, (7) cerita, tari, dan musik menarik, (8) tidak melanggar UU ITE.

Skor Penilaian:

Kriteria	Skor
Peserta didik menjawab dengan delapan kata kunci dengan tepat.	15
Peserta didik menjawab dengan tujuh kata kunci dengan tepat.	13
Peserta didik menjawab dengan enam kata kunci dengan tepat.	11
Peserta didik menjawab dengan lima kata kunci dengan tepat.	8
Peserta didik menjawab dengan empat kata kunci dengan tepat.	6
Peserta didik menjawab dengan tiga kata kunci dengan tepat.	4
Peserta didik menjawab dengan dua kata kunci dengan tepat.	3
Peserta didik menjawab dengan satu kata kunci dengan tepat.	1
Peserta didik tidak menjawab atau semua jawaban salah	0

8. Apa keunggulan teknik pemasaran *influencer*?

- A. Memanfaatkan fitur media sosial
- B. Memanfaatkan fitur surat elektronik
- C. Mendapat rekomendasi
- D. Mendapat diskon dari media sosial
- E. Mendapat respons positif

Jawaban:

- A. Memanfaatkan fitur media sosial
- B. Memanfaatkan fitur surat elektronik
- C. **Mendapat rekomendasi**

- D. Mendapat diskon dari media sosial
- E. Mendapat respons positif

Jawaban yang benar adalah C. Dengan menggunakan teknik pemasaran *influencer*, kita bisa mendapatkan rekomendasi dari konten kreator yang populer di internet. Mereka ahli dalam membangun reputasi topik tertentu hingga produk yang kita tawarkan dapat diminati oleh masyarakat. Skor penilaian nomor 8 adalah sebagai berikut.

Skor Penilaian:

Kriteria	Skor
Peserta didik menjawab dengan benar	5
Peserta didik tidak menjawab atau jawaban peserta didik salah	0

9. Apa keunggulan menggunakan teknologi pemasaran? Berikan jawabanmu dengan memberi tanda centang (✓).

Jawaban:

- Informasi lebih cepat menyebar
- Tidak memerlukan banyak biaya
- Tidak memerlukan banyak tenaga
- Tidak terjangkau semua kalangan
- Informasi tidak terjangkau di daerah terpencil

Teknologi pemasaran dapat membantu tim produksi seni pertunjukan untuk menyebarkan informasi lebih cepat, mudah, dan murah.

Skor Penilaian:

Kriteria	Skor
Peserta didik menjawab tiga tanda centang dengan benar	5
Peserta didik menjawab dua tanda centang dengan benar	3
Peserta didik menjawab satu tanda centang dengan benar	2
Peserta didik tidak menjawab atau semua jawaban peserta didik salah	0

10. Ketika kamu menggunakan teknologi pemasaran, undang-undang apa yang harus kamu patuhi?

Jawaban:

Menjawab dengan menggunakan kata kunci: (1) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) dan (2) Peraturan Pemerintah No.82 Tahun 2012 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik (PP PSTE).

Skor Penilaian:

Kriteria	Skor
Peserta didik menjawab dengan dua kata kunci dengan tepat	20
Peserta didik menjawab dengan satu kata kunci dengan tepat	10
Peserta didik tidak menjawab atau menjawab salah	0

Nilai Siswa = Total skor yang diperoleh

L. Refleksi

Peserta didik sudah memahami teknologi pembuatan dan pemasaran seni pertunjukan dengan melakukan kegiatan: (1) memahami teknologi pembuatan seni pertunjukan, (2) menganalisis aplikasi editing video (3) menganalisis teknologi pemasaran seni pertunjukan, dan (4) merancang seni pertunjukan dengan menggunakan teknologi. Apakah peserta didik sudah memahami teknologi dalam seni pertunjukan? Berilah tanda centang untuk mengetahui pengetahuan, sikap, dan keterampilan peserta didik.

No.	Pertanyaan	Ya	Tidak	Bukti
1.	Apakah peserta didik mengetahui ragam teknologi dalam seni pertunjukan?			
2.	Apakah peserta didik mengetahui teknologi yang digunakan oleh para profesional?			
3.	Apakah peserta didik mengetahui teknologi sederhana sebagai alternatif bila tidak ada teknologi yang memadai?			
4.	Apakah peserta didik bisa bekerja sama dengan teman untuk menjadi tim yang solid mengerjakan tugas "Mari Berdiskusi"?			
5.	Apakah peserta didik bisa bertutur dan bersikap dengan sopan dan santun kepada guru dan teman?			
6.	Apakah peserta didik bisa bertutur dan bersikap dengan sopan dan santun kepada seniman seni pertunjukan pada saat merekam video seni?			

No.	Pertanyaan	Ya	Tidak	Bukti
7.	Apakah peserta didik bisa menghargai pendapat teman saat bekerja kelompok?			
8.	Apakah peserta didik bisa merancang teknologi seni pertunjukan?			

Setiap peserta didik mengisi pertanyaan di atas dengan memberikan tanda centang pada kolom pilihannya.

M. Sumber Belajar Utama

Bila guru ingin mendalami informasi seputar profesi seni pertunjukan, peluang bisnis seni pertunjukan, dan manajemen seni pertunjukan dapat membaca sumber-sumber berikut.

Artanto, H., & Nurdiyansyah, F.. Penerapan SEO (Search Engine Optimization) untuk Meningkatkan Penjualan Produk. *JOINTECS (Journal of Information Technology and Computer Science)*, 2 (1) (2017): (Online) <http://publishing-widyagama.ac.id/ejournal-v2/index.php/jointecs/article/view/409> (diakses 9 Oktober 2022).

Endraswara, Suwardi. Metode Pembelajaran Drama Apresiasi, Ekspresi dan Pengkajian. Yogyakarta: Buku Seru, 2011.

JDIH BPK RI. *Informasi dan Transaksi Elektronik*. (Online). <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/37589/uu-no-11-tahun-2008> (diakses 9 Oktober 2022).

JDIH BPK RI. *Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik*. (Online) <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/5296/pp-no-82-tahun-2012> (diakses 9 Oktober 2022).

Larasati, P. K. P. Efektivitas Content Creator dalam Strategi Promosi Di Era Digital. In *SANDI: Seminar Nasional Desain, Vol. 1*, pp. 126-133, (2021): (Online) <https://eproceeding.isi-dps.ac.id/index.php/sandi-dkv/article/view/102/89> (diakses 9 Desember 2022).

Putri, T. N., Poetri, R. N. D., Simanjuntak, N. M. C., Susanto, T., Valentino, N., & Rangkuty, G. I. U. (2021, September). Strategi Promosi Pada Media Digital/Online. In *National Conference for Community Service Project (NaCosPro) Vol. 3*, No. 1, pp. 61-65 (2022). (Online) <https://journal.uib.ac.id/index.php/nacospro/article/view/5866/1805> 9 Desember 2022 (diakses 9 Oktober 2022).

Sathotho, S. F. Konvensi Teater Panggung dalam Pementasan Teater Virtual Siti Seroja Oleh Teater Koma. Seminar Nasional 2022-NBM Arts, Juli 2022: (Online) <http://repository.uhn.ac.id/bitstream/handle/123456789/7020/KONVENSI%20TEATER%20PANGGUNG%20DALAM%20PEMENTASAN%20TEATER%20VIRTUAL%20SITI%20SEROJA%20OLEH%20TEATER%20KOMA.pdf?sequence=1&isAllowed=y> 9 Desember 2022 (diakses 9 Oktober 2022).

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2023

Buku Panduan Guru Dasar-Dasar Seni Pertunjukan
untuk SMK/MAK Kelas X

Penulis : Rano Sumarno dan Rifqi Risnadyatul Hudha

ISBN : 978-623-194-393-4 (no.jil.lengkap PDF)
978-623-194-394-1 (jil.1 PDF)



Bab

4

Panduan Khusus

Proyek Seni Pertunjukan Wisata

A. Pendahuluan

Materi pada Bab 4 ini berisi tentang proyek seni pertunjukan wisata. Tahapan materi dalam bab ini disusun berdasarkan metode *design thinking*. Secara sederhana, metode ini merupakan sebuah langkah dalam menciptakan karya seni berdasarkan kebutuhan pasar. Sehubungan dengan itu, penyampaian materi pada bab ini menggunakan metode pembelajaran *project based learning* (PjBL). Metode PjBL dipandang bersinergi dengan *design thinking* di mana

peserta didik akan menjalankan proyek melalui tahapan-tahapan di dalamnya untuk menghasilkan sebuah produk karya seni yang unggul dan kompetitif.

Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik (BPS), lulusan SMK merupakan penyumbang terbanyak angka pengangguran di Indonesia. Rilis BPS pada tahun 2021 tercatat dari 8,4 juta pengangguran di Indonesia, 10,38% ialah lulusan SMK. Salah satu penyebab dari masalah itu ialah karena kurikulum SMK kurang dapat mengimbangi pergerakan dunia industri yang mengakibatkan lulusan SMK menjadi kurang siap menghadapi dunia usaha dan dunia industri (DUDI). Oleh karena itu, dibutuhkan upaya strategis untuk menjawab tantangan SMK ke depan. Proyek seni pertunjukan wisata pada Bab 4 ini merupakan ikhtiar dalam menjawab tantangan tersebut karena proses belajar langsung berkolaborasi dengan dunia usaha. Seni pertunjukan wisata adalah pertunjukan seni yang dipentaskan di lokasi wisata, di mana tema dari pertunjukan tersebut tematik dengan latar atau sejarah dari objek wisata tersebut.

Berdasarkan isu strategis pariwisata Kemenparekraf RI, objek wisata dibagi menjadi tiga jenis, yakni 1) wisata alam (wisata bahari, ekowisata, wisata petualangan); 2) wisata budaya (wisata warisan budaya dan sejarah, wisata belanja dan kuliner, wisata kota dan desa); serta 3) wisata buatan (*mice and event*, wisata olahraga, wisata kawasan terintegrasi). Dengan melihat pemetaan objek wisata tersebut, kita dapat memanfaatkannya sebagai lahan potensial bagi dunia industri seni pertunjukan. Sebab, di lokasi wisata kita tidak perlu mencari penonton. Kita hanya tinggal memanfaatkan wisatawan yang ada sebagai penontonnya. Bentuk kerja sama antara pihak sekolah dengan pengelola lokasi wisata dapat diatur sesuai kondisi di daerahnya masing-masing.

Jika terdapat kendala dalam mencari lokasi wisata, sebagai alternatif guru dapat melakukan proyek lain, seperti proyek seni pertunjukan virtual atau proyek seni pertunjukan dengan sistem jual beli tiket seperti pada umumnya. Guru tetap bisa mengikuti tahapan *design thinking* karena produk yang akan diciptakan sama-sama berorientasi pada nilai profit.

Sebelum mengajar, guru perlu mengetahui beberapa hal agar tidak terjadi kekeliruan di dalam kelas. Berikut ini elemen dan capaian pembelajaran Bab 4 mengenai proyek seni pertunjukan wisata.

Tabel 4.1 Elemen dan Deskripsi Capaian Pembelajaran Bab 4

Elemen	Capaian Pembelajaran
Sarana dan Perlengkapan Pementasan Seni Pertunjukan	Lingkup pembelajaran ialah dasar-dasar teknik pentas yang meliputi tata panggung, tata rias, tata busana, tata cahaya, dan tata suara.

Elemen	Capaian Pembelajaran
Teknik Dasar Seni Pertunjukan	Lingkup pembelajaran meliputi sikap, pengetahuan, dan keterampilan dasar sesuai dengan kompetensi yang dipilih, terdiri atas teknik, etude, dan repertoar.

Berdasarkan elemen dan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran pada Bab 4 disusun berdasarkan proyek untuk menciptakan karya seni pertunjukan wisata, meliputi 1) **mengobservasi** permasalahan seni pertunjukan: a) persiapan observasi objek wisata, b) observasi objek wisata; 2) **mengolah** ide kreatif: menghimpun ide kreatif dan menentukan karya seni pertunjukan; 3) **merancang** karya seni pertunjukan: a) membuat naskah seni pertunjukan wisata, b) menyusun tim kreasi dan produksi; 4) **menciptakan** karya seni pertunjukan: a) mengemas adegan, b) mengemas babak, c) mengemas pertunjukan utuh, d) menata panggung, e) menata kostum dan rias, f) menata cahaya dan suara; 5) **menguji** karya seni pertunjukan: a) menguji kelayakan karya pertunjukan, b) menyempurnakan karya; dan 6) **mementaskan** karya seni pertunjukan wisata.

Pada seluruh tujuan pembelajaran tersebut terdapat materi dan tugas-tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik. Tugas-tugas tersebut berupa kegiatan individu dan kegiatan kelompok. Kegiatan individu dinamakan Kerja Mandiri, sedangkan kegiatan kelompok dinamakan Mari Berdiskusi atau Mari Beraksi. Setiap kegiatan memiliki korelasi dengan tahapan proyek dari awal hingga akhir kegiatan. Kegiatan-kegiatan tersebut ialah sebagai berikut.

Tabel 4.2 Kegiatan Bab 4

Tujuan Pembelajaran	Mari Berdiskusi/Beraksi	Kerja Mandiri
Persiapan Observasi Objek Wisata	Membuat <i>mind mapping</i> berdasarkan pada pengamatan bersama terhadap dokumentasi seni pertunjukan wisata	Menyusun pertanyaan sebagai bahan wawancara dalam observasi ke lokasi wisata
Mengobservasi Objek Wisata	Membentuk tim dalam pembagian tugas wawancara serta mendata kesiapan wawancara	Mendata hasil wawancara dan pengamatan di lokasi objek wisata
Mengolah Ide Kreatif	Mengeksplorasi dalam menciptakan naskah sebagai bahan utama dalam	Mengukur daya saing sebagai upaya dalam meningkatkan

Tujuan Pembelajaran	Mari Berdiskusi/Beraksi	Kerja Mandiri
	pertunjukan seni wisata berdasarkan hasil observasi	potensi kreatif dengan cara mendata karya terdahulu
Merancang Karya Seni Pertunjukan Wisata	Merealisasikan ide kreatif dalam bentuk sinopsis cerita. Peserta didik dituntut kerja kreatif dengan menggabungkan dua cerita menjadi satu kesatuan yang utuh.	Berperan aktif dalam memberikan ide gagasan berupa naskah atau adegan serta bertanggung jawab dalam posisi produksi dengan menyusun rancangan kerja.
Menyusun Tim Kreasi dan Produksi	Melatih bahasa tubuh dengan berperan sebagai tokoh tertentu tanpa dialog sedikit pun	Memberikan alternatif berupa ide-ide pertunjukan kepada pemain
Mengemas Adegan	Menciptakan fragmen pertunjukan dari naskah yang akan dipentaskan dalam bentuk eksploratif	Menyusun <i>logbook</i> latihan dari setiap latihan harian
Mengemas Babak	Menciptakan fragmen pertunjukan dari naskah yang akan dipentaskan dalam bentuk musikal	Menyusun <i>logbook</i> latihan dari setiap latihan harian
Megemas Pertunjukan Utuh	Menciptakan fragmen pertunjukan dari naskah yang akan dipentaskan dalam bentuk parodi	Menyusun <i>logbook</i> latihan dari setiap latihan harian
Menata Panggung	Menyusun material sederhana menjadi maket panggung pertunjukan	Membuat rancangan artistik dalam bentuk sketsa panggung
Menata Rias dan Kostum	Merias teman lain dengan tema badut	Membuat rancangan rias dan kostum dalam bentuk sketsa
Menata Cahaya dan Suara	Melakukan eksperimen cahaya menggunakan senter rumahan	Membuat konsep kreatif dengan lampu efek dan suara efek

Tujuan Pembelajaran	Mari Berdiskusi/Beraksi	Kerja Mandiri
Menguji Karya Seni Pertunjukan Wisata	Mendata kesiapan uji kelayakan	<ul style="list-style-type: none"> Mendata kritik dan masukan hasil uji kelayakan Mencatat proses penyempurnaan karya
Menyempurnakan Karya Seni Pertunjukan	Melakukan adegan tertentu bersama lawan main	Menyusun <i>logbook</i> latihan dari setiap latihan harian
Mementaskan Karya Seni Pertunjukan Wisata	Menunjukkan karya terbaik	Menyusun <i>logbook</i> laporan pementasan

Profil Pelajar Pancasila pada Bab 4 ini antara lain (1) beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia, (2) berkebinekaan global, (3) bergotong royong, (4) mandiri, (5) bernalar kritis, dan (6) kreatif. Berikut ini implementasinya pada Bab 4.

Tabel 4.3 Implementasi Profil Pelajar Pancasila dalam Bab 4

Profil Pelajar Pancasila	Implementasi
Beriman, Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia	Peserta didik bersyukur kepada Tuhan YME atas karunia keindahan dalam kekayaan budaya yang ada. Selain itu, peserta didik juga berakhlak pada sesama manusia dengan menghargai setiap kreativitas karya seni yang diciptakannya; berakhlak pada alam dengan merawat dan menjaga kelestariannya melalui seni pertunjukan; serta berakhlak pada negara dengan turut menjaga keutuhan bangsa.
Berkebinekaan Global	Peserta didik menjaga dan melestarikan budayanya sendiri serta berkreasi positif dalam melakukan kreasi interkultural budaya tanpa merusak nilai-nilai luhur bangsa melalui konsep seni pertunjukan.
Gotong Royong	Peserta didik melakukan kerja kelompok, baik berdiskusi dalam memecahkan suatu masalah, beraksi dalam merancang ide kreatif, maupun bekerja kolektif dalam mementaskan seni pertunjukan.

Profil Pelajar Pancasila	Implementasi
Mandiri	Peserta didik dapat melakukan kegiatan secara mandiri dalam memecahkan masalah seputar seni pertunjukan serta belajar mandiri dalam merancang ide kreatif sesuai regulasi diri.
Bernalar Kritis	Peserta didik menganalisis dan mengevaluasi penalaran dari pengamatannya melalui observasi dan apresiasi seni pertunjukan serta merefleksikan proses berpikirnya dalam menciptakan rancangan maupun pementasan seni pertunjukan.
Kreatif	Peserta didik menunjukkan gagasan kreatifnya berupa rancangan maupun pertunjukan secara orisinal tanpa praktik plagiarisme.

B. Apersepsi

Apersepsi pada Bab 4 buku siswa disajikan dalam bentuk gim kreatif yang memantik kreativitas dalam seni pertunjukan. Apersepsi ini dinamakan persiapan belajar yang dilakukan sebelum memasuki Bab 4. Guru memandu peserta didik untuk membagi kelas menjadi empat kelompok. Perintah untuk tiap-tiap kelompok telah tertulis dengan jelas di buku siswa, guru hanya memastikan agar gim kreatif ini dapat berjalan dengan lancar dan tertib.

Berikut ini beberapa catatan yang harus diperhatikan oleh guru dalam sesi persiapan belajar ini.

- Guru menyiapkan ruang presentasi, bisa di depan kelas atau di halaman yang cukup luas.
- Guru sesekali masuk ke setiap kelompok untuk memberikan bantuan apabila ada yang mengalami kebuntuan dalam berkreasi.
- Guru mengarahkan kelompok agar segera melakukan presentasi apabila sudah berhasil menyelesaikannya.
- Guru mengingatkan peserta didik untuk saling menghargai karya orang lain dengan cara memberikan apresiasi dan tidak merendahkan.
- Guru memastikan semua peserta didik menyaksikan setiap kelompok yang melakukan presentasi.
- Setelah seluruh kelompok selesai melakukan presentasi, guru dapat memberikan tanggapan pada semua karya yang dipresentasikan.
- Guru bertanya kepada peserta didik jika karya yang mereka buat dikembangkan lagi lalu dipentaskan di lokasi wisata sesungguhnya. Kemudian, guru melihat respons mereka.

- Terakhir, guru menjelaskan rencana proyek seni pertunjukan wisata pada Bab 4 ini selama satu semester ke depan.

C. Konsep dan Keterampilan Prasyarat

Konsep dan keterampilan prasyaratnya pada Bab 4 ini ialah peserta didik harus selesai mengikuti materi Bab 1, 2, dan 3 pada semester sebelumnya. Dengan memahami seluruh materi yang ada pada semester 1, peserta didik telah memiliki bekal dalam menjalankan proyek seni pertunjukan wisata ini.

D. Penyajian Materi Esensial

Berikut ini materi esensial yang dapat digunakan untuk menambah wawasan.

a. Persiapan Observasi Objek Wisata

Gambar di bawah ini merupakan infografik dari esensi materi persiapan observasi objek wisata. Pada tahapan ini disarankan guru telah menentukan objek wisata yang akan dijadikan lokasi proyek pertunjukan. Tentu saja pihak sekolah dan pengelola taman wisata tersebut telah melakukan kerja sama secara legal.



