



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
BADAN STANDAR, KURIKULUM, DAN ASESMEN PENDIDIKAN
PUSAT PERBUKUAN

Buku Panduan Guru

SENI TEATER

Nanang Arisona & Ignatius Karyono

2022

SMP/MTs KELAS IX

Hak Cipta pada Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Dilindungi Undang-Undang.

Disclaimer: 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 Seni Teater untuk SMP/Mts Kelas IX

Penulis

Nanang Arisona
Ignatius Karyono

Penelaah

Indar Sabri
Indra Suherjanto

Penyelia/Penyelaras

Supriyatno
E. Oos M. Anwas
Putri F. Wijayanti

Ilustrator

Wahid Nurcahyono

Fotografer

Junar Odita Kinanto

Editor

Nur Sahid

Desainer

I.B. Eka Darmadi

Penerbit

Pusat Perbukuan
Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan
Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi
Komplek Kemdikbudristek Jalan RS. Fatmawati, Cipete, Jakarta Selatan
<https://buku.kemdikbud.go.id>

Cetakan pertama, 2022

ISBN 978-602-244-417-6 (jil.lengkap)

ISBN 978-602-244-606-4 (jil.3)

Isi buku ini menggunakan huruf Lato 10/12 pt. Łukasz Dziedzic
xxvi, 294 hlm.: 17,6 cm x 25 cm.



Kata Pengantar

Pusat Perbukuan; Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan; Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi memiliki tugas dan fungsi mengembangkan buku pendidikan pada satuan Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah. Buku yang dikembangkan saat ini mengacu pada Kurikulum Merdeka, dimana kurikulum ini memberikan keleluasaan bagi satuan/program pendidikan dalam mengembangkan potensi dan karakteristik yang dimiliki oleh peserta didik. Pemerintah dalam hal ini Pusat Perbukuan mendukung implementasi Kurikulum Merdeka di satuan pendidikan Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah dengan mengembangkan Buku Teks Utama.

Buku teks utama merupakan salah satu sumber belajar utama untuk digunakan pada satuan pendidikan. Adapun acuan penyusunan buku teks utama adalah Capaian Pembelajaran PAUD, SD, SMP, SMA, SDLB, SMPLB, dan SMALB pada Program Sekolah Penggerak yang ditetapkan melalui Keputusan Kepala Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Nomor 028/H/KU/2021 Tanggal 9 Juli 2021. Sajian buku dirancang dalam bentuk berbagai aktivitas pembelajaran untuk mencapai kompetensi dalam Capaian Pembelajaran tersebut. Buku ini digunakan pada satuan pendidikan pelaksana implementasi Kurikulum Merdeka.

Sebagai dokumen hidup, buku ini tentu dapat diperbaiki dan disesuaikan dengan kebutuhan serta 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, Juni 2022
Kepala Pusat

Supriyatno
NIP 19680405 198812 1 001



Prakata

Pendidikan seni teater di sekolah membutuhkan materi pembelajaran yang komprehensif agar peserta didik menguasai pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dapat dijadikan dasar dalam membentuk insan yang cerdas, terampil, dan berwawasan luas. Melalui pendidikan seni teater diharapkan akan terbentuk insan yang bertaqwa, menghargai sesama, peduli terhadap lingkungan, dan menghargai perbedaan dalam kehidupan masyarakat yang berbhineka Tunggal Ika.

Pembelajaran seni teater di sekolah pada dasarnya merupakan pendidikan berbasis budaya bangsa yang akan membentuk jati diri peserta didik. Seni teater yang bersifat kolektif memberi ruang pada peserta didik untuk mempelajari keragaman seni di Nusantara. Keragaman seni di Nusantara memberikan pemahaman yang baik tentang pluralitas bangsa sebagai suatu kekayaan yang dapat dipakai untuk membentuk identitas diri, baik seni tradisional maupun seni modern.

Materi pembelajaran Seni Teater Kelas 9 tentang teater nonrealis. Suatu bentuk dan gaya pertunjukan teater yang berciri stilistik dan simbolik. Stilistik merupakan suatu bentuk dan gaya yang ditingkatkan, digayakan, diperindah, atau dipiuhkan. Disebut simbolik karena gaya ungkapannya sarat menggunakan tanda-tanda yang bersifat metaforis. Teater nonrealis dapat ditemukan pada bentuk teater-teater tradisional, baik yang bersifat istana sentris maupun kerakyatan. Contohnya gambuh di Bali, randai di ranah Minang, wayang orang dan ketoprak di Jawa, dan sebagainya. Dalam tradisi teater Barat, teater nonrealis dapat ditemukan pada teater Yunani Klasik atau teater-teater pascarealisme.

Materi teater nonrealis dalam buku ini meliputi pengenalan akting stilistik, bermain teknik improvisasi, merancang cerita, belajar menjadi sutradara, merancang dan membuat tata artistik, dan memproduksi pertunjukan teater.

Buku ini merupakan buku panduan guru yang digunakan sebagai pedoman dalam pelaksanaan pembelajaran Seni Teater Kelas 9 yang merujuk pada Fase D dalam Capaian Pembelajaran. Materi pembelajaran adalah hasil olahan dan pengembangan Fase D yang diperkaya dengan rujukan-rujukan buku yang relevan serta pengalaman dan pengetahuan penulis.

Penulis



Daftar Isi

Kata Pengantar	iii
Prakata	v
Daftar Isi	vii
Daftar Gambar	xxiii
Daftar Tabel	xxv
Pendahuluan	1
A. Tujuan Buku Panduan Guru	2
B. Implementasi Profil Pelajar Pancasila untuk Kelas 9	3
C. Karakteristik Mata Pelajaran Seni Teater di SMP	4
D. Alur Capaian Pembelajaran Fase D	5
E. Deskripsi Singkat Mata Pelajaran Seni Teater Kelas 9	5
F. Strategi Umum Pembelajaran	5
G. Matriks Pembelajaran Kelas 9	6
UNIT 1: Akting Stilistik	11
ALOKASI WAKTU	11
TUJUAN PEMBELAJARAN	11
DESKRIPSI UNIT	11
KEGIATAN 1: Potensi Gerak	12
A. Persiapan Mengajar	12
B. Kegiatan Pembelajaran	12
Pembukaan	12
a. Hitung 20	13
b. Berhitung Loncat	13
c. Membuat Angka 8	14

Kegiatan Inti	14
1. Merentang Karet	14
2. Aku Balon	15
3. Terlilit Ular	16
4. Terperangkap Tong	16
5. Gerak Indah	17
Kegiatan Penutup	20
Refleksi	20
C. Kegiatan Pembelajaran Alternatif	21
Gerak Binatang	21
Mesin-Mesin Mekanik	21
D. Lembar Kerja Peserta didik	22
KEGIATAN 2: Mimik dan Pose	24
A. Persiapan Mengajar	24
B. Kegiatan Pembelajaran	24
Pembukaan	24
a. Kartu Wajah	24
b. Kartu Pose	25
Kegiatan Inti	25
1. Cermin Narsis	25
2. Cermin Binatang	26
3. Pose Binatang	27
4. Pose Tokoh	28
Kegiatan Penutup	30
Refleksi	30
C. Kegiatan Pembelajaran Alternatif	31
Mengamati Berbagai Pose	31
Motif Gerak Tangan	31
D. Lembar Kerja Peserta didik	32
KEGIATAN 3: Gerak dan Dialog	34
A. Persiapan Mengajar	34
B. Kegiatan Pembelajaran	34
Pembukaan	34
a. Kelinci dan Pemburu	35
b. Proyeksi Kata	35

Kegiatan Inti	35
1. Tukar Suaraku	35
2. Tukar Gerakku	36
3. Aku Harimau	37
4. Aku Kijang Cantik	38
5. Aku Robot	39
Kegiatan Penutup	39
Refleksi	39
C. Kegiatan Pembelajaran Alternatif	40
Karakter Gerak Binatang	40
D. Lembar Kerja Peserta didik	41
KEGIATAN 4: Irama Gerak	42
A. Persiapan Mengajar	42
B. Kegiatan Pembelajaran	42
Kegiatan Pembukaan	42
Kegiatan Inti	43
1. Imitasi Binatang Berjalan	43
2. Aku Ular, Kamu Apa?	43
Kegiatan Penutup	44
Refleksi	44
C. Kegiatan Pembelajaran Alternatif	45
Menemukan Pola Irama	45
D. Lembar Kerja Peserta didik	46
KEGIATAN 5: Merefleksi Empat Potensi	47
A. Persiapan Mengajar	47
B. Kegiatan Pembelajaran	47
Pembukaan	47
Kegiatan Inti	47
1. Potensi Tubuh dan Suara	48
2. Potensi Emosi dan Imajinasi	48
Kegiatan Penutup	49
Refleksi	49
C. Kegiatan Pembelajaran Alternatif	49
Potensi Tubuh dan Suara	49
D. Lembar Kerja Peserta didik	50

KEGIATAN 6: Mengekspresikan Karakter	51
A. Persiapan Mengajar	51
B. Kegiatan Pembelajaran	51
Kegiatan Pembuka	51
Kegiatan Inti	51
1. Elang yang Sombong	52
2. Robot yang Putus Asa	52
3. Cermin Karakter	53
Kegiatan Penutup	54
Refleksi	54
C. Kegiatan Pembelajaran Alternatif	55
Kartu Karakter	55
D. Lembar Kerja Peserta didik	56
KEGIATAN 7: Bergerak dalam Ruang	57
A. Persiapan Mengajar	57
B. Kegiatan Pembelajaran	57
Kegiatan Pembukaan	57
a. Jelajah Ruang 1	57
b. Jelajah Ruang 2	58
Kegiatan Inti	58
1. Mencari Ruang Kosong	58
2. Angka dalam Ruang	59
3. Geometri dalam Ruang	60
4. Sensasi Ruang	61
5. Tokoh dalam Ruang	62
Kegiatan Penutup	62
Refleksi	62
C. Kegiatan Pembelajaran Alternatif	63
Membuat Komposisi	63
D. Lembar Kerja Peserta didik	64
ASESMEN	65
A. Skala Dikotomi	65
B. Catatan Anekdotai	66
C. Rubrik	67
D. Latihan Soal	68

PENGAYAAN	69
DAFTAR REFERENSI BACAAN	70
BAHAN BACAAN PESERTA DIDIK	71
BAHAN BACAAN GURU	73
REFERENSI BACAAN PESERTA DIDIK	74
REFERENSI BACAAN GURU	74
UNIT 2: Merangkai Cerita Merangkai Peristiwa	75
ALOKASI WAKTU	75
TUJUAN PEMBELAJARAN	75
DESKRIPSI UNIT	75
KEGIATAN 1: Memilih Cerita	76
A. Persiapan Mengajar	76
B. Kegiatan Pembelajaran	76
Pembukaan	76
a. Cerita Berantai 1	77
b. Cerita Berantai 2	77
Kegiatan Inti	77
1. Observasi	77
2. Menyimak Film	78
3. Membaca Peristiwa	78
4. Mendengar Cerita Ibu	79
Kegiatan Penutup	79
Refleksi	79
C. Kegiatan Pembelajaran Alternatif	80
Bertukar Peristiwa	80
Membaca Mural	80
D. Lembar Kerja Peserta didik	81
KEGIATAN 2: Membuat Cerita	83
A. Persiapan Mengajar	83
B. Kegiatan Pembelajaran	83
Pembukaan	83
a. Merangkai Gambar	83
b. Papan Cerita	84

Kegiatan Inti	84
1. Membuat Kerangka Cerita	84
2. Cermin Dua Tokoh	85
3. Merangkai Cerita	86
Kegiatan Penutup	87
Refleksi	87
C. Kegiatan Pembelajaran Alternatif	87
Cerita Teman	88
Bermain Imajinasi	88
D. Lembar Kerja Peserta didik	89
KEGIATAN 3: Improvisasi Dialog	91
A. Persiapan Mengajar	91
B. Kegiatan Pembelajaran	91
Pembukaan	91
a. Konsentrasi	92
b. Pernafasan	93
c. Olah Vokal	93
Kegiatan Inti	94
1. Berdialog dengan Benda	94
2. Satu Kalimat, Satu Cerita	95
3. Dialog Tokoh	95
4. Improvisasi Dua Tokoh	96
5. Empat Mata Dadu	97
6. Cerita dari Ibu	98
Kegiatan Penutup	99
Refleksi	99
C. Kegiatan Pembelajaran Alternatif	99
Cerita Bergambar	99
Cerita dari Seberang	99
D. Lembar Kegiatan Peserta didik	100
KEGIATAN 4: Improvisasi Gerak	102
A. Persiapan Mengajar	102
B. Kegiatan Pembelajaran	102
Pembukaan	102
a. Pernafasan	103
b. Olah Vokal	104

Kegiatan Inti	104
1. Improvisasi Gerak dengan Musik	104
2. Respon Gerak	105
3. Bergerak dalam Ruang	106
4. Improvisasi Gerak Tokoh	106
5. Improvisasi Gerak Dua Tokoh	107
6. Improvisasi Gerak Berdasarkan Cerita	108
Kegiatan Penutup	109
Refleksi	109
C. Kegiatan Pembelajaran Alternatif	109
Tamasya Gerak	109
Tamasya ke Negeri Dongeng	109
D. Lembar Kerja Peserta didik	110
KEGIATAN 5: Improvisasi Menggunakan Properti	112
A. Persiapan Mengajar	112
B. Kegiatan Pembelajaran	112
Pembukaan	112
a. Memainkan Properti	113
b. Memainkan Properti Panggung	113
Kegiatan Inti	114
1. Menghidupkan Properti Ruang Tamu	115
2. Menghidupkan Properti Imajinatif	116
3. Menghidupkan <i>Handproperty</i>	116
4. Memainkan <i>Handproperty</i> secara Imajinatif	117
Kegiatan Penutup	117
Refleksi	117
C. Kegiatan Pembelajaran Alternatif	117
Bank Properti Tokoh	118
Properti Tokoh dalam Naskah Lakon	118
D. Lembar Kegiatan Peserta didik	119
KEGIATAN 6: Improvisasi Adegan	121
A. Persiapan Mengajar	121
B. Kegiatan Pembelajaran	121
Pembukaan	121
a. Berani Berdialog	121
b. Berburu Kata-Kata	122

Kegiatan Inti	123
1. Mengurai Cerita	124
2. Membuat Adegan	126
Kegiatan Penutup	126
Refleksi	126
C. Kegiatan Pembelajaran Alternatif	127
Mengenali Ruang Pertunjukan	127
Menentukan Takaran Emosi	127
D. Lembar Kegiatan Peserta didik	128
KEGIATAN 7: Apresiasi Adegan	130
A. Persiapan Mengajar	130
B. Kegiatan Pembelajaran	130
Pembukaan	130
Kegiatan Inti	130
1. Mengamati Tayangan Pertunjukan	130
2. Catatan Apresiasi	131
3. Berbagi Pertunjukan	131
Kegiatan Penutup	132
Refleksi	132
C. Kegiatan Pembelajaran Alternatif	132
Mengapresiasi Akting Tokoh Favorit	132
Mengapresiasi Tokoh Antagonis	132
D. Lembar Kerja Peserta didik	133
KEGIATAN 8: Menampilkan Adegan	135
A. Persiapan Mengajar	135
B. Kegiatan Pembelajaran	135
Pembukaan	135
Kegiatan Inti	135
Kegiatan Penutup	136
Refleksi	136
Daftar Referensi Bacaan	136
C. Kegiatan Pembelajaran Alternatif	137
Mengapresiasi Pertunjukan Kelas	137
D. Lembar Kegiatan Peserta didik	138

ASESMEN	139
A. Skala Dikotomi	139
B. Catatan Anekdotal	139
C. Rubrik	140
PENGAYAAN	142
BACAAN UNTUK PESERTA DIDIK	144
BACAAN UNTUK GURU	145
REFERENSI BACAAN PESERTA DIDIK	146
REFERENSI BACAAN GURU	146
UNIT 3: Berani Menjadi Sutradara	147
ALOKASI WAKTU	147
TUJUAN PEMBELAJARAN	147
DESKRIPSI UNIT	147
KEGIATAN 1: Memilih Naskah	148
A. Persiapan Mengajar	148
B. Kegiatan Pembelajaran	148
Pembukaan	148
Kegiatan Inti	150
1. Apakah Ceritanya Menarik?	150
2. Bagaimana Karakter Tokoh-tokohnya?	152
3. Apakah Naskah Memiliki Elemen-Elementer Pertunjukan yang Menarik?	154
4. Apakah Naskah Memungkinkan untuk Dipentaskan?	156
Kegiatan Penutup	158
Refleksi	158
C. Kegiatan Pembelajaran Alternatif	159
Mengidentifikasi Spektakel	159
Gaya Ungkap Naskah	159
D. Lembar Kerja Peserta didik	160
KEGIATAN 2: Menganalisis Alur Cerita	162
A. Persiapan Mengajar	162
B. Kegiatan Pembelajaran	162
Pembukaan	162
Kegiatan Inti	164
Kegiatan Penutup	166

Refleksi	166
C. Kegiatan Pembelajaran Alternatif	166
Struktur Drama Monolog	166
Struktur Drama Komedi	166
D. Lembar Kegiatan Peserta didik	167
KEGIATAN 3: Menganalisis Karakter Tokoh	169
A. Persiapan Mengajar	169
B. Kegiatan Pembelajaran	169
Pembukaan	169
Karakter Teman	169
Kegiatan Inti	170
1. Motivasi Tokoh	170
2. Tokoh Protagonis dan Antagonis	171
3. Tiga Dimensi Tokoh	175
Kegiatan Penutup	178
Refleksi	178
C. Kegiatan Pembelajaran Alternatif	178
Karakter Tokoh Favorit	178
D. Lembar Kegiatan Peserta didik	179
KEGIATAN 4: Mengidentifikasi Gaya Pertunjukan	180
A. Persiapan Mengajar	180
B. Kegiatan Pembelajaran	180
Pembukaan	180
Kegiatan Inti	181
1. Gaya Naskah Lakon	181
2. Merancang Gaya Pertunjukan	183
Kegiatan Penutup	186
Refleksi	186
C. Kegiatan Pembelajaran Alternatif	186
Jelajah Gaya Pertunjukan 1	186
Jelajah Gaya Pertunjukan 2	186
D. Lembar Kegiatan Peserta didik	187
KEGIATAN 5: Merancang Tata Pentas dan Tata Cahaya	189
A. Persiapan Mengajar	189
B. Kegiatan Pembelajaran	189

Pembukaan	189
Kegiatan Inti	189
1. Memilih Ruang Pertunjukan	190
2. Menginventarisasi Peralatan Pencahayaan	191
3. Merancang Tata Pentas	192
Kegiatan Penutup	194
Refleksi	194
C. Kegiatan Pembelajaran Alternatif	194
Sumber Pencahayaan	194
Perlengkapan Pencahayaan	194
Ruang Pertunjukan Spesifik	194
D. Lembar Kegiatan Peserta didik	195
KEGIATAN 6: Merancang Tata Rias dan Tata Busana	198
A. Persiapan Mengajar	198
B. Kegiatan Pembelajaran	198
Pembukaan	198
Kegiatan Inti	198
1. Merancang Tata Rias	199
2. Merancang Tata Busana	200
Kegiatan Penutup	202
Refleksi	202
C. Kegiatan Pembelajaran Alternatif	202
Bank Tata Rias	202
Padu Padan Busana	202
D. Lembar Kegiatan Peserta didik	203
KEGIATAN 7: Mempresentasikan Rancangan	205
A. Persiapan Mengajar	205
B. Kegiatan Pembelajaran	205
Pembukaan	205
Kegiatan Inti	205
Kegiatan Penutup	206
Refleksi	206
Kegiatan Pembelajaran Alternatif	206
Album Rancangan Tata Panggung	206
Album Rancangan Tata Rias dan Tata Busana	206
C. Lembar Kegiatan Peserta didik	207

ASESMEN	209
A. Skala Dikotomi	209
B. Catatan Anekdotal	209
C. Rubrik	210
PENGAYAAN	212
DAFTAR REFERENSI BACAAN	213
BAHAN BACAAN PESERTA DIDIK	214
BAHAN BACAAN GURU	215
REFERENSI BACAAN PESERTA DIDIK	218
REFERENSI BACAAN GURU	218
UNIT 4: Memproduksi Pertunjukan Teater	219
ALOKASI WAKTU	219
TUJUAN PEMBELAJARAN	219
DESKRIPSI UNIT	219
KEGIATAN 1: Menyusun Tim Produksi dan Tim Artistik	220
A. Persiapan Mengajar	220
B. Kegiatan Pembelajaran	220
Pembukaan	220
Kegiatan Inti	220
1. Menyusun Tim Produksi	221
2. Menyusun Bidang Artistik	221
3. Audisi Pemilihan Peran	222
4. Reading Pemilihan Peran	222
5. Memilih Penata Artistik	222
Kegiatan Penutup	223
Refleksi	223
C. Kegiatan Pembelajaran Alternatif	223
Anjagsana 1	223
Layar Audisi	223
D. Lembar Kerja Peserta didik	224
KEGIATAN 2: Melatih Dialog	226
A. Persiapan Mengajar	226
B. Kegiatan Pembelajaran	226
Kegiatan Pembuka	226
a. Pengucapan	226

b. Dialog Berbisik	226
Kegiatan Inti	227
1. Membaca Tanpa Emosi	227
2. Menumbuhkan Emosi	227
3. Mengembangkan Emosi	228
4. Mengendalikan Emosi	229
Kegiatan Penutup	230
Refleksi	230
C. Kegiatan Pembelajaran Alternatif	230
Menghafal Naskah	230
Cermin Dialog	230
D. Lembar Kerja Peserta didik	231
KEGIATAN 3: Mengatur Blocking	233
A. Persiapan Mengajar	233
B. Kegiatan Pembelajaran	233
Kegiatan Pembuka	233
a. Eksplorasi Dialog	233
b. Eksplorasi Ruang	233
Kegiatan Inti	234
1. Pola Komposisi	234
2. Komposisi Adegan Awal	235
3. Komposisi Adegan Puncak	236
4. Komposisi Adegan Akhir	236
Kegiatan Penutup	237
Refleksi	237
C. Kegiatan Pembelajaran Alternatif	237
Menyusun Pola Komposisi Alternatif 1	237
Menyusun Pola Komposisi Alternatif 2	237
D. Lembar Kerja Peserta didik	238
KEGIATAN 4: Membuat Tata Panggung dan Menata Pencahayaan	240
A. Persiapan Mengajar	240
B. Kegiatan Pembelajaran	240
Kegiatan Pembuka	240
a. Tayangan Tata Panggung	240
b. Tayangan Tata Cahaya	240

Kegiatan Inti	241
1. Memilih Bahan	241
2. Pembuatan Properti	242
3. Menata Properti Panggung	242
4. Mengatur Pencahayaan	243
Kegiatan Penutup	244
Refleksi	244
C. Kegiatan Pembelajaran Alternatif	244
Membuat <i>Handproperty</i>	244
Eksperimen Pencahayaan	244
D. Lembar Kerja Peserta didik	245
KEGIATAN 5: Menata Rias dan Menata Busana	247
A. Persiapan Mengajar	247
B. Kegiatan Pembelajaran	247
Kegiatan Pembuka	247
Kegiatan Inti	247
1. Bentuk Wajah dan Bentuk Tubuh	248
2. Tata Rias Korektif	248
3. Tata Rias Karakter	249
4. Tata Rias Fantasi	250
5. Padu Padan Busana	251
Kegiatan Penutup	252
Refleksi	252
C. Kegiatan Pembelajaran Alternatif	252
Album Tata Rias Fantasi	252
Album Tata Busana Fantasi	252
D. Lembar Kerja Peserta didik	253
KEGIATAN 6: Menyiapkan Tata Musik	255
A. Persiapan Mengajar	255
B. Kegiatan Pembelajaran	255
Kegiatan Pembuka	255
Kegiatan Inti	255
1. Musik Iringan	255
2. Musik Suasana	256
Kegiatan Penutup	256

Refleksi	256
C. Kegiatan Pembelajaran Alternatif	257
Mengoleksi Musik	257
Musik Gubahanku	257
D. Lembar Kerja Peserta didik	258
KEGIATAN 7: Merangkai Elemen Pertunjukan	260
A. Persiapan Mengajar	260
B. Kegiatan Pembelajaran	260
Kegiatan Pembuka	260
Kegiatan Inti	260
1. Merangkai Elemen Permainan	261
2. Merangkai Permainan dengan Musik	261
3. Merangkai Permainan dengan Elemen Artistik	261
4. Mengevaluasi Elemen Pertunjukan	261
Kegiatan Penutup	261
Refleksi	261
C. Kegiatan Pembelajaran Alternatif	262
Mengkritisi Pertunjukan	262
Autokritik	262
D. Lembar Kerja Peserta didik	263
KEGIATAN 8: Pertunjukan	265
A. Persiapan Mengajar	265
B. Kegiatan Pembelajaran	265
Kegiatan Pembukaan	265
Kegiatan Inti	266
1. Persiapan Pemeran	266
2. Persiapan Tata artistik	266
3. Persiapan Tata Musik	267
4. Pertunjukan	267
Kegiatan Penutup	267
Refleksi	267
C. Pembelajaran Alternatif	268
Nonton Bersama	268
D. Lembar Kerja Peserta didik	269
ASESMEN	270
A. Skala Dikotomi	270

B. Catatan Anekdotal	270
C. Rubrik	271
PENGAYAAN	273
DAFTAR REFERENSI BACAAN	274
BAHAN BACAAN PESERTA DIDIK	275
BAHAN BACAAN GURU	277
D. Skala Dikotomi	278
E. Catatan Anekdotal	279
F. Rubrik	280
REFERENSI BACAAN PESERTA DIDIK	282
REFERENSI BACAAN GURU	282
GLOSARIUM	283
INDEKS	286
BIODATA PENULIS	288
BIODATA PENELAAH	290
BIODATA ILUSTRATOR	291
BIODATA FOTOGRAFER	292
BIODATA PENYUTING	293
BIODATA PENATA LETAK (DESAINER)	294



Daftar Gambar

Gambar 1.1 Eksplorasi gesture, tangan, dan kaki untuk menciptakan gerak indah	18
Gambar 1.2 Menciptakan gerak indah dengan memanfaatkan levelitas tubuh	18
Gambar 1.3 Rangkaian mimik dengan bentuk ekspresi wajah yang cenderung diletakkan atau ekstrem	26
Gambar 1.4 Rangkaian pose dasar untuk dikembangkan menjadi pose-pose stilistik	29
Gambar 1.5 Eksplorasi gerak untuk menemukan karakter seekor kijang	38
Gambar 1.6 Latihan menempatkan diri pada ruang kosong untuk melatih kepekaan terhadap ruang	59
Gambar 1.7 Berlatih pola komposisi untuk menciptakan kesadaran terhadap komposisi ruang	60
Gambar 1.8 Berlatih di berbagai ruang untuk melatih kepekaan terhadap luas, tinggi, dan atmosfer ruang pertunjukan	61
Gambar 2.1 Improvisasi dialog berdasarkan peristiwa yang menggambarkan konflik antar tokoh	96
Gambar 2.2 Improvisasi gerak dengan merespon satu titik fokus	105
Gambar 2.3 Improvisasi gerak dua tokoh untuk membangun <i>chemistry</i>	107
Gambar 2.4 Improvisasi gerak berdasarkan cerita	108
Gambar 2.5 Improvisasi dengan properti panggung	115
Gambar 2.6 Improvisasi dialog dengan suasana yang menyenangkan untuk menumbuhkan keberanian berdialog	124

Gambar 3.1 Halaman dapat dijadikan alternatif untuk ruang pertunjukan	191
Gambar 3.2 Contoh rancangan tata panggung dalam bentuk maket	193
Gambar 4.1 Berlatih menumbuhkan emosi melalui dialog	228
Gambar 4.2 Pola komposisi simetris	235
Gambar 4.3 Pola komposisi asimetris	235
Gambar 4.4 Contoh komposisi level yang dinamis dalam penataan panggung	243
Gambar 4.5 Contoh tata rias korektif	249
Gambar 4.6 Contoh tata rias karakter	250
Gambar 4.7 Contoh tata rias fantasi	251



Daftar Tabel

Tabel 1. Implementasi Profil Pelajar Pancasila	3
Tabel 2. Matriks Pembelajaran Kelas 9	6
Tabel 3. Pembagian Cerita dan Menetapkan Tujuan Tokoh	125
Tabel 4. Argumentasi Pemilihan Naskah	151
Tabel 5. Identifikasi Tokoh Untuk Memilih Naskah	153
Tabel 6. Elemen-elemen yang Menarik dalam Naskah Lakon.	155
Tabel 7. Pertimbangan dalam memilih naskah lakon	156
Tabel 8. Struktur dramatik naskah lakon	165
Tabel 9. Contoh identifikasi tokoh	170
Tabel 10. Identifikasi Tokoh Protagonis dan Antagonis	172
Tabel 11. Aksi tokoh dalam naskah lakon <i>Peace</i> karya Putu Wijaya	175
Tabel 12. Tabel tiga dimensi tokoh	176
Tabel 13. Identifikasi gaya pertunjukan dalam naskah lakon	181
Tabel 14. Gagasan gaya pertunjukan	184
Tabel 15. Identifikasi teks bantu (<i>neben-text</i>)	185
Tabel 16. Identifikasi peralatan pencahayaan	192
Tabel 17. Identifikasi jenis-jenis lampu	192
Tabel 18. Identifikasi properti panggung	193

Tabel 19. Contoh identifikasi tokoh untuk menentukan jenis tata rias	200
Tabel 20. Contoh identifikasi ciri-ciri tubuh tokoh	201
Tabel 21. Susunan tim produksi	221
Tabel 22. Susunan tim artistik	222
Tabel 23. Tabel kebutuhan tata panggung	241



Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi
Republik Indonesia, 2022
Buku Panduan Guru Seni Teater
untuk SMP/MTs Kelas IX
Penulis : Nanang Arisona & Ignatius Karyono
ISBN : 978-602-244-606-4 (jil. 3)

Pendahuluan



A. Tujuan Buku Panduan Guru

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

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

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

Buku panduan ini diperkaya dengan buku-buku referensi yang lain, pengalaman, dan pengembangan kreativitas. Selain itu, diperkaya dengan mengapresiasi bentuk-bentuk teater yang ada di lingkungan Anda. Dengan demikian, maka pembelajaran teater akan menjadi menyenangkan dan laras dengan lingkungan sosial dan budaya yang ada.

B. Implementasi Profil Pelajar Pancasila untuk Kelas 9

Profil Pelajar Pancasila diharapkan inheren dengan capaian pembelajaran dan proses pembelajaran. Hal ini selaras dengan tujuan pendidikan yang terdapat dalam kurikulum. Implementasi Profil Pelajar Pancasila dijabarkan dalam Tabel 1.

Tabel 1. Implementasi Profil Pelajar Pancasila

PROFIL PELAJAR PANCASILA	IMPLEMENTASI
Beriman, Bertaqwa kepada Tuhan YME, dan Berakhlak mulia Menyikapi sesuatu berdasarkan cara pandang orang lain, sehingga dapat menanggapi secara tepat, berbuat baik kepada orang lain, dan melihat sisi kebaikan teman dan orang-orang di sekitar.	Unit 1 Kegiatan 1: <ul style="list-style-type: none">• Potensi Gerak Unit 1 Kegiatan 2: <ul style="list-style-type: none">• Mimik dan Pose Unit 2 Kegiatan 3: <ul style="list-style-type: none">• Improvisasi Dialog
Berkebhinekaan Global Menyadari adanya keragaman budaya yang ada sebagai sumber untuk membangun identitas diri dalam dunia global.	Unit 3 Kegiatan 2: <ul style="list-style-type: none">• Menganalisis Alur Cerita Unit 3 Kegiatan 6: <ul style="list-style-type: none">• Merancang Tata Rias dan Tata Busana
Bergotong-royong Bertindak sesuai dengan lingkungan sekitar, menunjukkan sikap positif, saling menghargai, dan membangun kerjasama untuk mencapai tujuan kelompok.	Unit 2 Kegiatan 3: <ul style="list-style-type: none">• Improvisasi Dialog Unit 4 Kegiatan 7 dan 8: <ul style="list-style-type: none">• Merangkai Elemen Pertunjukan• Pertunjukan
Mandiri Menggambarkan pengaruh orang lain, situasi, dan peristiwa yang terjadi terhadap emosi yang dirasakannya serta menggambarkan perbedaan emosi yang dirasakan pada situasi yang berbeda.	Unit 3 Kegiatan 5 dan 6: <ul style="list-style-type: none">• Merancang Tata Panggung dan Tata Cahaya• Merancang Tata Rias dan Tata Busana

PROFIL PELAJAR PANCASILA	IMPLEMENTASI
<p>Bernalar kritis Menginventarisir, mengklasifikasi, membandingkan, dan memilah informasi dari berbagai sumber secara kritis.</p>	<p>Unit 3 Kegiatan 1, 2, 3</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memilih Naskah • Menganalisis Alur Cerita • Menganalisis Karakter Tokoh
<p>Kreatif Menghasilkan karya berdasarkan ekspresi, perasaan, dan gagasan diri dengan mengedepankan inovasi dan kreativitas.</p>	<p>Unit 4 Kegiatan 4, 5, dan 6:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat Tata Panggung dan Mengatur Pencahayaan • Menata Rias dan Menata Busana <p>Unit 4 Kegiatan 6 dan 8:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyiapkan Tata Musik • Pertunjukan

C. Karakteristik Mata Pelajaran Seni Teater di SMP/Mts

Karakteristik mata pelajaran Seni Teater di SMP/Mts memberikan pemahaman dan keterampilan dalam menampilkan pertunjukan secara utuh dengan memadukan keaktoran, tata artistik, dan kerja penyutradaraan dalam beragam genre teater yang berkembang saat ini. Buku ini menyajikan beberapa inspirasi pembelajaran yang sesuai untuk peserta didik di tingkat SMP/Mts. Referensi lain yang dapat memperkaya pengetahuan dan pengalaman tentu harus tetap digali.

Berikan ruang eksplorasi seluas mungkin kepada peserta didik untuk menumbuhkan kepercayaan diri mereka. Sumber belajar baik yang tersedia di internet maupun di lingkungan sekitar adalah aset yang mendukung pembelajaran. Contoh video yang bisa menjadi inspirasi dalam pembelajaran misalnya pada tautan <https://www.youtube.com/channel/UCRD-C5jXfuv6lhPRNHhnt7A> atau dengan memindai QR Code di samping.



D. Alur Capaian Pembelajaran Fase D

Fase D (umumnya kelas 7-9) peserta didik belajar memahami beragam genre teater dan mewujudkannya dalam penulisan naskah, permainan, penataan artistik, dan pertunjukan yang ditampilkan secara sederhana sebagai representasi materi. Peserta didik didorong untuk mengidentifikasi permasalahan remaja atau yang aktual untuk diwujudkan dalam naskah lakon dan pertunjukan. Pada fase ini peserta didik memperkaya wawasan dengan berbagai bentuk dan gaya permainan yang terdapat pada teater tradisi maupun teater modern.

E. Deskripsi Singkat Mata Pelajaran Seni Teater Kelas 9

Mata pelajaran Seni Teater Kelas 9 memberikan pengetahuan dan pengalaman memproduksi pertunjukan teater non-realis berupa teater modern yang mengambil unsur-unsur budaya tradisi Nusantara. Materi pembelajaran meliputi dasar-dasar akting stilistik, bermain dengan gaya akting stilistik, dasar-dasar penyutradaraan, dan produksi teater.

F. Strategi Umum Pembelajaran

Strategi pembelajaran yang dilakukan adalah dengan memberi ruang seluas-luasnya kepada peserta didik untuk mengalami berbagai tahapan proses dalam pembelajaran teater. Guru memosisikan diri sebagai pendamping/pembimbing dalam proses pembelajaran. Peserta didik dibimbing untuk menemukan sendiri hakikat pengetahuan yang dipelajari. Melalui kegiatan yang menyenangkan, peserta didik didorong melakukan eksplorasi dengan mempertimbangkan permasalahan di lingkungan sekitar serta keragaman bentuk teater yang ada. Dengan strategi ini diharapkan peserta didik mampu menemukan sekaligus mengaitkan berbagai hal yang berkembang dan dapat diekspresikan dalam seni teater.

G. Matriks Pembelajaran Kelas 9

Tabel 2. Matriks Pembelajaran Kelas 9

UNIT 1: Gaya Akting Stilistik 8 pertemuan @80 menit (2x40 menit)	
Elemen A: MENGALAMI Sub Elemen: 1. Observasi dan Konsentrasi 2. Olah Tubuh dan Olah Vokal	A.1.1: Memahami gaya akting stilistik A.2.1: Menguasai dasar-dasar akting stilistik
Elemen B: MENCIPTAKAN Sub Elemen: 1. Imajinasi 2. Merancang Pertunjukan	B.1.1: Mengekspresikan gerak dan dialog B.2.1: Mengembangkan bentuk ekspresi tubuh
UNIT 1: Gaya Akting Stilistik 8 pertemuan @80 menit (2x40 menit)	
Elemen C: MEREFLEKSIKAN Sub Elemen: 1. Ingatan Emosi	C.1.1: Menceritakan kembali pengalaman bermain dengan gaya akting stilistik
Elemen D: BERPIKIR DAN BEKERJA ARTISTIK Sub Elemen: 1. Kerja Ensemble	D.1.1: Merangkai permainan dalam ruang
Elemen E: BERDAMPAK Sub Elemen: 1. Produk Akhir dan Cerminan Profil Pelajar Pancasila	E.1.1: Bekerja kolaboratif menampilkan gaya akting stilistik
Kegiatan 1: Potensi Gerak Kegiatan 2: Mimik dan Pose Kegiatan 3: Gerak dan Dialog Kegiatan 4: Irama Gerak	Kegiatan 5: Merefleksi Empat Potensi Kegiatan 6: Mengekspresikan Karakter Kegiatan 7: Bergerak dalam Ruang

UNIT 2: Merangkai Cerita, Merangkai Peristiwa
8 pertemuan @80 menit (2x40 menit)

<p>Elemen A: MENGALAMI Sub- Elemen 1. Observasi dan Konsentrasi 2. Ingatan Emosi</p>	<p>A.1.1: Menemukan dan mengenali peristiwa aktual A.2.1: Menentukan cerita menarik berdasarkan peristiwa aktual</p>
<p>Elemen B: MENCIPTAKAN Sub- Elemen 1. Imajinasi</p>	<p>B.1.1: Merangkai peristiwa menjadi alur cerita B.1.2: Menentukan karakter tokoh berdasarkan alur cerita</p>

UNIT 2: Merangkai Cerita, Merangkai Peristiwa
8 pertemuan @80 menit (2x40 menit)

<p>Elemen C: MEREFLEKSIKAN Sub Elemen: 1. Apresiasi Karya Seni</p>	<p>C.1.1: Mengapresiasi adegan improvisasi</p>
<p>Elemen D: BERPIKIR DAN BEKERJA ARTISTIK Sub Elemen: 1. Kerja Ensemble</p>	<p>D.1.1: Melakukan improvisasi berdasarkan alur cerita</p>
<p>Elemen E: BERDAMPAK Sub Elemen: 1. Produk Akhir Cerminan Profil Pelajar Pancasila</p>	<p>E.1.1: Menampilkan improvisasi secara kolaboratif</p>

<p>Kegiatan 1: Memilih Cerita Kegiatan 2: Membuat Cerita Kegiatan 3: Improvisasi Dialog Kegiatan 4: Improvisasi Gerak</p>	<p>Kegiatan 5: Improvisasi Menggunakan Properti Kegiatan 6: Improvisasi Adegan Kegiatan 7: Apresiasi Adegan Kegiatan 8: Menampilkan Adegan</p>
---	--

UNIT 3: Berani Menjadi Sutradara

8 pertemuan @80 menit (2x40 menit)

Elemen A: MENGALAMI Sub- Elemen: 1. Observasi dan Konsentrasi	A.1.1: Menganalisis alur cerita dan karakter tokoh A.1.2: Mengidentifikasi gaya pertunjukan
Elemen B: MENCIPTAKAN Sub- Elemen 1. Merancang Pertunjukan	B.1.1: Merancang tata panggung dan tata cahaya B.1.2: Merancang tata rias dan tata busana

UNIT 3: Berani Menjadi Sutradara

8 pertemuan @80 menit (2x40 menit)

Elemen C: MEREFLEKSIKAN Sub Elemen: 1. Ingatan Emosi	C.1.1: Mencatat dan mendokumentasikan rancangan
Elemen D: BERPIKIR DAN BEKERJA ARTISTIK Sub Elemen: 1. Kerja ansembel	D.1.1: Bekerja secara kolaboratif menampilkan rancangan
Elemen E: BERDAMPAK Sub Elemen: 1. Produk Akhir Cerminan Profil Pelajar Pancasila	E.1.1: Profil Pelajar Pancasila tercapai

Kegiatan 1: Memilih Naskah
Kegiatan 2: Menganalisis Alur Cerita
Kegiatan 3: Menganalisis Karakter Tokoh
Kegiatan 4: Mengidentifikasi Gaya Pertunjukan

Kegiatan 5: Merancang Tata Panggung dan Tata Cahaya
Kegiatan 6: Merancang Tata Rias dan Tata Busana
Kegiatan 7: Mempresentasikan Hasil Rancangan

UNIT 4: Memproduksi Pertunjukan Teater

8 pertemuan @80 menit (2x40 menit)

Elemen A: MENGALAMI Sub- Elemen 1. Observasi dan Konsentrasi	A.1.1: Menyusun tim produksi dan tim artistik
Elemen B: MENCIPTAKAN Sub- Elemen 1. Imajinasi	B.1.1: Mengatur dan mengarahkan permainan

UNIT 4: Memproduksi Pertunjukan Teater

8 pertemuan @80 menit (2x40 menit)

Elemen C: MEREFLEKSIKAN Sub Elemen: 1. Apresiasi Karya Seni	C.1.1: Menemukan dan mengenali kelebihan dan kekurangan rancangan
Elemen D: BERPIKIR DAN BEKERJA ARTISTIK Sub Elemen: 1. Bermain dengan Tata Artistik Panggung	D.1.1: Menciptakan tata artistik berdasarkan rancangan D.1.2: Menciptakan tata musik sesuai adegan
Elemen E: BERDAMPAK Sub Elemen: 1. Produk Akhir Cerminan Profil Pelajar Pancasila	E.1.1: Menampilkan pertunjukan E.1.2: Semua Profil Pelajar Pancasila tercapai

Kegiatan 1: Menyusun Tim Produksi dan Tim Artistik	Kegiatan 5: Membuat Tata Rias dan Tata Busana
Kegiatan 2: Menghayati Dialog	Kegiatan 6: Membuat Tata Musik
Kegiatan 3: Mengatur Blocking	Kegiatan 7: Menyatukan Elemen-elemen Pertunjukan
Kegiatan 4: Membuat Tata Panggung dan Mengatur Pencahayaan	Kegiatan 8: Pertunjukan





Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi
Republik Indonesia, 2022
Buku Panduan Guru Seni Teater
untuk SMP/MTs Kelas IX
Penulis : Nanang Arisona & Ignatius Karyono
ISBN : 978-602-244-606-4 (jil. 3)

UNIT

1

Akting Stilistik

ALOKASI WAKTU

Total per Unit 16 jam pelajaran (JP)
8 pertemuan (selanjutnya disebut kegiatan)
1 kegiatan = 2 jam pelajaran (2 x 40 menit)

TUJUAN PEMBELAJARAN

- A.1.1 Memahami gaya akting stilistik
- A.2.1 Menguasai dasar-dasar akting stilistik
- B.1.1 Mengekspresikan gerak dan dialog
- B.2.1 Mengembangkan bentuk ekspresi tubuh
- C.1.1 Menceritakan kembali bermain dengan gaya akting stilistik
- D.1.1 Merangkai permainan dalam ruang
- E.1.1 Bekerja kolaboratif menampilkan gaya akting stilistik

DESKRIPSI UNIT

Dalam Unit 1, peserta didik akan belajar dasar-dasar gaya akting stilistik. Gaya akting stilistik diekspresikan dalam bentuk stilisasi, yaitu gerak digayakan, dilebihkan, atau diperindah untuk menyampaikan gagasan. Gerak dipadukan dengan tari, simbol, dan gerak-gerak indah. Dialog diucapkan dengan gaya puitis, melodius, berirama, atau dalam bentuk nyanyian, dendang, atau mantra. Capaian akhir unit ini adalah peserta didik mampu menampilkan gaya akting stilistik. Pembelajaran dalam unit ini diharapkan mampu memberikan pengalaman kepada peserta didik dalam mengembangkan potensi dirinya dalam bentuk akting stilistik.

KEGIATAN 1:

Potensi Gerak

Deskripsi singkat:

Pada kegiatan 1, peserta didik akan berlatih dasar-dasar akting stilistik dengan mengembangkan gerak realistik menjadi stilistik.

A. Persiapan Mengajar

- Pelajari hakikat akting stilistik yang terkait gaya dan ragam akting stilistik dari referensi yang telah diberikan.
- Siapkan materi dan media yang dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran.
- Siapkan peraturan dan tata cara pengelolaan pembelajaran untuk disepakati bersama.

B. Kegiatan Pembelajaran

Pembukaan

Kunci penting dalam pengajaran teater adalah menciptakan suasana yang menyenangkan di kelas. Kegiatan dapat diawali dengan permainan yang bersifat edukatif, rekreatif, dan mampu menciptakan kebersamaan dalam kelas. Sahabat guru dapat mengkreasikan berbagai bentuk nyanyian, dolanan anak, atau bermain tebakan untuk membangun partisipasi peserta didik dalam kegiatan. Tanamkan pada peserta didik bahwa teater merupakan kegiatan yang menyenangkan dan semua peserta didik bisa berpartisipasi dalam teater. Anda jelaskan tujuan pembelajaran pada Unit 1.

Contoh Kesepakatan dengan Peserta didik:

1. Kami disiplin
 - a. Memulai kegiatan tepat waktu
 - b. Mengikuti kegiatan sesuai ketentuan yang disepakati

- c. Menyelesaikan tugas tepat waktu
- 2. Kami saling menghormati dan menghargai
 - a. Saling memberi semangat
 - b. Tidak merendahkan teman
 - c. Bersikap baik dan rendah hati
 - d. Bekerjasama dengan baik
 - e. Menghargai pendapat orang lain
 - f. Bersedia memberi dan menerima saran atau kritik
- 3. Kami bertanggung-jawab
 - a. Menjaga kebersamaan dan kenyamanan kelas
 - b. Menjaga kebersihan kelas
 - c. Bertanggung jawab menyimpan, menjaga, dan merawat media yang digunakan dalam kegiatan.