Gambar 4.1 Persiapan Observasi Objek Wisata
Sumber: Rano Sumarno (2023)

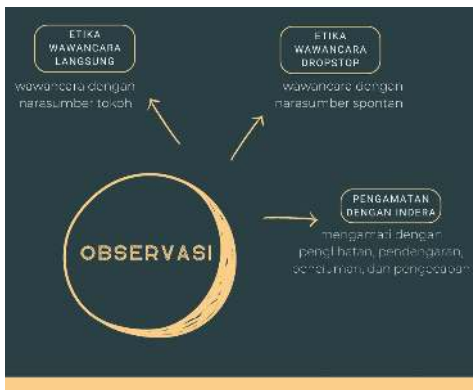


Gambar 4.2 Persiapan Wawancara
Sumber: Rano Sumarno (2023)

Guru membantu peserta didik dalam mempersiapkan observasi dengan menyusun daftar narasumber dan pertanyaan wawancara. Arah dari observasi ini ialah untuk mengetahui seni pertunjukan yang paling tepat untuk dipentaskan di lokasi wisata tersebut.

Untuk kelengkapan pembelajaran pada materi ini, guru dapat menunjukkan foto, video, atau *booklet* lokasi wisata sehingga peserta didik akan lebih efektif dalam merancang pertanyaan wawancara.

b. Observasi Objek Wisata



Gambar 4.3 Observasi
Sumber: Rano Sumarno (2023)

Materi observasi objek wisata ialah KBM praktik di lapangan tempat peserta didik mencari sumber data untuk dijadikan bahan karya seni pertunjukan. Segala persiapan telah dilakukan pada pertemuan sebelumnya. Guru hanya cukup memastikan seluruh peserta didik yang sedang melakukan observasi dalam kondisi sehat, bersih, serta menjaga tata krama beretika di ruang publik. Pada tahapan ini guru juga memastikan telah melakukan koordinasi bersama pihak-pihak narasumber terkait kedatangan peserta didik ke lokasi wisata tersebut.

c. Mengolah Ide Kreatif



Gambar 4.4 Mengolah Ide Kreatif
Sumber: Rano Sumarno (2023)

Esensi dari materi mengolah ide kreatif ialah mengarahkan aktivitas peserta didik dalam membuka data yang dihasilkan dari wawancara dan pengamatan kemudian diolah dengan rang-kuman gagasan-gagasan kreatif. *Goal*-nya ialah menetapkan bentuk karya pertunjukan. Guru dapat ikut mengintervensi dalam menentukan bentuk pertunjukan apabila peserta didik terlalu jauh dalam berekspektasi.

Di awal materi guru memberikan rumus mengenai enam konsep kreatif berikut.

<i>Combine</i>	(menggabungkan)/penggabungan suatu hal dengan hal yang lain
<i>Reverse</i>	(membalik)/membalikkan beberapa bagian atau proses dalam menciptakan suatu hal
<i>Eliminate</i>	(menghilangkan)/menghilangkan beberapa hal bagian atau proses editing
<i>Alternative</i>	(kemungkinan)/menggunakan langkah lain untuk menemukan suatu hal tertentu
<i>Twist</i>	(memutar)/memutarakan sesuatu hal karena hal yang lain
<i>Elaborate</i>	(memerinci)/memerinci atau menambahkan suatu hal dengan hal yang baru

Selanjutnya ada tahapan menghimpun ide kreatif yang dilakukan oleh peserta didik dalam menyusun *mind mapping* sebagai berikut.

1) Menentukan Tujuan

Agar curah pendapat dapat berjalan dengan efektif, tujuan diskusi harus ditentukan dari awal. Hindari pembahasan di luar tujuan utama agar hasil diskusi bisa lebih maksimal! Untuk proyek seni pertunjukan ini, tujuan utamanya ialah menjawab pertanyaan: Karya apa yang pas untuk dipentaskan di objek wisata?

2) Menentukan Pemandu Diskusi

Berjalan dan tidaknya diskusi penghimpunan ide kreatif dipengaruhi oleh pemandu diskusi. Pemandu diskusi harus mampu memimpin jalannya curah pendapat dan dapat memancing peserta didik lain untuk mengeluarkan ide-ide kreatifnya, menyatukan, hingga menyimpulkan menjadi satu gagasan bersama.

3) Diskusi Ide Gagasan

Setiap peserta didik menyampaikan ide kreatifnya, tidak perlu ada kritik atau sanggahan untuk setiap ide yang disampaikan.

4) Membuat *Mind Mapping* (Peta Pikiran)

Setiap ide/gagasan dari peserta didik dicatat dan dipetakan di papan tulis agar setiap ide yang muncul dapat dilihat secara menyeluruh. Semua gagasan

ditampung, bahkan sampai ide terkonyol sekalipun. Kelompokkan ide-ide yang memiliki kemiripan dan pisahkan ide-ide yang berseberangan!

d. Merancang Seni Pertunjukan Wisata



Materi merancang seni pertunjukan esensinya adalah membuat naskah atau skrip sebagai panduan pertunjukan untuk seluruh pendukung. Guru mendampingi peserta didik secara ketat agar alur naskah memiliki kepatutan untuk dipentaskan di hadapan khalayak umum. Apabila pertunjukan akan menggunakan cerita/naskah yang sudah jadi, aktivitas peserta didik ialah menyusun spektakel atau daya paku dalam pertunjukan. Pada materi ini peserta didik juga dipandu dalam menyusun peta adegan dan peta kreasi untuk memudahkan proses latihan berikutnya.

e. Menyusun Tim Kreasi dan Produksi

Esensi dari materi ini ialah proses *casting* untuk menentukan peran peserta didik dalam proyek seni pertunjukan wisata. Cegahlah peserta didik apabila langsung melakukan *casting* tanpa melalui proses *casting*! Susunan tim produksi dan tim kreasi di atas hanyalah contoh, guru dapat menambahkan lain-lain sesuai kebutuhan.



f. Mengemas Adegan Seni Pertunjukan Wisata



Gambar 4.5 Mengemas Adegan

Sumber: Rano Sumarno (2023)

Mengemas adegan merupakan inti dari proses kolektif dalam menciptakan seni pertunjukan. Adegan adalah satuan kejadian yang terdapat dalam sebuah babak. Perubahan adegan ditandai dengan perpindahan *setting*, tempat serta pergantian tokoh. Mengemas adegan berarti menata satuan kejadian agar menjadi peristiwa pertunjukan yang menarik. Mengemas adegan merupakan kerja utama seorang sutradara bersama seluruh pen-

dukungnya. Pada tahapan ini naskah pertunjukan sudah jadi, bahkan telah disusun dalam bentuk peta kreasi sebagai acuan bersama dalam melakukan kerja kreatif.

Mengemas adegan dilakukan dengan memisahkan antara tim aktor, tim penari, tim pemusik, dan tim artistik. Agar seluruh pendukung memiliki komitmen yang sama, perlu disusun jadwal latihan beserta capaian latihan dalam membentuk adegan seperti contoh berikut.

Tabel 4.5 Jadwal Latihan Proyek Seni Pertunjukan Wisata

Jadwal & Target Latihan		Reading	Blocking	Tracking	Pendalaman
Minggu Ke-1	SENIN (Jadwal Wajib)	■			
	RABU (Jadwal Tambahan)	■	■		
	JUMAT (Jadwal Tambahan)			■	
Minggu Ke-2	SENIN (Jadwal Wajib)		■		
	RABU (Jadwal Tambahan)		■		
	JUMAT (Jadwal Tambahan)			■	

Jadwal & Target Latihan		Reading	Blocking	Tracking	Pendalaman
Minggu Ke-3	SENIN (Jadwal Wajib)				
	RABU (Jadwal Tambahan)				
	JUMAT (Jadwal Tambahan)				
Minggu Ke-4	SENIN (Jadwal Wajib)				
	RABU (Jadwal Tambahan)				
	JUMAT (Jadwal Tambahan)				

Waktu ideal yang dibutuhkan dalam membentuk adegan ialah satu bulan, dengan rata-rata tiga kali pertemuan per minggu. Namun demikian, setiap naskah butuh penggarapan yang berbeda. Selain itu, setiap orang memiliki kemampuan yang berbeda sehingga durasi dan capaian latihan dapat menyesuaikan kondisi di lapangan.

g. Mengemas Babak Seni Pertunjukan Wisata



Gambar 4.6 Mengemas Babak
Sumber: Rano Sumarno (2023)

Mengemas babak merupakan proses lanjutan setelah mengemas adegan. Babak adalah satuan peristiwa yang terdapat dalam cerita utuh. Perubahan babak ditandai dengan perubahan waktu, episode, atau riwayat. Membentuk babak berarti menata satuan episode/riwayat yang terdiri atas adegan-adegan di dalamnya. Pada tahapan ini seluruh adegan dalam pertunjukan telah digarap dan siap untuk digabungkan menjadi babak.

Tahapan dalam mengemas babak ialah mengolaborasikan semua unsur pertunjukan dan membuat transisi adegan. Berikut ini beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam membuat transisi adegan.

1. Menentukan *Clue* sebagai Kesepakatan Kolaborasi Adegan
Clue merupakan petunjuk atau tanda kesepakatan dalam melakukan kolaborasi adegan untuk seluruh elemen pertunjukan yang terlibat.

Contoh:

Pada akhir adegan 4 babak 1 Malin Kundang mengucapkan dialog “Jaga diri baik-baik Bundo, Malin pamit”. Maka, seluruh elemen pertunjukan menyepakati kata “pamit” sebagai *clue* untuk memulai adegan transisi atau peralihan adegan. Apa yang dilakukan oleh elemen pertunjukan lain? Setelah kata “pamit” diucapkan oleh Malin kundang,

- pemusik memulai musik transisi;
- penata lampu sedikit meredupkan cahayanya;
- kru panggung masuk mengganti *setting*;
- pemain bersiap mengganti suasana.

2. Menjaga Tangga Dramatik

Setiap adegan dalam sebuah cerita tentu memiliki suasana emosi yang berbeda. Apabila adegan-adegan itu disusun berdasarkan perjalanan, kisahnya akan membentuk tangga dramatik. Oleh karena itu, membuat transisi juga harus hati-hati agar tangga dramatik tidak menjadi rusak.

Berikut ini contoh yang tepat dan tidak tepat dalam membuat transisi.

Contoh:

Pada Babak ke-2, transisi adegan 3 ke adegan 4 ialah peralihan dari suasana Malin sukses sebagai pengusaha ke suasana Malin menikahi seorang putri cantik.

Adegan 3
Malin Kundang
sukses sebagai
saudagar yang
kaya raya.

Adegan 4
Malin Kundang
menikahi
seorang putri
cantik jelita.

Contoh kurang tepat

Transisi dibuat dengan iringan musik saluang yang rintih dan mendayu-dayu. Ini tidak tepat karena suasana yang harus dibangun dalam adegan 4 ialah ceria dan megah. Penggunaan transisi yang kurang tepat ini mengganggu tangga dramatik.

Contoh yang baik

Transisi dibuat dengan tarian pesta pernikahan diiringi musik yang gegap gempita. Suasana dibangun dengan senyum dan tawa ceria seluruh pemain. Penggunaan transisi ini mendukung tetap terjaganya tangga dramatik.

3. Mempertimbangkan Teknis

Dalam seni pertunjukan apa pun yang akan diciptakan di atas panggung pasti akan melibatkan banyak pihak, seperti aktor, penari, dan para penata. Oleh karena itu, mempertimbangkan hal teknis merupakan sesuatu yang wajib dilakukan agar tidak terlalu memaksakan sebagian pihak.

Berikut ini contoh mempertimbangkan hal teknis dalam membuat transisi.

Contoh:

Pada Babak ke-2, transisi adegan 3 ke adegan 4 ialah peralihan dari suasana Malin sukses sebagai pengusaha ke suasana Malin menikahi seorang putri cantik.

**Adegan 3
Malin Kundang
sukses sebagai
saudagar yang
kaya raya.**

**Adegan 4
Malin Kundang
menikahi
seorang putri
cantik jelita.**

Contoh kurang tepat

Transisi dibuat hanya dengan melakukan *blackout*. Secara teknis ini akan menyulitkan para penata artistik terutama penata kostum. Sebab, dalam waktu yang singkat, tokoh Malin harus mengganti kostum saudagar menjadi kostum pengantin dan penata *setting* mengubah tempat usaha Malin menjadi lokasi pesta pernikahan. Sementara itu, jika durasi *blackout* disesuaikan dengan teknis artistik, penonton akan menunggu terlalu lama sehingga emosi penonton kembali terganggu.

Contoh yang baik

Transisi dibuat dengan tarian pesta pernikahan. Pada saat penonton menyaksikan tarian transisi, tokoh Malin memiliki waktu yang cukup untuk mengganti kostum pernikahan. Bahkan, untuk mengulur waktu, setelah tarian dapat diisi dengan hiburan berbalas pantun yang menghibur penonton.

Pada tahapan menyusun babak perlu disusun jadwal latihan beserta capaiannya agar target waktu proyek dapat tercapai. Berikut ini contohnya.

Tabel 4.6 Jadwal Latihan Proyek Seni Pertunjukan Wisata

Jadwal & Target Latihan		Babak 1	Babak 2	Babak 3
Minggu Ke-5	SENIN (Jadwal Wajib)			
	RABU (Jadwal Tambahan)			
	JUMAT (Jadwal Tambahan)			
Minggu Ke-6	SENIN (Jadwal Wajib)			
	RABU (Jadwal Tambahan)			
	JUMAT (Jadwal Tambahan)			
Minggu Ke-7	SENIN (Jadwal Wajib)			
	RABU (Jadwal Tambahan)			
	JUMAT (Jadwal Tambahan)			

Waktu untuk melakukan proses dalam mengemas babak bisa disesuaikan dengan tingkat kesulitan yang harus dilakukan. Namun demikian, setiap tim harus tetap menjaga komitmen mengejar target waktu pementasan.

h. Mengemas Pertunjukan Utuh Seni Pertunjukan Wisata

Mengemas pertunjukan utuh berarti menata keseluruhan materi seni pertunjukan wisata. Tahapan ini merupakan tahap akhir dalam proses pengemasan. Pada tahapan ini seluruh adegan dan babak sudah tergarap seluruhnya dengan sentuhan musik dan artistik. Proses mengemas pertunjukan utuh dilakukan lebih pada mengatasi hal-hal teknis kolaborasi dan memastikan kembali alur cerita dan tangga dramatik sudah tersusun dengan baik. Teknik latihan pada tahapan ini dilakukan dengan dua cara, yakni *cut to cut*, dan *run through*.

i. Menata Panggung



Gambar 4.7 Menata Panggung

Sumber: Rano Sumarno (2023)

Materi panggung dan penataannya merupakan pemahaman bentuk-bentuk panggung dan gaya penataan panggung untuk kebutuhan seni pertunjukan. Terdapat tiga bentuk panggung, yakni *proscenium*, *arena*, dan *thrust*. Guru bisa melihat gambar atau video untuk membandingkannya. Pada materi ini juga dijelaskan bahan dan alat untuk membuat artistik. Guru disarankan menunjukkan gambar lain untuk tiap-tiap contoh.

j. Menata Rias dan Kostum



Gambar 4.8 Tata Rias dan Kostum

Sumber: Rano Sumarno (2023)

Pada materi rias dan kostum terdapat lima pembahasan, yaitu 1) alat dan bahan kostum, 2) alat dan bahan rias, 3) rias dan kostum realis, 4) rias dan kostum nonrealis, serta 5) *hand property*. Pada materi alat dan bahan, peserta didik dikenalkan dengan bahan-bahan dan alat-alat yang memenuhi standar keselamatan dalam mengerjakan rias dan kostum. Guru disarankan dapat membawa bahan rias dan mempraktikkannya di kelas.

k. Menata Cahaya dan Suara

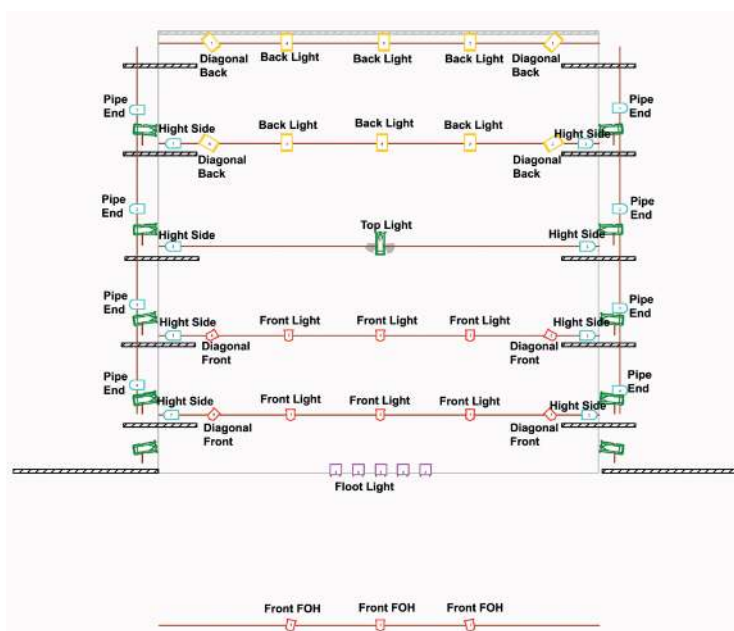


Gambar 4.9 Tata Cahaya dan Suara

Sumber: Rano Sumarno (2023)

Esensi materi tata cahaya dan suara terdapat empat penjelasan, yakni pada tata cahaya mengenai alat-alat lampu standar untuk kebutuhan seni pertunjukan dan tambahan efek lampu untuk memberikan sensasi tertentu pada pertunjukan. Sementara itu, dalam tata suara dijelaskan sumber suara dan alat-alat standar dalam mengelola suara di gedung pertunjukan. Pada materi ini tidak dijelaskan teknik penggunaan alat. Namun demikian, guru dapat melakukan simulasi dengan membawa lampu senter.

Sebelum memasang lampu, penata cahaya akan membuat peta atau denah lampu sesuai kebutuhan pentas. Denah lampu digunakan sebagai petunjuk para kru panggung dalam mengaitkan lampu-lampu ke *betten*. Berikut ini contoh denah lampu.



Gambar 4.10 Contoh Denah Lampu untuk Kebutuhan Cahaya Panggung

Sumber: Dwi (2019)

l. Menguji Karya Seni Pertunjukan



Gambar 4.11 Menguji Karya Seni Pertunjukan

Sumber: Rano Sumarno (2023)

Pada materi ini peserta didik melakukan presentasi pementasan di hadapan orang-orang yang dianggap dapat memberikan masukan untuk menambah kualitas karya. Kegiatan menguji karya dikemas dalam kegiatan FGD dengan esensi materi: menyiapkan materi, mengundang peserta diskusi, pelaksanaan diskusi, dan mengkaji hasil diskusi.

m. Menyempurnakan Karya Seni Pertunjukan



Gambar 4.12 Penyempurnaan Karya

Sumber: Rano Sumarno (2023)

Setelah melakukan uji coba karya di hadapan para peserta diskusi (FGD), peserta didik mendapatkan masukan dan pandangan. Selanjutnya, semua masukan tersebut disikapi dalam materi pembelajaran ini dengan kegiatan

menyempurnakan karya. Untuk memudahkan penyempurnaan karya, semua masukan diklasifikasikan dalam empat aspek utama, yaitu aspek audio, visual, emosi, dan informasi/intelektual serta dua aspek tambahan, yaitu aspek teknis dan nonteknis. Guru dapat mendampingi dan memberikan asupan kepada peserta didik untuk menyelesaikan penyempurnaannya.

n. Mementaskan Seni Pertunjukan Wisata



Gambar 4.13 Pementasan Seni Pertunjukan

Sumber: Rano Sumarno (2023)

Esensi dari materi terakhir pada Bab 4 ini ialah pertunjukan seni wisata yang digelar di lokasi wisata. Tahapan sebelum pementasan terdapat materi gladi kotor dan gladi bersih yang dilakukan beberapa hari sebelum pementasan. Pada tahapan ini guru dapat juga melakukan pemantauan untuk kebutuhan penilaian.

E. Asesmen Diagnosis

Asesmen awal pada Bab 4 ini ialah menguji keterampilan atau estetika seni pertunjukan. Gim kreatif yang dilakukan pada tahap persiapan belajar dapat dijadikan sebagai referensi untuk mengetahui kesiapan kreativitas sebelum menjalankan proyek seni pertunjukan wisata ini. Untuk itu, guru diharapkan dapat memandu dan memantik kreativitas peserta didik untuk menunjukkan bakat dan kemampuan estetikanya mementaskan fragmen seni pertunjukan wisata. Cara memberi skor pada asesmen tersebut ialah sebagai berikut.