Untuk mengawali kegiatan inti, sahabat guru dapat melakukan kegiatan yang bersifat membantu peserta didik memasuki suasana kegiatan inti. Peserta didik dikondisikan agar memiliki semangat, kegairahan, dan keseriusan ketika menjalani kegiatan inti. Sahabat guru dapat memilih kegiatan berikut sebagai alternatif.

a. Hitung 20

Kegiatan ini melatih kemampuan peserta didik dalam melakukan konsentrasi dan bekerjasama. Peserta didik berdiri membentuk lingkaran. Guru mengins-truksikan untuk berhitung 1 sampai 15. Siapa saja boleh memulai dengan menyebut angka 1 yang dilanjutkan dengan peserta didik lain menyebut angka 2 dan seterusnya secara berurutan sampai 15. Jika ada dua peserta didik atau lebih menyebut angka secara bersamaan, maka harus diulang dari angka 1. Permainan ini berhasil jika peserta didik berhasil berhitung secara berurutan mulai 1 sampai 15 dan tidak ada satu angka pun yang di-ucapkan secara bersamaan.

b. Berhitung Loncat

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

c. Membuat angka 8

Peserta didik diminta membuat angka delapan dengan anggota tubuh berda-sarkan instruksi berikut:

- Membuat angka 8 dengan jempol kaki
- Membuat angka 8 dengan telapak kaki
- Membuat angka 8 dengan seluruh anggota kaki
- Membuat angka 8 dengan pinggul
- Membuat angka 8 dengan bahu
- Membuat angka 8 dengan seluruh anggota tubuh

Kegiatan Inti

Sebelum mulai, beri kesempatan pada peserta didik untuk beristirahat se-bentar. Ijinkan untuk minum atau ke toilet. Pastikan peserta didik dalam kondisi yang sehat, tidak kelelahan, dan dapat konsentrasi menjalani kegiatan.

1. Merentang Karet

Kegiatan ini memberi pengalaman kepada peserta didik melakukan gerak-gerak yang tidak biasa dilakukan dalam kehidupan sehari-hari. Melalui kegiatan ini peserta didik akan menyadari bahwa tubuh memiliki potensi mela-kukan berbagai macam gerakan. Kegiatan ini menanamkan memori gerak dan memperkaya motif gerak. Kegiatan ini berfokus pada pere-gangan otot-otot yang bertumpu pada imajinasi, di mana saat melaku-kan gerak peserta didik membayangkan sedang merentangkan karet. Selain peregangan, kemampuan membayangkan dan mengimplemetasikan dalam gerak merupakan latihan memadukan imajinasi dan gerak menjadi laras.

Instruksi kepada peserta didik:

- Perhatikan secermat mungkin karet yang telah dibagikan oleh guru. Rentangkan dan kendurkan kembali. Rasakan apa yang terjadi ketika karet direntang dan dikendurkan.
- Duduklah dengan posisi yang nyaman sambil mengatur nafas. Bayangkan sedang memegang karet sepanjang 30 cm meter.
- Cobalah menarik karet ke berbagai arah. Tarik sejauh-jauhnya dengan berbagai kemungkinan.
- Ikuti keinginan untuk merentang dan bergerak. Jangan tergesa-gesa melakukannya, tetapi nikmati dan hayati gerak tersebut.
- Kalian ikuti dorongan gerak yang muncul. Ikuti jika ingin duduk, berdiri, mengayun, merentang, membungkuk, dsb.

2. Aku Balon

Setiap peserta didik memiliki pengalaman meniup balon, tetapi sering tidak memerhatikan proses balon mengembang. Kegiatan ini bertujuan me-ngembangkan imajinasi peserta didik dan memberi pengalaman gerak tubuh dengan pola mengembang atau membesar seperti balon. Peserta didik berlatih menyelaraskan antara yang imajinatif dan gerak riil.

Instruksi untuk peserta didik:

- Tiuplah balon yang sudah dibagikan oleh guru. Perhatikan ketika balon sedang ditiup. Pegang balon yang sedang ditiup sehingga tangan bisa merasakan proses balon mengembang.
- Duduklah dengan posisi yang nyaman sambil mengatur nafas. Bayangkan kalian adalah sebuah balon yang sedang ditiup.
- Biarkan tubuh kalian membesar selaras sambil membayangkan bahwa kalian adalah balon yang sedang ditiup.
- Kembangkan seluruh bagian tubuh seolah-olah sebuah balon yang sedang mengembang.
- Bayangkan balon ditiup secara maksimal, sehingga meletus. Bayangkan dan rasakan balon meletus dan tubuh kalian yang sudah mengembang seakan-akan meletus.

3. Terlilit Ular

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

Instruksi untuk peserta didik:

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

4. Terperangkap Tong

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

Instruksi untuk peserta didik:

- Tentukan satu posisi di mana tubuh seolah-olah ada dalam sebuah tong yang sempit.
- Bayangkan dengan konkrit besar, tinggi, dan sensasi logam yang mengukung tubuh.

- Kalian berusaha melepaskan diri dari perangkap tong dengan cara menekan, menggeser, menyodok, dan mendorong dengan seluruh anggota tubuh, sehingga gerakan kalian meyakinkan seolah-olah berada dalam tong.
- Perbaiki gestur tubuh kalian sesuai instruksi guru.

5. Gerak Indah

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

Instruksi:

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

Catatan:

- Tiga pola latihan tersebut pada intinya menyorot pada pemberian pengalaman gerak tubuh merentang, mengembang, dan mengecil atau mengerut. Latihan ini memberi dasar gerak stilistik dan membuka memori gerak stilistik.
- Hal terpenting pada latihan ini adalah kemampuan merasakan dan menghayati gerak untuk melatih sensibilitas peserta didik terhadap gerak.

- Latihan ini merupakan fase awal dalam proses kreativitas yang memiliki lima siklus sebagaimana digagas oleh Alma M. Hawkins.
 - 1) Merasakan
 - 2) Menghayati
 - 3) Mengkhayalkan
 - 4) Mengejawantahkan
 - 5) Memberi bentuk

Gambar 1.1 Eksplorasi gesture, tangan, dan kaki untuk menciptakan gerak indah



Jika masih tersedia waktu, peserta didik diminta presentasi secara individual sehingga peserta didik yang lain dapat mengamati dan memberikan apresiasi.

Gambar 1.2 Menciptakan gerak indah dengan memanfaatkan levelitas tubuh



Untuk peserta didik yang berminat mempelajari topik ini lebih

jauh:

Jika peserta didik tertarik mempelajari lebih lanjut disarankan membaca *Bergerak Menurut Kata Hati* karya Alma M. Hawkins.

Untuk peserta didik yang kesulitan belajar topik ini:

Guru mengidentifikasi kesulitan yang dialami oleh peserta didik. Kesulitan itu pada umumnya karena faktor fisik, pengalaman, imajinasi, atau ketidaksungguhan peserta didik dalam kegiatan.

Kegiatan Penutup

Refleksi

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

Guru bisa mengajukan pertanyaan-pertanyaan berikut.

- Bagaimana perasaan kalian ketika melakukan kegiatan hari ini?
- Apakah kalian bisa mengikuti kegiatan dengan baik?
- Apakah kalian bisa membayangkan objek benda-benda dalam latihan?
- Apakah bisa membayangkan bahwa kalian seolah-olah benda tersebut?
- Jika bisa membayangkan, apakah bayangan tersebut bisa memberi stimulus untuk menggerakkan tubuh kalian?
- Jika tidak kesulitan membayangkan, bisakah kalian ceritakan kesulitan tersebut?

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

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

C. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

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

Gerak Binatang

Materi: Lembar Kerja Peserta didik

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

Mesin-Mesin Mekanik

Materi: Lembar Kerja Peserta didik

Pada aktivitas ini, peserta didik diminta mengamati mesin yang bersifat meka-nik, seperti mesin jahit, mesin penggiling padi, atau mesin stensil. Peserta didik mengamati gerakan mesin serta irama gerakan mesin.

D. Lembar Kerja Peserta Didik

MENGAMATI KEHIDUPAN BINATANG

Nama Peserta didik : _____

Tanggal : _____

Pilihlah salah satu binatang di lingkungan rumah yang bergerak, terbang, terperangkap, terjebak, dimakan binatang lain, dsb. Pastikan gerak binatang tersebut memiliki intensitas, kekuatan, kelenturan, stamina, dan irama.

Objek Pengamatan	Deskripsi Peristiwa
Serangga terperangkap jaring laba-laba	Ketika terbang, seekor kupu-kupu kecil terhempas angin dan terperangkap pada jaring laba-laba. Salah satu sayapnya lengket pada jaring laba-laba. Kupu-kupu meronta berusaha melepaskan diri. Ketika makin kuat meronta, makin kuat pula jaring-jaring yang memerangkap.

MESIN-MESIN MEKANIK

Nama Peserta Didik : _____

Tanggal : _____

Pilihlah salah satu mesin yang bergerak secara mekanik. Deskripsikan dengan rinci sehingga pembaca mendapat gambaran tentang mesin tersebut.

Mesin yang Diamati	Gerak Mesin	Ritme Gerak Mesin

KEGIATAN 2:

Mimik dan Pose

Deskripsi singkat:

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

A. Persiapan Mengajar

- Baca instruksi pada kegiatan pengajaran dan atau menonton video referensi.
- Pahami konsep tentang akting stilistik dan genre-genre dalam teater dari materi dan referensi yang telah diberikan.
- Siapkan media pelatihan sesuai dengan kebutuhan dalam kegiatan pembelajaran.
- Siapkan langkah-langkah dalam pelatihan dan prosedur yang disepakati bersama dengan peserta didik.

B. Kegiatan Pembelajaran

Pembukaan

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

a. Kartu Wajah

Kegiatan ini akan memberikan dasar-dasar memainkan ekspresi wajah. Peserta didik diminta untuk berdiri dalam formasi lingkaran. Sahabat guru menyiapkan empat kartu bergambar ekspresi wajah yang berbeda-beda. Sahabat guru menginstruksikan kepada peserta didik untuk menirukan ekspresi wajah sesuai gambar yang terdapat dalam kartu. Guru akan menunjukkan kartu ekspresi secara urut dan peserta didik harus menampilkan ekspresi tersebut secara urut pula. Guru akan mencermati setiap peserta didik, jika terjadi kesalahan dalam menampilkan urutan maka peserta didik diminta untuk mengulang.

b. Kartu Pose

Kegiatan ini akan melatih kemampuan peserta didik mengembangkan kemampuan menciptakan pose tubuh. Kegiatan ini hampir sama dengan kegiatan sebelumnya. Peserta didik diminta untuk berdiri membuat lingkaran. Guru menyiapkan 5 kartu bergambar pose yang berbeda-beda. Guru menginstruksikan kepada peserta didik untuk menirukan pose tubuh sesuai gambar yang terdapat dalam kartu. Guru akan menunjukkan kartu pose secara urut dan peserta didik harus menampilkan pose tersebut secara urut pula. Sahabat guru mencermati setiap peserta didik, jika terjadi kesalahan dalam menampilkan urutan maka peserta didik diminta untuk mengulang.

Kegiatan Inti

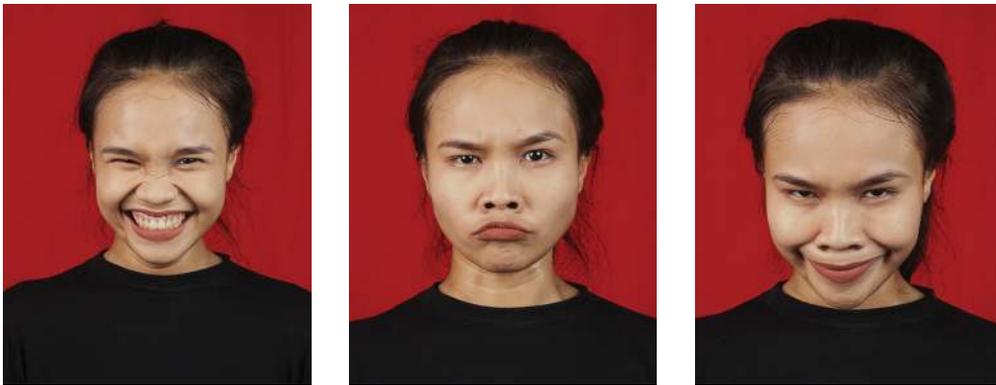
Sebelum mulai, beri waktu kepada peserta didik beristirahat dan konsentrasi pada kegiatan inti. Pastikan peserta didik fokus tetap fokus pada kegiatan.

1. Cermin Narsis

Kegiatan ini memberi pengalaman kepada peserta didik untuk melakukan eksplorasi ekspresi wajah. Melalui kegiatan ini peserta didik akan menyadari bahwa wajah memiliki potensi untuk menampilkan ekspresi yang tidak biasa ditampilkan dalam kehidupan sehari-hari.

Instruksi:

- Instruksikan kepada peserta didik untuk mencari pasangan dan saling berhadapan. Guru menentukan pasangan terdiri dari A dan B.
- Guru menginstruksikan kepada peserta didik A menampilkan ekspresi tertentu. Misalnya marah, sedih, takut, dan sebagainya. Peserta didik B diminta merespon dengan ekspresi yang sama, tetapi dilebih-lebihkan. Peserta didik A tersenyum, maka peserta didik B tersenyum lebih lebar, lebih ekstrim, atau lebih kuat tarikan otot-otot wajah.



Gambar 1.3: Rangkaian mimik dengan bentuk ekspresi wajah yang cenderung dilebihkan atau ekstrem

- Ketika peserta didik B merespon dengan ekspresi yang dilebihkan, maka peserta didik A merespon kembali dengan ekspresi yang lebih dibanding peserta didik B.
- Kegiatan ini dilakukan sampai peserta didik mencapai ekspresi yang tidak wajar karena terus menerus dilebihkan.

2. Cermin Binatang

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

Instruksi:

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

3. Pose Binatang

Kegiatan ini memberi pengalaman kepada peserta didik untuk melakukan mi-mesis terhadap pose binatang. Melalui kegiatan ini peserta didik akan merasakan perbedaan antara pose binatang dengan pose manusia. Kegiatan men-ciptakan pose binatang ini mengutamakan kemiripan dengan binatang yang dijadikan objek.

Instruksi:

- Guru menunjukkan gambar binatang dengan berbagai pose, sambil menceritakan peristiwa yang dialami binatang tersebut. Misalnya seekor singa yang siap menerkam mangsanya, maka guru menceritakan secara detail peristiwa singa menerkam mangsanya.
- Guru menginstruksikan kepada peserta didik untuk menirukan pose-pose binatang tersebut.
- Instruksikan untuk meniru secara tepat setiap pose. Jika pose belum menggambarkan binatang secara tepat, maka peserta didik diberi kesempatan untuk mencoba kembali.
- Guru memberikan koreksi agar pose dilakukan semirip mungkin dengan objek.

- Ketika pose dapat digambarkan dengan baik, maka instruksikan untuk menampilkan pose-pose tersebut secara bergantian dengan mengekspresikan emosi yang sesuai.

4. Pose Tokoh

Kegiatan ini memberi pengalaman kepada peserta didik untuk melakukan mi-mesis terhadap pose tokoh-tokoh dalam dunia tari atau pewayangan. Melalui kegiatan ini peserta didik akan merasakan pose-pose tokoh dengan ga-ya stilistik.

Instruksi:

- Guru menunjukkan gambar penari atau tokoh-tokoh dalam dunia pewayangan dengan berbagai pose. Ketika menunjukkan gambar tersebut guru menceritakan karakter tokoh. Misalnya menunjukkan gambar pose Calon Arang, Penari Baris, Raksasa, atau tokoh-tokoh lain bergaya stilistik.
- Guru menginstruksikan kepada peserta didik untuk menirukan pose to-koh-tokoh tersebut
- Instruksikan untuk meniru secara tepat setiap pose. Jika merasa belum nyaman dalam melakukan pose, maka peserta didik diberi kesempatan untuk menyempurnakan. Peserta didik diminta untuk menyempurnakan setiap detail pose.
- Guru memberikan koreksi agar pose dilakukan semirip mungkin dengan objek.
- Ketika pose dapat digambarkan dengan baik, maka instruksikan untuk menampilkan pose tersebut secara bergantian dengan menambahkan karakter tokoh tersebut.
- Ketika peserta didik dapat melakukan dengan baik, maka instruksikan untuk pergantian pose dilakukan dengan tempo yang lebih cepat.

Catatan:

- Empat kegiatan tersebut memberikan kekayaan motif gerak dan beragam bentuk pose-pose stilistik. Sekaligus mengenalkan kepada peserta didik tentang tokoh dengan karakteristik gerak dan pose.

- Kegiatan tindak lanjut dapat dilakukan dengan merangkai pose-pose dalam tablo yang mengandung narasi dan pesan. Tablo dapat ditampilkan sebagai alternatif kegiatan pembuka atau didokumentasikan menjadi album tablo yang setiap saat dapat diapresiasi.
- Untuk peserta didik yang berminat mempelajari topik ini disarankan untuk memperkaya referensi dengan mempelajari karakter-karakter tokoh yang menampilkan gaya stilistik dalam pertunjukan teater-teater tradisional. Peserta didik dapat mencermati pertunjukan teater tradisional seperti gambuh, wayang orang, randai, drama gong, dsb. Peserta didik dapat mencermati dan mencoba memeragakan gesture, pose, dan motif-motif gerak.



Gambar 1.4: Rangkaian pose dasar untuk dikembangkan menjadi pose-pose stilistik

Kegiatan Penutup

Refleksi

Kegiatan penutup dapat dilakukan dengan pendinginan, yaitu suatu aktivitas yang mengondisikan tubuh dan perasaan peserta didik kembali pada siklus aktivitas sehari-hari. Peserta didik diminta membentuk lingkaran dengan posisi berdiri. Tubuh tegak, lurus ke depan, dan pastikan dalam kondisi rileks. Atur nafas sebaik-baiknya, biarkan nafas berjalan secara alami. Ketika nafas telah teratur pelan-pelan rentangkan tangan ke samping dengan telapak tangan terbuka. Turunkan tangan pelan-pelan. Angkat kedua tangan pelan-pelan ke atas sambil menarik nafas dan turunkan secara pelan-pelan sambil menghembuskan nafas. Lakukan kegiatan ini sampai merasakan kondisi yang nyaman. Sahabat guru dapat menjelaskan fungsi ekspresi wajah dan pose-pose stilistik. Sahabat guru memperkaya dengan menceritakan karakteristik dan makna pose-pose yang telah dilatihkan. Berikutnya, peserta didik diminta untuk mengungkapkan pengalamannya ketika melakukan kegiatan.

Guru bisa mengajukan pertanyaan-pertanyaan berikut:

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

C. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

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

Mengamati Berbagai Pose

Materi: Lembar Kerja Peserta didik

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

Motif Gerak Tangan

Materi: Lembar Kerja Peserta didik

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

D. Lembar Kerja Peserta didik

MENGAMATI BERBAGAI POSE

Nama Peserta didik : _____

Tanggal : _____

Lakukan pengamatan beragam pose berdasarkan foto tokoh dalam tari, teater, atau wayang di Nusantara.

Nama Tokoh	Foto Tokoh	Kesan yang Tertangkap

MOTIF GERAK TANGAN

Nama Peserta didik : _____

Tanggal : _____

Amatilah beragam motif gerak tangan pada pertunjukan tari atau teater tradisional di Nusantara.

Nama Pertunjukan	Foto Motif Tangan	Catatan

KEGIATAN 3:

Gerak dan Dialog

Deskripsi singkat:

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

A. Persiapan Mengajar

- Baca instruksi pada kegiatan pengajaran dan atau menonton video referensi.
- Pahami konsep tentang akting stilistik dan genre-genre dalam teater dari materi dan referensi yang telah diberikan.
- Siapkan media pelatihan sesuai dengan yang dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran
- Siapkan langkah-langkah dalam pelatihan dan prosedur yang disepakati bersama dengan peserta didik.

B. Kegiatan Pembelajaran

Pembukaan

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

a. Kelinci dan Pemburu

Seluruh peserta didik berpura-pura menjadi kelinci. Tangannya ditempelkan di telinga dan digerak-gerakkan. Mereka melompat-lompat senang dalam ruangan. Ketika guru berteriak, “pemburu!” maka seluruh kelinci diam dengan posisi masing-masing. Guru akan menghitung pelan-pelan sam-pai lima kali. Peserta yang kehilangan keseimbangan sebelum hitungan ke lima akan mendapatkan hukuman dari kelompok.

b. Proyeksi Kata

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

Kegiatan Inti

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

1. Tukar Suaraku

Kegiatan ini melatih kepekaan peserta didik dalam merespon suara berupa in-terjeksi menjadi gerak. Melalui kegiatan ini peserta didik melatih menyelaraskan antara suara dan gerak serta memperkaya motif gerak. Dalam latihan ini dibutuhkan kemampuan merespon suara dengan cepat untuk diter-jemahkan dalam gerak. Melalui latihan ini peserta didik akan memiliki kepekaan merespon suara dan ketangkasan menciptakan gerak.

Instruksi:

- Ajaklah peserta didik membentuk lingkaran dengan posisi berdiri rileks.
- Guru akan mengucapkan interjeksi, seperti “bahh”. “sahh”, “hahh”, “bummm”, duaaar, dan sebagainya.
- Instruksikan kepada peserta didik untuk mengulang interjeksi yang di-ucapkan guru dengan suara yang lebih keras dan diikuti dengan gerak. Gerak yang dilakukan bebas dan spontan.
- Peserta didik diminta untuk memperhatikan contoh yang diperagakan oleh guru. Misalnya, guru mengucapkan “hahh” dengan kedua tangan direntangkan dan kaki terbuka. Peserta didik diminta untuk mem-perhatikan keselarasan antara interjeksi dan gerak. Jika “hahh” diucapkan dengan keras dan dorongan tenaga yang kuat, maka gerakan juga harus kuat bertenaga.
- Setelah peserta didik mampu menjalankan instruksi dengan baik, maka guru menunjuk salah satu peserta didik untuk mengucapkan interjeksi dan peserta didik yang lain diminta untuk merespon.
- Guru mencermati keselarasan antara interjeksi dan gerak.

2. Tukar Gerakku

Kegiatan ini merupakan pengembangan dari kegiatan sebelumnya. Tujuannya melatih kepekaan peserta didik dalam merespon gerak menjadi suara. Melalui kegiatan ini peserta didik melatih menyelaraskan antara gerak dan suara. Dalam latihan ini dibutuhkan kemampuan merespon gerak dengan cepat untuk direspon dengan suara. Melalui latihan ini peserta didik akan memiliki kepekaan dan kemampuan memproduksi suara dengan lebih baik.

Instruksi kepada peserta didik:

- Instruksikan kepada peserta didik membentuk lingkaran dalam posisi ber-diri rileks. Berilah jarak yang cukup untuk melakukan gerak. Jika ruang kegiatan kurang besar, bagilah menjadi dua kelompok.

- Guru akan menampilkan gerak tertentu yang berakhir pada membentuk pose.
- Instruksikan kepada peserta didik untuk mengulang gerakan yang dilakukan guru sambil menambahkan interjeksi saat melakukan gerak.
- Peserta didik diminta untuk memperhatikan contoh yang diperagakan oleh guru. Misalnya, guru melakukan gerak lompatan tinggi dengan kedua tangan membentuk huruf V di atas kepala, maka sis-wa mengulang gerakan tersebut sambil menambah interjeksi “daamm!”
- Setelah peserta didik mampu menjalankan instruksi dengan baik, maka guru menunjuk salah satu peserta didik untuk melakukan gerak dan peserta didik yang lain merespon dengan gerak dan interjeksi.
- Guru mencermati keselarasan antara gerak dan interjeksi yang dilakukan oleh peserta didik.

3. Aku Harimau

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

Instruksi:

- Peserta didik diminta untuk mengimajinasikan seekor harimau yang marah karena anaknya akan dimangsa buaya.
- Peserta didik diminta mengingat-ingat kembali latihan tentang pose binatang untuk membantu menciptakan karakter harimau yang sedang marah.
- Instruksikan kepada peserta didik untuk melakukan gerakan harimau dengan interjeksi. Misalnya, harimau mengaum.
- Peserta didik diminta melakukan secara spontan untuk mencari berbagai kemungkinan gerak dan interjeksi.

- Setelah peserta didik menemukan gerak dan interjeksi yang menggambarkan karakter harimau marah, maka instruksikan untuk menampilkan di hadapan teman-temannya.
- Guru mencermati keselarasan antara gerak dan interjeksi yang dilakukan oleh peserta didik.

4. Aku Kijang Cantik

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

Instruksi:

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



Gambar 1.5 Eksplorasi gerak untuk menemukan karakter seekor kijang

5. Aku Robot

Kegiatan ini merupakan pengembangan dari kegiatan Aku Harimau. Tujuannya membantu peserta didik memerankan tokoh robot dengan gaya akting stilistik. Melalui kegiatan ini peserta didik mampu memeragakan akting stilistik dengan karakteristik gerak mekanik.

Instruksi:

- Peserta didik diminta mengimajinasikan robot yang mengalami kerusakan.
- Instruksikan kepada peserta didik untuk melakukan gerakan robot yang rusak dengan dialog.
- Peserta didik diminta melakukan secara spontan untuk mencari berbagai kemungkinan gerak dan dialog.
- Setelah peserta didik menemukan gerak dan dialog, maka instruksikan untuk menampilkan di hadapan teman-temannya.
- Guru mencermati keselarasan antara gerak dan interjeksi yang dilakukan oleh peserta didik.
- Dokumentasikan penampilanmu dan tunjukkan ke orang tua atau saudara. Mintalah pendapat, masukan, atau kritikan.

Kegiatan Penutup

Refleksi

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

Guru bisa mengajukan pertanyaan-pertanyaan berikut:

- Bagaimana perasaanmu ketika melakukan gerak dan mengucapkan interjeksi?
- Apakah kalian bisa menyelaraskan antara gerak dan interjeksi?
- Apakah kalian mengalami kesulitan ketika menampilkan gerak dan interjeksi?
- Apakah kalian bersemangat ketika memerankan karakter harimau dan robot?
- Ceritakan tahapan yang kalian alami dalam memerankan karakter harimau dan robot.

Kegiatan penutup dapat dilakukan dengan melakukan pendinginan, yaitu aktivitas yang mengondisikan tubuh dan perasaan peserta didik kembali pada siklus aktivitas sehari-hari. Peserta didik diminta duduk membentuk ling-karan dengan posisi berdiri. Atur nafas sebaiknya, biarkan nafas berjalan secara alami. Berjalanlah dengan rileks sambil mengatur nafas. Pandanglah ruang latihan dan cermati bagian-bagiannya. Tutup mata beberapa saat sambil membayangkan kembali ruang latihan yang kalian amati. Buka mata dan atur kembali nafas sehingga merasa nyaman.

C. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

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

Karakter Gerak Binatang

Materi: Lembar Kerja Peserta didik

Pada aktivitas ini, peserta didik melakukan inventarisasi karakteristik binatang secara sederhana. Misalnya, peserta didik menata foto kucing yang sedang tidur, kucing marah diganggu kucing lain, kucing bertemu dengan seekor ular, dan sebagainya. Setelah melakukan inventarisasi, peserta didik diminta untuk mendeskripsikan secara sederhana dan singkat.

D. Lembar Kerja Peserta Didik

KARAKTERISTIK GERAK BINATANG

Nama Peserta Didik : _____

Tanggal : _____

Objek Pengamatan	Deskripsi Objek
Kucing tidur	Tubuh tampak lentur
Kucing diganggu	Bulu-bulu berdiri, mata melotot, keempat kaki tegas, waspada
Kucing marah	
Kucing bertarung	

KEGIATAN 4:

Irama Gerak

Deskripsi singkat:

Dalam kegiatan 4, peserta didik akan berlatih menemukan berbagai variasi irama dalam gerak. Peserta didik akan melatih kepekaan irama dalam gerak. Latihan dikembangkan dengan melatih irama ketika berpindah dari satu titik ke titik yang lain.

A. Persiapan Mengajar

- Baca instruksi pada kegiatan pengajaran dan atau menonton video referensi.
- Pahami konsep tentang irama dan beragam irama dalam gerak
- Siapkan media pelatihan sesuai dengan yang dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran
- Siapkan langkah-langkah dalam pelatihan dan prosedur yang disepakati bersama dengan peserta didik.

B. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan Pembukaan

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

Kegiatan Inti

Memasuki kegiatan inti berilah waktu kepada peserta didik untuk kembali da-lam lingkaran dan mengatur nafas sebaik-baiknya.

1. Imitasi Binatang Berjalan

Kegiatan ini melatih kepekaan peserta didik dalam merasakan irama ketika berjalan. Peserta didik mendapatkan bermacam irama berjalan melalui imitasi ter-hadap binatang yang sedang berjalan.

Instruksi:

- Instruksikan kepada peserta didik untuk berjalan dari satu titik ke titik yang lain.
- Ketika berjalan peserta didik berlaku seolah-olah sebagai binatang, misal-nya kucing, berang-berang, monyet, tikus, gajah, dan sebagainya.
- Instruksi yang diberikan guru berdasarkan karakteristik irama berjalan binatang yang disebutkan. Misalnya: peserta didik diminta berjalan sebagai kucing, peserta didik berjalan sebagai berang-berang, peserta didik berjalan sebagai siput. Binatang-binatang ini menunjukkan cara berjalan yang kontras sehingga peserta didik mudah menghayatinya.
- Instruksi yang diberikan kepada peserta didik idealnya bervariasi sehingga memperkaya pengalaman dalam merasakan irama.

2. Aku Ular, Kamu Apa?

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

Instruksi:

- Instruksikan kepada peserta didik untuk saling berpasangan, pasangannya sebut saja ular dan ... (nama binatang yang diinginkan)

- Instruksikan agar ular bergerak sambil memperkenalkan dirinya. Misalnya, “Aku ular, kamu apa...?” peserta didik yang mendapat pertanyaan menjawab, “Aku robot!” (sambil bergerak seperti robot). Peserta didik pertama yang menyebut dirinya ular bergerak menjadi robot mengikuti gerakan pasangannya.
- Peserta didik yang menjawab robot menjadi pemegang kendali, akan mengatakan, “Aku ular, kamu apa?” (sambil memeragakan gerakan ular)
- Peserta didik yang ditanya akan menjawab sesuai keinginannya dan yang bertanya akan mengikuti gerakannya.

Kegiatan Penutup

Refleksi

Kegiatan ditutup dengan mengajak peserta didik duduk bersama dalam satu lingkaran. Mintalah kepada peserta didik untuk mengungkapkan pengalamannya ketika memerankan ular dan robot. Peserta didik diminta untuk menemukan perbedaan yang signifikan antara ular dan robot (atau binatang lain sesuai yang diperagakan dalam kegiatan). Kegiatan penutup ini merupakan aktivitas reflektif yang membantu peserta didik mengidentifikasi kegiatannya menjadi pengalaman yang bermakna dan memberikan wawasan tentang dua karakter irama gerak yang berbeda.

Guru bisa mengajukan pertanyaan-pertanyaan berikut:

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

Kegiatan penutup dilakukan dengan pendinginan, yaitu suatu aktivitas yang mengondisikan tubuh dan perasaan peserta didik kembali pada siklus aktivitas sehari-hari. Kalian boleh memilih gerakan pendinginan yang dianggap paling sesuai.

C. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

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

Menemukan pola irama

Materi: Lembar Kerja Peserta didik

Pada aktivitas ini, peserta didik diminta menuliskan karakter berjalan beberapa binatang sesuai yang terdapat dalam Lembar Kegiatan Peserta didik.

D. Lembar Kerja Peserta didik

Nama Peserta Didik : _____
Tanggal : _____

Deskripsikan karakteristik irama gerak dan irama berjalan binatang yang tertera dalam tabel.

Nama Binatang	Karakteristik Irama Gerak dan Irama Berjalan
Kerbau	
Harimau	
Buaya	
Kera	
Gajah	
Kucing	
Ular	
Srigala	
Kanguru	
Unta	
Undur-undur	

KEGIATAN 5:

Merefleksi Empat Potensi

Deskripsi singkat:

Dalam kegiatan 5, peserta didik melakukan refleksi terhadap empat potensi diri yang meliputi potensi tubuh, potensi suara, potensi emosi, dan potensi imajinasi. Empat potensi ini yang akan menjadi dasar dalam memainkan karakter dengan gaya akting stilistik.

A. Persiapan Mengajar

- Baca instruksi pada kegiatan pengajaran dan atau menonton video referensi.
- Pahami konsep dalam melihat potensi tubuh, suara, emosi, dan imajinasi
- Siapkan langkah-langkah dalam pelatihan dan prosedur yang disepakati bersama dengan peserta didik.

B. Kegiatan Pembelajaran

Pembukaan

Kunci penting dalam pengajaran teater adalah menciptakan suasana yang menyenangkan di kelas. Suasana tersebut dapat dibangun melalui berbagai aktivitas. Peserta didik dapat memilih kegiatan-kegiatan yang sudah pernah dilakukan pada lima kegiatan sebelumnya.

Kegiatan Inti

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

1. Potensi Tubuh dan Suara

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

Instruksi:

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

2. Potensi Emosi dan Imajinasi

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

Instruksi:

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

Catatan:

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

Kegiatan Penutup

Refleksi

Kegiatan ditutup dengan mengajak peserta didik duduk bersama dalam satu lingkaran. Mintalah kepada peserta didik untuk mengungkapkan pengalamannya ketika mengekspresikan tubuh, suara, emosi, dan memainkan pro-perti secara imajinatif. Dalam kegiatan penutup ini guru bisa memberikan evaluasi pencapaian peserta didik. Kegiatan penutup ini merupakan aktivitas reflektif yang membantu peserta didik memperoleh pengayaan dari guru.

C. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

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

Potensi Tubuh dan Suara

Materi: Lembar Kerja Peserta didik

Pada aktivitas ini peserta didik diminta untuk menuliskan potensi tubuh dan suara yang dimiliki sesuai kolom yang disediakan dalam Lembar Kerja Peserta Didik.

D. Lembar Kerja Peserta Didik

POTENSI TUBUH DAN SUARA

Nama Peserta Didik : _____

Tanggal : _____

Uraikan potensi tubuh dan suara kalian pada kolom yang disediakan.

Potensi Tubuh			Potensi Suara		
Kekuatan Tubuh	Kelenturan Tubuh	Keseimbangan Tubuh	Volume Suara	Proyeksi Suara	Warna Suara

KEGIATAN 6 :

Mengekspresikan Karakter

Deskripsi singkat:

Dalam kegiatan 6 ini, peserta didik belajar mengekspresikan karakter tokoh binatang. Karakter binatang dalam pertunjukan teater pada hakikatnya mencerminkan karakter manusia.

A. Persiapan Mengajar

- Baca instruksi pada kegiatan pengajaran dan atau menonton video referensi.
- Pahami konsep tentang akting stilistik yang akan ditampilkan peserta didik
- Siapkan media pelatihan sesuai dengan yang dibutuhkan dalam kegiatan
- Siapkan langkah-langkah dalam pelatihan dan prosedur yang disepakati bersama dengan peserta didik.

B. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan Pembuka

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

Kegiatan Inti

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

1. Elang yang Sombong

Kegiatan ini melatih peserta didik memainkan tokoh Elang dengan karakter sombong. Peserta didik menampilkan dua hal, pertama adalah memainkan karakter sombong dan kedua adalah menampilkan akting stilistik ber-dasarkan tokoh elang. Peserta didik membuat variasi antara gerakan dan inter-jeksi yang menggambarkan karakteristik burung elang.

Instruksi:

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

2. Robot yang Putus Asa

Kegiatan ini melatih peserta didik memainkan tokoh Robot yang sedang meng-alami putus asa karena beberapa bagian tubuhnya rusak. Dalam melak-ukan kegiatan ini, peserta didik dapat melakukan eksplorasi karakter fisik Ro-bot dan emosi Robot yang mengalami putus asa. Peserta didik bisa memainkan beberapa emosi antara sedih dan putus asa.

Instruksi:

- Peserta didik diminta mengidentifikasi karakteristik fisik tokoh Robot.
- Peserta didik diminta melakukan eksplorasi gerak dan interjeksi agar bisa menggambarkan aspek fisik tokoh Robot.
- Peserta didik diminta untuk mempelajari dialog pendek berikut ini.
“Tanganku tidak bisa bergerak
Kakiku sulit melangkah
Sendi-sendi tubuhku luluh
Kepala tidak bisa berputar
Lihatlah tubuhku!
Lihatlah tubuhku!
Satu-satu lepas!”
- Peserta didik diminta untuk menghayati dialog tersebut
- Peserta didik diberi waktu untuk persiapan melakukan presentasi

3. Cermin Karakter

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

Instruksi:

- Peserta didik diminta mengingat-ingat kembali proses memainkan karakter Elang yang sombong atau Robot yang putus asa
- Peserta didik diminta menceritakan perasaan yang dialami
- Peserta didik diminta menceritakan emosi yang dirasakan ketika meng-ucapkan dialog
- Peserta didik diminta menceritakan pengalamannya ketika mengekspre-sikan gerak Elang atau Robot
- Setelah peserta didik yang menampilkan karakter Elang atau Robot men-ceritakan pengalamannya, peserta didik yang lain diminta untuk memberi pendapat

Catatan:

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

Kegiatan Penutup

Refleksi

Kegiatan ditutup dengan mengajak peserta didik duduk bersama dalam satu lingkaran. Mintalah kepada peserta didik untuk mengungkapkan pengalamannya ketika memerankan tokoh Elang yang sombong dan Robot yang putus asa. Peserta didik diminta untuk menemukan perbedaan karakter antara Elang dan Robot. Dalam kegiatan penutup ini sahabat guru bisa memberikan evaluasi terhadap pencapaian peserta didik. Evaluasi berdasarkan permainan, proses yang dilakukan, dan karakteristik tokoh yang dimainkan. Kegiatan penutup ini merupakan aktivitas reflektif yang membantu peserta didik memperoleh pengayaan.

Guru bisa mengajukan pertanyaan-pertanyaan berikut:

- Bagaimana tahap-tahap latihan yang kalian lakukan?
- Kesulitan apa yang kalian hadapi ketika menampilkan gaya stilistik ketika beracting?
- Apakah kalian mengalami kesulitan ketika menampilkan karakter tokoh?
- Apa kesulitan kalian dalam menampilkan karakter tokoh?
- Apakah kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan membuatmu semangat untuk belajar teater?
- Jika kegiatan pembelajaran tidak membuatmu tertarik melakukan kegiatan teater, apakah kalian bisa menyampaikan penyebabnya?

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

C. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

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

Kartu Karakter

Materi: Lembar Kerja Peserta Didik

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

D. Lembar Kerja Peserta didik

KARTU KARAKTER

Nama Peserta Didik : _____

Tanggal : _____

Objek Pengamatan	Deskripsi Karakter	
	Karakter Fisik	Emosi Tokoh

KEGIATAN 7:

Bergerak dalam Ruang

Deskripsi singkat:

Dalam kegiatan 7, peserta didik berlatih kepekaan terhadap ruang. Peserta didik mendapatkan pengalaman mengenal hubungan dirinya dengan ruang di mana ia akan memainkan tokoh yang diperankan.

A. Persiapan Mengajar

- Baca instruksi pada kegiatan pengajaran secermat-cermatnya.
- Pahami konsep tentang gerak dan ruang.
- Siapkan media pelatihan sesuai kebutuhan.
- Siapkan langkah-langkah dalam pelatihan dan prosedur yang disepakati bersama dengan peserta didik.

B. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan Pembukaan

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

a. Jelajah Ruang 1

Guru dan peserta didik berdiri dalam lingkaran. Peserta didik diminta berjalan ke se-gala arah sesuai dorongan hatinya. Akan tetapi, peserta didik harus berjalan dalam satu garis lurus. Arah bisa dibuat berganti-ganti, tetapi tetap konsisten dengan garis lurus. Instruksikan kepada peserta didik untuk meng-ubah arah dengan cepat dan tajam. Hindari agar tidak saling berta-brakan. Variasikan garis yang dibuat, misalnya panjang, sedang, atau pendek. Tentukan sendiri irama berjalan sesuai dorongan hati.

b. Jelajah Ruang 2

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

Kegiatan Inti

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

1. Mencari Ruang Kosong

Kegiatan ini melatih kepekaan peserta didik untuk menempatkan diri dalam sebuah ruang. Kegiatan ini merupakan dasar dalam pengaturan posisi pemain di atas pentas. Melalui kegiatan ini peserta didik mencari kemungkinan ruang kosong yang harus diisi dalam waktu yang relatif singkat.

Instruksi:

- Ajaklah peserta didik membentuk lingkaran dengan posisi berdiri rileks.
- Instruksikan untuk berjalan cepat dengan pola garis melengkung.
- Peserta didik diminta untuk menyebar memenuhi ruang latihan dan me-mastikan tidak ada ruang kosong.
- Ketika guru mengucapkan kata “stop!” , maka peserta didik diminta ber-henti dan memperhatikan ruang-ruang kosong yang ada. Jika guru mengatakan “jalan!”, maka peserta didik segera pindah di ruang kosong yang ada dan berhenti di ruang kosong yang dipilihnya. Jika ruang kosong yang dipilihnya sudah diisi oleh teman yang lain, maka harus segera pindah mencari ruang kosong yang lain.
- Guru akan menginstruksikan untuk berjalan seperti semula ketika ruang-ruang telah terisi oleh peserta didik.



Gambar 1.6 Latihan menempatkan diri pada ruang kosong untuk melatih kepekaan terhadap ruang

2. Angka dalam Ruang

Kegiatan ini melatih kepekaan peserta didik untuk menempatkan diri dalam ruang dengan komposisi berdasarkan angka. Kegiatan ini merupakan dasar dalam pengaturan posisi pemain dengan pola angka. Melalui kegiatan ini peserta didik memiliki kepekaan menciptakan komposisi permainan yang indah.

Instruksi kepada peserta didik:

- Ajaklah peserta didik membentuk lingkaran dalam posisi berdiri rileks.
- Instruksikan untuk berjalan cepat dengan pola garis melengkung.
- Peserta didik diminta untuk berkelompok dalam ruang sesuai dengan jumlah angka yang disebutkan oleh guru.
- Ketika guru mengucapkan kata 3 - 4 - 5 - 2 - 7, maka peserta didik diminta mengelompok di ruang kosong sesuai dengan deretan angka yang disebutkan oleh guru. Ketika kelompoknya sudah berjumlah sesuai angka yang disebutkan guru, maka

peserta didik diminta untuk bergandeng tangan. Artinya peserta didik yang lain tidak dapat bergabung atau tidak mendapatkan kelompok.

- Guru akan menginstruksikan kepada peserta didik untuk berkelompok di ruang yang kosong.
- Peserta didik yang tidak mendapatkan kelompok diberi hukuman oleh peserta didik yang berhasil mendapatkan kelompok. Hukumannya menyanyi, baca puisi, atau menari.

3. Geometri dalam Ruang

Kegiatan ini melatih kepekaan peserta didik membuat komposisi dengan pola geometris. Kegiatan ini merupakan dasar dalam pengaturan posisi pe-main dengan pola geometris. Melalui kegiatan ini peserta didik memiliki ke-pekaan menciptakan komposisi permainan yang bervariasi.

Instruksi:

- Instruksikan untuk berjalan cepat dengan pola garis melengkung.
- Ketika guru mengucapkan kata 2 lingkaran dan 3 segitiga, maka peserta didik diminta membentuk dua lingkaran dan tiga segitiga.
- Ketika guru memberi instruksi yang berbeda, misalnya 3 lingkaran dan 2 segi empat, maka peserta didik wajib berpindah di ruang kosong lain membentuk pola geometris sesuai instruksi guru.
- Guru memberikan instruksi dengan berbagai variasi sehingga kepekaan peserta didik tentang bentuk dan ruang makin terasah.



Gambar 1.7 Berlatih pola komposisi untuk menciptakan kesadaran terhadap komposisi ruang

4. Sensasi Ruang

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

Instruksi:

- Instruksikan untuk melakukan eksplorasi gerak dalam ruang interior seperti kelas, studio, atau ruang tamu.
- Peserta didik diminta untuk mencermati
- Ketika guru memberi instruksi yang berbeda, misalnya 3 lingkaran dan 2 segi empat, maka peserta didik wajib berpindah di ruang kosong lain membentuk pola geometris sesuai instruksi guru.
- Guru memberikan instruksi dengan berbagai variasi sehingga kepekaan peserta didik tentang bentuk dan ruang makin terasah.



Gambar 1.8 Berlatih di berbagai ruang untuk melatih kepekaan terhadap luas, tinggi, dan atmosfer ruang pertunjukan

5. Tokoh dalam Ruang

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

Instruksi:

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

Kegiatan Penutup

Refleksi

Ajaklah peserta didik menggambarkan pola komposisi yang paling berkesan dari kegiatan yang sudah dilakukan. Mintalah peserta didik untuk membuat argumentasi tentang komposisi yang dipilihnya.

Guru bisa mengajukan pertanyaan-pertanyaan berikut:

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

C. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

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

Membuat Komposisi

Materi: Lembar Kerja Peserta didik

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

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

D. Lembar Kerja Peserta didik

MEMBUAT KOMPOSISI

Nama Peserta Didik : _____

Tanggal : _____

Pola Komposisi	Bentuk Komposisi
Pola komposisi 1	
Pola komposisi 2	
Pola komposisi 3	
Pola komposisi 4	

ASESMEN

A. Skala Dikotomi

Penilaian skala dikotomi digunakan untuk mengetahui capaian peserta didik dalam pembelajaran. Penilaian meliputi dua kategori, yaitu memenuhi ekspektasi (YA) dan tidak memenuhi espektasi (TIDAK). Penilaian dapat dilakukan dengan mengisi tabel skala dikotomi.

Peserta didik	Indikator				Catatan
	Mampu menampilkan gerak-gerak dasar	Mampu menunjukkan kelenturan tubuh	Mampu melakukan imitasi gerak	Mampu menerapkan irama dan kesadaran ruang	
Peserta didik 1	YA	YA	TIDAK	TIDAK	Belum mampu melakukan imitasi gerak
Peserta didik 2	YA	YA	YA	YA	Bagus dalam menerapkan irama gerak
Peserta didik 3	YA	YA	YA	TIDAK	Mampu melakukan imitasi, tetapi belum mampu menerapkan irama dalam gerak
dst					

B. Catatan Anekdotal

Catatan anekdotial digunakan untuk mencatat pencapaian khusus pada saat peserta didik mengerjakan tugas-tugas praktik.