Tabel 4.7 Panduan Pemberian Skor

No.	Diagnosis	Skor
1.	Apakah peserta didik membuat cerita berdasarkan objek wisata? Jawaban: a. Membuat cerita tematik dengan lokasi wisata b. Membuat cerita tidak ada kaitannya dengan lokasi wisata c. Tidak berhasil membuat cerita apa pun	Skor 20 untuk poin A Skor 10 untuk poin B Skor 0 untuk 0 poin C
2.	Apakah pementasan mengandung unsur teater, tari, dan musik? Jawab: a. Mengandung 3 unsur teater, tari, dan musik b. Hanya mengandung 2 unsur c. Hanya mengandung 1 unsur d. Tidak berhasil mementaskan karya	Skor 20 untuk poin A Skor 15 untuk poin B Skor 10 untuk poin C Skor 0 untuk poin D
3.	Apakah tercipta kolaborasi antara unsur musik dan akting/tarian? Jawab: a. Tercipta kolaborasi b. Setiap unsur terpisah-pisah c. Tidak tercipta kolaborasi	Skor 20 untuk poin A Skor 10 untuk poin B Skor 0 untuk poin C
4.	Apakah peserta didik memiliki penghayatan dalam mementaskan pertunjukan? Jawab: a. Semua peserta didik menghayati permainan b. Peserta didik kurang berkonsentrasi dalam permainan c. Tidak tercipta penghayatan	Skor 20 untuk poin A Skor 10 untuk poin B Skor 0 untuk poin C
5.	Apakah peserta didik menuntaskan pertunjukan fragmennya? Jawab: a. Pertunjukan fragmen tersajikan sampai tuntas b. Pertunjukan fragmen tidak tersajikan sampai tuntas c. Tidak tercipta pertunjukan fragmen	Skor 20 untuk poin A Skor 10 untuk poin B Skor 0 untuk poin C
Total skor apabila peserta didik dapat menjalankan tugasnya dengan sempurna ialah 100.		

F. Panduan Pembelajaran

Berikut ini langkah-langkah pembelajaran secara rinci.

- Tahapan pertama dalam *design thinking* ialah *empathize* (empati).
- Tahapan ini merupakan upaya untuk mendapatkan pemahaman empatik dari permasalahan yang ingin dipecahkan. Kita akan membuat seni pertunjukan wisata sehingga perlu memahami keinginan orang-orang yang terlibat dalam wisata tersebut (pengelola wisata, wisatawan, pelaku usaha di lokasi wisata, dan lain-lain).
- Tahapan *empathize* akan diaplikasikan dalam Pembelajaran 1 (persiapan observasi objek wisata) dan Pembelajaran 2 (observasi objek wisata).

PEMBELAJARAN 1

Persiapan Observasi Objek Wisata

Persiapan Mengajar

Alokasi waktu: 2 × 45 menit

Untuk mengawali kegiatan pertama pada Bab 4 ini, terdapat beberapa hal yang harus dipersiapkan, yaitu sebagai berikut.

1. Apabila memungkinkan, guru dapat menyiapkan kertas kotak berwarna (*stickynote*). Namun, apabila tidak memungkinkan, guru dapat membuat potongan kertas HVS dan isolasi kertas.
2. Pada kegiatan pembuka terdapat foto seni pertunjukan wisata di GWK Bali untuk diamati oleh peserta didik. Namun demikian, guru dapat menggantinya dengan foto seni pertunjukan wisata yang ada di daerah setempat. Guru menunjukkan foto tersebut pada peserta didik dengan *print out* atau menunjukkannya lewat laptop atau media lainnya.
3. Pada kegiatan inti saat peserta didik sedang bersiap untuk melakukan observasi, guru dapat menyiapkan video, gambar, atau buklet tempat wisata yang akan dijadikan lokasi proyek.

Kegiatan Pembuka

Alokasi waktu: 30 menit

1. Guru membuka dengan doa dan mengajak peserta didik untuk mensyukuri nikmat Tuhan yang Maha Indah atas keindahan alam dan seisinya!
2. Selanjutnya, guru memberi semangat belajar kepada peserta didik, bisa berupa yel-yel, kata-kata bijak, pantun, ataupun cerita singkat tentang motivasi hidup.

3. Guru menjelaskan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan manfaat dari materi yang akan disampaikan, yaitu mempersiapkan observasi objek wisata.
4. Guru memberi pertanyaan pemantik untuk menggiring peserta didik menuju tema materi yang akan disampaikan. Berikut ini contoh pertanyaan pemantik.
 - a. Manakah lokasi wisata favorit kalian?
 - b. Pernahkah kalian bertanya mengenai sejarah lokasi wisata tersebut?
5. Guru memberikan waktu kepada peserta didik menyampaikan jawaban.
6. Guru mengarahkan peserta didik untuk membentuk kelompok dan mulai mengapresiasi foto yang tertera di buku siswa atau guru dapat menggantinya dengan foto seni pertunjukan wisata lainnya.
7. Setelah selesai mengapresiasi, guru mempersilakan peserta didik untuk mengerjakan tugasnya, yaitu membuat pertanyaan yang berhubungan dengan seni pertunjukan pada foto tersebut dalam potongan kertas.
8. Seorang peserta didik diminta untuk memimpin kegiatan ini, dimulai dengan mengumpulkan semua kertas yang telah diisi pertanyaan.
9. Selanjutnya, guru meminta bantuan peserta didik lain untuk menempelkan kertas di papan tulis berdasarkan kesamaan pertanyaan.
10. Pemimpin kelas membacakan satu per satu kertas dan menempelkannya di papan tulis. Setelah kertas tertempel semua, akan terpetakan berapa banyak pertanyaan yang sama dan berbeda.
11. Guru menjelaskan bahwa makin banyak perbedaan pertanyaan, makin besar potensi pertunjukan yang akan diciptakan karena akan banyak ide yang mengalir dari para peserta didik untuk proyek seni pertunjukan wisata.

Kegiatan Inti

Alokasi waktu: 50 menit

1. Guru memandu peserta didik untuk memahami materi yang terdapat di kotak informasi.
2. Kotak informasi pada buku siswa berisi informasi tentang mengamati objek wisata dan panduan melakukan wawancara.
3. Pada materi ini guru menjelaskan objek wisata yang akan dijadikan lokasi pementasan sehingga perlu dibahas juga teknis kegiatan observasinya.
4. Di akhir materi ini guru memastikan bahwa peserta didik paham apa yang harus dilakukan dalam mengobservasi di lokasi wisata.
5. Setelah seluruh kotak informasi tersampaikan, peserta didik diarahkan untuk melakukan kerja mandiri dengan membuat 15 pertanyaan wawancara.
6. Berdasarkan tujuan pertanyaannya, dibuat menjadi beberapa kelompok berikut.

- a. Pertanyaan untuk kepala pengelola taman wisata
 - b. Pertanyaan untuk karyawan pengelola taman wisata
 - c. Pertanyaan untuk pelaku usaha (pedagang, tukang sewa, dan lain-lain)
 - d. Pertanyaan untuk pengunjung
 - e. Dan lain-lain
7. Seluruh lembar jawaban dikumpulkan berdasarkan kelompok pertanyaan.
 8. Guru memberikan pengarahan kepada peserta didik terkait persiapan observasi yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya.

Kegiatan Penutup

Alokasi waktu: 10 menit

1. Untuk refleksi, guru dapat meminta beberapa peserta didik untuk menyampaikan perasaannya selama mengikuti materi persiapan observasi objek wisata ini. Peserta didik diarahkan untuk menjawab beberapa pertanyaan berikut ini.
 - a. Bagaimana perasaanmu setelah menyiapkan materi observasi?
 - b. Apakah kamu menemui kesulitan?
 - c. Apakah ada hal baru yang kamu dapatkan?
2. Guru menyampaikan tugas untuk pertemuan selanjutnya, yakni menyempurnakan lembar pertanyaan untuk narasumber.
3. Guru menginformasikan secara singkat terkait materi pada pertemuan selanjutnya dengan membahas teknis observasi di lapangan.
4. Selanjutnya guru memberi semangat belajar kembali kepada peserta didik, bisa berupa yel-yel, kata-kata bijak, pantun, atau cerita singkat tentang motivasi hidup.
5. Guru mengakhiri pertemuan dengan doa dan mengajak peserta didik untuk mensyukuri nikmat Tuhan atas kelancaran pembelajaran hari ini.

PEMBELAJARAN 2

Observasi Objek Wisata

Persiapan Mengajar

Alokasi waktu: 2 × 45 menit (kondisional)

Pembelajaran 2 ini bertujuan untuk menggali informasi terkait taman wisata yang akan dijadikan sebagai bahan ide dalam membuat karya seni pertunjukan wisata. Berikut ini beberapa hal yang harus dipersiapkan.

1. Guru memastikan peserta didik dalam kondisi sehat dan siap menjalankan pembelajaran ini.
2. Guru juga memastikan kelancaran perjalanan dari sekolah ke lokasi wisata dengan memperhatikan keselamatan bersama.

Kegiatan Pembuka

Alokasi waktu: 30 menit

1. Guru membuka pelajaran dengan doa dan mengajak peserta didik untuk bersyukur nikmat Tuhan atas keindahan wisata yang ada di sekitar kita.
2. Selanjutnya guru memberi semangat belajar kepada peserta didik, bisa berupa yel-yel, kata-kata bijak, pantun, atau cerita singkat tentang motivasi hidup.
3. Guru menjelaskan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan manfaat dari materi yang akan disampaikan, yaitu menggali informasi mengenai objek wisata melalui observasi.
4. Guru memberi pertanyaan pemantik untuk menggiring peserta didik menuju tema materi yang akan disampaikan. Berikut ini contoh pertanyaan pemantik.
 - a. Apakah kalian pernah berkunjung ke objek wisata ini?
 - b. Apakah kalian pernah membaca atau menyaksikan liputan mengenai objek wisata yang akan diobservasi?
5. Guru mengarahkan peserta didik untuk membentuk kelompok wawancara serta membagi tugas antara penanya dan pencatat.

Kegiatan Inti

Alokasi waktu: 50 menit

1. Guru memandu peserta didik untuk memahami materi yang ada di kotak informasi.
2. Kotak informasi pada buku siswa berisi tentang etika melakukan wawancara. Guru mengingatkan peserta didik untuk selalu menjaga sopan santun dan menjaga nama baik sekolah.
3. Selanjutnya peserta didik dipersilakan untuk mulai melakukan wawancara kepada target yang telah direncanakan. Guru mengingatkan agar segera kumpul kembali setelah melakukan wawancara.
4. Setelah wawancara, guru mengajak peserta didik untuk mengamati lingkungan sekitar terutama area yang akan dijadikan panggung pementasan.
5. Apabila memungkinkan, guru memberi waktu kepada peserta didik untuk merasakan menjadi wisatawan di lokasi tersebut agar ikut

berempati dengan apa yang disampaikan oleh narasumber dalam wawancaranya.

6. Setelah seluruh kegiatan observasi dilakukan, guru menjelaskan tugas kegiatan individu berupa pendataan hasil wawancara dan pengamatan.
7. Tugas kegiatan individu ini dapat dikerjakan di rumah agar lebih kondusif.

Kegiatan Penutup

Alokasi waktu: 10 menit

1. Untuk refleksi, guru dapat meminta beberapa peserta didik agar menyampaikan perasaannya selama mengikuti materi observasi objek wisata. Peserta didik diarahkan untuk menjawab beberapa pertanyaan berikut.
 - a. Bagaimana perasaanmu setelah mengikuti materi hari ini?
 - b. Apakah ada wawasan baru yang kamu dapat?
 - c. Apakah kamu mendapatkan pengalaman baru?
2. Guru menyampaikan tugas untuk pertemuan selanjutnya, yakni pendataan hasil wawancara dan pengamatan.
3. Guru menginformasikan secara singkat terkait materi pada pertemuan selanjutnya.
4. Selanjutnya, guru memberi semangat belajar kembali kepada peserta didik, bisa berupa yel-yel, kata-kata bijak, pantun, atau cerita singkat tentang motivasi hidup.
5. Pertemuan diakhiri dengan mengajak peserta didik untuk berdoa dan mensyukuri nikmat Tuhan atas kelancaran pembelajaran hari ini.
6. Pada waktu yang telah disepakati, peserta didik kembali ke sekolah dengan aman dan selamat.

Tahapan kedua dalam *design thinking* ialah *define* (definisi).

Tahapan ini adalah mengolah data dengan menganalisis informasi-informasi yang telah didapat dari tahapan sebelumnya. Hasil wawancara dan pengamatan diidentifikasi hingga menghasilkan suatu jawaban berupa penetapan bentuk karya yang akan digarap dalam proyek seni pertunjukan wisata.

Tahapan *define* akan diaplikasikan dalam Pembelajaran 3 (mengolah ide kreatif), Pembelajaran 4 (merancang seni pertunjukan wisata), dan Pembelajaran 5 (menyusun tim kreasi dan tim produksi).

PEMBELAJARAN 3

Mengolah Ide Kreatif

Persiapan Mengajar

Alokasi waktu: 2 × 45 menit

1. Guru menyiapkan kertas HVS untuk kegiatan kelompok pada awal pembelajaran.
2. Guru juga menyiapkan foto-foto contoh pertunjukan sebagai referensi proyek seni pertunjukan wisata.

Kegiatan Pembuka

Alokasi waktu: 30 menit

1. Guru membuka dengan doa dan mengajak peserta didik untuk mensyukuri nikmat Tuhan yang Maha Indah atas anugerah bakat seni yang kita miliki.
2. Selanjutnya, guru memberi semangat belajar kepada peserta didik, bisa berupa yel-yel, kata-kata bijak, pantun, atau cerita singkat tentang motivasi hidup.
3. Guru menjelaskan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan manfaat dari materi yang akan disampaikan, yaitu mengolah ide kreatif.
4. Guru memberi pertanyaan pemantik untuk menggiring peserta didik menuju tema materi yang akan disampaikan. Berikut ini contoh pertanyaan pemantik.
 - a. Apakah ide terkeren yang pernah kalian lakukan?
 - b. Apakah pertunjukan terspektakuler yang pernah kalian saksikan?
5. Guru memberikan waktu kepada peserta didik yang ingin menyampaikan jawabannya.
6. Guru mengarahkan peserta didik untuk membentuk kelompok diskusi dan mulai mengamati foto yang tertera pada buku siswa.
7. Pada kegiatan kelompok terdapat gambar figur-figur sebagai bahan peserta didik dalam membuat cerita, tetapi guru dapat menambahkan, mengurangi, atau mengganti seluruh figur yang ada.
8. Guru mengarahkan tiap kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusinya secara bergantian di depan kelas.

Kegiatan Inti

Alokasi waktu: 50 menit

1. Guru memandu peserta didik untuk memahami materi yang ada di kotak informasi.
2. Kotak informasi pada buku siswa berisi tentang definisi dan bentuk-bentuk kreatif.
3. Informasi lainnya ialah berupa langkah-langkah dalam mengolah ide kreatif. Guru memastikan peserta didik melakukan diskusi secara khidmat dan mengawal agar menghasilkan kesepakatan bentuk pertunjukan yang akan digarap. Pada tahap ini guru dapat memberikan contoh-contoh pertunjukan sebagai pembanding.
4. Guru memastikan kembali bahwa hasil dari pembelajaran ini ialah disepakatinya bentuk seni pertunjukan wisata, bisa teater, tari, musik, dan lain-lain.
5. Setelah seluruh kotak informasi tersampaikan, peserta didik diarahkan untuk melakukan kerja mandiri dengan mencari seni pertunjukan wisata lain yang berpotensi dapat menjadi saingan.
6. Guru mengarahkan peserta didik untuk melacak karya saingan melalui media sosial.
7. Kerja mandiri ini dapat dilanjutkan di rumah apabila di sekolah waktunya terbatas.

Kegiatan Penutup

Alokasi waktu: 10 menit

1. Sebagai refleksi, guru dapat meminta beberapa peserta didik untuk menyampaikan perasaannya selama mengikuti materi mengolah ide kreatif. Peserta didik diarahkan untuk menjawab beberapa pertanyaan berikut.
 - a. Apakah kamu bisa percaya diri dalam menyampaikan ide kreatif?
 - b. Apakah kamu dapat menghayati jalannya diskusi?
 - c. Apa kamu mendapatkan pengalaman baru dalam pembelajaran ini?
2. Guru menyampaikan tugas untuk pertemuan selanjutnya, yakni menyempurnakan kerja mandiri peserta didik dalam bentuk data pertunjukan sebagai karya terdahulu.
3. Guru menginformasikan secara singkat terkait materi pada pertemuan selanjutnya.
4. Selanjutnya guru memberikan semangat belajar kembali kepada peserta didik, bisa berupa yel-yel, kata-kata bijak, pantun, atau cerita singkat tentang motivasi hidup.
5. Guru mengakhiri pertemuan dengan doa dan mengajak peserta didik untuk mensyukuri nikmat Tuhan atas kelancaran pembelajaran hari ini.

PEMBELAJARAN 4

Merancang Seni Pertunjukan Wisata

Persiapan Mengajar

Alokasi waktu: 2 × 45 menit

1. Guru menyiapkan kertas HVS untuk kegiatan kelompok di awal pembelajaran.
2. Guru menyiapkan juga contoh-contoh naskah, novel, cerpen, skenario, partitur, dan lain-lain yang sekiranya dapat membantu peserta didik dalam merancang seni pertunjukan.

Kegiatan Pembuka

Alokasi waktu: 30 menit

1. Guru membuka pelajaran dengan doa dan mengajak peserta didik untuk mensyukuri nikmat Tuhan atas anugerah kreativitas yang mereka miliki.
2. Selanjutnya, guru memberi semangat belajar kepada peserta didik, bisa berupa yel-yel, kata-kata bijak, pantun, atau cerita singkat tentang motivasi hidup.
3. Guru menjelaskan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan manfaat dari materi yang akan disampaikan, yaitu merancang seni pertunjukan wisata.
4. Guru memberi pertanyaan pemantik untuk menggiring peserta didik menuju tema materi yang akan disampaikan. Berikut ini contoh pertanyaan pemantik.
 - a. Pernahkah kalian mengarang cerita?
 - b. Alur cerita apa yang paling mengesankan?
5. Guru mengarahkan peserta didik untuk membentuk kelompok aksi dan mulai mengamati dua kisah yang terdapat dalam buku siswa, yakni kisah 1 cerita Sangkuriang dan kisah 2 cerita Malin Kundang. Lalu, guru mengarahkan peserta didik untuk mengerjakan perintahnya.
6. Guru memantau proses diskusi mereka agar berjalan dengan khidmat.
7. Guru selalu mengingatkan waktu agar tiap kelompok tidak melebihi waktu yang telah ditetapkan.
8. Setelah selesai berdiskusi, peserta didik diminta mempresentasikan hasilnya masing-masing.

Kegiatan Inti

Alokasi waktu: 50 menit

1. Guru memandu peserta didik untuk memahami materi yang ada di kotak informasi.
2. Kotak informasi pada buku siswa berisi tentang penjelasan tahapan membuat naskah, menyusun adegan cerita, membuat peta adegan dan peta kreasi.
3. Guru memandu peserta didik untuk menyusun alur cerita yang akan dijadikan sebagai sumber dalam proyek seni pertunjukan wisata.
4. Guru memastikan pada pertemuan ini alur plot atau peta kreasi sudah mulai tersusun.
5. Setelah semua kotak informasi tersampaikan, peserta didik diarahkan untuk melakukan kerja mandiri dengan menjawab beberapa pertanyaan pada buku siswa.
6. Pertanyaan kerja mandiri berupa sumbangsih ide kreatif untuk memperkaya tampilan karya.
7. Diperlukan perenungan khusus dalam memberikan ide sensasi pertunjukan. Oleh karena itu, apabila waktu di sekolah terbatas, peserta didik diberi kesempatan untuk melanjutkannya di rumah.

Kegiatan Penutup

Alokasi waktu: 10 menit

1. Sebagai refleksi, guru dapat meminta beberapa peserta didik untuk menyampaikan perasaannya selama mengikuti perancangan seni pertunjukan wisata. Peserta didik diarahkan untuk menjawab beberapa pertanyaan berikut ini.
 - a. Apakah kamu percaya diri dalam menyampaikan ide kreatif?
 - b. Apakah kamu dapat bekerja sama?
 - c. Adakah pengalaman baru yang kamu dapatkan?
2. Guru menyampaikan tugas untuk pertemuan selanjutnya, yakni memberikan ide kreatif terkait karya yang akan diciptakan bersama.
3. Guru menginformasikan secara singkat terkait materi pada pertemuan selanjutnya.
4. Selanjutnya, guru memberikan semangat belajar kembali kepada peserta didik, bisa berupa yel-yel, kata-kata bijak, pantun, atau cerita singkat tentang motivasi hidup.
5. Guru mengakhiri pertemuan dengan doa dan mengajak peserta didik untuk mensyukuri nikmat Tuhan atas kelancaran pembelajaran hari ini.

PEMBELAJARAN 5

Menyusun Tim Kreasi dan Produksi

Persiapan Mengajar

Alokasi waktu: 2 × 45 menit

1. Guru menyiapkan kertas HVS untuk kegiatan kelompok di awal pembelajaran.
2. Guru menyiapkan juga foto-foto atau infografik yang dapat memberi gambaran ruang lingkup kerja untuk tiap-tiap tim proyek.

Kegiatan Pembuka

Alokasi waktu: 30 menit

1. Guru membuka pelajaran dengan doa dan mengajak peserta didik untuk mensyukuri nikmat Tuhan atas nikmat persaudaraan yang kita miliki.
2. Selanjutnya, guru memberi semangat belajar kepada peserta didik, bisa berupa yel-yel, kata-kata bijak, pantun, atau cerita singkat tentang motivasi hidup.
3. Guru menjelaskan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan manfaat dari materi yang akan disampaikan, yaitu membentuk tim kreasi dan tim produksi.
4. Guru memberi pertanyaan pemantik untuk menggiring peserta didik menuju tema materi yang akan disampaikan. Berikut ini contoh pertanyaan pemantik.
 - a. Masih ingatkah kamu dengan materi profesi seni pertunjukan pada semester satu?
 - b. Bidang apa sajakah yang dibutuhkan dalam mengerjakan proyek seni pertunjukan wisata?
5. Guru mengarahkan peserta didik untuk membentuk kelompok yang berisi lima orang, lalu mempersilakan mereka untuk melaksanakan tugas yang terdapat di dalam buku siswa.
6. Guru memantau proses diskusi dan aktivitas tiap kelompok dengan berkeliling menghampiri satu per satu dari mereka.
7. Guru selalu mengingatkan waktu agar tiap kelompok tidak melebihi waktu yang telah ditetapkan.
8. Guru memberikan waktu kepada peserta didik untuk mempresentasikan hasil diskusinya.