Nama Peserta didik	Catatan
Peserta didik 1	Terlihat memiliki kesulitan dalam melakukan imitasi gerak. Sering belum mampu memahami instruksi.
Peserta didik 2	Terlihat serius dalam mengikuti kegiatan. Mampu melakukan imitasi gerak dengan baik dan memiliki motif gerak yang cukup banyak
Peserta didik 3

C. Rubrik

Rubrik digunakan untuk menilai hasil presentasi dan hasil rancangan tata pentas, tata cahaya, tata busana, dan tata rias. Tingkat Pencapaian dikategorikan menjadi 3 predikat, yaitu: “Mulai Berkembang”, “Berkembang”, dan “Sangat Berkembang”

TP	Mulai Berkembang (40 – 60)	Berkembang (61 – 80)	Sangat Berkembang (81 – 100)
	<ul style="list-style-type: none">• Belum bisa mengolah anggota tubuh• Belum bisa mengordinasikan anggota tubuh• Kesulitan melakukan imitasi gerak• Belum memahami langkah-langkah dalam melakukan imitasi gerak• Kesulitan memahami dan memadukan gerak imitasi• Kesulitan mengimplementasikan irama dalam gerak• Kesulitan menempatkan diri dalam ruang• Kesulitan menciptakan komposisi dalam ruang	<ul style="list-style-type: none">• Mulai bisa mengolah anggota tubuh• Mulai bisa mengordinasikan anggota tubuh• Mampu melakukan imitasi gerak• Mulai bisa memahami langkah-langkah imitasi gerak• Mulai mampu memahami dan memadukan gerak imitasi• Mulai bisa mengimplementasikan irama dalam gerak• Mulai mampu menempatkan diri dalam ruang• Mampu menciptakan komposisi dalam ruang	<ul style="list-style-type: none">• Mampu mengolah anggota tubuh dengan baik• Terampil mengkoordinasi anggota tubuh• Mampu melakukan imitasi gerak dengan akurat• Mampu memahami langkah-langkah imitasi gerak• Mampu memahami dan memadukan imitasi gerak dengan akurat• Mampu mengimplementasikan irama dalam gerak• Mampu menempatkan diri dalam ruang• Mampu menciptakan komposisi dalam ruang

Penjelasan langkah penentuan Rentang Predikat

No	Langkah	Penerapan
1	Menentukan KKM untuk pembelajaran Seni Teater Kelas 9 Penentuan KKM disesuaikan dengan kebijakan sekolah tanpa bertentangan dengan Pedoman Penentuan KKM yang berlaku.	Misalnya: 60
2	Menentukan panjang interval untuk setiap dengan rumus: Panjang Interval = $\frac{\text{Nilai maksimum-KKM}}{\text{Jumlah Predikat} - 1}$	Panjang interval = $\frac{100-60}{3-1} = \frac{40}{2} = 20$ Berarti panjang interval untuk setiap predikat adalah 20
3	Merumuskan Rentang untuk 3 predikat Predikat 1 KKM KKM ≤ Predikat 2 (KKM + rentang) KKM < Predikat 3 100	Rentang Predikat: Mulai Berkembang : < 60 Berkembang : 60 - 80 Sangat Berkembang : 81 -100

D.Latihan Soal

Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut!

1. Sebutkan tiga media ekspresi seorang aktor!
2. Apa yang dimaksud dengan akting stilistik? Jelaskan dan berikan contoh!
3. Apa yang dimaksud imitasi gerak? Jelaskan fungsinya!
4. Jelaskan fungsi kegiatan Potensi Emosi dan Imajinasi!
5. Jelaskan mengenai kegiatan Geometri dan Ruang!

Kunci Jawaban:

1. Tiga media ekspresi aktor adalah tubuh, suara, dan emosi
2. Akting stilistik artinya akting yang digayakan, dilebihkan, dan diperindah.
3. Gerak imitasi adalah gerak yang dilakukan dengan cara meniru. Fungsinya untuk melatih kepekaan gerak dan memperkaya motif gerak
4. Fungsinya adalah untuk mengetahui potensi pribadi sehingga mampu mengembangkan dengan baik.

5. Kegiatan geometri dan ruang berfungsi melatih kepekaan aktor dalam menempatkan diri di ruang permainan dan membentuk komposisi.

PENGAYAAN

Akting Stilistik

Stilistik secara sederhana artinya sesuatu yang digayakan. Pada masa Yunani Kuno gaya akting stilistik muncul pada festival-festival teater yang digelar dalam rangka menghormati Dionisus dewa kesuburan. Pertunjukan diselenggarakan ditempat terbuka yang luas dengan tempat duduk melingkar dan berundak. Ruang pertunjukan yang luas itu menuntut aktor melakukan gerakan-gerakan besar yang ditekankan agar dapat dilihat oleh penonton. Para aktor menggunakan topeng yang besar agar ekspresinya dapat ditangkap oleh penonton. Demikian pula dialog diucapkan seperti deklamasi. Pengucapan yang demikian karena bahasa yang dipakai memiliki fungsi lirik. Para aktor menggunakan topeng yang besar agar ekspresinya dapat ditangkap oleh penonton. Secara sederhana akting yang demikian disebut bergaya stilistik.

Akting stilistik dapat ditemukan pada seni pertunjukan tradisional di Indonesia. Wayang orang, drama gong, Calon Arang, Randai adalah contoh pertunjukan yang akting para pemainnya cenderung stilistik. Gaya akting stilistik dipakai pula untuk membedakan gaya akting realistik. Gaya akting realistik muncul di Barat ketika realisme dalam seni menjadi paham yang dominan. Hakikat teater realis adalah *illusion of nature* atau ilusi terhadap realitas. Artinya bahwa semua peristiwa dan aspek-aspek di atas panggung menghadirkan ilusi realitas sehari-hari. Akting para pemain natural atau wajar sebagaimana realitas sehari-hari.

Realisme muncul sekitar pertengahan abad XIX bersamaan munculnya paham realisme dalam teater. Pandangan kaum realis mewarnai abad XIX di mana pusat dari perubahan dalam kehidupan adalah manusia. Konflik-konflik dalam drama adalah konflik manusia-manusia modern dalam realitas sehari-hari. Realisme menghadirkan teater sebagai bentuk ilusi realitas. Peristiwa teater di atas panggung adalah sesuatu yang nyata atau riil. Membandingkan antara yang stilistik dengan yang realistik merupakan suatu cara untuk memahami akting stilistik.

Refleksi Guru:

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

DAFTAR REFERENSI BACAAN

- Boal, Augusto. 2002. *Games for Actors and Non-Actors*. USA and Canada: Routledge
- Harrop, John & Sabin R. Epstein. (1990), *Acting With Style*, Prentice Hall, Englewood Cliffs, New Jersey.
- Hawkins, Alma M. 2003. *Bergerak Menurut Kata Hati*. Jakarta: Ford Foundation dan Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia
- Santoso, Eko. 2020. *Kemuliaan Teater Catatan tentang Teater, Aktor, dan Pendidikan*. Yogyakarta: Diandra Kreatif.
- Spolin, Viola. 1986. *Theater Games for the Classroom, a Teacher's Handbook*. Illinois: Northwestern University Press.

Lima Modal Dasar Seorang Aktor

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

Bagaimana tubuh seorang aktor?

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

Bagaimana suara seorang aktor?

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

Apa yang harus dimiliki seorang aktor terkait dengan emosi?

- Memiliki sensibilitas dalam mengolah emosi
- Memiliki kemampuan menumbuhkan emosi
- Memiliki kemampuan mengembangkan emosi
- Memiliki kemampuan mengendalikan emosi

Apa yang harus dimiliki aktor terkait dengan imajinasi?

- Kemampuan membayangkan sesuatu yang mungkin bisa diwujudkan
- Kemampuan menggabungkan berbagai citra visual dalam pembayangan
- Kemampuan menggabungkan berbagai citra auditif dalam pembayangan
- Kemampuan mengandaikan sesuatu menjadi sesuatu yang lain

Apa yang harus dimiliki seorang aktor terkait dengan pengetahuan?

- Memiliki bacaan yang luas tentang karya sastra
- Memiliki bacaan yang luas tentang kehidupan sosial masyarakat
- Memiliki bacaan yang luas tentang psikologi

Empat Kunci Penting Olah Tubuh

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

1. Kekuatan (*Strength*)

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

2. Kelenturan (*Flexibility*)

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

3. Relaksasi (*Relaxation*)

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

4. Daya Tahan (*Endurance*)

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

REFERENSI BACAAN PESERTA DIDIK

- Mulyono, FX.Tri. 2001. *Bermain adalah Duniaku Kumpulan Permainan untuk Dinamika Kelompok*. Surabaya: PLAN Internasional
- Rendra. 2013. *Seni Drama untuk Remaja*. Jakarta: Pustaka Jaya
- Riantiarno, Nano. 2011. *Kitab Teater Tanya Jawab Seputar Seni Pertunjukan*. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.

REFERENSI BACAAN GURU

- Anirun, Suyatna. 1998. *Menjadi Aktor*. Bandung: PT. Reka Media Multi Prakarsa
- Mulyono, FX.Tri. 2001. *Bermain adalah Duniaku Kumpulan Permainan untuk Dinamika Kelompok*. Surabaya: PLAN Internasional
- Rendra. 2013. *Seni Drama untuk Remaja*. Jakarta: Pustaka Jaya
- Riantiarno, Nano. 2011. *Kitab Teater Tanya Jawab Seputar Seni Pertunjukan*. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Santoso, Eko. 2020. *Kemuliaan Teater Catatan Tentang Teater, Aktor, dan Pendidikan*. Yogyakarta: Diandra Kreatif
- Stanislavski, Constantin.1984. *Persiapan Seorang Aktor*. Jakarta: Pustaka Jaya



Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi
Republik Indonesia, 2022
Buku Panduan Guru Seni Teater
untuk SMP/MTs Kelas IX
Penulis : Nanang Arisona & Ignatius Karyono
ISBN : 978-602-244-606-4 (jil. 3)

UNIT 2

Merangkai Cerita Merangkai Peristiwa

ALOKASI WAKTU

Total per Unit 16 jam pelajaran (JP)
8 pertemuan (selanjutnya disebut kegiatan)
1 kegiatan = 2 jam pelajaran (2 x 40 menit)

TUJUAN PEMBELAJARAN

- A.1.1 Menemukan dan mengenali peristiwa aktual untuk menyusun cerita
- A.2.1 Menentukan cerita menarik berdasarkan cerita aktual
- B.1.1 Merangkai peristiwa menjadi alur cerita
- B.1.2 Menentukan karakter tokoh berdasarkan alur cerita
- C.1.1 Mengapresiasi adegan improvisasi
- D.1.1 Melakukan improvisasi berdasarkan alur cerita
- E.1.1 Menampilkan improvisasi secara kolaboratif

DESKRIPSI UNIT

Dalam unit 2, peserta didik akan belajar menemukan dan mengenali peristiwa aktual yang terjadi di lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat, dan dunia global. Peserta didik belajar menentukan cerita yang menarik berdasarkan peristiwa aktual dan menyusunnya menjadi alur cerita. Peserta didik memainkan cerita tersebut dengan teknik improvisasi. Pembelajaran ini diharapkan memantik kepedulian peserta didik terhadap peristiwa aktual dalam masyarakat. Capaian akhir pembelajaran ini, peserta didik menampilkan cerita dalam pertunjukan sederhana.

KEGIATAN 1 :

Memilih Cerita

Deskripsi singkat:

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

A. Persiapan Mengajar

- Baca instruksi pada kegiatan pengajaran dan atau menonton video referensi.
- Mencari ide dari materi dan referensi atau observasi yang telah diberikan.
- Siapkan media pelatihan sesuai dengan yang dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran
- Siapkan buku catatan dan alat perekam untuk kegiatan observasi.

B. Kegiatan Pembelajaran

Pembukaan

Kegiatan pembelajaran ini membutuhkan kecermatan, kepekaan, dan kemampuan mencatat peristiwa menarik dalam kehidupan sehari-hari. Peserta didik dilatih kepekaan sosialnya agar mampu merasakan permasalahan yang ada. Tanamkan keyakinan pada peserta didik bahwa permasalahan di lingkungan merupakan sumber cerita yang dapat diolah menjadi pertunjukan teater. Jelaskan tujuan pembelajaran pada Unit 2 secara rinci dan jelas agar mudah dipahami. Untuk mengawali kegiatan inti, sahabat guru dapat melakukan kegiatan yang membantu peserta didik termotivasi untuk memahami peristiwa aktual yang terjadi di masyarakat.

a. Cerita Berantai 1

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

b. Cerita Berantai 2

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

Kegiatan Inti

Sebelum kegiatan dimulai, pastikan peserta didik telah menyiapkan peralatan untuk mencatat dan merekam. Setelah peserta didik siap mengikuti kegiatan, pilihlah salah satu kegiatan berikut ini.

1. Observasi

Observasi dilakukan jika sekolah berada di lingkungan yang berpotensi terdapat peristiwa yang menarik, misalnya pasar, terminal, kampung kumuh, atau berada dalam kawasan pertambangan. Sahabat guru harus memastikan telah melakukan observasi awal agar kegiatan berjalan efektif dan mencapai tujuan pembelajaran.

Instruksi:

- Siapkan buku catatan, alat tulis, dan alat perekam peristiwa.
- Buatlah kelompok dengan jumlah anggota masing-masing kelompok tiga peserta didik.
- Instruksikan kepada peserta didik untuk mencatat, merekam, dan/atau mewawancarai orang-orang yang dianggap relevan dengan objek pengamatan.
- Mintalah peserta didik untuk membaca kembali langkah-langkah observasi, pedoman wawancara, dan tata tertib dalam observasi.
- Tegaskan kembali untuk melakukan observasi sesuai waktu yang ditentukan.
- Setelah kembali dari observasi, peserta didik diminta untuk mempresentasikan hasil observasi secara ringkas.

2. Menyimak Film

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

3. Membaca Peristiwa

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

Instruksi:

- Tujuklah empat atau lima peserta didik yang dapat membacakan cerita dengan baik.
- Setelah empat atau lima peserta didik membacakan bacaan, tunjuklah peserta didik lain untuk menyampaikan kesannya tentang isi bacaan tersebut.
- Setelah peserta didik menyampaikan kesannya, ajukan pertanyaan-per-tanyaan yang membantu peserta didik memahami isi bacaan secara kom-prehensif.
- Mintalah peserta didik untuk menuliskan kesannya dalam satu atau dua paragraf

4. Mendengar Cerita Ibu

Kegiatan ini, melatih peserta didik menemukan cerita yang menarik berdasar-kan peristiwa masa lalu. Peserta didik meminta kepada ibunya untuk mengisah-kan peristiwa-peristiwa lampau yang menarik. Kegiatan ini menemuke-nali kembali cerita peserta didik di masa kecil atau peristiwa menarik yang ter-jadi dalam keluarga. Peserta didik mencatat dan mendiskusikan saat kegiatan pembelajaran di sekolah.

Kegiatan Penutup

Refleksi

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

Guru bisa mengajukan pertanyaaan-pertanyaan berikut.

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

C. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

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

Bertukar Peristiwa

Materi: Lembar Kerja Peserta Didik

Pada aktivitas ini, peserta didik menghubungi teman di luar kota atau luar pu-lau untuk mendapatkan peristiwa aktual di daerahnya. Melalui kegiatan ini, peserta didik akan mendapatkan peristiwa aktual yang terjadi di daerah lain atau di pulau lain. Peserta didik mendeskripsikan peristiwa tersebut dalam Lembar Kerja Peserta Didik.

Membaca Mural

Materi: Lembar Kerja Peserta didik

Pada kegiatan ini, peserta didik mengamati mural, baik secara langsung mau-pun melalui internet. Peserta didik diminta menemukan peristiwa yang mena-rik dalam mural. Peserta didik mendeskripsikan hasil penelusuran peristiwa aktual dalam mural.

D. Lembar Kerja Peserta Didik

Nama Peserta Didik : _____
Tanggal : _____

Deskripsikan peristiwa aktual yang kalian dapatkan dari teman. Sebutkan kapan dan di mana peristiwa terjadi. Deskripsikan peristiwa tersebut dalam tabel Lembar Kerja Peserta didik.

Deskripsi Peristiwa Aktual

CERITA DALAM MURAL

Nama peserta didik : _____

Tanggal : _____

Carilah mural yang melukiskan peristiwa menarik yang dapat diolah menjadi cerita. Deskripsikan peristiwa yang kalian lihat pada mural dalam tabel yang disediakan.

Foto Mural	Deskripsi

KEGIATAN 2 :

Membuat Cerita

Deskripsi singkat:

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

A. Persiapan Mengajar

- Baca instruksi kegiatan pembelajaran dengan cermat.
- Siapkan cerita pendek yang dapat dijadikan acuan peserta didik untuk membuat cerita.
- Siapkan buku catatan, alat tulis, dan catatan tentang peristiwa aktual yang sudah dikerjakan peserta didik pada Kegiatan 1.

B. Kegiatan Pembelajaran

Pembukaan

Kegiatan ini melatih peserta didik menulis cerita berdasarkan peristiwa aktual yang menarik. Kegiatan ini memberikan pengalaman kepada peserta didik menuangkan gagasannya dalam bentuk cerita. Peserta didik berlatih membuat struktur cerita, penokohan, dan latar peristiwa dalam bentuk yang se-derhana. Jelaskan tujuan pembelajaran pada Unit 2 secara rinci dan jelas agar mudah dipahami. Untuk mengawali kegiatan inti, sahabat guru dapat melakukan kegiatan yang membantu peserta didik memahami proses penulisan cerita. Dua kegiatan berikut dapat dijadikan alternatif.

a. Merangkai Gambar

Kegiatan ini akan melatih peserta didik dalam menyusun peristiwa melalui media gambar. Peserta didik diberikan tujuh kartu bergambar

yang dapat di-rangkai menjadi satu peristiwa. Rangkaian gambar bisa berupa tujuh foto yang ditayangkan pada layar. Peserta didik diminta untuk menata kembali dalam urutan cerita yang lebih terstruktur.

b. Papan Cerita

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

Kegiatan Inti

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

1. Membuat Kerangka Cerita

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

Instruksi:

- Buatlah kelompok dengan jumlah anggota masing-masing kelompok tiga peserta didik.
- Instruksikan kepada peserta didik untuk menetapkan cerita yang akan dibuat.

- Mintalah peserta didik berdiskusi untuk menentukan bagian awal cerita, puncak cerita, dan akhir cerita.
- Tegaskan kembali untuk melakukan observasi sesuai waktu yang ditentukan.
- Setelah berdiskusi, peserta didik diminta untuk menuliskan dan mempresentasikannya.

2. Cermin Dua Tokoh

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

Instruksi:

- Instruksikan kepada peserta didik untuk berpasangan.
- Instruksikan kepada peserta didik untuk menentukan satu tokoh protagonis dan antagonis.
- Peserta didik A menyebutkan tokoh protagonis atau antagonis yang di-pilih dan menceritakan kepada pasangannya, peserta didik B, tentang tokoh tersebut.
Contoh: Aku Tupai yang ingin menyelamatkan anakku dari ular yang jahat. Ular jahat itu akan memangsa anakku. Seandainya engkau menjadi tupai, apa yang akan engkau lakukan?
- Peserta didik B harus menjawab pertanyaan peserta didik A.
- Setelah peserta didik A mendapat jawaban dari peserta didik B, giliran berikutnya peserta didik B bertanya kepada peserta didik. Peserta didik B menjadi tokoh Ular yang disebutkan peserta didik A.
Contoh: Aku adalah tokoh Ular yang akan memangsa anakmu. Jika engkau menjadi tokoh Ular, apa yang akan engkau lakukan?
- Peserta didik A harus menjawab pertanyaan peserta didik B.

- Mintalah peserta didik untuk mencatat hasil kegiatan ini yaitu mencatat apa yang dilakukan tokoh Tupai dan apa yang akan dilakukan tokoh Ular.

3. Merangkai Cerita

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

Instruksi:

- Peserta didik diminta untuk menentukan salah satu peristiwa yang diang-gap menarik.
- Berdasarkan peristiwa yang dipilih, peserta didik ditugaskan untuk mem-buat cerita ringkas yang bisa dijadikan dasar membuat pertun-jukan.
- Instruksikan kepada peserta didik untuk mencermati pedoman menulis cerita yang telah diberikan.

Pedoman Menyusun Cerita:

- Pilihlah cerita yang menurut kalian memberi kesan tertentu
- Susunlah cerita dengan memperhatikan hubungan sebab akibat yang logis
- Susunlah cerita dengan memasukkan konflik, tegangan, dan sus-pense.
- Cerita yang ditulis memunculkan bayangan peristiwa pada pem-baca

Contoh Cerita:

Wanto berlari menghampiri Pak Darman yang telah berdiri di depan peron stasiun. Petugas telah memeriksa tiket yang disodorkan Pak Darman. Wanto memanggil Pak Darman. Pak Darman menahan langkahnya sambil melirik jam tangannya. Pak Darman tahu apa yang hendak dikatakan Wanto. Pak Darman menegaskan bahwa ia harus pergi meninggalkan desa. Mata Wanto menatap dengan penuh harap agar Pak Darman tidak meninggalkan desanya. Pak Darman tersenyum sambil menyampaikan alasannya kepada Wanto, bahwa dirinya dianggap pembawa bencana oleh sebagian besar masyarakat desa.

Kegiatan Penutup

Refleksi

Kegiatan diakhiri dengan diskusi tentang pembuatan cerita yang menarik. Guru memberikan catatan, ulasan, dan memantik kreativitas siswa untuk mengembangkan cerita menjadi lebih menarik. Penting pula diberikan koreksi tentang penggunaan bahasa, diksi, dan tata teknik penulisan.

Guru bisa mengajukan pertanyaan-pertanyaan berikut.

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

C. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

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

Cerita Teman

Materi: Lembar Kerja Peserta Didik

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

Bermain Imajinasi

Materi: Lembar Kerja Peserta Didik

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

D. Lembar Kerja Peserta didik

Nama Peserta Didik : _____

Tanggal : _____

Tuliskan cerita menarik yang kalian peroleh dari pengalaman teman.

Pengalaman Teman	Cerita

BERMAIN IMAJINASI

Nama Peserta Didik : _____
Tanggal : _____

Peserta didik membuat cerita dalam dua sampai tiga paragraf berdasarkan kalimat yang diawali dengan kata 'seandainya...'

Kalimat	Cerita
Seandainya seekor burung raksasa membawaku terbang	Seekor burung raksasa dengan bulu berwarna emas hinggap di pohon gayam. Saat itu aku bermain di kebun belakang rumah nenek. Burung itu tiba-tiba turun dan mengepakkan sayapnya di dekatku. Aku berteriak ketakutan. Aku heran. Teman-temanku seolah-olah tidak tahu. Aku berteriak, tapi semuanya diam. Mereka asyik bermain. Apakah teman-temanku tidak mengetahui kehadiran burung ini? (contoh)
Seandainya aku punya rumah baru.	

KEGIATAN 3 :

Improvisasi Dialog

Deskripsi singkat:

Pada kegiatan 3 peserta didik akan berlatih improvisasi dialog, yaitu berdialog secara spontan. Kegiatan ini akan berlatih mengucapkan dialog secara spontan tanpa direncanakan. Improvisasi dialog akan melatih peserta didik keberanian, kepercayaan diri, dan ketangkasan dalam berdialog.

A. Persiapan Mengajar

- Baca instruksi kegiatan pembelajaran dengan cermat.
- Pastikan peserta didik memakai pakaian yang nyaman dan sopan dalam melakukan kegiatan.
- Peserta didik diingatkan kembali akan kesepakatan kelas yang harus dipatuhi agar kegiatan berjalan lancar.

B. Kegiatan Pembelajaran

Pembukaan

Pada kegiatan pembuka, sahabat guru dapat mengkondisikan peserta didik mengikuti kegiatan dengan sungguh-sungguh dan memusatkan perhatian pada kegiatan. Mulailah dengan latihan konsentrasi, yaitu memusatkan pikiran pada kegiatan yang dilakukan. Setelah peserta didik bisa mengkondisikan diri dengan kegiatan, lanjutkan dengan berlatih pernafasan dan dasar-dasar olah vokal. Tujuannya untuk menjadikan peralatan suara memiliki fleksibilitas. Jelaskan tujuan konsentrasi, dasar-dasar pernafasan, dan olah vokal. Jelaskan tujuan kegiatan secara rinci dan jelas agar mudah dipahami. Untuk mengawali kegiatan inti, sahabat guru dapat melakukan latihan berikut sebagai alternatif.

a. Konsentrasi

Kegiatan ini akan melatih peserta didik dapat memusatkan pikiran pada kegiatan yang dilakukan. Peserta didik duduk dalam kondisi yang dirasakan nyaman. Pastikan posisi tubuh tegak, tidak boleh ada ketegangan. Ketegangan dapat dideteksi pada wajah, leher, pundak, badan, dan kaki. Jika wajah ada tarikan, kerutan, atau tampak kaku berarti masih ada ketegangan pada tubuh.

Instruksi:

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

b. Pernafasan

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

Instruksi:

- Instruksikan kepada peserta didik untuk duduk dalam kondisi rileks. Se-perti pada saat latihan konsentrasi, biarkan nafas berjalan secara alami. Biarkan udara masuk melalui hidung, masuk dalam paru, dan keluar kembali. Mintalah kepada peserta didik merasakan masuk dan keluarnya udara.
- Mintalah kepada peserta didik untuk menghirup udara pelan-pelan melalui hidung, masuk dalam paru-paru dan menahannya sesaat, kemudian keluarkan melalui mulut.
- Pastikan tidak terjadi ketegangan pada saat menghirup, menyimpan, dan mengeluarkan udara.
- Instruksikan kepada peserta didik untuk melakukan secara berulang-ulang sampai merasakan nyaman ketika melakukannya.
- Jika terjadi perubahan ekspresi pada peserta didik, mintalah untuk meng-ingat-ingat sisi baik dari teman yang dibencinya. Bujuklah dengan kalimat yang persuasif, bahwa teman yang dibencinya itu pada dasarnya memiliki kebaikan. Jika teman yang dibenci tersebut dianggap memiliki kesalahan, bujuklah untuk memaafkan.
- Akhiri latihan konsentrasi ini dengan mengatur nafas kembali. Kondisikan agar nafas berjalan secara alami dan peserta didik kembali merasa nyaman.

c. Olah Vokal

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

Instruksi:

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

Kegiatan Inti

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

1. Berdialog dengan Benda

Kegiatan ini melatih keberanian peserta didik dalam mengucapkan dialog. Peserta didik diberi kebebasan berdialog secara spontan dengan benda-benda yang ada. Dialog diucapkan secara spontan, bebas, dan tidak terikat dengan topik tertentu. Dialog diperbolehkan melompat dari satu topik ke topik yang lain. Tujuannya menumbuhkan keberanian peserta didik berdialog.

Instruksi:

Peserta didik diminta untuk berdiri dalam formasi melingkar. Peserta didik dibagi menjadi dua kelompok, idealnya dalam satu

kelompok maksimal dua belas peserta didik. Setiap kelompok akan melakukan kegiatan secara bergantian. Mintalah peserta didik untuk meletakkan benda apa saja di depannya. Boleh sapu tangan, botol minuman mineral, bunga, buku, dsb. Peserta didik diharuskan memperlakukan benda tersebut sebagai benda yang hidup sebagaimana manusia. Instruksikan kepada peserta didik untuk mengajak dialog benda tersebut secara bebas. Peserta didik boleh memarahi, merayu, menghibur, memuji, mencaci maki, meminta, atau meratap. Jika dialog yang diucapkan berhenti karena suatu hal, instruksikan tetap melanjutkan dengan topik yang berbeda. Berikutnya berilah kesempatan kepada kelompok yang lain untuk melakukan hal yang sama.

2. Satu Kalimat, Satu Cerita

Kegiatan ini melatih keterampilan, ketangkasan, dan kemampuan menyusun cerita secara improvisasi. Satu kalimat yang dilontarkan akan dilanjutkan dengan satu cerita pendek yang diucapkan secara spontan. Peserta didik dilatih kemampuannya dalam menyusun cerita secara spontan.

Instruksi:

Pertahankan formasi lingkaran seperti pada kegiatan 'Berdialog dengan benda'. Jika ruang kegiatan cukup luas, tidak perlu dibagi menjadi dua kelompok. Dengan catatan satu peserta didik tidak bersinggungan dengan peserta didik yang lain. Guru mengucapkan satu kalimat dan menunjuk salah satu peserta didik. Peserta didik yang ditunjuk merespon kalimat tersebut dan bercerita secara spontan. Jika peserta didik yang bersangkutan berhenti tak mampu melanjutkan ceritanya, peserta didik yang lain boleh menyambung cerita tersebut.

3. Dialog Tokoh

Kegiatan ini melatih peserta didik melakukan improvisasi dialog berdasarkan tokoh yang dimainkan. Peserta didik dilatih cekatan melakukan improvisasi dialog yang menggambarkan karakter tokoh.

Instruksi:

Peserta didik dalam posisi duduk dan tetap berada dalam formasi lingkaran. Guru akan menunjuk salah satu peserta didik untuk maju ke tengah lingkaran. Berikutnya guru minta kepada peserta didik untuk melakukan improvisasi dialog sesuai tokoh yang akan dimainkan. Jika peserta didik yang ditunjuk tidak mampu melanjutkan dialog tersebut, peserta didik yang lain boleh maju menggantikan dengan

4. Improvisasi Dua Tokoh



Gambar 2.1 Improvisasi dialog berdasarkan peristiwa yang menggambarkan konflik antar tokoh

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

Instruksi:

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

5. Empat Mata Dadu

Kegiatan ini melatih peserta didik memainkan cerita dengan teknik improvisasi. Selain memerankan tokoh, peserta didik memainkan cerita yang telah ditentukan. Melalui kegiatan ini peserta didik mengembangkan kemampuannya dalam melakukan improvisasi.

Guru menyiapkan media pembelajaran berupa dadu yang akan digunakan dalam permainan. Selain dadu, guru menyiapkan empat kartu yang berisi cerita yang akan dimainkan oleh peserta didik. Masing-masing kartu diberi tanda bulat sesuai jumlah mata dadu. Kartu pertama bertanda bulatan dengan jumlah 1, 2, 3, atau 4 sesuai jumlah mata dadu. Dalam kegiatan ini, guru hanya menuliskan empat cerita dengan tanda bulatan 1 sampai 4. Tanda bulatan 5 sampai 8 tanpa cerita, peserta didik yang akan membuat cerita sendiri.

Contoh:

Dadu Bermata 1:

Seorang gadis kecil pemberani tersesat di hutan yang dihuni oleh raksasa pemangsa manusia. Gadis pemberani itu mencari ayahnya yang sudah seminggu tidak pulang. Konon ayahnya mencari kayu di hutan tersebut. Gadis pemberani itu bertemu dengan nenek tua yang tidak lain adalah penjelmaan raksasa jahat yang hendak memangsa gadis tersebut.

Instruksi:

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

6. Cerita dari Ibu

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

Instruksi:

- Pada awal kegiatan, peserta didik diminta untuk menghubungi ibu masing-masing dan memastikan ibu dapat melakukan kegiatan in-teraktif.
- Instruksikan kepada peserta didik untuk cerita yang menarik kepada ibu. Ibu diberi kebebasan untuk mengirimkan cerita.
- Jika ibu kesulitan menyusun cerita, maka mintalah mengirimkan topik yang menarik.
- Berdasarkan cerita kiriman ibu, peserta didik memainkannya secara im-provisasi.
- Rekamlah improvisasi yang dilakukan. Kirimkan kepada ibu atau keluarga. Mintalah pendapat mereka tentang permainan improvisasi yang telah dilakukan.
- Mintalah kepada peserta didik mencatat pendapat tersebut dan sampaikan pada kegiatan berikutnya.

Kegiatan Penutup

Refleksi

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

C. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

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

Cerita Bergambar

Materi: Lembar Kerja Peserta didik

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

Cerita dari Seberang

Materi: Lembar Kerja Peserta didik

Pada aktivitas ini, peserta didik diminta untuk menghubungi sahabat melalui *whastApp* atau *videocall*. Utamakan sahabat yang dihubungi adalah sahabat yang berada di luar pulau. Mintalah cerita singkat tentang kehidupan yang unik atau cerita rakyat yang menarik di daerah sahabat peserta didik. Peserta didik diminta memainkan cerita tersebut dengan teknik improvisasi. Jika cerita yang dikirimkan panjang, maka pilihlah bagian yang menarik untuk dimainkan.

D. Lembar Kegiatan Peserta Didik

CERITA BERGAMBAR

Nama Peserta Didik : _____

Tanggal : _____

Pilihlah cerita bergambar yang menarik untuk dimainkan. Tulislah cerita bergambar tersebut secara singkat. Pilihlah teman untuk memainkannya secara improvisasi.

Narasi Cerita Bergambar

CERITA DARI SEBERANG

Nama Peserta Didik : _____

Tanggal : _____

Tuliskan cerita menarik yang kalian dapatkan dari sahabat yang berada di seberang pulau. Mintalah kepada teman kalian memainkannya secara improvisatoris.

Cerita dari Seberang

KEGIATAN 4 :

Improvisasi Gerak

Deskripsi singkat:

Pada kegiatan 4 ini peserta didik akan berlatih improvisasi gerak, yaitu melakukan gerak secara spontan. Kegiatan ini akan melatih peserta didik terampil dalam menciptakan gerak spontan tanpa direncanakan. Improvisasi gerak akan melatih keberanian, kepercayaan diri, dan mengembangkan perbendaharaan motif gerak. Kegiatan ini tidak hanya menekankan pada aspek gerak, tetapi melibatkan emosi, nalar, dan kreativitas.

A. Persiapan Mengajar

- Baca instruksi kegiatan pembelajaran dengan cermat.
- Pastikan peserta didik memakai pakaian yang nyaman dan sopan dalam melakukan kegiatan.
- Siapkan media pembelajaran berupa tongkat, kain, kursi, dan properti lain yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Siapkan musik yang dibutuhkan untuk melakukan improvisasi gerak.
- Pastikan sebelum melakukan kegiatan peserta didik berada dalam kondisi yang sehat dan kondisi fisik siap mengikuti latihan gerak.

B. Kegiatan Pembelajaran

Pembukaan

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

Empat sasaran penting yang harus dilakukan dalam latihan olah tubuh, yaitu kekuatan (*strength*), kelenturan (*flexibility*), relaksasi (*relaxation*), dan daya tahan tubuh (*en-durance*). Keempat sasaran latihan olah tubuh tersebut dapat dilakukan dengan berbagai metode. Prinsipnya, metode yang dijalankan telah ter-uji dan tidak mengakibatkan peserta didik cedera.

a. Pernafasan

Dalam kegiatan ini peserta didik akan berlatih dasar-dasar pernafasan. Per-nafasan menjadi dasar dalam berlatih olah vokal. Melalui latihan perna-fasan peserta didik dapat mengatur sistem pernafasan untuk menunjang pro-duksi suara. Selain itu, pernafasan juga mengaktifkan dan melancarkan sirkulasi darah sehingga memberi dampak positif pada tubuh.

Instruksi:

- Instruksikan kepada peserta didik untuk duduk dalam kondisi rileks. Se-perti pada saat latihan konsentrasi, biarkan nafas berjalan secara alami. Biarkan udara masuk melalui hidung, masuk dalam paru, dan keluar kembali. Mintalah kepada peserta didik merasakan masuk dan keluarnya udara.
- Mintalah kepada peserta didik menghirup udara pelan-pelan melalui hidung, masuk dalam paru-paru dan menahannya sesaat, kemudian keluarkan melalui mulut.
- Pastikan tidak terjadi ketegangan saat menghirup, menyimpan, dan mengeluarkan udara.
- Instruksikan kepada peserta didik untuk melakukan secara berulang-ulang sampai merasa nyaman ketika melakukannya.
- Jika telah dapat melakukan dengan nyaman, ulangi menghirup udara dengan 4 hitungan, menahan 4 hitungan, dan mengeluarkan udara 4 hitungan.
- Akhiri latihan konsentrasi ini dengan mengatur nafas kembali. Kondisikan agar nafas berjalan secara alami dan peserta didik kembali merasa nyaman.

b. Olah Vokal

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

Instruksi:

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

Kegiatan Inti

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

1. Improvisasi Gerak dengan Musik

Kegiatan ini melatih peserta didik menciptakan gerak berdasarkan penghayatannya terhadap musik. Peserta didik bebas melakukan gerak spontan yang selaras dengan musik. Tujuannya, peserta didik memiliki kepekaan terhadap keselarasan gerak dengan musik. Improvisasi gerak dengan musik meningkatkan penghayatan peserta didik terhadap gerak yang dilakukan.

Instruksi:

Peserta didik diminta duduk rileks sesuai arahan guru. Peserta didik menyebar di ruang kegiatan dengan menjaga jarak antar peserta didik. Instruksikan untuk menikmati dan merasakan musik yang sedang diperdengarkan. Peserta didik diminta untuk tidak tergera-gesa bergerak. Biarkan musik merangsang tubuh untuk bergerak. Gerak tumbuh dari penghayatan peserta didik terhadap musik. Biarkan peserta didik bergerak bebas sesuai gerak hatinya mengikuti alunan musik.

2. Respon Gerak

Kegiatan respon gerak melatih ketangkasan peserta didik dalam melakukan gerak berdasarkan instruksi dari guru. Peserta didik dibagi menjadi dua kelompok yang akan melakukan kegiatan secara bergantian. Peserta didik diminta bergerak secara spontan setelah mendapat instruksi dari guru. Instruksi guru berupa peristiwa yang dirumuskan dalam kalimat. Gerak yang dilakukan peserta didik berupa respon terhadap peristiwa yang disampaikan oleh guru. Misalnya guru menginstruksikan, “Bangunan runtuh!”, maka peserta didik melakukan gerak menghindar, melindungi diri, atau menyelamatkan diri. Instruksi guru akan diberikan secara beruntun sehingga peserta didik harus cepat merespon dengan gerak yang berbeda-beda.



Gambar 2.2 Improvisasi gerak dengan merespon satu titik fokus

3. Bergerak dalam Ruang

Kegiatan ini melatih kepekaan peserta didik bergerak dengan mempertimbangkan ruang permainan. Peserta didik dilatih untuk memanfaatkan kemampuan menjelajah ruang permainan. Melalui kegiatan ini peserta didik akan selalu 'sadar ruang' ketika bermain. Istilah 'sadar ruang' berarti peserta didik memiliki kepekaan dalam menempatkan diri secara tepat, memiliki relasi dengan elemen yang lain, dan indah secara visual.

Instruksi :

- Berikan empat tema yang akan dijadikan dasar untuk menciptakan gerak.
Contoh: bermain layang-layang, bermain dengan hewan kesayangan, menangkap ikan, dan bermain kuda lumping
- Berikan aba-aba untuk mulai melakukan gerak berdasarkan tema pertama. Ketika dirasa cukup, guru memberi aba-aba untuk melakukan gerak berdasarkan tema kedua, dst. Instruksikan untuk berpindah tempat ketika berganti tema. Perpindahan tempat harus bervariasi dengan mempertimbangkan posisi peserta didik yang lain.
- Instruksikan untuk berpindah tempat jika peserta didik bergerombol dalam satu tempat atau komposisinya kurang menarik.

4. Improvisasi Gerak Tokoh

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

5. Improvisasi Gerak Dua Tokoh

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

Instruksi:

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



Gambar 2.3 Improvisasi gerak dua tokoh untuk membangun *chemistry*

6. Improvisasi Gerak Berdasarkan Cerita

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

Instruksi:

- Peserta didik diminta untuk membaca cerita yang telah dibagikan.
- Peserta didik menentukan tokoh yang terdapat dalam cerita dilanjutkan menentukan pemeran tokoh tersebut.
- Berikutnya peserta didik membentuk kelompok dengan jumlah anggota sesuai kebutuhan dalam cerita.
- Peserta didik menampilkan improvisasi gerak dan peserta didik yang lain mencermati, mencatat, dan merekam.
- Penampilan yang bagus disimpan untuk ditunjukkan kepada keluarga agar memberikan apresiasi.
- Selain ditunjukkan kepada keluarga, penampilan yang bagus diminta untuk diunggah ke youtube. Link youtube bisa dibagikan ke teman-teman di sekolah atau sahabat yang berada di Nusantara. Mintalah pendapat, apresiasi, dan kritik.



Gambar 2.4 Improvisasi gerak berdasarkan cerita

Kegiatan Penutup

Refleksi

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

C. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

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

Tamasya Gerak

Materi: Lembar Kerja Peserta Didik

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

Tamasya ke Negeri Dongeng

Materi: Lembar Kerja Peserta Didik

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

D. Lembar Kerja Peserta Didik

TAMASYA GERAK

Nama Peserta Didik : _____

Tanggal : _____

Pilihlah cerita atau peristiwa yang menarik di berbagai daerah Nusantara. Tulislah cerita atau peristiwa tersebut secara singkat. Pilihlah teman untuk memainkannya secara improvisasi.

Narasi Peristiwa di Nusantara

TAMASYA KE NEGERI DONGENG

Nama peserta didik : _____

Tanggal : _____

Tuliskan adegan pendek dalam film dongeng yang kalian pilih. Mintalah kepada temanmu untuk memainkannya secara improvisasi.

Cerita dari Negeri Dongeng

KEGIATAN 5 :

Improvisasi Menggunakan Properti

Deskripsi singkat:

Pada kegiatan 5, peserta didik berlatih melakukan improvisasi dialog dan gerak menggunakan properti. Dalam kegiatan ini peserta didik berlatih memainkan properti untuk menghidupkan improvisasi yang dilakukan. Peserta didik berlatih merespon dan memainkan dua jenis properti, yaitu properti panggung dan *handproperty* untuk menampilkan peran.

A. Persiapan Mengajar

- Baca instruksi pada kegiatan pembelajaran secara cermat.
- Siapkan properti panggung dan *handproperty* yang akan digunakan dalam pembelajaran. Properti panggung bisa berupa seperangkat meja kursi, bangku taman, pohon, tempat tidur, dsb. *Handproperty* bisa berupa tongkat, pedang, sapu tangan, pisau, payung, kipas, dsb.
- Siapkan beberapa cerita dalam tiga atau empat paragraf untuk dimainkan. Pilihlah cerita yang bervariasi untuk menambah wawasan dan pengalaman peserta didik.

B. Kegiatan Pembelajaran

Pembukaan

Kegiatan pembelajaran ini membutuhkan kecermatan, kepekaan, dan kemampuan merespon dan menggunakan properti untuk menghidupkan permainan. Melalui permainan properti, peserta didik berlatih menggambar tokoh yang dimainkan dan memberikan gambaran yang utuh tentang cerita yang dimainkan. Tanamkan kepada peserta didik bahwa keyakinan merupakan faktor penting dalam berperan. Jelaskan tujuan pembelajaran pada Unit 2 secara rinci dan jelas agar mudah dipahami, khususnya pada Kegiatan 5 tentang improvisasi

menggunakan properti. Untuk mengawali kegiatan inti, sahabat guru dapat melakukan kegiatan yang membantu peserta didik menghidupkan properti yang akan digunakan.

a. Memainkan Properti

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

Instruksi untuk peserta didik:

Peserta didik diminta untuk melakukan gerakan-gerakan berikut ini.

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

Kegiatan ini dapat divariasikan dengan memainkan properti lain:

- Mengambil tongkat
- Mengayunkan tongkat
- Memutar tongkat
- Memukul dengan tongkat
- Menebas dengan tongkat
- Mengungkit dengan tongkat

b. Memainkan Properti Panggung

Kegiatan ini akan melatih keterampilan peserta didik dalam memainkan properti panggung. Peserta didik diminta untuk membayangkan berada dalam ruang tertentu, misalnya ruang tamu, kapal, hutan, dsb.

Peserta didik diminta untuk menentukan properti panggung yang terdapat dalam ruang tersebut. Berikutnya peserta didik diminta untuk menghidupkan properti yang dihadirkan secara imajinatif.

Instruksi untuk peserta didik:

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

- Membuka pintu
- Menutup pintu
- Membuka jendela
- Menyalakan lampu
- Menggeser kursi
- Duduk di kursi
- Merapikan meja, dst.

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

- Memegang tali layar
- Menggulung tali layar
- Membentangkan layar
- Mengubah arah kemudi kapal
- Menggulung layar
- Menurunkan jangkar, dst.

Kegiatan Inti

Sebelum kegiatan dimulai, berilah waktu kepada peserta didik untuk istirahat. Usai istirahat peserta didik secara bergotong-royong menyiapkan properti yang dibutuhkan untuk pembelajaran. Pastikan bahwa semua peserta didik melakukan kerjasama dengan baik.

1. Menghidupkan Properti Ruang Tamu

Kegiatan ini melatih peserta didik menggunakan dan menghidupkan properti panggung yang terdapat dalam ruang tamu. Sebelum kegiatan dimulai, pastikan peserta didik telah menerima deskripsi peristiwa yang akan dimainkan.

Instruksi:

- Cermati deskripsi peristiwa yang telah diberikan oleh guru.
- Buatlah kelompok dengan jumlah anggota sesuai dengan kebutuhan dalam deskripsi peristiwa.
- Instruksikan kepada peserta didik untuk membagi peran.
- Lakukan improvisasi dan menghidupkan properti panggung yang ada.
- Setelah kembali dari observasi, peserta didik diminta untuk mempresentasikan hasil observasi secara ringkas.



Gambar 2.5 Improvisasi dengan properti panggung

2. Menghidupkan Properti Imajinatif

Kegiatan ini untuk melatih imajinasi dan kemampuan menghidupkan properti secara imajinatif. Properti yang terdapat di ruang pembelajaran dimanfaatkan semaksimal mungkin. Peserta didik diminta untuk mencermati peristiwa berikut:

Sekelompok nelayan penangkap ikan terjebak badai di tengah lautan. Mereka berusaha untuk mengedalikan perahu di tengah amukan gelombang. Perahu hampir karam. Para nelayan tetap berjuang untuk menyelamatkan perahu.

Dalam kegiatan ini, peserta didik diinstruksikan untuk memanfaatkan pro-perti yang ada menjadi perahu, layar, tali, dan properti lain yang dibu-tuhkan. Tunjukkan salah satu peserta didik untuk menjadi koordinator kelompok. Tugas koordinator adalah menunjuk peserta didik yang lain untuk bermain dan mengatur properti yang akan digunakan dalam improvisasi.

3. Menghidupkan *Handproperty*

Kegiatan ini melatih peserta didik untuk menghidupkan *handproperty* sesuai bentuk dan fungsinya. Properti yang digunakan dalam kegiatan ini adalah properti riil. Peserta didik diminta untuk memilih tiga *handproperty* yang disediakan, yaitu sapu tangan, pisau, dan topi.

Instruksi:

- Peserta didik diminta duduk dalam formasi lingkaran
- Peserta didik memilih properti yang disediakan yaitu sapu tangan, pisau, atau topi
- Peserta didik yang ditunjuk maju ke tengah lingkaran dan mengambil pro-perti yang dipilih.
- Instruksikan kepada peserta didik untuk menciptakan peristiwa dari pro-perti yang dipilih.
- Peserta didik diberi contoh konkrit agar dapat menjalankan kegiatan sesuai tujuan pembelajaran.

4. Memainkan *Handproperty* secara Imajinatif

Kegiatan ini melatih peserta didik untuk menghidupkan *handproperty* secara imajinatif. Peserta didik diminta untuk menghidupkan properti yang riil menjadi sesuatu yang lain. Melalui kegiatan ini peserta didik akan melatih kemampuan berimajinasi secara cepat dan memainkannya secara spontan.

Instruksi untuk peserta didik:

- Peserta didik diminta untuk memilih tiga properti yang disediakan yaitu kain, tongkat, dan bola.
- Properti yang dipilih dimainkan seolah-olah menjadi properti yang lain. Satu properti diubah menjadi tiga properti yang berbeda. Misalnya, peserta didik memainkan tongkat menjadi pedang, cangkul, atau payung.

Kegiatan Penutup

Refleksi

Kegiatan diakhiri dengan diskusi tentang memainkan properti dan menghidupkan properti dalam permainan. Guru memberikan catatan dan pertanyaan-pertanyaan yang bersifat reflektif kepada peserta didik.