Kegiatan Inti

Alokasi waktu: 50 menit

1. Guru memandu peserta didik untuk memahami materi yang terdapat di kotak informasi.
2. Kotak informasi pada buku siswa berisi tentang metode pemilihan peran atau *casting* untuk proyek seni pertunjukan wisata.
3. Pada tahapan ini peserta didik akan mendapatkan amanat dalam profesinya masing-masing. Guru dapat mengingatkan peserta didik agar bisa bertanggung jawab sesuai tugas dan fungsinya.
4. Guru juga dapat mengarahkan peserta didik untuk mengambil posisi sesuai dengan rencana peminatan di kelas sebelas. Artinya, peserta didik wajib mengambil posisi dalam tim kreasi, sedangkan tugas tim produksi menjadi tugas tambahan.
5. Pada posisi vital seperti sutradara, koreografer, dan penata, bisa diambil alih oleh guru sendiri bersama tim guru atau praktisi yang berasal dari alumni, akademisi, atau seniman.
6. Setelah seluruh peserta didik mendapatkan perannya masing-masing, guru memandu tugas individu.
7. Tugas individu ialah peserta didik menawarkan rancangan sesuai dengan tugas perannya masing-masing.
8. Diperlukan perenungan khusus dalam membuat rancangan pertunjukan. Oleh karena itu, guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melanjutkannya di rumah jika waktu di sekolah kurang cukup.

Kegiatan Penutup

Alokasi waktu: 10 menit

1. Untuk refleksi, guru dapat meminta beberapa peserta didik untuk menyampaikan perasaannya selama mengikuti materi menyusun tim kreasi dan produksi. Peserta didik diarahkan untuk menjawab beberapa pertanyaan berikut ini.
 - a. Bagaimana perasaanmu dengan tugas yang kamu dapatkan?
 - b. Apakah kamu dapat bekerja sama?
 - c. Adakah pengalaman baru yang kamu dapatkan?
2. Guru menyampaikan tugas untuk pertemuan selanjutnya, yakni melanjutkan tawaran kreatif untuk seni pertunjukan wisata.
3. Guru menginformasikan secara singkat terkait materi pada pertemuan selanjutnya.

4. Selanjutnya guru memberikan semangat belajar kembali kepada peserta didik, bisa berupa yel-yel, kata-kata bijak, pantun, atau cerita singkat tentang motivasi hidup.
5. Guru mengakhiri pertemuan dengan doa dan mengajak peserta didik untuk mensyukuri nikmat Tuhan atas kelancaran pembelajaran hari ini.

Tahapan ketiga dalam *design thinking* ialah *ideate* (ide).

Tahapan ini adalah mengaplikasikan rancangan karya dengan menghimpun ide-ide kreatif. Tahapan *ideate* membutuhkan waktu yang panjang melalui dua proses, yakni proses **pengemasan karya** dan **menata artistik**.

Tahapan *define* dengan proses pengemasan karya akan diaplikasikan dalam pembelajaran 6 sampai dengan 8 (mengemas adegan, mengemas babak, dan mengemas pertunjukan utuh).

Tahapan *define* dengan proses menata artistik akan diaplikasikan dalam pembelajaran 9 sampai dengan 11 (menata panggung, menata rias dan kostum, serta menata cahaya dan suara).

PEMBELAJARAN 6

Mengemas Adegan

Persiapan Mengajar

Alokasi waktu: 8 × 45 menit

Pembelajaran ke-6 ialah mengemas adegan yang bertujuan agar peserta didik dapat mengekspresikan bakat sesuai peranannya masing-masing. Pada tahapan ini guru membagi peserta didik berdasarkan kelompok aktor, penari, pemusik, penata *setting* panggung, dan penata kostum. Karena pembelajaran ini merupakan inti dari proses penciptaan seni pertunjukan, dibutuhkan waktu sekurang-kurangnya 8x45 menit atau sekitar 4 pekan dan disarankan menambah waktu latihan di luar jam pembelajaran. Berikut ini beberapa hal yang harus dipersiapkan.

1. Jika memungkinkan, guru dapat membawa peserta didik ke atas panggung. Namun, jika tidak memungkinkan, pembelajaran dapat dilakukan di studio atau ruang kelas.
2. Guru menyiapkan lembar *logbook* peserta didik sebagai laporan proses harian.

3. Guru mengingatkan agar peserta didik selalu membawa naskah sebagai pedoman pertunjukan.
4. Guru selalu mengingatkan peserta didik untuk menjaga kesehatan dengan makan sehat minimal satu jam sebelum latihan.
5. Guru mengingatkan peserta didik untuk selalu membawa air minum.
6. Guru mengingatkan peserta didik untuk selalu menjaga keselamatan selama pembelajaran/latihan.
7. Guru juga mengingatkan peserta didik untuk menggunakan seragam olahraga atau pakaian praktik.

Kegiatan Pembuka

Alokasi waktu: 30 menit

1. Guru membuka pelajaran dengan doa dan mengajak peserta didik untuk mensyukuri nikmat Tuhan atas anugerah bakat dan talenta yang dimiliki.
2. Selanjutnya guru memberi semangat belajar kepada peserta didik, bisa berupa yel-yel, kata-kata bijak, pantun, atau cerita singkat tentang motivasi hidup.
3. Guru menjelaskan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan manfaat dari materi yang akan disampaikan, yaitu mengemas adegan demi adegan yang terdapat dalam naskah atau panduan pertunjukan.
4. Guru memberi pertanyaan pemantik untuk menggiring peserta didik menuju tema materi yang akan disampaikan. Berikut ini contoh pertanyaan pemantik.
 - a. Pernahkah kamu terlibat dalam proses pertunjukan seni?
 - b. Peran apa yang pernah kamu dapatkan?
5. Peserta didik diarahkan untuk membentuk kelompok sesuai dengan perintah pada buku siswa, yaitu membuat fragmen sesuai dengan perannya masing-masing.
6. Guru memandu peserta didik untuk mempresentasikan hasilnya secara bergantian.

Kegiatan Inti

Alokasi waktu: 50 menit

1. Guru memandu peserta didik untuk membagi kelompok berdasarkan tugasnya masing-masing. Kelompok aktor dipimpin oleh sutradara, kelompok tari dipimpin oleh koreografer, kelompok musik dipimpin oleh komponis, kelompok *setting* panggung dipimpin oleh penata artistik, dan kelompok kostum dipimpin oleh penata busana. Jika ada peserta didik

yang berperan dalam menata cahaya dan suara, dapat dibuatkan kelompok dengan arahan penatannya masing-masing.

2. Guru memandu peserta didik untuk memahami materi yang ada di kotak informasi.
3. Kotak informasi pada buku siswa berisi tentang rangkaian kegiatan dalam mengemas adegan.
4. Guru memberikan waktu kepada peserta didik untuk bertanya jika ada yang belum dimengerti.
5. Setelah proses mengemas adegan, guru memandu peserta didik untuk mengisi *logbook* mengenai capaian proses harian.
6. Guru memberikan waktu kepada peserta didik untuk mengingat hasil capaian prosesnya.

Kegiatan Penutup

Alokasi waktu: 10 menit

1. Untuk refleksi, guru dapat meminta beberapa peserta didik untuk menyampaikan perasaannya selama mengikuti materi mengemas adegan. Peserta didik diarahkan untuk menjawab beberapa pertanyaan berikut ini.
 - a. Bagaimana perasaanmu menjalankan proses pengemasan adegan?
 - b. Apakah kamu dapat melakukan kerja tim?
 - c. Adakah pengalaman baru yang kamu dapatkan?
2. Guru menyampaikan tugas untuk pertemuan selanjutnya, yakni melancarkan kembali hasil latihan di sekolah dan mencatatnya dalam *logbook*.
3. Guru menginformasikan secara singkat terkait materi.
4. Selanjutnya guru memberi semangat belajar kembali kepada peserta didik, bisa berupa yel-yel, kata-kata bijak, pantun, atau cerita singkat tentang motivasi hidup.
5. Guru mengakhiri pertemuan dengan doa dan mengajak peserta didik untuk mensyukuri nikmat Tuhan atas kelancaran pembelajaran hari ini.

PEMBELAJARAN 7

Mengemas Babak

Persiapan Mengajar

Alokasi waktu: 2 × 45 menit

Pembelajaran ke-7 ialah mengemas babak sebagai lanjutan dari pembelajaran 6 yang bertujuan agar peserta didik dapat merangkai bagian-

bagian adegan yang telah dilatihkan sebelumnya. Pada tahapan ini guru kembali menggabungkan peserta didik menjadi satu. Dibutuhkan waktu sekurang-kurangnya 2x45 menit atau sekitar 2 pekan, dan disarankan menambah waktu latihan di luar jam pembelajaran. Berikut ini beberapa hal yang harus dipersiapkan.

1. Apabila memungkinkan, guru dapat membawa peserta didik ke atas panggung. Namun, apabila tidak memungkinkan, pembelajaran dapat dilakukan di studio atau ruang kelas.
2. Guru menyiapkan lembar *logbook* peserta didik sebagai laporan proses harian.
3. Guru selalu mengingatkan agar peserta didik selalu membawa naskah sebagai pedoman pertunjukan.
4. Guru selalu mengingatkan peserta didik untuk menjaga kesehatan dengan makan sehat minimal satu jam sebelum latihan.
5. Guru mengingatkan peserta didik untuk selalu membawa air minum.
6. Guru mengingatkan peserta didik untuk selalu menjaga keselamatan selama pembelajaran/latihan.
7. Guru juga mengingatkan peserta didik untuk menggunakan seragam olahraga atau pakaian praktik.

Kegiatan Pembuka

Alokasi waktu: 30 menit

1. Guru membuka pembelajaran dengan doa dan mengajak peserta didik untuk mensyukuri nikmat Tuhan atas anugerah bakat dan talenta yang dimiliki.
2. Selanjutnya, guru memberi semangat belajar kepada peserta didik, bisa berupa yel-yel, kata-kata bijak, pantun, atau cerita singkat tentang motivasi hidup.
3. Guru menjelaskan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan manfaat dari materi yang akan disampaikan, yaitu mengemas babak yang terdiri atas merangkai adegan-adegan yang telah dibuat sebelumnya serta mengolaborasikan semua unsur pertunjukan.
4. Guru mengarahkan peserta didik untuk membentuk kelompok sesuai dengan perintah pada buku siswa.
5. Guru mulai menjalankan tugas sesuai perintah pada buku siswa, yakni membuat fragmen musikal.
6. Guru memandu peserta didik untuk mempresentasikan hasilnya secara bergantian.

Kegiatan Inti

Alokasi waktu: 50 menit

1. Guru memandu peserta didik dalam melakukan latihan gabungan.
2. Guru memandu peserta didik untuk memahami materi yang ada di kotak informasi.
3. Kotak informasi pada buku siswa berisi tentang rangkaian kegiatan dalam mengemas babak. Semua hasil penemuan pada proses sebelumnya dipresentasikan satu per satu. Setelah itu, mulai dirangkai dengan mengolaborasikan antarunsur pertunjukan: kelompok aktor, kelompok tari, kelompok musik, dan kelompok artistik.
4. Guru memberikan waktu kepada para penata untuk menyesuaikan kembali saat proses kolaborasi dilakukan.
5. Guru memberikan waktu kepada peserta didik untuk bertanya apabila ada yang belum dimengerti.
6. Guru memantau proses latihan peserta didik dengan memastikan semuanya berjalan dengan lancar.
7. Setelah mengemas babak, guru memandu peserta didik untuk mengisi logbook mengenai capaian proses harian.
8. Guru memberikan waktu kepada peserta didik untuk mengingat hasil capaian prosesnya dengan mengisi lembar *logbook* yang telah disediakan oleh guru.

Kegiatan Penutup

Alokasi waktu: 10 menit

1. Untuk refleksi, guru dapat meminta beberapa peserta didik untuk menyampaikan perasaannya selama mengikuti materi mengemas babak. Peserta didik diarahkan untuk menjawab beberapa pertanyaan berikut ini.
 - a. Bagaimana perasaanmu menjalankan proses pengemasan babak?
 - b. Apakah kamu dapat melakukan kerja tim?
 - c. Adakah pengalaman baru yang kamu dapatkan?
2. Guru menyampaikan tugas untuk pertemuan selanjutnya, yakni melancarkan kembali hasil latihan dan mencatatnya dalam *logbook*.
3. Guru menginformasikan secara singkat terkait materi selanjutnya.
4. Selanjutnya, guru memberi semangat belajar kembali kepada peserta didik, bisa berupa yel-yel, kata-kata bijak, pantun, atau cerita singkat tentang motivasi hidup.
5. Guru mengakhiri pertemuan dengan doa dan mengajak peserta didik untuk mensyukuri nikmat Tuhan atas kelancaran pembelajaran hari ini.

PEMBELAJARAN 8

Mengemas Pertunjukan Utuh

Persiapan Mengajar

Alokasi waktu: 2 × 45 menit

Pembelajaran ke 8 merupakan mengemas pertunjukan utuh sebagai lanjutan dari pembelajaran 7 yang bertujuan agar peserta didik dapat menggabungkan setiap babak yang telah terbentuk sebelumnya. Pada tahapan ini guru kembali menggabungkan peserta didik menjadi satu untuk menjalani latihan *cut to cut* dan *run through*. Dibutuhkan waktu sekurang-kurangnya 2x45 menit atau sekitar 2 pekan dan disarankan guru menambah waktu latihan di luar jam pembelajaran. Berikut ini beberapa hal yang harus dipersiapkan.

1. Proses mengemas pertunjukan utuh akan lebih efektif jika dilakukan di tempat yang luas seperti lokasi pertunjukan sesungguhnya.
2. Guru menyiapkan lembar *logbook* siswa sebagai laporan proses harian.
3. Pada tahapan ini semestinya peserta didik sudah hafal naskah. Namun demikian, guru selalu mengingatkan agar peserta didik selalu membawa naskah sebagai pedoman pertunjukan.
4. Guru selalu mengingatkan peserta didik untuk menjaga kesehatan dengan makan sehat minimal satu jam sebelum latihan.
5. Guru mengingatkan peserta didik untuk selalu membawa air minum.
6. Guru mengingatkan peserta didik untuk selalu menjaga keselamatan selama pembelajaran/latihan.
7. Guru juga mengingatkan peserta didik untuk menggunakan seragam olahraga atau pakaian praktik.

Kegiatan Pembuka

Alokasi waktu: 30 menit

1. Guru membuka pelajaran dengan doa dan mengajak peserta didik untuk mensyukuri nikmat Tuhan atas anugerah bakat dan talenta yang dimiliki.
2. Selanjutnya guru memberikan semangat belajar kepada peserta didik, bisa berupa yel-yel, kata-kata bijak, pantun, atau cerita singkat tentang motivasi hidup.
3. Guru menjelaskan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan manfaat dari materi yang akan disampaikan, yaitu mengemas pertunjukan utuh, meliputi merangkai babak-babak yang telah

dibuat sebelumnya serta mengolaborasikan semua unsur pelengkap pertunjukan yang ada.

4. Guru mengarahkan peserta didik untuk membentuk kelompok sesuai dengan perintah pada buku siswa.
5. Guru mulai menjalankan tugas sesuai perintah pada buku siswa, yakni membuat fragmen parodi.
6. Guru memandu peserta didik untuk mempresentasikan hasilnya secara bergantian.

Kegiatan Inti

Alokasi waktu: 50 menit

1. Guru memandu peserta didik dalam melakukan latihan gabungan.
2. Guru memandu peserta didik untuk memahami materi yang ada di kotak informasi.
3. Kotak informasi pada buku siswa berisi tentang rangkaian kegiatan dalam mengemas pertunjukan utuh. Proses pembelajaran terdiri atas dua tahapan, yakni latihan utuh dengan sistem *cut to cut* dan *run through*.
4. Guru memberikan waktu kepada para penata untuk menyesuaikan kembali saat proses kolaborasi dilakukan.
5. Guru memantau proses latihan peserta didik dengan memastikan semuanya berjalan dengan lancar.
6. Setelah mengemas pertunjukan utuh, guru memandu peserta didik untuk mengisi *logbook* mengenai capaian proses harian.
7. Guru memberikan waktu kepada peserta didik untuk mengingat hasil capaian prosesnya dengan mengisi lembar *logbook*.

Kegiatan Penutup

Alokasi waktu: 10 menit

1. Untuk refleksi, guru dapat meminta beberapa peserta didik untuk menyampaikan perasaannya selama mengikuti materi mengemas pertunjukan utuh. Peserta didik diarahkan untuk menjawab beberapa pertanyaan berikut ini.
 - a. Bagaimana perasaanmu dalam menjalankan proses pengemasan pertunjukan utuh?
 - b. Apakah kamu dapat melakukan kerja tim?
 - c. Adakah pengalaman baru yang kamu dapatkan?
2. Guru menyampaikan tugas untuk pertemuan selanjutnya, yakni melancarkan hasil latihan di sekolah dan mencatatnya dalam *logbook*.

3. Guru menginformasikan secara singkat terkait materi selanjutnya.
4. Selanjutnya guru memberi semangat belajar kembali kepada peserta didik, bisa berupa yel-yel, kata-kata bijak, pantun, atau cerita singkat tentang motivasi hidup.
5. Pertemuan diakhiri dengan doa dan mengajak peserta didik untuk mensyukuri nikmat Tuhan atas kelancaran pembelajaran hari ini.

PEMBELAJARAN 9

Menata Panggung

Persiapan Mengajar

Alokasi waktu: 2 × 45 menit

Pembelajaran ke-9 merupakan penanaman bakat yang bertujuan agar peserta didik memahami sarana dan prasarana pertunjukan, khususnya bentuk panggung dan penataan *setting* panggung. Pada tahap pembelajaran ini guru dapat kembali memecah kelas. Kegiatan pembuka diikuti oleh seluruh peserta didik, tetapi pada kegiatan inti hanya diikuti oleh kelompok *artistic*. Sementara kelompok lainnya melakukan pemanasan karya. Berikut ini beberapa hal yang harus dipersiapkan.

1. Apabila memungkinkan, guru bisa membawa peserta didik ke atas panggung. Namun, apabila tidak memungkinkan, pembelajaran dapat dilakukan di ruang kelas.
2. Guru bisa menyiapkan beberapa bahan limbah kardus kecil untuk membuat maket *setting* pertunjukan.
3. Guru menyiapkan alat atau bahan yang dapat ditunjukkan kepada peserta didik sebagai contoh kebutuhan artistik. Apabila tidak memungkinkan, guru dapat menunjukkan gambarnya.
4. Guru mengingatkan peserta didik untuk selalu menjaga keselamatan di panggung.
5. Guru juga mengingatkan peserta didik untuk menggunakan seragam olahraga atau pakaian praktik.

Kegiatan Pembuka

Alokasi waktu: 30 menit

1. Guru membuka pelajaran dengan doa dan mengajak peserta didik untuk mensyukuri nikmat Tuhan atas anugerah bakat dan talenta yang dimiliki.

2. Selanjutnya, guru memberi semangat belajar kepada peserta didik, bisa berupa yel-yel, kata-kata bijak, pantun, atau cerita singkat tentang motivasi hidup.
3. Guru menjelaskan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan manfaat dari materi yang akan disampaikan, yaitu memahami bentuk panggung dan penataannya.
4. Guru memberi pertanyaan pemantik untuk menggiring peserta didik menuju tema materi yang akan disampaikan. Contohnya, ada berapa bentuk panggung yang pernah kalian lihat?
5. Peserta didik diarahkan untuk membentuk kelompok sesuai dengan perintah pada buku siswa.
6. Guru mulai menjalankan tugas sesuai perintah pada buku siswa, yakni membuat maket artistik seni pertunjukan.
7. Guru dapat memberikan waktu untuk presentasi bagi kelompok yang sudah menyelesaikan tugasnya.

Kegiatan Inti

Alokasi waktu: 50 menit

1. Guru memandu peserta didik untuk memahami materi pada kotak informasi.
2. Kotak informasi pada buku siswa berisi tentang ragam bentuk panggung, penataan panggung (alat dan bahan), *setting* panggung realis, dan *setting* panggung nonrealis.
3. Guru memberikan waktu kepada peserta didik untuk bertanya apabila ada yang belum dimengerti.
4. Apabila guru menyediakan alat peraga, peserta didik selalu diingatkan tentang prinsip keselamatan.
5. Setelah mengikuti rangkaian materi, peserta didik diarahkan untuk mengembangkan talentanya dengan membuat rancangan *setting* (sketsa) yang dibutuhkan dalam proyek seni pertunjukan wisata.
6. Peserta didik yang tergabung dalam tim artistik dapat diarahkan untuk langsung mencicipi pembuatan kebutuhan artistik pertunjukan.

Kegiatan Penutup

Alokasi waktu: 10 menit

1. Untuk refleksi, guru dapat meminta beberapa peserta didik untuk menyampaikan perasaannya selama mengikuti materi menata panggung. Peserta didik diarahkan untuk menjawab beberapa pertanyaan berikut ini.

- a. Bagaimana perasaanmu dalam membuat artistik?
 - b. Apakah kamu dapat melakukan kerja tim?
 - c. Adakah pengalaman baru yang kamu dapatkan?
2. Guru menyampaikan tugas untuk pertemuan selanjutnya, yakni melancarkan kembali hasil latihan di sekolah, melanjutkan produksi artistiknya, dan mencatatnya dalam *logbook*.
 3. Guru menginformasikan secara singkat terkait materi pada pertemuan selanjutnya.
 4. Selanjutnya, guru memberi semangat belajar kembali kepada peserta didik, bisa berupa yel-yel, kata-kata bijak, pantun, atau cerita singkat tentang motivasi hidup.
 5. Pertemuan diakhiri dengan doa dan peserta didik diajak untuk mensyukuri nikmat Tuhan atas kelancaran pembelajaran hari ini.

PEMBELAJARAN 10

Menata Kostum dan Rias

Persiapan Mengajar

Alokasi waktu: 2 × 45 menit

Pembelajaran ke-10 merupakan penanaman bakat yang bertujuan agar peserta didik memahami sarana dan prasarana pertunjukan, khususnya tata rias dan kostum pertunjukan. Berikut ini beberapa hal yang harus dipersiapkan.

1. Apabila memungkinkan, guru bisa membawa peserta didik ke studio kostum. Namun, apabila tidak memungkinkan, guru bisa melakukan pembelajaran di ruang kelas.
2. Guru bisa menyiapkan beberapa bahan rias untuk kegiatan pembuka.
3. Guru menyiapkan alat atau bahan yang dapat ditunjukkan kepada peserta didik sebagai contoh kebutuhan rias dan kostum. Apabila tidak memungkinkan, guru bisa menunjukkan gambarnya.
4. Guru mengingatkan peserta didik untuk selalu menjaga keselamatan dalam menggunakan alat dan bahan.
5. Guru juga mengingatkan peserta didik untuk menggunakan seragam olahraga atau pakaian praktik.

Kegiatan Pembuka

Alokasi waktu: 30 menit

1. Guru membuka pelajaran dengan doa dan mengajak peserta didik untuk mensyukuri nikmat Tuhan atas anugerah bakat dan talenta yang dimiliki.
2. Selanjutnya, guru memberi semangat belajar kepada peserta didik, bisa berupa yel-yel, kata-kata bijak, pantun, atau cerita singkat tentang motivasi hidup.
3. Guru menjelaskan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan manfaat dari materi yang akan disampaikan, yaitu memahami tata rias dan kostum.
4. Guru memberi pertanyaan pemantik untuk menggiring peserta didik menuju tema materi yang akan disampaikan. Berikut ini contoh pertanyaan pemantik.
 - a. Pernahkah kalian menggunakan *make up* untuk kebutuhan pertunjukan?
 - b. Tema *make up* apa yang pernah kalian gunakan?
5. Peserta didik diarahkan untuk berpasangan sesuai dengan perintah pada buku siswa, yakni merias wajah temannya dengan tema badut.
6. Peserta didik mulai menjalankan tugas sesuai perintah pada buku siswa.
7. Guru bisa memberikan waktu untuk presentasi bagi pasangan yang sudah menyelesaikan tugasnya.

Kegiatan Inti

Alokasi waktu: 50 menit

1. Guru memandu peserta didik untuk memahami materi pada kotak informasi.
2. Kotak informasi pada buku siswa berisi tentang alat dan bahan kostum, alat dan bahan rias, tata rias dan kostum realis, tata rias dan kostum nonrealis, serta *hand property*.
3. Guru memberikan waktu kepada peserta didik untuk bertanya apabila ada yang belum dimengerti.
4. Apabila guru menyediakan alat peraga, peserta didik selalu diingatkan prinsip keselamatan.
5. Setelah mengikuti rangkaian materi, peserta didik diarahkan untuk mengembangkan talentanya dengan membuat rancangan *make up* dan kostum (sketsa) yang dibutuhkan dalam proyek seni pertunjukan wisata.
6. Peserta didik yang tergabung dalam tim *make up* dan kostum dapat diarahkan untuk langsung mencicipi pembuatan kebutuhan pertunjukan.

Kegiatan Penutup

Alokasi waktu: 10 menit

1. Untuk refleksi, guru dapat meminta beberapa peserta didik untuk menyampaikan perasaannya selama mengikuti materi menata kostum dan rias. Peserta didik diarahkan untuk menjawab beberapa pertanyaan berikut ini.
 - a. Bagaimana perasaanmu dalam merias dan membuat kostum?
 - b. Apakah kamu dapat melakukan kerja tim?
 - c. Adakah pengalaman baru yang kamu dapatkan?
2. Guru menyampaikan tugas untuk pertemuan selanjutnya, yakni melancarkan kembali hasil latihan di sekolah, melanjutkan produksi kostum, dan mencatatnya dalam *logbook*.
3. Guru menginformasikan secara singkat terkait materi selanjutnya.
4. Selanjutnya, guru memberi semangat belajar kembali kepada peserta didik, bisa berupa yel-yel, kata-kata bijak, pantun, atau cerita singkat tentang motivasi hidup.
5. Pertemuan diakhiri dengan doa dan peserta didik diajak untuk mensyukuri nikmat Tuhan atas kelancaran pembelajaran hari ini.

PEMBELAJARAN 11

Menata Cahaya dan Suara

Persiapan Mengajar

Alokasi waktu: 2 × 45 menit

Pembelajaran ke-11 merupakan penanaman bakat yang bertujuan agar peserta didik memahami sarana dan prasarana pertunjukan, khususnya tata cahaya dan tata suara dalam seni pertunjukan. Berikut ini beberapa hal yang harus dipersiapkan.

1. Apabila memungkinkan, guru bisa membawa peserta didik ke panggung. Namun, apabila tidak memungkinkan, pembelajaran bisa dilakukan di ruang kelas.
2. Guru bisa menyiapkan beberapa lampu senter untuk kegiatan pembuka.
3. Guru menyiapkan alat berupa contoh lampu dan *sound system* yang dapat ditunjukkan kepada peserta didik sebagai contoh kebutuhan pementasan. Apabila tidak memungkinkan, guru bisa menunjukkan gambarnya.

4. Guru mengingatkan peserta didik untuk selalu menjaga keselamatan di panggung.
5. Guru juga mengingatkan peserta didik menggunakan seragam olahraga atau pakaian praktik.

Kegiatan Pembuka

Alokasi waktu: 30 menit

1. Guru membuka pembelajaran dengan doa dan mengajak peserta didik untuk mensyukuri nikmat Tuhan atas anugerah bakat dan talenta yang dimiliki.
2. Selanjutnya, guru memberi semangat belajar kepada peserta didik, bisa berupa yel-yel, kata-kata bijak, pantun, atau cerita singkat tentang motivasi hidup.
3. Guru menjelaskan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan manfaat dari materi yang akan disampaikan, yaitu memahami tata cahaya dan suara.
4. Guru memberi pertanyaan pemantik untuk menggiring peserta didik menuju tema materi yang akan disampaikan. Berikut ini contoh pertanyaan pemantik.
 - a. Pernahkan kalian disorot oleh lampu seni pertunjukan?
 - b. Ada berapa jeniskah lampu pertunjukan?
5. Guru mengarahkan peserta didik untuk berkelompok sesuai perintah pada buku siswa, yakni bereksperimen menggunakan lampu senter.
6. Peserta didik mulai menjalankan tugas sesuai perintah pada buku siswa.
7. Guru bisa memberikan waktu untuk presentasi bagi pasangan yang sudah menyelesaikan tugasnya.

Kegiatan Inti

Alokasi waktu: 50 menit

1. Guru memandu peserta didik untuk memahami materi pada kotak informasi.
2. Kotak informasi pada buku siswa berisi tentang tata cahaya (lampu dasar dan lampu efek), tata suara (sumber suara dan kebutuhan tata suara).
3. Guru memberikan waktu kepada peserta didik untuk bertanya apabila ada yang belum dimengerti.
4. Apabila guru menyediakan alat peraga, peserta didik selalu diingatkan tentang prinsip keselamatan.

5. Setelah mengikuti rangkaian materi, peserta didik diarahkan untuk mengembangkan talentanya dengan membuat rancangan lampu dan suara (sketsa) yang dibutuhkan dalam proyek seni pertunjukan wisata.
6. Peserta didik yang tergabung dalam tim lampu dan suara bisa diarahkan untuk langsung mencicil tugas-tugasnya.

Kegiatan Penutup

Alokasi waktu: 10 menit

1. Untuk refleksi, guru dapat meminta beberapa peserta didik untuk menyampaikan perasaannya selama mengikuti materi menata cahaya dan suara. Guru mengarahkan peserta didik untuk menjawab beberapa pertanyaan berikut ini.
 - a. Bagaimana perasaanmu setelah mengenal jenis lampu dan alat suara?
 - b. Apakah kamu termotivasi ingin membuatnya?
 - c. Apakah kamu mendapatkan pengalaman atau wawasan baru?
2. Guru menyampaikan tugas untuk pertemuan selanjutnya, yakni melancarkan kembali hasil latihan di sekolah, melanjutkan tugas artistiknya dalam *logbook*.
3. Guru menginformasikan secara singkat terkait materi pada pertemuan selanjutnya.
4. Selanjutnya, guru memberi semangat belajar kembali kepada peserta didik, bisa berupa yel-yel, kata-kata bijak, pantun, atau cerita singkat tentang motivasi hidup.
5. Pertemuan diakhiri dengan doa dan peserta didik diajak untuk mensyukuri nikmat Tuhan atas kelancaran pembelajaran hari ini.

Tahapan keempat dalam *design thinking* ialah **prototype** (menguji).

Tahapan ini adalah pentas kelayakan karya di hadapan para pemangku kepentingan dan para ahli, seperti kepala pengelola wisata, karyawan teknis objek wisata, akademisi, seniman, budayawan, sponsor, dan lain-lain.

Tahapan *prototype* akan diaplikasikan dalam Pembelajaran 12 (menguji karya seni pertunjukan) dan Pembelajaran 13 (menyempurnakan karya).

PEMBELAJARAN 12

Menguji Karya Seni Pertunjukan

Persiapan Mengajar

Alokasi waktu: 2 × 45 menit

Pembelajaran ke-12 merupakan uji kelayakan karya yang bertujuan agar peserta didik mengetahui kekurangan dari karya yang sedang digarapnya. Uji kelayakan ini dikemas dalam acara diskusi kelayakan karya dari para pemangku kepentingan. Berikut ini beberapa hal yang harus dipersiapkan.

1. Guru berkoordinasi dengan pihak sekolah untuk menyiapkan dan mengundang peserta diskusi.
2. Guru mengingatkan peserta didik bahwa pada tahapan uji kelayakan penggarapan semua elemen pertunjukan sudah 100 persen.
3. Guru memastikan lokasi pementasan uji kelayakan serta segala kebutuhan artistik dan teknik pertunjukan telah siap digunakan.

Kegiatan Pembuka

Alokasi waktu: 30 menit

1. Guru membuka pembelajaran dengan doa dan mengajak peserta didik untuk mensyukuri nikmat Tuhan atas capaian proses penciptaan yang terus mengalami perkembangan.
2. Selanjutnya, guru memberi semangat belajar kepada peserta didik, bisa berupa yel-yel, kata-kata bijak, atau cerita singkat tentang motivasi hidup.
3. Guru menjelaskan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan manfaat dari materi yang akan disampaikan, yaitu menguji kelayakan karya seni pertunjukan dari para peserta diskusi.
4. Guru memberi pertanyaan pemantik untuk menggiring peserta didik menuju tema materi yang akan disampaikan. Contohnya, pernahkah kalian melakukan presentasi karya di hadapan pemangku kepentingan?
5. Peserta didik diarahkan untuk selalu melakukan pemantauan persiapan dengan lembar ceklis seperti pada buku siswa.
6. Guru mengingatkan peserta didik untuk selalu melakukan pemanasan.

Kegiatan Inti

Alokasi waktu: 50 menit

1. Guru memandu peserta didik untuk memahami materi pada kotak informasi.

2. Kotak informasi pada buku siswa berisi tentang menguji karya seni pertunjukan.
3. Guru mengarahkan peserta didik untuk fokus dan bersungguh-sungguh dalam mementaskan uji kelayakan karya.
4. Guru mengarahkan peserta didik untuk mencatat dan mencermati masukan-masukan dari peserta diskusi.
5. Setelah selesai melaksanakan uji kelayakan, guru mengarahkan peserta didik untuk merangkum ulang masukan-masukan, terutama fokus pada adegannya masing-masing.
6. Laporan disusun dalam bentuk laporan uji kelayakan seperti contoh pada buku siswa.

Kegiatan Penutup

Alokasi waktu: 10 menit

1. Untuk refleksi, guru dapat meminta beberapa peserta didik untuk menyampaikan perasaannya selama mengikuti materi menguji karya seni pertunjukan. Guru mengarahkan peserta didik untuk menjawab beberapa pertanyaan berikut ini.
 - a. Bagaimana perasaanmu setelah melakukan uji karya?
 - b. Apakah kamu termotivasi ingin membuatnya?
 - c. Apakah kamu mendapatkan pengalaman atau wawasan baru?
2. Guru menyampaikan tugas untuk pertemuan selanjutnya, yakni mencatat masukan-masukan dari peserta diskusi.
3. Guru menginformasikan secara singkat terkait materi selanjutnya.
4. Selanjutnya guru memberi semangat belajar kembali kepada peserta didik, bisa berupa yel-yel, kata-kata bijak, pantun, atau cerita singkat tentang motivasi hidup.
5. Pertemuan diakhiri dengan doa dan peserta didik diajak untuk mensyukuri nikmat Tuhan atas kelancaran pembelajaran hari ini.

PEMBELAJARAN 13

Penyempurnaan Karya

Persiapan Mengajar

Alokasi waktu: 2 × 45 menit

Pembelajaran ke-13 merupakan tindak lanjut dari FGD agar peserta didik mampu memperbaiki karya seni pertunjukan wisata sesuai dengan masukan-

masukannya yang sejalan dengan konsep pertunjukan. Berikut ini beberapa hal yang harus dipersiapkan.

1. Apabila memungkinkan, guru dapat menyiapkan panggung atau studio untuk kebutuhan latihan. Namun, apabila tidak memungkinkan, pembelajaran dapat dilakukan di ruang kelas.
2. Guru mengingatkan peserta didik untuk selalu menjaga keselamatan dalam proses latihan penyempurnaan karya.
3. Guru juga mengingatkan peserta didik untuk menggunakan seragam olahraga atau pakaian praktik, kecuali kostum pertunjukan apabila sudah dapat dipakai.

Kegiatan Pembuka

Alokasi waktu: 30 menit

1. Guru membuka pembelajaran dengan doa dan mengajak peserta didik untuk mensyukuri nikmat Tuhan atas capaian progres pertunjukan yang terus mengalami perkembangan.
2. Selanjutnya, guru memberi semangat belajar kepada peserta didik, bisa berupa yel-yel, kata-kata bijak, pantun, atau cerita singkat tentang motivasi hidup.
3. Guru menjelaskan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan manfaat dari materi yang akan disampaikan, yaitu menyempurnakan karya seni pertunjukan wisata.
4. Guru memberi pertanyaan pemantik untuk menggiring peserta didik menuju tema materi yang akan disampaikan. Contohnya, masih ingatkah kamu apa yang dikatakan para narasumber tentang karya kita? Hal apa saja yang harus kita sempurnakan agar karya kita lebih siap untuk dipentaskan di lokasi wisata?
5. Guru mengarahkan peserta didik untuk selalu melakukan pemanasan.
6. Guru mengarahkan peserta didik untuk selalu melakukan percobaan adegan dengan partner bermainnya.
7. Guru dapat memberikan waktu yang cukup bagi peserta didik yang sedang mencari teknis adegan-adegan tertentu.

Kegiatan Inti

Alokasi waktu: 50 menit

1. Guru memandu peserta didik untuk memahami materi pada kotak informasi.

2. Kotak informasi pada buku siswa berisi tentang menyempurnakan pertunjukan berdasarkan masukan yang sejalan dengan konsep pertunjukan.
3. Guru memandu peserta didik dalam proses penyempurnaan pada empat aspek, yakni aspek visual, audio, emosi, dan intelektual.
4. Guru mengingatkan kembali agar peserta didik mencatat dengan detail apabila ada perubahan atau perbaikan adegan.
5. Catatan-catatan disusun dalam bentuk *logbook* atau laporan harian seperti contoh pada buku siswa.

Kegiatan Penutup

Alokasi waktu: 10 menit

1. Untuk refleksi, guru dapat meminta beberapa peserta didik untuk menyampaikan perasaannya selama mengikuti materi penyempurnaan karya seni pertunjukan. Guru mengarahkan peserta didik untuk menjawab beberapa pertanyaan berikut.
 - a. Bagaimana perasaanmu setelah melakukan penyempurnaan karya?
 - b. Apakah kamu dapat bekerja sama?
 - c. Apakah kamu mendapatkan pengalaman atau wawasan baru?
2. Guru menyampaikan tugas untuk pertemuan selanjutnya, yakni melancarkan kembali hasil latihan di sekolah dan mencatatnya dalam *logbook*.
3. Guru menginformasikan secara singkat terkait materi pada pertemuan selanjutnya.
4. Selanjutnya, guru memberi semangat belajar kembali kepada peserta didik, bisa berupa yel-yel, kata-kata bijak, pantun, atau cerita singkat tentang motivasi hidup.
5. Pertemuan diakhiri dengan doa dan peserta didik diajak untuk mensyukuri nikmat Tuhan atas kelancaran pembelajaran hari ini.

Tahapan terakhir *design thinking* ialah *test* (geladi).

Tahapan ini adalah pentas geladi kotor dan geladi bersih. Kegiatan ini merupakan akhir dari rangkaian *design thinking* sebelum karya benar-benar dipentaskan di lokasi wisata.

Tahapan *test* akan diaplikasikan dalam Pembelajaran 14 (mementaskan seni pertunjukan wisata).

PEMBELAJARAN 14

Mementaskan Seni Pertunjukan Wisata

Persiapan Mengajar

Alokasi waktu: 2 × 45 menit

Pembelajaran ke-14 merupakan pementasan geladi menjelang pementasan sesungguhnya. Pementasan geladi dilakukan di lokasi wisata sebagai tempat pementasan sesungguhnya. Idealnya pelaksanaan geladi kotor, geladi bersih, dan pementasan dilakukan pada hari yang berbeda. Namun demikian, apabila situasi dan kondisi tidak memungkinkan, materi geladi kotor dan geladi bersih dapat dilaksanakan pada hari yang sama. Berikut ini beberapa hal yang harus dipersiapkan.

1. Guru bersama pihak sekolah melakukan koordinasi dengan pihak pengelola taman wisata untuk kegiatan pentas geladi dan pentas sesungguhnya.
2. Guru mengingatkan peserta didik untuk selalu menjaga keselamatan dalam pementasan geladi dan pementasan sesungguhnya.
3. Guru juga mengingatkan peserta didik untuk bertanggung jawab terhadap segala kelengkapan pentas yang digunakannya.

Kegiatan Pembuka

Alokasi waktu: 30 menit

1. Guru membuka pembelajaran dengan doa dan mengajak peserta didik untuk mensyukuri nikmat Tuhan atas capaian progres pertunjukan yang telah sampai pada pementasan.
2. Selanjutnya, guru memberi semangat belajar kepada peserta didik, bisa berupa yel-yel, kata-kata bijak, pantun, atau cerita singkat tentang motivasi hidup.
3. Guru menjelaskan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan manfaat dari materi yang akan disampaikan, yaitu mementaskan karya dalam bentuk geladi kotor, geladi bersih, dan pementasan sesungguhnya.
4. Guru memberi pertanyaan pemantik untuk menggiring peserta didik menuju tema materi yang akan disampaikan. Contohnya, adakah bagian pertunjukan yang masih belum kalian pahami atau belum sempurna?
5. Guru memberikan waktu kepada peserta didik yang ingin menyampaikan jawabannya.
6. Guru menyampaikan pemahaman kepada peserta didik kemungkinan terjadinya penyesuaian-penyempurnaan terkait teknis dalam karya. Hal ini terjadi karena selama latihan di sekolah dan saat geladi di panggung

terjadi perbedaan ruang dan kondisi sehingga diperlukan penyesuaian ulang atau biasa disebut orientasi panggung.

7. Guru mengarahkan peserta didik untuk selalu melakukan pemanasan dan selalu melakukan percobaan adegan dengan partner bermainnya.
8. Guru dapat memberikan waktu yang cukup bagi peserta didik yang sedang mencari teknis adegan-adegan tertentu.