Guru bisa mengajukan pertanyaan-pertanyaan berikut.

- Apakah kalian bisa memahami fungsi properti?
- Apa kesulitan kalian dalam memainkan properti?
- Apakah kalian bisa memainkan properti panggung ?
- Apakah kalian merasa lebih nyaman bermain dengan properti?

C. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

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

Bank Properti Tokoh

Materi: Lembar Kerja Peserta Didik

Pada kegiatan ini peserta didik membuat daftar tokoh dan menuliskan *hand-property* yang biasa digunakan. Melalui kegiatan ini peserta didik berlatih ke-cermatan dan ketepatan dalam menentukan properti tokoh.

Properti Tokoh dalam Naskah Lakon

Materi: Lembar Kerja Peserta didik

Pada aktivitas ini, peserta didik diminta membaca naskah drama pendek dan mencatat kebutuhan properti tiap tokoh dalam naskah tersebut. Kegiatan ini melatih peserta didik menafsirkan kebutuhan properti tokoh dalam naskah lakon.

D. Lembar Kegiatan Peserta Didik

BANK PROPERTI TOKOH

Nama Peserta Didik : _____

Tanggal : _____

Tuliskan properti yang biasa digunakan oleh tokoh dalam tabel berikut.

Tokoh	Properti
Nelayan	
Suster	
Musisi	
Fotografer	
Pilot	
Masinis	
Tentara	
Polisi	
Dokter	
Pemandu Wisata	
Wartawan	
Hakim	
Guru	
Tukang Kayu	
Tukang Kebun	
Pelukis	
Pencuri	
Badut	

KEGIATAN 6 :

Improvisasi Adegan

Deskripsi singkat:

Pada kegiatan 6 peserta didik berlatih membuat adegan menggunakan teknik improvisasi. Peserta didik akan berlatih keterampilan berdialog dan bergerak secara spontan membangun sebuah adegan. Adegan dibuat berdasarkan cerita dan tujuan tokoh dalam cerita.

A. Persiapan Mengajar

- Baca instruksi pada kegiatan pembelajaran secara cermat.
- Siapkan beberapa cerita yang menarik untuk dijadikan dasar melakukan improvisasi.
- Siapkan properti panggung dan *handproperty* yang dibutuhkan dalam menciptakan adegan.

B. Kegiatan Pembelajaran

Pembukaan

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

a. Berani berdialog

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

Instruksi untuk peserta didik:

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

b. Berburu Kata-kata

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

Instruksi:

- Peserta didik berdiri dalam formasi melingkar.
- Peserta didik akan menyusun kata-kata sekaligus mencari kata untuk melengkapi agar menjadi kalimat yang logis.
Contoh:
Bulan – malam – gelap – menjadi – dimakan
Menjadi: Malam menjadi gelap **karena** bulan dimakan **raksasa**
Menyelam – laut – mencari – di – dalam
Menjadi: Menyelam di laut dalam menacri **korban**
- Peserta didik ditunjuk untuk melengkapi menyusun dan melengkapi kalimat

Kegiatan Inti

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

Cerita 1:

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

Cerita 2:

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

Cerita 3 :

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



Gambar 2.6 Improvisasi dialog dengan suasana yang menyenangkan untuk menumbuhkan keberanian berdialog

1. Mengurai Cerita

Kegiatan ini melatih peserta didik menganalisis peristiwa dalam cerita secara cermat. Langkah awal adalah menemukan dan mengenali peristiwa yang dapat diwujudkan dalam permainan. Langkah berikutnya memahami peristiwa dengan membagi menjadi tiga bagian. Langkah terakhir adalah menetapkan tujuan tokoh dalam peristiwa.

Instruksi:

- Bentuklah kelompok yang beranggotakan 5 – 7 peserta didik
- Cerita dibagikan kepada peserta didik untuk dianalisis
- Peserta didik berdiskusi untuk membagi cerita menjadi tiga bagian, yaitu awal cerita, puncak cerita, dan akhir cerita.
- Deskripsikan secara sederhana agar mudah untuk dimainkan.

- Tetapkan tujuan tokoh dalam cerita untuk menumbuhkan motivasi kepada peserta didik ketika memainkan.
- Jika cerita tidak mendeskripsikan penyelesaian, maka peserta didik berdiskusi untuk menemukan penyelesaian cerita.
- Tabel 3 adalah contoh pembagian cerita dan menetapkan tujuan tokoh

Tabel 3. Pembagian Cerita dan Menetapkan Tujuan Tokoh

Pembagian Cerita	Deskripsi peristiwa	Tujuan Tokoh
Bagian awal	Ketika tersesat digunung dan kehabisan bekal, tiga peserta didik menemukan ikan terdampar di bebatuan. Peserta didik A dan B ingin memakannya dan peserta didik C ingin menyelamatkan ikan.	Peserta didik A : Ingin memakan ikan Peserta didik B : Ingin memakan ikan Peserta didik C: Ingin menyelamatkan ikan
Bagian puncak	Terjadi pertengkaran di antara ketiga peserta didik. Seorang peserta didik yang ingin memakan ikan terpeleset dan terbawa arus.	Peserta didik A : Mancelakai peserta didik C Peserta didik B : Mancelakai peserta didik C peserta didik C : Membela diri
Bagian akhir	Peserta didik yang ingin menyelamatkan ikan, menolong temannya. Akhirnya mereka selamat dan ikan berhasil melompat ke sungai.	Peserta didik A: Minta diselamatkan Peserta didik B: Menangkap ikan yang lepas Peserta didik C: Menyelamatkan peserta didik A

Catatan:

Kata dan kalimat yang dicetak tebal tidak diceritakan secara ter-surat dalam deskripsi cerita. Kata dan kalimat tersebut merupakan penafsiran pembaca.

2. Membuat adegan

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

Instruksi:

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

Kegiatan Penutup

Refleksi

Kegiatan diakhiri dengan diskusi tentang tentang teknik improvisasi dalam membuat adegan. Fokuskan diskusi pada langkah-langkah melakukan improvisasi, mulai dari menganalisis naskah sampai memainkan.

Guru bisa mengajukan pertanyaan yang bersifat reflektif, misalnya sebagai berikut.

- Apakah kalian bisa membedakan bagian awal, puncak cerita, dan akhir cerita?
- Apa kalian bisa merasakan perbedaan tersebut ketika memainkan?

- Apakah kalian merasakan perubahan emosi ketika memainkan cerita?
- Apa yang terjadi ketika kalian macet mengucapkan dialog?
- Apa yang kalian rasakan ketika lancar berimprovisasi dari awal sampai akhir adegan.

C. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

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

Mengenali Ruang Pertunjukan

Materi: Lembar Kerja Peserta Didik

Pada kegiatan ini peserta didik melakukan eksplorasi *blocking* untuk mene-tapkan kedudukannya dalam ruang permainan. Latihan ini menguatkan keyakinan dan memberikan kenyamanan ketika melakukan improvisasi. Peserta didik mencatat hasil eksplorasi dalam bagan yang telah disediakan.

Menentukan Takaran Emosi

Materi: Lembar Kerja Peserta Didik

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

D. Lembar Kegiatan Peserta Didik

MENGENALI RUANG PERTUNJUKAN

Nama Peserta Didik : _____

Tanggal : _____

Lakukan eksplorasi ruang dengan cara sebagai berikut.

Beri tanda pada tempat di mana pertama kali memasuki ruang pertunjukan. Bergeraklah menuju titik berikutnya sesuai *blocking* yang telah dilakukan. Cobalah bergerak dan menempati titik lain yang dipandang lebih nyaman. Berhentilah dan bergerak kembali untuk mencari kemungkinan lain. Rasakan perpindahan gerak dan posisi yang paling kalian anggap nyaman. Gambarlah pada Kolom B dalam Lembar Kerja Peserta didik.

Kolom B	

MENENTUKAN TAKARAN EMOSI

Nama peserta Didik : _____

Tanggal : _____

Pembagian Cerita	Deskripsi peristiwa	Takaran Emosi
Bagian awal		
Bagian puncak		
Bagian akhir		

KEGIATAN 7 :

Apresiasi Adegan

Deskripsi singkat:

Pada kegiatan 7 peserta didik akan mengamati adegan yang dibuat menggunakan teknik improvisasi. Peserta didik berlatih mengapresiasi hasil proses improvisasi melalui tayangan video. Peserta didik menuliskan hasil apresiasinya dalam bentuk catatan pertunjukan.

A. Persiapan Mengajar

- Baca instruksi pada kegiatan pembelajaran secara cermat.
- Siapkan dokumentasi improvisasi adegan yang telah dilakukan pada Kegiatan 6.

B. Kegiatan Pembelajaran

Pembukaan

Kegiatan pembelajaran ini membutuhkan pengetahuan, wawasan, dan sikap kritis dalam menilai pertunjukan. Peserta didik merefleksikan kembali hasil kegiatan pembelajaran sebelumnya. Dalam kegiatan ini peserta didik belajar menilai dan mengevaluasi adegan yang telah dibuat pada Kegiatan 6. Sebelum melakukan apresiasi, kegiatan dapat diawali dengan menyaksikan tayangan video kompilasi pertunjukan yang menarik.

Kegiatan Inti

Sebelum kegiatan dimulai, pastikan peserta didik telah menyiapkan buku catatan. Kondisikan peserta didik dalam kondisi nyaman ketika menyaksikan tayangan video.

1. Mengamati Tayangan Pertunjukan

Kegiatan ini melatih peserta didik mengamati pertunjukan secara cermat melalui tayangan video. Peserta didik mencermati kelancaran dalam melakukan improvisasi, dialog, gerak, karakter tokoh, dan dramatik pertunjukan. Setelah mengamati tayangan pertunjukan, peserta didik diminta untuk membuat catatan sederhana tentang kesan yang diterima saat menonton.

2. Catatan Apresiasi

Kegiatan ini melatih peserta didik menuliskan hasil penilaiannya setelah menonton pertunjukan. Catatan apresiasi terdiri dari ketepatan improvisasi, teknik permainan, karakter tokoh, dan aspek dramatik. Ketepatan improvisasi meliputi kelancaran melakukan improvisasi dialog dan gerak, pemilihan kata dalam dialog, dan kesesuaian dengan permasalahan dalam peristiwa. Teknik permainan meliputi teknik muncul, teknik memberi isi pada dialog, dan teknik membuat puncak adegan. Karakter tokoh meliputi penggambaran fisik, emosi, dan aspek sosial. Sedangkan aspek dramatik meliputi daya tarik yang muncul dalam pertunjukan.

3. Berbagi Pertunjukan

Kegiatan ini merupakan kegiatan tindak lanjut dengan mengirimkan hasil dokumentasi kepada pihak-pihak yang dipandang kompeten. Hasil pertunjukan dapat dikirim disertai surat resmi yang berisi permohonan catatan, komentar, kritik, dan masukan yang membangun. Jika tokoh seni yang berkompeten dapat dikunjungi, maka perwakilan peserta didik dapat mengunjungi dan melakukan wawancara. Pada saat wawancara didokumentasikan dan dapat ditayangkan sebagai bahan diskusi pada kegiatan berikutnya.

Kegiatan Penutup

Refleksi

Kegiatan diakhiri dengan diskusi tentang hasil apresiasi peserta didik yang dituangkan dalam tulisan. Ketika memberi catatan tentang pertunjukan, utamakan menunjukkan pencapaian positif peserta didik. Catatan-catatan tentang kekurangan disampaikan tanpa menyalahkan dan mencela. Lihatlah sisi baik dan berikan pujian secara proposional agar peserta didik bersemangat dalam berkarya.

C. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

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

Mengapresiasi Akting Tokoh Favorit

Materi: Lembar Kerja Peserta Didik

Pada kegiatan ini peserta didik mencermati akting tokoh favorit dengan nonton langsung atau melalui tayangan video. Peserta didik mendeskripsikan aspek yang menarik dalam akting yang ditampilkan tokoh favorit.

Mengapresiasi Tokoh Antagonis

Materi: Lembar Kerja Peserta Didik

Pada aktivitas ini, peserta didik mencermati akting tokoh antagonis dalam per-tunjukan teater atau film. Peserta didik mendeskripsikan penggambaran karakter tokoh yang sering menimbulkan antipati pada penonton.

D. Lembar Kerja Peserta Didik

AKTING TOKOH FAVORIT

Nama Peserta Didik : _____

Tanggal : _____

Tontonlah akting tokoh favorit kalian. Cermati dan deskripsikan aspek-aspek yang kalian anggap menarik.

Nama Pemeran	Nama Tokoh
Catatan	

AKTING TOKOH ANTAGONIS

Nama Peserta Didik : _____
Tanggal : _____

Tontonlah permainan seorang aktor yang memerankan tokoh antagonis dalam pertunjukan teater atau film. Cermati dan deskripsikan karakter tokoh yang membuat antipati pada penonton.

Judul Pertunjukan/Film	Tokoh Antagonis
Karakter	

KEGIATAN 8 :

Menampilkan Adegan

Deskripsi singkat:

Pada kegiatan 8 peserta didik akan menampilkan adegan menggunakan teknik improvisasi. Adegan dibuat berdasarkan cerita untuk melatih kemampuan peserta didik dalam berimprovisasi. Adegan ditampilkan dengan durasi 7 – 10 menit di kelas atau ruang latihan yang terdapat di sekolah.

A. Persiapan Mengajar

- Baca instruksi kegiatan pembelajaran secara cermat.
- Menyiapkan properti panggung dan *handproperty* sesuai kebutuhan.
- Menyiapkan ruang pertunjukan yang akan digunakan untuk presentasi adegan
- Menyiapkan alat perekam untuk mendokumentasikan penampilan adegan.

B. Kegiatan Pembelajaran

Pembukaan

Kegiatan pembelajaran ini merupakan bentuk presentasi peserta didik setelah menyelesaikan kegiatan dalam Unit 2. Sahabat guru mengawali kegiatan setelah peserta didik berkumpul di tempat kegiatan. Berilah semangat agar peserta didik mampu menunjukkan potensinya secara maksimal. Buka kegiatan dengan bermain game yang membuat suasana jadi menyenangkan dan penuh semangat. Pilihlah game yang tidak terlalu me-nguras energi peserta didik.

Kegiatan Inti

Peserta didik diberi kesempatan untuk melakukan orientasi ruang. Melakukan pemanasan seperlunya dan menyiapkan penampilan.

Lakukan undian untuk menentukan urutan kelompok yang akan tampil. Kelompok yang tidak tampil menjadi penonton. Peserta didik perlu dilatih untuk menjadi pe-nonton yang baik. Peserta didik tidak diperbolehkan bicara sendiri saat kelompok lain tampil, tidak bermain *handphone*, tidak mencela, dan memberikan apresiasi dengan cara yang baik. Berilah semangat saat akan tampil dan setelah tampil.

Setelah semua kelompok tampil, ajaklah untuk berkumpul membentuk lingkaran. Pastikan tercipta suasana yang akrab, menyenangkan, dan tetap fokus pada kegiatan.

Kegiatan Penutup

Refleksi

Kegiatan diakhiri dengan diskusi tentang tentang hasil apresiasi peserta didik yang dituangkan dalam tulisan. Ketika memberi catatan tentang pertunjukan, utamakan menunjukkan pencapaian positif peserta didik. Catatan-catatan tentang kekurangan disampaikan tanpa menyalahkan dan mencela. Lihatlah sisi baik dan berikan pujian yang proposional agar peserta didik bersemangat dalam berkarya.

DAFTAR REFERENSI BACAAN

- Boal, Augusto. 2002. *Games for Actors and Non-Actors*. USA and Canada: Routledge
- Edward, Braun. 1990. *The Director and The Stage, From Naturalism to Grotowski*, London: Matheun Drama.
- Harrop, John & Sabin R. Epstein. (1990), *Acting With Style*, Prentice Hall, Englewood C'iffs, New Jersey.
- Hawkins, Alma M. 2003. *Bergerak Menurut Kata Hati*. Jakarta: Ford Foundation dan Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia
- McAuley, Gay. 2002. *Space in Performance Making Meaning in The Theatre*. America: The University of Michigan Press.
- Spolin, Viola. 1986. *Theater Games for the Classroom, a Teacher's Handbook*. Illionis: Nortwestern University Press.

C. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Pembelajaran alternatif pada akhir unit ini bisa digunakan untuk peserta didik yang berhalangan hadir saat presentasi penampilan.

Mengapresiasi Pertunjukan Kelas

Materi: Lembar Kerja Peserta Didik

Pada kegiatan ini peserta didik mencermati presentasi kelas berupa improvisasi adegan. Peserta didik memberikan apresiasi terkait dengan aspek-aspek yang menarik dan aspek-aspek yang kurang menarik dalam improvisasi adegan. Peserta didik menuangkan catatannya dalam lembar kerja peserta didik.

D. Lembar Kegiatan Peserta Didik

MENGAPRESIASI PERTUNJUKAN KELAS

Nama Peserta Didik : _____

Tanggal : _____

Tontonlah penampilan improvisasi adegan yang dimainkan oleh teman-temanmu. Cermati dan berikan catatan tentang kelebihan dan kekurangan penampilan tersebut.

Catatan Apresiasi

Kelebihan:

Kekurangan:

ASESMEN

Berikut adalah daftar penilaian yang dilakukan sepanjang Unit 2 untuk digunakan sebagai referensi.

A. Skala Dikotomi

Penilaian skala dikotomi digunakan untuk mengetahui pencapaian pembelajaran peserta didik. Penilaian meliputi dua kategori, yaitu memenuhi ekspektasi (YA) dan tidak memenuhi ekspektasi (TIDAK). Berikut adalah Tabel Observasi yang biasa dipakai dalam jenis penilaian ini.

Peserta didik	Indikator				Catatan
	Mampu mengidentifikasi peristiwa aktual	Mampu menentukan cerita	Mampu menganalisis cerita	Mampu menetapkan tujuan tokoh	
Peserta didik 1	YA	YA	TIDAK	TIDAK	Belum mampu menganalisis cerita dan menetapkan tujuan tokoh
Peserta didik 2	YA	YA	YA	YA	Cermat dalam menganalisis cerita dan menetapkan tujuan tokoh
Peserta didik 3	YA	YA	YA	TIDAK	Mampu menganalisis cerita, tetapi belum mampu mengidentifikasi tujuan tokoh
dst					

B. Catatan Anekdotal

Catatan anekdotal digunakan untuk mencatat pencapaian khusus pada saat peserta didik mengerjakan tugas-tugas praktik. Misalnya pada saat membuat rancangan tata panggung, tata cahaya, tata busana, atau tata rias.

Nama Peserta didik	Catatan
Peserta didik 1	Terlihat memiliki keberanian dalam melakukan improvisasi. Dialog-dialog yang diucapkan belum terstruktur dengan baik, tetapi diucapkan dengan lancar. Peserta didik ini memiliki kelemahan dalam merangkai struktur kalimat dalam dialog.
Peserta didik 2	Terlihat tidak sungguh-sungguh dalam melakukan improvisasi. Sering tidak bisa menangkap instruksi yang diberikan. Kurang konsentrasi dalam mengikuti kegiatan.
Murid 3	

C. Rubrik

Rubrik digunakan untuk menilai hasil proses dalam melakukan improvisasi adegan. Tingkat Pencapaian dikategorikan menjadi 3 predikat, yaitu “Mulai Berkembang”, “Berkembang”, dan “Sangat Berkembang

TP	Mulai Berkembang (40 – 60)	Berkembang (61 – 80)	Sangat Berkembang (81 – 100)
	<ul style="list-style-type: none"> • Belum bisa menemukan dan mengenali bagian awal, puncak cerita, dan akhir cerita, • Belum memiliki keberanian dan keyakinan dalam melakukan improvisasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Mulai bisa menemukan dan mengenali bagian awal, puncak cerita, dan akhir cerita • Mulai memiliki keberanian dan keyakinan dalam melakukan improvisasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Mampu menemukan dan mengenali bagian awal, puncak cerita, dan akhir cerita dengan akurat • Mampu melakukan improvisasi dengan penuh keyakinan

TP	Mulai Berkembang (40 – 60)	Berkembang (61 – 80)	Sangat Berkembang (81 – 100)
	<ul style="list-style-type: none"> • Belum mengerti langkah-langkah dalam melakukan improvisasi • Kesulitan untuk merangkai dialog secara logis • Kesulitan menciptakan karakter tokoh • Kesulitan melakukan kerjasama dalam permainan • Belum mampu menempatkan posisi dalam ruang pertunjukan 	<ul style="list-style-type: none"> • Mulai memahami langkah-langkah dalam melakukan improvisasi • Mulai bisa merangkai dialog secara logis • Mulai bisa menciptakan karakter tokoh • Mulai bisa melakukan kerjasama dalam permainan • Mulai bisa menempatkan posisi dalam ruang pertunjukan 	<ul style="list-style-type: none"> • Mampu memahami langkah-langkah dalam melakukan improvisasi dengan baik • Mampu merangkai dialog secara terstruktur, logis, dan bermakna • Mampu menciptakan karakter tokoh sesuai analisis • Mampu melakukan kerjasama dengan baik dalam permainan • Mampu menempatkan posisi dan menciptakan komposisi dalam ruang permainan

Penjelasan langkah penentuan Rentang Predikat

No	Langkah	Penerapan
1	Menentukan KKM untuk pembelajaran Seni Teater Kelas 9 Penentuan KKM disesuaikan dengan kebijakan sekolah tanpa bertentangan dengan Pedoman Penentuan KKM yang berlaku.	Misalnya: 60
2	Menentukan panjang interval untuk setiap dengan rumus: $\text{Panjang Interval} = \frac{\text{Nilai maksimum-KKM}}{\text{Jumlah Predikat} - 1}$	$\text{Panjang interval} = \frac{100 - 60}{3 - 1} = \frac{40}{2} = 20$ Berarti , panjang interval untuk setiap predikat adalah 20
3	Merumuskan rentang untuk 3 predikat Predikat 1 = KKM $\text{KKM} \leq \text{Predikat 2} \leq (\text{KKM} + \text{Rentang})$ $\text{KKM} < \text{Predikat 3} \leq 100$	Rentang Predikat: Mulai berkembang: < 60 Berkembang : 60-80 Sangat Berkembang: 81-100

PENGAYAAN

Improvisasi dalam Teater Tradisional

Teater tradisional di Indonesia sebagian besar menggunakan teknik improvisasi dalam permainannya. Improvisasi menjadi salah satu ciri khas teater tradisional yang bersifat spontan tanpa berdasarkan naskah tertulis sebagaimana teater modern Barat. Pemain teater tradisional memiliki penguasaan yang baik tentang lakon dan karakter tokoh. Kemampuan melakukan improvisasi menjadi keistimewaan para pelaku teater tradisional. Dengan teknik improvisasi, memungkinkan munculnya dialog-dialog yang bernas dan karakter tokoh yang unik. Selain itu terbuka kemungkinan menyisipkan peristiwa-peristiwa aktual dalam masyarakat.

Teater tradisional dengan teknik improvisasi tersebar di berbagai daerah di Indonesia. Daerah Bali memiliki teater tradisional gambuh, drama gong, wayang gedog, dsb. Jawa memiliki teater tradisional seperti ketoprak, ludruk, lenong, doger coblak, kentrung, dsb. Masya-

rakat Minang mengenal randai. Masih banyak lagi daerah-daerah di Indonesia yang memiliki teater tradisional yang dimainkan menggunakan teknik improvisasi.