Kegiatan Inti

Alokasi waktu: 50 menit

1. Guru memandu peserta didik untuk memahami materi pada kotak informasi.
2. Kotak informasi pada buku siswa berisi tentang pementasan yang dibagi dalam tiga rangkaian, yakni geladi kotor, geladi bersih, dan pementasan sesungguhnya.
3. Kotak informasi lainnya ialah arahan penting bagi para pendukung pada prapementasan, saat pementasan, dan pascapementasan.
4. Guru memandu peserta didik untuk selalu fokus dan menjaga suasana tim agar tetap kondusif.
5. Setelah melakukan geladi dan pementasan, guru mengingatkan kembali agar peserta didik mencatat dengan detail apabila ada masukan dalam perubahan atau penyesuaian adegan.
6. Catatan-catatan disusun dalam bentuk *logbook* atau laporan harian seperti contoh pada buku siswa.

Kegiatan Penutup

Alokasi waktu: 10 menit

1. Untuk refleksi, guru dapat meminta beberapa peserta didik untuk menyampaikan perasaannya selama mengikuti materi mementaskan karya seni pertunjukan. Guru mengarahkan peserta didik untuk menjawab beberapa pertanyaan berikut.
 - a. Bagaimana perasaanmu setelah melakukan pementasan karya?
 - b. Apakah kamu dapat bekerja sama?
 - c. Apakah kamu mendapatkan pengalaman atau wawasan baru?
2. Guru menyampaikan tugas untuk pertemuan selanjutnya, yakni mencatat laporan kegiatan dalam *logbook*.
3. Guru menginformasikan secara singkat materi selanjutnya (evaluasi).
4. Selanjutnya, guru memberi semangat belajar kembali kepada peserta didik, bisa berupa yel-yel, kata-kata bijak, pantun, atau cerita singkat tentang motivasi hidup.

5. Pertemuan diakhiri dengan doa dan peserta didik diajak untuk mensyukuri nikmat Tuhan atas kelancaran pembelajaran hari ini.

G. Penanganan Peserta Didik

Penanganan peserta didik pada pembelajaran Bab 4 ialah sebagai berikut.

1. Pada kegiatan Mari Berdiskusi, guru selalu menanamkan sikap Profil Pelajar Pancasila yang terkait dengan berakhlak mulia, saling menghargai dengan semangat kerkebinekaan global, dan bernalar kritis.
2. Pada kegiatan Mari Beraksi, guru selalu menanamkan sikap Profil Pelajar Pancasila yang terkait dengan berakhlak mulia, saling menghargai dengan semangat kerkebinekaan global, bergotong royong, dan kreatif.
3. Pada penyampaian materi, guru selalu menanamkan sikap Profil Pelajar Pancasila yang terkait ketakwaan kepada Tuhan YME dan bernalar kritis.
4. Pada kegiatan mandiri, guru selalu menanamkan sikap Profil Pelajar Pancasila yang terkait dengan kemandirian, bernalar kritis, dan kreatif.
5. Pada kegiatan pelaksanaan proyek seni pertunjukan, guru selalu menanamkan sikap Profil Pelajar Pancasila yang terkait dengan berakhlak mulia, berkebinekaan global, dan bernalar kritis.

H. Pengayaan

Pengayaan pada Bab 4 ini ialah dengan memberikan informasi mengenai contoh-contoh lain seni pertunjukan wisata sebagai pembanding. Pada buku siswa diinformasikan seni pertunjukan wisata di objek wisata desa budaya Pampang Samarinda, objek wisata anak Kids Fun Yogyakarta, dan objek wisata satwa Taman Safari Bali. Guru dapat menambahkan contoh-contoh seni pertunjukan wisata lainnya agar siswa semakin termotivasi dalam proses penggarapan proyeknya. Berikut ini beberapa contohnya.



<https://bit.ly/3UrDNLg>



Gambar 4.14 Seni Pertunjukan Wisata di Pulau Samosir Danau Toba

Sumber: Sonyrospita (2013)

Para wisatawan yang berlibur ke Pulau Samosir akan menemukan seni pertunjukan teater boneka sigale-gale. Boneka yang terbuat dari kayu menari-nari mengikuti iringan musik di mana para pengunjung dapat turut menari bersama. Sigale-gale merupakan seni tradisi setempat yang lahir sejak zaman dahulu. Boneka berbentuk manusia itu memiliki muatan mitologi daerah setempat yang mengandung nilai-nilai pendidikan yang luhur.



Gambar 4.15 Seni Pertunjukan Wisata Suku Sasak Lombok

Sumber: MysunnahID (2018)



<https://bit.ly/3O3C8cC>

Objek wisata di desa suku Sasak Lombok, Nusa Tenggara Barat menghadirkan seni teater tari peresean. Peresean merupakan seni budaya khas Lombok di mana dua petarung laki-laki saling menunjukkan kemampuannya dalam beradu menggunakan rotan dan tameng. Keunikan dari pertunjukan wisata ini ialah peresean yang dimainkan oleh anak-anak suku Sasak. Kehadiran pertunjukan tersebut memberi suasana baru pada objek wisata setempat.

I. Remedial

Remedial diberikan kepada peserta didik yang tidak ikut melaksanakan pementasan karena suatu hal yang darurat. Kepada para peserta didik yang mengikuti remedial, guru memberi kesempatan untuk memperbaiki nilainya dengan membuat satu laporan kliping seni pertunjukan wisata yang ada di Indonesia dan satu laporan di mancanegara. Berikut ini panduannya.

1. Apa nama judul pertunjukannya?
2. Di lokasi wisata mana pertunjukan itu dipentaskan?
3. Deskripsikan bentuk pertunjukannya!
4. Siapa segmen penontonnya?

J. Interaksi Guru dengan Orang Tua/Wali

Interaksi guru dengan orang tua/wali pada pembelajaran Bab 4 dilakukan pada kegiatan observasi, uji kelayakan, dan pementasan.

1. Interaksi berupa surat pemberitahuan dilakukan seminggu sebelum kegiatan berlangsung. Guru memberikan informasi terkait kegiatan tersebut beserta arah dan tujuannya.
2. Interaksi berupa pesan WhatsApp dilakukan pada saat selesai pertunjukan agar orang tua/wali turut mengontrol peserta didik untuk langsung pulang setelah selesai kegiatan.

K. Asesmen Formatif

Berikut ini adalah penilaian formatif. Pada penilaian ini, guru dapat mengambil nilai pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Berikut ini adalah penilaian keterampilan. Lakukanlah penilaian berikut pada akhir bab ini, tepatnya setelah menyelesaikan kegiatan proyek memasarkan pertunjukan daerah.

Keterampilan	Peserta didik dapat menunjukkan kepekaan estetika dalam ke-mampuannya menyajikan rancangan maupun hasil karya yang kreatif dan inovatif sehingga diharapkan peserta didik memiliki daya saing dalam kompetisi maupun kolaborasi berkesenian.
Sikap	Peserta didik dapat menunjukkan sikap terpuji melalui keaktifan dalam proses belajar, tanya jawab, disiplin, jujur, dan tanggung jawab sehingga diharapkan peserta didik mampu menjalin kerja sama dalam bentuk kerja kolektif seperti pada seni pertunjukan.
Pengetahuan	Peserta didik dapat menunjukkan ketajaman logika dengan kemampuan menjawab soal sesuai dengan permasalahan pada kasus tugas yang diberikan sehingga diharapkan peserta didik mampu menyelesaikan kasus-kasus lain yang terjadi dalam menjalankan profesi berkesenian.

1. Penilaian Keterampilan

Penilaian keterampilan dapat digunakan untuk merekam hasil belajar peserta didik dalam tiga kategori, yaitu sebagai berikut.

- a. Kurang terampil : <60
- b. Terampil : 60–80
- c. Sangat terampil : 81–100

Berikut ini adalah deskripsi tingkatan keterampilan peserta didik.

No.	Nama Peserta Didik	<i>Emphatize</i> Menemukan data-data dari permasalahan pertunjukan wisata	<i>Define</i> Mengolah data dengan menghasilkan rancangan bentuk karya	<i>Ideate</i> Menjalankan proses penciptaan dengan mendata progres perkembangannya	<i>Prototype</i> Mementaskan uji kelayakan karya	<i>Test</i> Mementaskan geladi kotor dan geladi bersih	Ket
1.	Peserta didik 1						
2.	Peserta didik 2						
3.	Peserta didik 3						
4.	Dst.						

Kurang terampil	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik tidak dapat merancang seni pertunjukan tematik berdasarkan objek wisata. 2. Peserta didik tidak dapat merancang seni pertunjukan kolaborasi. 3. Peserta didik tidak dapat menciptakan karya berdasarkan tema objek wisata. 4. Peserta didik tidak dapat menciptakan karya berdasarkan observasi.
Terampil	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dapat merancang seni pertunjukan tematik. 2. Peserta didik dapat merancang seni pertunjukan kolaborasi. 3. Peserta didik dapat menciptakan karya berdasarkan tema objek wisata. 4. Peserta didik dapat menciptakan karya berdasarkan hasil observasi.
Sangat terampil	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dapat merancang seni pertunjukan tematik dengan menambahkan kebaruan gagasan. 2. Peserta didik dapat merancang seni pertunjukan kolaborasi (tradisional dan modern, atau teater, tari, dan musik) dengan menambahkan kebaruan gagasan. 3. Peserta didik dapat menciptakan karya berdasarkan sumber objek wisata dengan menambahkan kebaruan gagasan. 4. Peserta didik dapat menciptakan karya berdasarkan hasil observasi dengan menambahkan kebaruan gagasan.

Berilah nilai yang sesuai dengan perkembangan peserta didik!

2. Penilaian Sikap

1.	Beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa	<ol style="list-style-type: none">1. Peserta didik dapat mensyukuri atas anugerah raga yang dapat menciptakan keindahan dalam seni.2. Peserta didik dapat mensyukuri atas nikmat limpahan kekayaan budaya dan seni pertunjukan.3. Peserta didik berakhlak mulia dalam menghormati dan menghargai karya orang lain.4. Peserta didik bersikap santun dan sopan terhadap guru, teman, dan pelaku seni pertunjukan.
2.	Kebinekaan global	<ol style="list-style-type: none">1. Peserta didik mengapresiasi berbagai macam seni budaya yang ada.2. Peserta didik menghargai berbagai macam seni budaya yang ada.3. Peserta didik melakukan interkulturalisme dalam rancangan atau karya seni pertunjukan.
3.	Bergotong royong	<ol style="list-style-type: none">1. Peserta didik bekerja sama dalam memecahkan masalah.2. Peserta didik bekerja sama dalam menjalankan proyek seni.3. Peserta didik melakukan kerja kolektif dalam merancang seni pertunjukan.4. Peserta didik melakukan kerja kolektif dalam menciptakan seni pertunjukan.
4.	Kreatif	<ol style="list-style-type: none">1. Peserta didik kreatif melakukan riset seni pertunjukan2. Peserta didik merancang dan menciptakan karya seni dengan memberikan tawaran inovasi.3. Peserta didik menyelesaikan masalah gagasan dalam proses penciptaan seni pertunjukan.
5.	Bernalar kritis	<ol style="list-style-type: none">1. Peserta didik dapat bernalar kritis dalam memecahkan masalah seputar seni pertunjukan.2. Peserta didik bernalar kritis dalam melakukan riset seni pertunjukan.3. Peserta didik bernalar kritis dalam merancang pertanyaan wawancara.
6,	Mandiri	<ol style="list-style-type: none">1. Peserta didik melakukan kegiatan belajar dari pengalaman karya seni orang lain.2. Peserta didik mandiri dalam memecahkan masalah seputar seni pertunjukan.3. Peserta didik secara mandiri merancang kerja kreatif sesuai bidangnya masing-masing.

Berilah catatan sesuai perkembangan peserta didik!

No.	Nama Peserta Didik	Catatan
1.	Peserta didik 1	
2.	Peserta didik 2	
3.	Peserta didik 3	
4.	Peserta didik 4	
5.	...	

3. Penilaian Pengetahuan dan Kunci Jawaban

Berikut adalah kunci jawaban Uji Kompetensi pada Buku Siswa.

- Berikan tanda centang (✓) pada kolom jawaban berikut yang tidak termasuk dalam ruang lingkup tata artistik!

Jawaban:

<input type="checkbox"/>	Rias	<input checked="" type="checkbox"/>	Booklet
<input type="checkbox"/>	Suara	<input checked="" type="checkbox"/>	Poster
<input checked="" type="checkbox"/>	Rambut	<input checked="" type="checkbox"/>	Kreator
<input type="checkbox"/>	Lampu	<input type="checkbox"/>	Setting
<input checked="" type="checkbox"/>	Video	<input type="checkbox"/>	Kostum

Pembahasan:

Tata artistik pada seni pertunjukan terdiri atas:

- tata pentas,
- tata rias,
- tata kostum,
- tata cahaya/lampu,
- tata suara.

Skor Penilaian

Kriteria	Skor
Peserta didik menjawab dengan lima jawaban tepat	10
Peserta didik menjawab dengan empat jawaban tepat	8
Peserta didik menjawab dengan tiga jawaban tepat	6

Kriteria	Skor
Peserta didik menjawab dengan dua jawaban tepat	4
Peserta didik menjawab dengan satu jawaban tepat	2
Peserta didik tidak menjawab atau semua jawaban salah	0

2. Manakah di antara peralatan berikut yang termasuk alat jenis lampu pertunjukan? Tulislah huruf B jika jawaban pada kolom sebelah kiri benar dan huruf S jika jawaban salah!

Jawaban:

Kriteria	Benar	Salah
PAR	√	
Fresnel	√	
Spot	√	
Amplifier		√
Strobo	√	



Pembahasan:

Amplifier merupakan alat elektronik yang berfungsi sebagai penguat daya/sinyal, pengontrol kejernihan suara, dan pengatur volume.

Skor Penilaian

Kriteria	Skor
Peserta didik menjawab dengan empat jawaban tepat	10
Peserta didik menjawab dengan tiga jawaban tepat	8
Peserta didik menjawab dengan dua jawaban tepat	6
Peserta didik menjawab dengan satu jawaban tepat	4
Peserta didik tidak menjawab atau semua jawaban salah	0

3. Sebutkan tiga bentuk transisi dalam mengemas babak!

Jawaban:

(1) *Black out*

Teknik *black out* biasa dilakukan dalam pertunjukan teater dengan cara meredupkan lampu hingga gelap lalu menerangi kembali untuk masuk ke adegan berikutnya. Pada saat *black out* biasanya dimanfaatkan untuk mengubah *setting* panggung.

(2) Musik Iringan

Teknik ini biasa dilakukan dalam pertunjukan yang menggunakan idiom

tradisi atau drama musikal. Setelah satu adegan selesai, masuk iringan musik untuk menuju ke adegan berikutnya tanpa memadamkan lampu. Jika terjadi perubahan *setting* panggung, penonton dibiarkan begitu saja untuk melihat aktivitas para kru dalam mengubah *setting*.

(3) Tarian Transisi

Teknik ini biasa digunakan dalam bentuk-bentuk pertunjukan kolosal. Tanpa melakukan *black out*, area panggung diisi dengan tarian yang tujuannya untuk mengalihkan perhatian penonton pada aktivitas kru yang sedang melakukan perubahan *setting* di atas panggung.

Skor Penilaian

Kriteria	Skor
Peserta didik menjawab dengan tiga jawaban tepat	10
Peserta didik menjawab dengan dua jawaban tepat	8
Peserta didik menjawab dengan satu jawaban tepat	6
Peserta didik tidak menjawab atau semua jawaban salah	0

4. Sebutkan empat langkah struktur lakon dalam menyusun naskah drama!

Jawaban:

- (1) **Menentukan tema**, merupakan cara untuk menentukan pokok pikiran atau ide dasar dari sebuah cerita.
- (2) **Menentukan alur/plot**, merupakan cara untuk menyusun rangkaian kejadian dalam sebuah cerita.
- (3) **Menentukan latar**, merupakan keterangan yang dapat memberikan gambaran dalam suasana adegan.
- (4) **Menentukan tokoh/penokohan**, merupakan langkah dalam menentukan peran yang menjalankan alur.

Skor Penilaian

Kriteria	Skor
Peserta didik menjawab dengan empat jawaban tepat	10
Peserta didik menjawab dengan tiga jawaban tepat	8
Peserta didik menjawab dengan dua jawaban tepat	6
Peserta didik menjawab dengan satu jawaban tepat	4
Peserta didik tidak menjawab atau semua jawaban salah	0

- * Berilah nilai pada jawaban yang tidak sesuai, namun masih berkorelasi dalam kebutuhan seorang dalang boneka!

5. Jelaskan apa yang dimaksud prolog, dialog, dan epilog dalam menyusun cerita!

Jawaban:

- (1) **Prolog** merupakan bagian awal dalam sebuah seni pertunjukan, khususnya teater.
- (2) **Dialog** merupakan percakapan antartokoh dalam pertunjukan teater.
- (3) **Epilog** merupakan penutup cerita. Dalam struktur dramatik, epilog merupakan tahapan akhir yang disebut sebagai konklusi, yaitu adegan hadirnya jawaban-jawaban atas semua permasalahan yang ada.

Skor Penilaian

Kriteria	Skor
Peserta didik menjawab dengan tiga jawaban tepat	10
Peserta didik menjawab dengan dua jawaban tepat	8
Peserta didik menjawab dengan satu jawaban tepat	6
Peserta didik tidak menjawab atau semua jawaban salah	0

6. Apa manfaat melakukan observasi sebelum menciptakan karya seni wisata?

Jawaban:

Dengan melakukan observasi, kita dapat

- mengetahui informasi seputar objek wisata;
- mengetahui kebutuhan pasar seni pertunjukan;
- mengetahui kondisi lokasi wisata;
- mengetahui pesaing karya yang serupa.

Pembahasan:

Observasi dilakukan dengan dua cara berikut.

- Wawancara, yaitu untuk menggali informasi dengan cara bertanya kepada narasumber.
- Pengamatan, yaitu untuk menggali informasi dengan cara mengamati langsung di lokasi wisata.

Skor Penilaian

Kriteria	Skor
Peserta didik menjawab dengan empat jawaban tepat	10
Peserta didik menjawab dengan tiga jawaban tepat	8
Peserta didik menjawab dengan dua jawaban tepat	6
Peserta didik menjawab dengan satu jawaban tepat	4
Peserta didik tidak menjawab atau semua jawaban salah	0

* Berilah nilai pada jawaban yang tidak sesuai, namun masih berkorelasi dalam fungsi observasi!

7. Sebutkan tugas dan fungsi dari penata kostum!

Jawaban:

- **Tugas:** menyiapkan kostum sesuai kebutuhan pertunjukan.
- **Fungsi:** mengatasi permasalahan yang terkait dengan kostum pertunjukan.

Skor Penilaian

Kriteria	Skor
Peserta didik menjawab dengan empat jawaban tepat	10
Peserta didik menjawab dengan tiga jawaban tepat	5
Peserta didik tidak menjawab atau semua jawaban salah	0

* Berilah nilai pada jawaban yang tidak sesuai, namun masih berkorelasi dalam tugas dan fungsi penata kostum!

8. Sebutkan manfaat diselenggarakannya uji kelayakan sebelum mementaskan seni pertunjukan di lokasi wisata!

Jawaban:

- Mengukur kelayakan karya sebelum dipentaskan
- Mendapatkan masukan dari para ahli

Skor Penilaian

Kriteria	Skor
Peserta didik menjawab dengan empat jawaban tepat	10
Peserta didik menjawab dengan tiga jawaban tepat	5
Peserta didik tidak menjawab atau semua jawaban salah	0

* Berilah nilai pada jawaban yang tidak sesuai, namun masih berkorelasi dengan fungsi pelaksanaan FGD!

9. Sebutkan perbedaan geladi kotor dan geladi bersih!

Jawaban:

- Geladi kotor adalah latihan utuh sebelum dilaksanakan geladi bersih. Geladi kotor belum menggunakan kostum dan bahan artistik dengan biaya tinggi.

- Geladi bersih adalah latihan utuh sebelum dilaksanakan pementasan. Saat geladi bersih, seluruh alat dan perangkat pertunjukan sudah digunakan.

Skor Penilaian

Kriteria	Skor
Peserta didik menjawab dengan empat jawaban tepat	10
Peserta didik menjawab dengan tiga jawaban tepat	5
Peserta didik tidak menjawab atau semua jawaban salah	0

- * Berilah nilai pada jawaban yang tidak sesuai, namun masih berkorelasi dengan definisi geladi kotor dan geladi bersih!

10. Sebutkan tugas dan tanggung jawab pemain sebelum pentas!

Jawaban:

Prapementasan

- Memastikan seluruh pemain dalam kondisi siap pentas. Fisik, suara, dan suasana hati dalam kondisi yang baik.
- Memastikan seluruh sarana dan prasarana pentas dalam kondisi siap untuk digunakan dengan standar keselamatan yang baik.
- Seluruh pendukung dengan penuh rasa tanggung jawab hadir tepat waktu sesuai dengan kesepakatan.
- Seluruh pendukung menyiapkan diri untuk dirias dan mengenakan kostum sesuai jadwal yang ditentukan.
- Seluruh pendukung bertanggung jawab menjaga kondisi tubuhnya dengan makan sehat minimal dua jam sebelum pementasan.
- Seluruh pendukung berkumpul dan duduk bersama memanjatkan doa kepada Tuhan YME untuk memohon kelancaran dan kesuksesan pementasan.

Seluruh pendukung berkonsentrasi dan menjaga suasana hati menjelang pementasan dimulai, bersiap di posisi siap pentas.

Skor Penilaian

Kriteria	Skor
Peserta didik menjawab dengan tujuh jawaban tepat	10
Peserta didik menjawab dengan lima jawaban tepat	8
Peserta didik menjawab dengan tiga jawaban tepat	5
Peserta didik tidak menjawab atau semua jawaban salah	0

L. Refleksi

Seluruh rangkaian materi pada Bab 4 ini telah dipahami oleh peserta didik. Selanjutnya, guru memberikan refleksi kepada peserta didik dengan pertanyaan sebagai berikut.

No.	Pertanyaan	Paham dan Menyemen-kan	Paham, tetapi Kurang Menyenangkan	Belum Paham, tetapi Menyenangkan	Belum Paham dan Kurang Menyenangkan
1.	Persiapan Observasi				
2.	Observasi				
3.	Mengolah ide kreatif				
4.	Merancang seni pertunjukan				
5.	Menyusun tim produksi dan kreasi				
6.	Teknik dasar teater				
7.	Teknik dasar tari				
8.	Teknik dasar musik				
9.	Panggung dan penataannya				
10.	Tata rias dan kostum				
11.	Tata cahaya dan suara				
12.	Mengemas seni per-tunjukan				
13.	Menguji karya				
14.	Penyempurnaan karya				
15.	Pementasan seni pertunjukan wisata				

Setiap peserta didik mengisi pertanyaan di atas dengan memberikan tanda centang pada kolom pilihannya.

M. Sumber Belajar Utama

- Hadi, Marham J. & Junaidi, M. 2020. "Prinsip dan Langkah-Langkah Penerapan Focus Group Discussion untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara dan Berpikir Kritis Mahasiswa". *Jurnalistrensdi: UMW Mataram* (Vol.5 No.2) pp 75-89
- Irawan, Valeska S. dkk. 2019. "Implementasi Konsep Monggo Pinarak dalam Perancangan Interior Pusat Wisata Seni dan Budaya Bojonegoro". *Intra: Jurnal Mahasiswa Program Studi Desain Interior* (Vol.7 No.2) pp 25-37
- Priyanti, R. dkk. 2018. "Perancangan Model Wisata Edukasi di Objek Wisata Kampong Tulip". *Abidimas: Jurnal Pengabdian Masyarakat BSI* (Vol.1 No.1) pp 57-66
- Sumarno, Rano. 2017. "Metode Planting untuk Penyutradaraan Teater". dalam *Karya Cipta Seni Pertunjukan*. Yogyakarta: JB Publisher dan FSP ISI Yogyakarta.

PEMBAHASAN DAN PENSKORAN

Latihan Soal Semester 2

Asesmen Sumatif

Berikut adalah pembahasan dan penskoran Latihan Soal Semester 2. Soal-soal ini dapat dijadikan asesmen evaluatif yang dikerjakan peserta didik setelah belajar.

1. Berikut ini manakah yang termasuk langkah-langkah melakukan pengamatan terhadap objek wisata yang akan dijadikan sebagai tempat pertunjukan seni? Berikan jawabanmu dengan memberikan tanda centang (✓)!

Pembahasan:

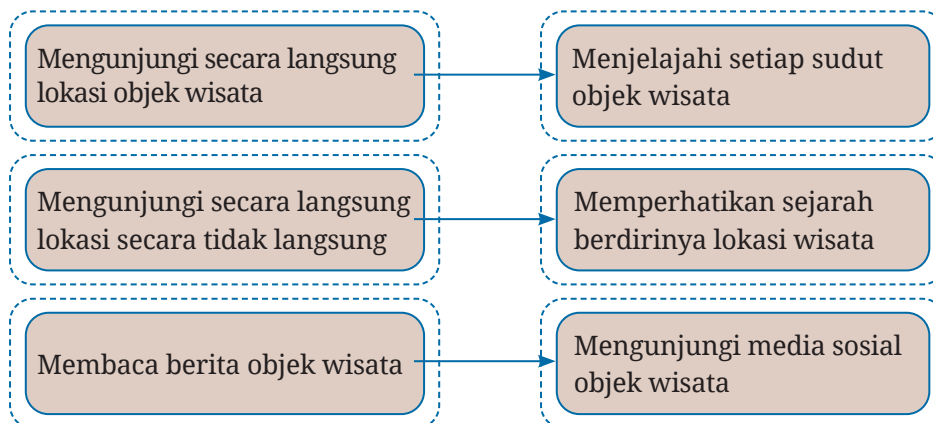
- | | |
|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------|
| <input checked="" type="checkbox"/> Mengunjungi secara langsung lokasi objek wisata | <input checked="" type="checkbox"/> Membaca <i>booklet</i> wisata |
| <input checked="" type="checkbox"/> Mengunjungi media sosial tempat wisata | <input type="checkbox"/> Mengadakan pertunjukan kecil |

Skor Penilaian:

Kriteria	Skor
Peserta didik menjawab dengan tiga jawaban benar	5
Peserta didik menjawab dengan dua jawaban benar	3
Peserta didik menjawab dengan satu jawaban benar	2
Peserta didik tidak menjawab atau semua jawaban salah	0

2. Cocokkan kolom kegiatan melakukan pengamatan objek wisata yang akan dijadikan tempat pertunjukan! Berikan jawabanmu dengan memberi tanda panah!

Pembahasan:

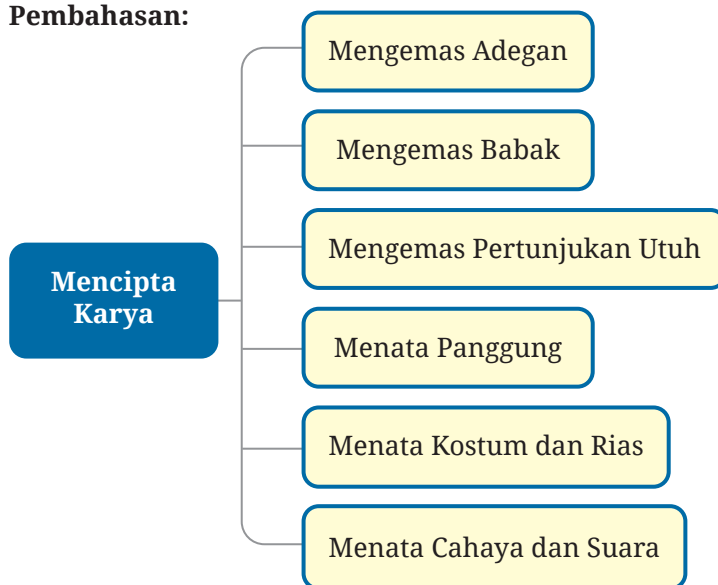


Skor Penilaian:

Kriteria	Skor
Peserta didik menjawab dengan tiga jawaban benar	5
Peserta didik menjawab dengan dua jawaban benar	3
Peserta didik menjawab dengan satu jawaban benar	2
Peserta didik tidak menjawab atau semua jawaban salah	0

3. Isilah bagan berikut dengan kegiatan mencipta karya!

Pembahasan:



Skor Penilaian:

Kriteria	Skor
Peserta didik menjawab dengan enam jawaban benar	5
Peserta didik menjawab dengan lima jawaban benar	4
Peserta didik menjawab dengan empat jawaban benar	3
Peserta didik menjawab dengan tiga jawaban benar	2
Peserta didik menjawab dengan dua jawaban benar	1
Peserta didik menjawab dengan satu jawaban benar	1
Peserta didik tidak menjawab atau semua jawaban salah	0

4. Kegiatan berikut ini merupakan kegiatan merancang karya dalam proyek seni pertunjukan wisata. Berikan jawabanmu dengan cara menulis huruf B jika benar dan menulis huruf S jika salah!

Pembahasan:

Profesi	B/S
Membuat naskah seni pertunjukan wisata	B
Membentuk tim kreasi dan produksi	B
Wawancara pengunjung	S
Wawancara petugas keamanan	S
Membentuk lokasi pertunjukan	S

Skor Penilaian:

Kriteria	Skor
Peserta didik menjawab dengan lima jawaban benar	5
Peserta didik menjawab dengan empat jawaban benar	4
Peserta didik menjawab dengan tiga jawaban benar	3
Peserta didik menjawab dengan dua jawaban benar	2
Peserta didik menjawab dengan satu jawaban benar	1
Peserta didik tidak menjawab atau semua jawaban salah	0

5. Jika kamu ditunjuk sebagai tim produksi yang bertugas melakukan survei tempat wisata sebagai tempat pertunjukan, pertanyaan apa yang kamu ajukan kepada pengelola objek wisata?

Pembahasan:

Peserta didik menjawab dengan menggunakan kata kunci: (1) keluhan wisatawan di tempat tersebut, (2) favorit wisatawan di tempat tersebut, (3) kepadatan pengunjung, dan (4) pendapat tentang pertunjukan tematik di lokasi wisata tersebut.

Skor Penilaian:

Kriteria	Skor
Peserta didik menjawab dengan empat jawaban benar	5
Peserta didik menjawab dengan tiga jawaban benar	4
Peserta didik menjawab dengan dua jawaban benar	3
Peserta didik menjawab dengan satu jawaban benar	2
Peserta didik tidak menjawab atau semua jawaban salah	0

6. Jika kamu sedang melakukan wawancara kepada pengelola objek wisata, sikap apa yang kamu lakukan?

Pembahasan:

Peserta didik menjawab dengan menggunakan kata kunci: (1) sopan dan (2) santun.

Skor Penilaian:

Kriteria	Skor
Peserta didik menjawab dengan jawaban yang benar	5
Peserta didik tidak menjawab atau jawaban salah	0

7. Jika kamu ditunjuk sebagai tim produksi yang bertugas melakukan survei tempat wisata sebagai tempat pertunjukan, pertanyaan apa yang kamu ajukan kepada pelaku usaha di lokasi wisata?

Pembahasan:

Peserta didik menjawab dengan menggunakan kata kunci: (1) barang dan jasa yang biasanya laris, (2) hari pengunjung ramai, (3) souvenir atau ikon yang banyak dicari, dan (4) pendapat tentang pengadaan pertunjukan seni tematik.

Skor Penilaian:

Kriteria	Skor
Peserta didik menjawab dengan empat jawaban benar	5
Peserta didik menjawab dengan tiga jawaban benar	4
Peserta didik menjawab dengan dua jawaban benar	3
Peserta didik menjawab dengan satu jawaban benar	2
Peserta didik tidak menjawab atau semua jawaban salah	0

8. Berikut ini yang merupakan kegiatan menguji karya ialah...
- A. menyempurnakan karya
 - B. melakukan observasi
 - C. menulis karya
 - D. membentuk tim produksi
 - E. menata panggung

Pembahasan:

Jawaban yang benar adalah A.

Skor Penilaian:

Kriteria	Skor
Peserta didik menjawab dengan benar	5
Peserta didik tidak menjawab atau jawaban salah	0

9. Etika berpakaian saat mengunjungi wisata dan melakukan wawancara ialah....

- A. rapi dan menggunakan kostum
- B. rapi, sopan, dan bersih
- C. menggunakan kostum pentas
- D. menggunakan kostum dan bersih
- E. sopan dan menggunakan kostum

Pembahasan:

Jawaban yang benar adalah B.

Skor Penilaian:

Kriteria	Skor
Peserta didik menjawab dengan benar	5
Peserta didik tidak menjawab atau jawaban salah	0

10. Etika berbicara saat melakukan interaksi dengan budayawan adalah....

- A. tidak memotong pembicaraan
- B. memotong pembicaraan
- C. hanya mendengar yang dianggap penting
- D. mendengarkan seperlunya saja
- E. cepat supaya waktu tidak terbuang

Pembahasan:

Jawaban yang benar adalah A.

Skor Penilaian:

Kriteria	Skor
Peserta didik menjawab dengan benar	5
Peserta didik tidak menjawab atau jawaban salah	0

11. Saat melakukan pengamatan di lokasi wisata, indra yang kamu gunakan adalah....

- A. mata, telinga, kulit, dan hidung
- B. mata, kaki, tangan, dan kulit
- C. hidung, kulit, kaki, dan mata
- D. kulit, mata, kaki, dan hidung
- E. hidung, mata, kaki, dan kulit

Pembahasan:

Jawaban yang benar adalah A.

Skor Penilaian:

Kriteria	Skor
Peserta didik menjawab dengan benar	5
Peserta didik tidak menjawab atau jawaban salah	0

12. Berikut ini manakah yang termasuk tahap-tahap yang dilakukan dalam proses menghimpun ide kreatif? Berikan jawabanmu dengan memberikan tanda centang (✓)!

Pembahasan:

- | | |
|----------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------|
| <input checked="" type="checkbox"/> Menentukan tujuan | <input type="checkbox"/> Diskusi pertanyaan wawancara |
| <input checked="" type="checkbox"/> Menentukan pemandu diskusi | <input checked="" type="checkbox"/> Memetakan pikiran |
| <input checked="" type="checkbox"/> Diskusi ide gagasan | |

Skor Penilaian:

Kriteria	Skor
Peserta didik menjawab dengan empat jawaban benar	5
Peserta didik menjawab dengan tiga jawaban benar	4
Peserta didik menjawab dengan dua jawaban benar	3
Peserta didik menjawab dengan satu jawaban benar	2
Peserta didik tidak menjawab atau semua jawaban salah	0

13. Jelaskan langkah-langkah membuat naskah pementasan!

Pembahasan:

Peserta didik menjawab dengan menggunakan kata kunci: (1) menentukan tema, (2) menentukan alur/plot, (3) menentukan latar, (4) menentukan tokoh.

Skor Penilaian:

Kriteria	Skor
Peserta didik menjawab dengan empat jawaban benar	5
Peserta didik menjawab dengan tiga jawaban benar	4
Peserta didik menjawab dengan dua jawaban benar	3

Kriteria	Skor
Peserta didik menjawab dengan satu jawaban benar	2
Peserta didik tidak menjawab atau semua jawaban salah	0

14. Jelaskan metode pemilihan peran yang dilakukan oleh sutradara!

Pembahasan:

Peserta didik menjawab dengan menggunakan kata kunci: (1) metode *reading* naskah, (2) metode presentasi dialog, (3) metode peninjauan visual, dan (4) metode gabungan.

Skor Penilaian:

Kriteria	Skor
Peserta didik menjawab dengan empat jawaban benar	5
Peserta didik menjawab dengan tiga jawaban benar	4
Peserta didik menjawab dengan dua jawaban benar	3
Peserta didik menjawab dengan satu jawaban benar	2
Peserta didik tidak menjawab atau semua jawaban salah	0

15. Berikut ini merupakan prinsip dalam menyusun tim produksi pertunjukan. Berikan jawabanmu dengan cara menulis huruf B jika benar dan menulis huruf S jika salah!

Pembahasan:

Prinsip	B/S
Pemimpin produksi dipilih berdasarkan kemampuan memimpin.	B
Bendahara dipilih berdasarkan kemampuan memimpin.	S
Pemilihan sebaiknya dilakukan dengan cara musyawarah.	B

Skor Penilaian:

Kriteria	Skor
Peserta didik menjawab dengan tiga jawaban benar	5
Peserta didik menjawab dengan dua jawaban benar	4
Peserta didik menjawab dengan satu jawaban benar	3
Peserta didik tidak menjawab atau semua jawaban salah	0

16. Berikut ini merupakan aktivitas aktor bersama sutradara. Berikan jawabanmu dengan cara menulis huruf B jika benar dan menulis huruf S jika salah.

Pembahasan:

Aktivitas	B/S
Pendalaman karakter	B
<i>Blocking</i>	B
Membaca	B
<i>Training</i>	B

Skor Penilaian:

Kriteria	Skor
Peserta didik menjawab dengan empat jawaban benar	5
Peserta didik menjawab dengan tiga jawaban benar	4
Peserta didik menjawab dengan dua jawaban benar	3
Peserta didik menjawab dengan satu jawaban benar	2
Peserta didik tidak menjawab atau semua jawaban salah	0

17. Berikut ini yang merupakan aktivitas penari bersama koreografer ialah....
- A. *reading partitur*, *improvisasi*, dan pembentukan
 - B. eksplorasi, *improvisasi*, dan pembentukan
 - C. eksplorasi, pembentukan, dan *reading partitur*
 - D. wawancara, eksplorasi, *improvisasi*
 - E. memilih bahan, eksplorasi, dan pembentukan

Pembahasan:

Jawaban yang benar adalah B.

Skor Penilaian:

Kriteria	Skor
Peserta didik menjawab dengan benar	5
Peserta didik tidak menjawab atau jawaban salah	0

18. Jelaskan cara membuat transisi adegan!

Pembahasan:

Peserta didik menjawab dengan menggunakan kata kunci: (1) *blackout*, (2) musik iringan, dan (3) tarian transisi. *Blackout* adalah teknik yang dilakukan dalam pertunjukan seni teater dengan meredupkan lampu hingga gelap. Musik iringan dilakukan dalam pertunjukan dengan menggunakan idiom transisi. Tarian transisi adalah teknik yang biasanya digunakan dalam pertunjukan kolosal.

Skor Penilaian:

Kriteria	Skor
Peserta didik menjawab dengan tiga jawaban benar	5
Peserta didik menjawab dengan dua jawaban benar	4
Peserta didik menjawab dengan satu jawaban benar	3
Peserta didik tidak menjawab atau semua jawaban salah	0

19. Jelaskan perbedaan bentuk panggung arena 3 dan 4!

Pembahasan:

Peserta didik menjawab dengan menggunakan kata kunci berikut.

- 1) Panggung arena 4 arah artinya penonton tersebar di semua sisi dan bentuk panggungnya bisa kotak atau lingkaran.
- 2) Panggung arena 3 artinya penonton tersebar tiga arah.

Skor Penilaian:

Kriteria	Skor
Peserta didik menjawab dengan dua jawaban benar	5
Peserta didik menjawab dengan satu jawaban benar	4
Peserta didik tidak menjawab atau semua jawaban salah	0

20. Jelaskan apa yang dimaksud dengan tata panggung realis dan nonrealis!

Pembahasan:

Peserta didik menjawab dengan menggunakan kata kunci berikut.

- 1) Panggung realis artinya seorang penata artistik harus berupaya menggambarkan realitas secara riil di atas panggung.
- 2) Panggung nonrealis artinya seorang penata artistik lebih cenderung mewujudkan tata panggung dalam bentuk simbolis dan rasional.

Skor Penilaian:

Kriteria	Skor
Peserta didik menjawab dengan dua jawaban benar	5
Peserta didik menjawab dengan satu jawaban benar	4
Peserta didik tidak menjawab atau semua jawaban salah	0

Penghitungan skor dilakukan menggunakan rumus berikut.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{(Jumlah Skor yang Diperoleh)}}{\text{(Skor Maksimal)}} \times 100$$

Glosarium

akses	: tindakan yang bertujuan untuk memperoleh informasi.
apersepsi	: dasar landasan untuk memperoleh ide baru.
asesmen	: tindakan yang bertujuan untuk mengetahui kondisi peserta didik dengan cara mengumpulkan dan menganalisis data atau informasi.
elemen	: bagian penting yang dibutuhkan dari keseluruhan yang lebih besar.
evaluasi	: pengumpulan dan pengamatan dari berbagai macam bukti untuk mengukur dampak dan efektivitas dari suatu objek.
homogen	: terdiri atas jenis, macam, watak, dan sifat yang sama.
implementasi	: penerapan atau pelaksanaan.
kreatif	: kemampuan untuk menciptakan atau memiliki daya cipta.
kriteria	: ukuran yang menjadi dasar penilaian atau penetapan sesuatu.
kritis	: usaha untuk menemukan kesalahan atau tajam dalam penganalisan.
mandiri	: keadaan tidak bergantung kepada orang lain atau dapat berdiri sendiri.
media	: alat atau sarana.
pengayaan	: cara atau perbuatan memperkaya atau memperbanyak pengetahuan.
proyek	: rencana pekerjaan dengan batas waktu yang tegas.
rapor	: laporan yang berisi nilai pengetahuan, sikap, dan keterampilan.
refleksi	: gambaran atau cerminan sesuatu.
simulasi	: penggambaran suatu sistem atau proses dengan peragaan berupa model.
skor	: jumlah atau angka yang diperoleh dalam tes.

Daftar Pustaka

- Artanto, H., dan Nurdiansyah, F. “Penerapan SEO (*Search Engine Optimization*) untuk Meningkatkan Penjualan Produk”. *JOINTECS (Journal of Information Technology and Computer Science)*, 2(1) (2017). <http://publishing-widyagama.ac.id/ejournal-v2/index.php/jointecs/article/view/409>.
- BNSP. *Daftar Standar Kompetensi Kerja*. <https://bnsp.go.id/skk?page=20>.
- Endraswara, Suwardi. *Metode Pembelajaran Drama Apresiasi, Ekspresi, dan Pengkajian*. Yogyakarta: Buku Seru, 2011.
- JDIH BPK RI. *Informasi dan Transaksi Elektronik* (2008). <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/37589/uu-no-11-tahun-2008>.
- JDIH BPK RI. *Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik* (2012). <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/5296/pp-no-82-tahun-2012>.
- Kemnaker. *SKKNI Bidang Seni Musik*. <https://skkni.kemnaker.go.id/dokumen?area=seni%20musik>.
- Kemnaker. *SKKNI Bidang Seni Pertunjukan*. <https://skkni.kemnaker.go.id/dokumen?area=seni%20pertunjukan>.
- Kemnaker. *SKKNI Bidang Seni Tari*. <https://skkni.kemnaker.go.id/dokumen?area=seni%20tari>.
- Kemnaker. *SKKNI Bidang Seni Teater*. <https://skkni.kemnaker.go.id/dokumen?area=seni%20teater>.
- Kimber, Kenneth, and David Wood. *Stages in Design Assignments for the Performing Arts*. British: Hodder Stoughton, 2004.
- Larasati, P. K. P. “Efektivitas *Content Creator* dalam Strategi Promosi di Era Digital”. *SANDI: Seminar Nasional Desain*, Vol.1 (Februari 2021): pp 126-133. <https://eproceeding.isi-dps.ac.id/index.php/sandi-dkv/article/view/102/89>.
- Malarsih, Utina, dan Usrek, T. “Penggunaan Media Alam dan Buatan dalam Pendidikan Seni Tari”. *Proceeding SNK-PPM Unes-Undip*, Vol.1 (2018): pp 347-352.
- Menteri Ketenagakerjaan. *Keputusan Menteri Ketenagakerjaan Republik Indonesia Nomor 123 Tahun 2019 tentang Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia Kategori Kesenian, Hiburan, dan Kreasi Golongan Pokok Aktivitas Hiburan, Kesenian, dan Aktivitas Bidang Seni Pertunjukan*. Pemerintah Republik Indonesia, 2019.
- Murgiyanto, Sal. *Pertunjukan Budaya dan Akal Sehat*. Jakarta: FSP IKJ, 2018.

- Permas, Achsan, dkk. *Manajemen Organisasi Seni Pertunjukan*. Jakarta: Lembaga Manajemen PPM, 2003.
- Purba, E. D., dan Barus, H. N. "Implementasi Teknis Dasar Instrumen Terompet pada Mahasiswa Prodi Musik, FSP, ISI Yogyakarta". *Grenek: Jurnas Seni Musik Prodi Pendidikan Musik FBS Unimed*, Vol.9 No.2 (2020): pp 83-94.
- Putri, T. N., Poetri, R. N. D., Simanjuntak, N. M. C., Susanto, T., Valentino, N., & Rangkuty, G. I. U. "Strategi Promosi pada Media Digital/Online". *National Conference for Community Service Project (NaCosPro)*, Vol.3 No.1 (September 2021): pp 61-65. <https://journal.uib.ac.id/index.php/nacospro/article/view/5866/1805>.
- Sathotho, S. F. "Konvensi Teater Panggung dalam Pementasan Teater Virtual Siti Seroja oleh Teater Koma". *Seminar Nasional 2022-NBM Arts* (Juli 2022). <http://repository.uhn.ac.id/bitstream/handle/123456789/7020/KONVENSI%20TEATER%20PANGGUNG%20DALAM%20PEMENTASAN%20TEATER%20VIRTUAL%20SITI%20SEROJA%20OLEH%20TEATER%20KOMA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.
- Simatupang, Lono, dkk. *Daya Seni*. Yogyakarta: Pascasarjana UGM, 2017.
- Soedarsono, R. M. *Seni Pertunjukan dari Perspektif Politik, Sosial, dan Ekonomi*. Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada University Press, 2003.
- Suartaya, Kadek. *Bali Nyala Api Seni*. Bali: Prasasti, 2020.
- Sumarno, Rano. *Metode Planting untuk Penyutradaraan Teater dalam Karya Cipta Seni Pertunjukan*. Yogyakarta: JB Publisher dan FSP ISI Yogyakarta, 2017.
- Sumarno, Rano, dkk. *Nusantara dalam Wadantara, Merangkai Nusantara melalui Seni Kolaborasi Wadantara*. Bandung: Sunan Ambu Press, 2021.
- Sutantono, Nurul, P. *Produksi Drama Musikal: Dari Ide ke Panggung*. Jakarta: Gramedia, 2016.
- Yakin, Imal. "Sejarah dan Perkembangan Oboe serta Implementasinya terhadap Teknik Permainan". *Ekspresi Seni Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Karya Seni*, Vol.13 No.2 (2011): pp 5-16.
- Yudiaryani. *Kreativitas Seni dan Kebangsaan*. Yogyakarta: BP. ISI Yogyakarta, 2020.

Daftar Sumber Youtube

No.	Topik	Link	Sumber
1	Tari Olang-Olang dari Provinsi Riau	https://bit.ly/3NcHLod QR dan pranala tari kabasaran	video creative siak
2	Tari Kabasaran dari Minahasa	https://bit.ly/3sxu1e7	AggaRawk1101
3	Seni Ketoprak Lesung dari Yogyakarta dan Jawa Timur	bit.ly/3fZupj2	bit.ly/3fZupj2
4	Tari Buyung dari Kuningan Jawa Barat	https://bit.ly/3W8HN4w	Info Chanel 24
5	Seni Sekura Lampung	https://bit.ly/3gL0pr8	SRC PRODUCTION INDONESIA
6	Tambua Tasa dari Sumatera Barat	https://bit.ly/3UpOVrQ	Budaya Nusantara
7	Talo Balak Lampung	https://bit.ly/3DVHEum	Wisnu Nugroho
8	Musik Opera	https://bit.ly/3NuYm70	Jakarta Sinfonietta
9	Musik Country	https://bit.ly/3DBXAAo	Caroline Jones
10	Tari Kecak dari Bali	https://bit.ly/3sX978u	Inyoman Suartana
11	Tari Piring dari Sumatra Barat	https://bit.ly/3Dw1X2p	Wari Studio
12	Ludruk dari Jawa Timur	bit.ly/3Eb6hTK	Cak Durasim
13	Lenong dari DKI Jakarta	bit.ly/3UDrpr4	Betawi Channel
14	Pantomim	bit.ly/3WNGicB	Septian Dwi Cahyo
15	Monolog	bit.ly/3zUF4SU	IndonesiaKaya
16	Hudoq dari Kalimantan Timur	bit.ly/3hk0rqf	Nersaap Budaya

No.	Topik	Link	Sumber
17	Wayang Potehi	bit.ly/3WGkS0G	Museum Sonobudoyo
18	Musik Wonderland Indonesia 2	https://bit.ly/3DBlahQ	Alffy Rev
19	Tari Karya Maestro Didik Nini Thowok	https://bit.ly/3gOp1z9	Taman Budaya Yogyakarta
20	Teater Padang Bulan	https://bit.ly/3W3E5Jw	Teater Koma
21	Poster Bali Agung The Grand Show	bit.ly/3DPzylG	Nyoman Sudiarsa
22	Gambang Kromong DKI Jakarta	https://bit.ly/3U4zx43	Lembaga Kebudayaan Betawi
23	Krumpyung Yogyakarta	https://bit.ly/3fuhPli	Pendopo witso
24	Electronic Dance Music	https://bit.ly/3Dx07fq	Divisi Seni Budi Utama
25	Barong Bali	bit.ly/3fL5waF	pavdb092
26	Tari Sigeih Pengunten Lampung	https://bit.ly/3gY0Nmc	GenBI Provinsi Lampung
27	Tari Serimpi Yogyakarta	bit.ly/3Eb3hXu	Festival Kebudayaan Yogyakarta
28	Randai Sumatra Barat	https://bit.ly/3WrXjZu	International Office ISI Padangpanjang
29	Ketoprak Jawa Tengah	bit.ly/3DMISb5	RRI Jogja Officia
30	Seni pertunjukan wisata di Samosirwisata	bit.ly/3UrDNLg	Sonyrospita
31	Seni pertunjukan wisata di Sasak Lombok	bit.ly/3O3C8cC	MysunnahID

Indeks

A

Alternatif 75
Apersepsi v, vi, 12, 69, 117, 150
Asesmen iii, v, vi, ix, 2, 5, 6, 27, 51, 74,
75, 92, 103, 121, 122, 134, 163, 198,
209, 224

B

Bisnis iv, v, 3, 65, 66, 86

D

Diskusi 153, 214

E

Elemen ix, 3, 10, 66, 114, 146

I

Implementasi ix, 2, 11, 12, 64, 68, 94,
116, 149, 208, 220

K

Keterampilan v, vi, ix, 13, 51, 52, 70,
92, 118, 134, 135, 151, 198, 208
Konsep iv, v, vi, 3, 5, 9, 10, 13, 51, 70,
118, 151, 208
Kreasi 70, 102, 105, 148, 154, 174, 219
Kreator 16, 54, 55, 71, 201

M

Mandiri 6, 7, 10, 11, 12, 54, 66, 67, 68,
69, 80, 82, 114, 117, 129, 147, 150,
200, 224, 230

P

Pancasila iv, ix, 2, 6, 10, 11, 12, 48, 53,
67, 68, 79, 80, 89, 93, 94, 116, 124,
132, 133, 136, 149, 196, 229
Pendidikan 225, 226, 227, 228, 229,
230
Pengayaan v, vi, 48, 89, 133, 196
Prasyarat v, vi, 13, 70, 118, 151
Profesi 70, 75, 77, 78, 79, 95, 96, 97,
105, 211, 225, 226, 228, 229, 230
Proyek iv, vi, ix, 4, 67, 145, 146, 155,
159

R

Refleksi v, vi, 63, 101, 143, 207
Remedial v, vi, 51, 89, 91, 134, 197

S

Seniman 23, 75, 79
Sikap 51, 53, 93, 136, 198, 200

T

Teater vii, 19, 24, 25, 29, 32, 39, 63, 64,
74, 102, 144, 208, 219, 220, 222,
224, 225, 226

W

Wawancara viii, 151, 204, 211

Pelaku Perbukuan

Profil Penulis

Nama Lengkap : Rifqi Risnadyatul Hudha, S.Pd., M.Pd.

Email : rifqi.risna@gmail.com

Instansi : Universitas Negeri Malang

Bidang Keahlian : 1. Pendidikan Bahasa dan Sastra
2. Seni Teater



Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar

1. S-3 Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Negeri Malang (2021–sekarang)
2. S-2 Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Negeri Malang (2016–2018)
3. S-1 Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia, dan Daerah, Universitas Negeri Malang (2011–2015)

Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir)

1. Seni Teater untuk Siswa Kelas 1–6 SD, Erlangga (2023)
2. Beta: Belajar Tuntas Bahasa Indonesia Kelas VII, Eka Prima Mandiri (2023)
3. Buku Teks Pendamping Bahasa Indonesia untuk SD/MI Kelas 1, Bukit Mas Mulia (2023)
4. Buku Panduan Guru Seni Teater Kelas 1, Pusat Perbukuan Kemendikbud (2021)
5. Buku Panduan Guru Seni Teater Kelas 4, Pusat Perbukuan Kemendikbud (2021)

Judul Artikel

1. Pengembangan Instrumen Asesmen Berbasis PISA (*Programme for International Student Assessment*) dengan Aplikasi Pengolah Soal
2. Pemanfaatan Media Sosial Edmodo sebagai Penunjang Pembelajaran Bahasa Indonesia
3. *Digital Age Language and Literature Learning* (International Conference on Education)

Informasi Lain

Aktif di Komunitas Teater Rumput dan Teater Pelangi Universitas Negeri Malang

Profil Penulis

Nama Lengkap : Rano Sumarno, S.Sn., M.Sn.
Email : -
Instansi : ISI Yogyakarta
Alamat Instansi : Jl. Parangtritis, KM 6,5 Sewon bantul
Yogyakarta.
Bidang Keahlian : Seni Pertunjukan (Teater)



Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir)

Dosen di Program Studi Seni Teater, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar

1. Program Penciptaan Seni Pascasarjana ISI Yogyakarta (2009–2011)
2. Jurusan Teater STSI Bandung (1998–2003)

Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir)

1. Wadantarapedia, Pesona Estetika & Artistik (2022)
2. Nusantara dalam Wadantara, Merangkai Nusantara melalui Seni Kolaborasi Wadantara (2021)
3. Karya Cipta Seni Pertunjukan (2017)

Judul Penelitian dan Tahun Terbit dalam 10 Tahun Terakhir

1. Merangkai Nusantara melalui Seni Kolaborasi Wadantara (2019–2021)
2. Legislatif Celeng: Penciptaan Teater Berdasarkan Kasus Money Politic pada Pemilu Legislatif di Indonesia (2017)
3. Penciptaan naskah Teater Piknik Syahwat (2016)
4. Pemberantasan Korupsi sebagai Inspirasi Penciptaan Naskah Drama Hajat Warga (2015)
5. Penciptaan Naskah Kampong Demo Berdasarkan Fenomena Demonstrasi Bayaran di Indonesia (2014)
6. Penciptaan Teater Supata Drupadi (2013)

Pertunjukan Seni (Teater)

1. Petualangan Loka, Teater Wisata Gembira Loka Yogyakarta, sebagai Sutradara (2023)
2. Oligarch, Yogyakarta, sebagai Sutradara (2022)
3. Ratu-Ratu, Festival Teater Virtual Internasional Asia Pacific Bond, sebagai Sutradara (2021)
4. Asah Asih Asih Masuh Rerusuh, Kolaborasi Bersama Pelaku Usaha Taman Wisata Candi Borobudur Jawa Tengah, sebagai Sutradara (2021)

Profil Penelaah

Nama Lengkap : Tria Sismalinda, S.Pd., M.Pd.
Email : tsismalinda24@gmail.com
Instansi : Global Jaya School
Alamat Instansi :
Bidang Keahlian : Pendidikan Sastra Bahasa Inggris
dan Pendidikan Seni Teater



Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir)

1. 2002-sekarang: Guru bidang studi Seni Teater (Sekolah Global Jaya)
2. 2014-sekarang: Guru penguji bidang studi Seni Teater (International Examiner Program IB)
3. 2022-sekarang: Guru part-time Seni Teater di Crimson Education

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar

1. S-1 Pendidikan Sastra Bahasa Inggris, Universitas Negeri Jakarta (1996-2002)
2. S-2 Teknologi Pendidikan, Universitas Pelita Harapan (2017-2019)

Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir)

1. Seni Teater untuk Siswa Kelas VII, Kemendikbud (2020)
2. Seni Teater untuk Siswa Kelas 1X, Kemendikbud (2020)
3. Seni Teater - sebagai penelaah untuk buku siswa dan guru SD-SMA, Kemendikbud (2020-2022)

Profil Penelaah

Nama Lengkap : Dr. Eny Kusumastuti, M.Pd.
Email : enykusumastuti@mail.unnes.ac.id
Instansi : Universitas Negeri Semarang
Alamat Instansi : Kampus Sekaran Gunungpati
Semarang
Bidang Keahlian : Pendidikan Seni Tari



Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar

1. Doktor Pendidikan Seni, Universitas Negeri Semarang (2021)
2. Magister Pendidikan Seni, Universitas Negeri Semarang (2017)
3. Sarjana Pendidikan Seni Tari, IKIP Negeri Yogyakarta (1992)

Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir)

1. Menyusun Strategi Pembelajaran (2022)
2. Perkembangan Kurikulum dan Buku Teks dari Masa ke Masa (2022)
3. Tata Rias dan Busana Pengantin (2021)
4. Buku Guru Seni Tari Kelas XI SMA/SMK (2021)
5. Pembudayaan Tari Nusantara (2021)

Judul Penelitian dan Tahun Terbit dalam 10 Tahun Terakhir

1. *Warok Dance: A Medium of Child Aesthetic Fulfillment* (2021)
2. *Community-Based Art Education as a Cultural Transfer Strategy in The Jaran Kepang Art Performance of Semarang Regency* (2021)
3. Eksistensi Kesenian Barongan Kusumojoyo Desa Gebang Kecamatan Bonang Kabupaten Demak (2020)
4. Pola Berkesenian Jaran Kepang Paguyuban Setyo Langen Budi Utomo (2020)
5. Pola Interaksi Simbolik dan Pewarisan Kesenian Jaran Kepang Semarangan Berbasis Agil di Era Disrupsi (2020)

Pengalaman Pengabdian kepada Masyarakat (10 Tahun Terakhir)

1. Peningkatan Literasi Budaya IGTKI Pageruyung: Menghadapi Isu dan Paradigma Pendidikan Seni ke Depan (2022)
2. Pelatihan Tari Jaran Kepang Semarangan Berbasis Teknologi kepada Generasi Milenial Sombro (2022)
3. Pelatihan Penguasaan Materi Dasar Seni Tari Tradisional yang Menstimulasi Tumbuh-Kembang Motorik Anak Usia Dini bagi IGTKI Kecamatan Sukorejo (2021)
4. Program Kemitraan Masyarakat Paguyuban Langen Budi Sedyo Utomo (2021)
5. Pelatihan dan Pendidikan (Diklat) Seni Tari untuk Guru TK Se-Kabupaten Blora dengan Tema Pelatihan Pembelajaran Seni Tari sebagai Proses Alih Budaya (2020)

Profil Penyunting

Nama Lengkap : Nanik Susanti, S.S.
Email : nanikusanti@gmail.com
Instansi : Balai Pustaka
Alamat Instansi : Jalan Bunga No. 8–8A, Matraman,
Jakarta Timur
Bidang Keahlian : Penyuntingan Naskah



Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir)

1. *Founder* Kinan Nasanti, *Content and Creative Consultant*, Jakarta (2019–sekarang)
2. Pengajar Pelatihan Menulis di Balai Pustaka School of Writing (2012–2014)
3. Penulis dan Editor di Balai Pustaka, Jakarta (2007–sekarang)

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar

Fakultas Sastra, Jurusan Sastra Arab, Universitas Indonesia (1992–1997)

Judul Buku yang Pernah Disunting

1. Perpajakan Usaha Jasa Konsultansi
2. Muhammad Sang Teladan
3. Demi Masa, Manajemen Waktu Ala Muslim

Judul Buku yang Pernah Ditulis dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir)

1. *Adhi Knowledge Series*, Megaproject Tol Sigli–Banda Aceh (bersama Tim PT Adhi Karya) (2023)
2. Pendidikan dan Pembinaan Ideologi Pancasila untuk Sekolah Dasar Kelas II, Kemdikbudristek (2022)
3. Pendidikan dan Pembinaan Ideologi Pancasila untuk Sekolah Dasar Kelas III, Kemdikbudristek (2022)
4. Pendidikan dan Pembinaan Ideologi Pancasila untuk Sekolah Dasar Kelas IV, Kemdikbudristek (2022)
5. Menulis Cerita untuk Anak-Anak, Balai Pustaka (2021)

Profil Ilustrator

Nama Lengkap : Daniel Tirta Ramana S.Sn
Email : Danieltirta89@gmail.com
Bidang Keahlian : Multimedia & Desain



Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir)

1. 2010-2011 : Sevenotes -EO
2. 2011-2013 : Apple box - motion graphic
3. 2012 - 2015 : Bloomberg Tv - Motion graphic
4. 2015 - 2017 : iNews Tv indonesia - Motion graphic
5. 2017-sekarang : Founder & Owner di @sepatu.capung (shoes store)
Local Pride Garage (Media - instagram, tiktok)

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar

S1: DKV IKJ - Multimedia (2007-2012)

Karya/Pameran/Eksibisi dan Tahun Pelaksanaan (10 Tahun Terakhir)

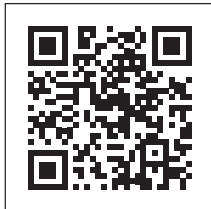
Pameran Tugas Akhir Institut Kesenian Jakarta (2012)

Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir)

Desain dan Ilustrasi Buku Kurikulum 2013

Informasi Lain dari Ilustrator (Tidak Wajib)

Portofolio dapat dilihat di: <https://www.behance.net/danielDTR>



Profil Desainer

Nama Lengkap : Muhammad Azis

Email : 83muhammadazis@gmail.com

Bidang Keahlian : Desain Grafis

Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir)

1. Desainer grafis di Pustaka Lebah (2004–2015)
2. Desainer grafis di Binar Cahaya Semesta (2014–2016)
3. Desainer grafis di IPI (2016–2017)
4. Desainer grafis di Studio Lintas Media bersama Itok Isdianto (2017–sekarang)

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar

1. SDN Karangnongko Purworejo (1990–1996)
2. MTsN Loano Purworejo (1996–1999)
3. SMK Taman Karya Madya Tehnik Purworejo (1999–2002)

Buku yang Pernah Dibuat Ilustrasi/Desain (10 Tahun Terakhir)

1. Ensiklopedi CSR: Pertamina, Exxon Mobil, Bank Mandiri, Bank BNI, Bank Indonesia, PT Pupuk Kaltim, PT Petrochina, Unilever (Rinso Ayo Main Jangan Takut), BATAN, Buku KPK, BKN, PU, dan Majalah Komunitas McDonalds untuk anak
2. Majalah PPM Manajemen
3. Ensiklopedia Lintas Sejarah Indonesia