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

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

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

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

Mengenal Lakon Asing di Indonesia

Perkembangan teater di Indonesia tidak dapat dilepaskan dari masuknya naskah-naskah asing ke Indonesia, baik dari Barat maupun Timur. Naskah-naskah lakon tersebut diterjemahkan dan diadaptasi sesuai kehidupan sosial di Indonesia. Akan tetapi, banyak pula naskah lakon asing yang tidak diadaptasi. Naskah-naskah lakon tersebut memiliki pengaruh yang besar terhadap teater Indonesia.

Naskah lakon karya Shakespeare seperti *Romeo Julia*, *Impian di Tengah Musim*, dan *Hamlet* adalah contoh naskah lakon asing yang populer di Indonesia. Naskah lakon yang bercerita tentang cinta sejati seperti *Romeo Julia* dapat ditemui pula pada lakon asing dari China, yaitu *Sampek Engtay*. Tentu lakon ini sangat populer di kalangan tokoh teater Indonesia. Lakon-lakon tersebut biasa disebut lakon Klasik.

Perkembangan teater realis di Indonesia juga dipengaruhi oleh lakon-lakon realis dari Barat. Contoh lakon realis yang masuk ke Indonesia adalah *Musuh Masyarakat*, *Hantu-hantu*, *Bebek-bebek Liar*, dan *Hedda Gabler* karya Henrik Ibsen. Selain itu karya-karya Anton P Chekov pengarang Rusia juga banyak berpengaruh terhadap perkembangan teater realis di Indonesia. Lakon-lakon Anton P. Chekov yang terkenal adalah *Pinangan*, *Camar*, *Nyanyian Ansa*, *Penagih Hutang*, dsb.

Selain lakon-lakon realis, dapat pula ditemukan lakon-lakon teater epik karya Bertolt Brecht. Lakon-lakon teater absurd karya Alberd Camus, Samuel Beckett, Eugene Ionesco, dan Edward Albe juga populer di Indonesia. Lakon Alberd Camus yang terkenal adalah *Caligula*. Lakon karya Samuel Beckett yang terkenal adalah *Menunggu Godot* dan *End Game*. Karya Eugene Ionesco adalah *Kursi-kursi*, *Badak-badak*, dan *Raja Mati*.

Teater Pascarealis

Pasca artinya sesudah, setelah, atau melampaui. Pengertian pasca dalam Teater Pascarealis tidak semata-mata teater yang muncul setelah teater realis, tetapi bentuk-bentuk teater yang menolak, memberontak, dan menentang teater realis karena dipandang tidak lagi mampu meng-ekspresikan kebutuhan zaman yang terus berubah. Teater yang dapat digolongkan teater pascarealis adalah teater simbolisme, teatrikalisme, surealisme, absurdisme, teater epik, dan konstruktivisme.

Permasalahan-permasalahan yang muncul di dunia tidak lagi bisa diekspresikan dalam bentuk teater realis yang bersifat konvensional. Seniman-seniman teater melakukan berbagai eksperimen bentuk dan gaya pertunjukan. Upaya ini terutama banyak dilakukan di Eropa dan Amerika. Para seniman teater mencoba mencari idiom-idiom baru yang lebih inovatif. Misalnya simbolisme yang lebih banyak menggunakan simbol-simbol dibanding menampilkan realitas secara adanya. Simbol-simbol dihadirkan dengan berbagai variasi menggabungkan seni rupa, musik, dan multimedia. Pada akhir-akhir ini bentuk-bentuk teater dengan multimedia banyak berkembang di Indonesia.

Teater pascarealis yang memiliki banyak pengaruh di Indonesia adalah surealisme, teater epik, dan teater absurd. Surealisme merupakan gaya yang menampilkan idiom-idiom yang muncul dari alam bawah sadar manusia, salah satunya adalah mimpi. Dalam teater surealisme akan dijumpai penampilan dan visual yang menggambarkan dunia yang khayal. Tampilan yang menghadirkan citra khayal itulah yang membuat teater surealisme dapat diterima di Indonesia. Selain surealisme, teater absurd dan teater epik juga mendapat tanggapan yang baik dari kalangan seniman teater di Indonesia. Lakon seperti *Waiting for Godot* dan *End Game* banyak dipentaskan. Demikian dengan teater epik Bertolt Brecht banyak dipentaskan di Indonesia, seperti *Lingkaran Kapur Putih*, *Perempuan Pilihan Dewa*, dan *Puntila dan Bujangnya Matti*. Kehadiran bentuk-bentuk teater tersebut memperkaya perkembangan teater di Indonesia.

REFERENSI BACAAN PESERTA DIDIK

- Anirun, Suyatna. 2002. *Menjadi Sutradara*. Bandung: PT. Reka Media Multi Prakasa
- Mulyono, FX.Tri. 2001. *Bermain adalah Duniaku Kumpulan Permainan untuk Dinamika Kelompok*. Surabaya: PLAN Internasional
- Rendra. 2013. *Seni Drama untuk Remaja*. Jakarta: Pustaka Jaya
- Riantiarno, Nano. 2011. *Kitab Teater Tanya Jawab Seputar Seni Pertunjukan*. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Tambajong, Japi. 1981. *Dasar-dasar Dramaturgi*. Bandung: Pustaka Prima

REFERENSI BACAAN GURU

- Anirun, Suyatna. 1998. *Menjadi Aktor*. Bandung: PT. Reka Media Multi Prakarsa
- Harrop, John & Sabin R. Epstein. (1990), *Acting With Style*, Prentice Hall, Englewood C'iffs, New Jersey.
- Mulyono, FX.Tri. 2001. *Bermain adalah Duniaku Kumpulan Permainan untuk Dinamika Kelompok*. Surabaya: PLAN Internasional
- Rendra. 2013. *Seni Drama untuk Remaja*. Jakarta: Pustaka Jaya
- Riantiarno, Nano. 2011. *Kitab Teater Tanya Jawab Seputar Seni Pertunjukan*. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Stanislavski, Constantin.1984. *Persiapan Seorang Aktor*. Jakarta: Pustaka Jaya
- Tambajong, Japi. 1981. *Dasar-dasar Dramaturgi*. Bandung: Pustaka Prima



Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi
Republik Indonesia, 2022
Buku Panduan Guru Seni Teater
untuk SMP/MTs Kelas IX
Penulis : Nanang Arisona & Ignatius Karyono
ISBN : 978-602-244-606-4 (jil. 3)

UNIT 3

Berani Menjadi Sutradara

ALOKASI WAKTU

Total per Unit 16 jam pelajaran (JP)
8 pertemuan (selanjutnya disebut kegiatan)
1 kegiatan = 2 jam pelajaran (2 x 40 menit)

TUJUAN PEMBELAJARAN

- A.1.1 Menganalisis alur cerita dan karakter tokoh
- A.1.2 Mengidentifikasi gaya pertunjukan
- B.1.1 Merancang tata panggung dan tata cahaya
- B.1.2 Merancang tata rias dan tata busana
- C.1.1 Mencatat dan mendokumentasikan rancangan
- D.1.1 Bekerja secara kolaboratif menampilkan rancangan
- E.1.1 Profil Pelajar Pancasila tercapai

DESKRIPSI UNIT

Dalam Unit 1, peserta didik akan belajar tahapan yang dilakukan oleh sutradara dalam menyiapkan pertunjukan. Tahapan yang dilakukan mulai dari memilih naskah, menganalisis naskah, menentukan gaya pertunjukan, merancang tata artistik, merancang musik, dan mengemas dalam bentuk rancangan. Dalam memilih naskah peserta didik mempertimbangkan isi naskah, potensi pemanggungan (*staging*), dan potensi tim produksi. Menganalisis naskah lakon adalah upaya melatih peserta didik memahami isi naskah dan elemen-elemen pertunjukan yang akan diwujudkan dalam pertunjukan. Capaian akhir unit ini, peserta didik mampu melaksanakan langkah-langkah kerja sutradara yang dituangkan dalam bentuk dokumen rancangan penyutradaraan dan dipresentasikan di kelas.

KEGIATAN 1:

Memilih Naskah

Deskripsi singkat:

Dalam kegiatan 1, peserta didik akan belajar memilih naskah lakon dengan mempertimbangkan aspek cerita, karakteristik tokoh, elemen-elemen pertunjukan, dan potensi tim pengelola produksi, dan tim artistik.

A. Persiapan Mengajar

- Baca instruksi pada kegiatan pengajaran dengan cermat.
- Pelajari metode menganalisis naskah dari referensi yang telah diberikan.
- Siapkan tiga atau empat judul naskah lakon yang sesuai dengan daya analisis peserta didik.
- Buatlah kesepakatan bersama yang mendukung ketercapaian pembelajaran.

B. Kegiatan Pembelajaran

Pembukaan

Sahabat guru dapat mengawali kegiatan dengan membacakan cerita yang menumbuhkan minat peserta didik untuk membaca. Siapkan cerita dengan durasi pendek antara 3 – 4 menit. Pilihlah cerita yang bisa menimbulkan impresi pada peserta didik. Sahabat guru dapat memilih cerita dari pe-ngarang-pengarang dunia atau pengarang Indonesia. Tanamkan pada peserta didik bahwa membaca adalah aktivitas penting yang harus dilatih. Peserta didik bisa diberi kesempatan untuk membacakan cerita di kelas. Pada kegiatan pembuka ini, penting untuk menyampaikan tujuan pembelajaran selama mempelajari Unit 3.

Alternatif Cerita 1

Biji Buah Duku

(adaptasi dari *Biji Buah Sliva* karya Leo Tolstoy)

Ibu membeli buah duku untuk dimakan setelah makan siang. Buah duku itu diletakkan pada sebuah piring di atas meja. Salman sudah lama ingin makan buah duku. Ia mondar-mandir dekat meja makan sambil melirik buah duku. Ketika tak ada seorang pun di dapur, Salman mengambil satu buah dan memakannya. Ah, rupanya manis sekali buah duku itu. Salman mengambil 1 buah lagi dan tidak terasa ia telah menghabiskan 10 buah duku.

Seusai makan siang ayah berkata, "Anak-anak, siapa yang sudah memakan buah duku?" Semuanya berkata tidak, "Tidak!" Seketika wajah Salman memerah dan ia ikut-ikutan mengatakan, "Tidak, saya tidak memakannya!"

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

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

Semua tertawa dan Salman menangis.

Alternatif Cerita 2

Kapak dan Dewa Sungai

(adaptasi dari *Kapak Petani dan Dewa Penunggu Sungai Sliva* karya Leo Tolstoy)

Suatu hari seorang petani tak sengaja kapaknya jatuh ke sungai. Dengan hati yang sedih ia duduk di pinggir sungai dan menangis tersedu-sedu.

Dewa penunggu sungai kasihan pada petani itu. Ia mengeluarkan sebuah kapak emas dari sungai, "Inikah kapakmu?"

"Bukan," jawab petani itu.

Dewa penunggu sungai mengeluarkan kapak lain yang terbuat dari perak, "Inikah kapakmu?"

"Bukan! Kapakku terbuat dari besi yang sudah berkarat.

Dewa penunggu sungai akhirnya mengeluarkan kapak milik petani yang sebenarnya. Si Petani pun berseru, "Benar! Ini kapakku!"

Dewa penunggu sungai sangat baik hati. Ia menghendahkan ketiga kapak itu kepada petani.

Sesampai di rumah, si petani menceritakan kejadian itu pada teman-temannya.

Salah seorang temannya berpikir untuk melakukan hal yang sama. Ia pergi ke sungai dan secara sengaja melemparkan kapaknya ke sungai, lalu ia duduk di pinggir sungai sambil pura-pura menangis.

Dewa penunggu sungai mengeluarkan kapak emas dan bertanya, "Inikah kapakmu?"

Dengan senang hati petani itu berteriak, "Ya, benar, itu kapakku!"

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

Kegiatan Inti

Sebelum memulai kegiatan inti, pastikan peserta didik telah membaca tiga naskah lakon yang telah disiapkan. Sahabat guru bisa membagikan naskah pada akhir kegiatan di Unit 2. Kegiatan inti ini merujuk empat kegiatan yang mengelaborasi potensi naskah.

1. Apakah Ceritanya Menarik?

Kegiatan ini berfokus pada kemampuan peserta didik memilih naskah lakon dengan mempertimbangkan alur cerita. Peserta didik akan memiliki kemampuan mengidentifikasi aspek-aspek yang menarik dalam alur cerita.

Instruksi:

- Peserta didik diminta untuk menyimak ringkasan cerita tiga naskah lakon yang dibacakan oleh peserta didik yang telah ditunjuk.
- Beri waktu antara 10 – 12 menit untuk menentukan pilihan naskah lakon.
- Mintalah kepada peserta didik untuk menuliskan alasan dalam memilih naskah lakon.
- Sediakan tabel yang memandu peserta didik untuk menuangkan argumentasi atas pilihannya. Tabel 4 merupakan contoh argumentasi pemilihan naskah.

Tabel 4. Argumentasi Pemilihan Naskah

PEACE KARYA PUTU WIJAYA (Contoh)			
No	Pertanyaan untuk Peserta didik	Jawaban Peserta didik	
		Ya	Tidak
1	Apakah menurut kalian judul naskah itu menarik?		
2	Apakah dengan membaca judul naskah, kalian mendapat gambaran tentang alur cerita?		
3	Apakah kalian mudah memahami alur ceritanya?		
4	Apakah muncul keinginan kalian untuk mengikuti alur cerita sampai selesai?		
5	Apakah keinginan kalian untuk mengikuti alur cerita sangat kuat?		

PEACE KARYA PUTU WIJAYA (Contoh)			
No	Pertanyaan untuk Peserta didik	Jawaban Peserta didik	
		Ya	Tidak
8	Apakah kalian menemukan kejadian yang paling menegangkan?		
9	Apakah kalian merasakan ada kejutan yang tidak terduga dalam alur cerita?		
10	Apakah setelah membaca alur cerita, muncul perasaan tertentu dalam diri kalian? (misalnya rasa haru, marah, sedih, gembira, gelisah, semangat)		
Kesan terhadap naskah			
Tuliskan kesan terdalam tentang naskah yang dipilih!			
Setelah membaca alur cerita, apakah kalian menangkap ada pesan tertentu? Jika ya, tuliskan pesan yang kalian terima?			

Catatan:

Jika pertanyaan nomor 3 – 10 dijawab “Ya”, maka naskah lakon memiliki struktur dramatik yang baik.

2. Bagaimana Karakter Tokoh-Tokohnya?

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

Instruksi:

Peserta didik diminta untuk mencermati tokoh dalam naskah lakon. Awali dengan menceritakan salah satu tokoh yang menimbulkan kesan tertentu pada peserta didik. Kesan itu bisa berupa simpati atau antipati pada karakter tokoh. Berilah ruang seluas-luasnya pada peserta didik untuk mengungkapkan pendapat tentang tokoh tersebut. Peserta didik diarahkan untuk menganalisis tujuan tokoh, perjuangan tokoh, dan ambisi tokoh. Bantulah peserta didik untuk mengungkapkan kesannya tentang tokoh dengan deskripsi yang sederhana. Tabel 5 merupakan identifikasi tokoh yang dijadikan alternatif dalam memilih naskah lakon.

Tabel 5. Identifikasi Tokoh Untuk Memilih Naskah

Nama Tokoh: Anak Raksasa	Uraian Peserta didik	
	Ya	Tidak
Pertanyaan		
Apakah tindakan tokoh membuat kalian terkesan?		
Apakah ada yang diperjuangkan tokoh dalam cerita itu?		
Apakah tokoh mengalami banyak rintangan dalam cerita?		
Apakah tokoh memiliki keberanian untuk mengatasi rintangan itu?		
Apakah tokoh memiliki daya juang yang tinggi untuk mengatasi rintangan itu?		
Apakah tokoh menghadapi situasi-situasi yang gawat?		
Apakah tokoh memiliki daya juang untuk mengatasi situasi gawat tersebut?		
Apakah tokoh berani berkorban dalam mengatasi situasi yang gawat?		

Nama Tokoh: Anak Raksasa	Uraian Peserta didik	
Pertanyaan	Ya	Tidak
Apakah tokoh selalu memilih cara yang baik untuk mengatasi situasi yang gawat?		
Apakah tokoh dibantu oleh tokoh lain dalam menghadapi situasi yang gawat itu?		
Nama Tokoh: Pemburu Jahat	Uraian Peserta didik	
Pertanyaan	Ya	Tidak
Dst.		

Catatan:

Jika 8 pertanyaan dari 10 pertanyaan di jawab “Ya”, maka tokoh dalam lakon itu memiliki karakter yang kompleks, aksi yang bagus, dan mampu menggerakkan cerita.

3. Apakah Naskah Memiliki Elemen-Elemen Pertunjukan Yang Menarik?

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

Instruksi:

Peserta didik diminta untuk mencermati peristiwa demi peristiwa dalam naskah lakon. Setiap peristiwa memiliki elemen-elemen pertunjukan yang berpotensi diwujudkan dalam sebuah pertunjukan. Peserta didik dibimbing untuk menemukan elemen-elemen pertunjukan yang menarik dalam peristiwa. Tabel 6 dapat membantu peserta didik menemukan elemen-elemen yang menarik dalam naskah lakon.

Tabel 6. Elemen-elemen yang Menarik dalam Naskah Lakon.

Pertanyaan	Jawaban		Elemen yang Menarik (deskripsikan elemen yang menarik)
	Ya	Tidak	
Apakah pada bagian awal cerita dilukiskan dengan peristiwa yang menarik?			
Apakah pada bagian berikutnya masih terdapat peristiwa yang menarik?			
Apakah pada bagian akhir peristiwa juga dilukiskan secara menarik?			
Apakah terdapat efek-efek khusus yang dihadirkan dalam naskah?			
Apakah terdapat laku tokoh dalam naskah yang berpotensi melahirkan adegan yang memikat?			
Apakah terdapat dialog yang bisa diwujudkan atau diperkuat dengan visualisasi tertentu?			

Catatan:

Jika 4 dari pertanyaan tersebut dijawab “Ya”, maka naskah tersebut memiliki potensi untuk menghasilkan pertunjukan yang menarik.

4. Apakah Naskah Memungkinkan untuk Dipentaskan?

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

Instruksi :

Peserta didik diminta untuk mencermati hambatan dan kesulitan yang akan dihadapi ketika memilih sebuah naskah lakon. Instruksikan pada sis-wa untuk mencermati kesulitan menampilkan tokoh, menghadirkan tata artistik, waktu dan dana yang tersedia. Tabel 7 akan membantu peserta didik untuk mencermati faktor-faktor yang menjadi pertimbangan naskah bisa dipentaskan.

Tabel 7. Pertimbangan dalam memilih naskah lakon

Pertanyaan	Jawaban	
	Ya	Tidak
Apakah kalian memahami dialog-dialog dalam naskah?		
Apakah kalian mampu menghafalkan dialog-dialog dalam naskah?		
Apakah kalian bisa menentukan pemenggalan kata atau kalimat dalam mengucapkan dialog?		

Pertanyaan	Jawaban	
	Ya	Tidak
Apakah kalian bisa menentukan ekspresi wajah ketika mengucapkan dialog?		
Apakah kalian bisa membuat gerak atau gesture saat mengucapkan dialog?		
Apakah kalian bisa memahami dialog tokoh lain?		

Pertanyaan	Jawaban		Solusi (jika jawaban tidak, tuliskan solusinya)
	Ya	Tidak	
Apakah sekolah memiliki gedung pertunjukan?		V	
Apakah sekolah memiliki peralatan pencahayaan?			
Apakah sekolah bisa mengadakan peralatan pencahayaan dengan cara menyewa?		V	
Apakah sekolah menganggarkan dana untuk pementasan sekolah?			
Apakah waktu yang disediakan untuk persiapan pementasan memungkinkan?	V		

Catatan:

- Sahabat guru harus intensif membimbing peserta didik menuliskan alas-an-alasan dalam memilih naskah
- Tanamkan pengertian kepada peserta didik bahwa naskah yang bagus be-lum tentu menghasikkan bertunjukan yang bagus jika tidak sesuai dengan kondisi dan sumber daya yang ada

Untuk peserta didik yang berminat mempelajari topik ini lebih jauh:

Jika peserta didik tertarik mempelajari lebih lanjut disarankan untuk membaca buku Menjadi Sutradara karya Suyanta Anirun.

Untuk peserta didik yang kesulitan belajar topik ini:

Guru mengidentifikasi kesulitan yang dialami oleh peserta didik. Kesulitan itu pada umumnya karena peserta didik tidak memiliki kebiasaan membaca, kurang teliti, dan tidak memiliki semangat untuk membaca naskah lakon.

Kegiatan Penutup

Refleksi

Kegiatan diakhiri dengan diskusi tentang pemilihan naskah. Sahabat guru dapat meminta pada peserta didik untuk membaca naskah pilihan di rumah. Sampaikan hal-hal yang harus diperhatikan dalam membaca naskah.

Guru bisa mengajukan pertanyaan-pertanyaan berikut:

- Apakah kalian tertarik membaca naskah lakon?
- Apakah kalian bisa mengikuti alur cerita dalam naskah lakon?
- Apakah kalian bisa membayangkan seandainya naskah lakon tersebut dipentaskan?

- Jika bisa membayangkan, apakah bayangan tersebut membuat kalian bersemangat mengikuti kegiatan berikutnya?
- Jika kesulitan membayangkan, bisakah kalian ceritakan kesulitan tersebut?

C. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

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

Mengidentifikasi Spektakel

Materi: Lembar Kerja Peserta didik

Pada aktivitas ini, peserta didik mencari tiga naskah lakon pendek dengan pe-ngarang yang berbeda. Peserta didik mencari spektakel yang menarik dari naskah lakon tersebut.

Gaya ungkap naskah

Materi: Lembar Kerja Peserta didik

Pada aktivitas ini, peserta didik mencermati dan mengidentifikasi gaya ungkap tiga naskah pendek yang telah dibaca. Kegiatan ini akan melatih peserta didik membedakan gaya ungkap naskah lakon.

D. Lembar Kerja Peserta Didik

MENGIDENTIFIKASI SPEKTAKEL

Nama Peserta Didik : _____

Tanggal : _____

Deskripsikan spektakel yang menarik dalam tiga naskah lakon yang kalian baca.

JUDUL NASKAH	DESKRIPSI SPEKTAKEL

GAYA UNGKAP NASKAH

Nama Peserta Didik : _____

Tanggal : _____

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

KEGIATAN 2:

Menganalisis Alur Cerita

Deskripsi singkat:

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

A. Persiapan Mengajar

- Baca instruksi pada kegiatan pembelajaran dengan cermat.
- Pelajari metode menganalisis naskah dari referensi yang telah diberikan.
- Siapkan materi dan media yang dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran.
- Pastikan peserta didik telah membaca naskah pilihan yang akan dianalisis.

B. Kegiatan Pembelajaran

Pembukaan

Sahabat guru dapat mengawali kegiatan dengan melatih ketangkasan peserta didik dalam menyusun cerita dan menyusun struktur cerita. Sahabat guru dapat memilih cerita dan membagi dalam satuan-satuan peristiwa yang dituliskan dalam kartu peristiwa. Kartu peristiwa diberi judul, masing-masing judul terdiri dari 5 kartu. Masing-masing kartu bertuliskan kalimat yang menggambarkan keadaan tertentu.

Kartu 1 : Kebakaran

- Api berkobar-kobar
- Luna menjerit histeris

- Api membakar rumah
- Luna ketakutan
- Api mulai menjalar

Kartu 2: Gunung Meletus

- Awan panas meluncur
- Terdengar letusan menggelegar
- Warga berlari panik
- Tanah bergerak
- Tanda bahaya berbunyi

Kartu 3: Dalam bahaya

- Jantungnya berdebar-debar
- Keringat mulai menetes
- Pisau digenggam erat-erat
- Matanya melirik tajam
- Wajahnya tampak tegang

Instruksi:

- Peserta didik membentuk lingkaran dalam posisi duduk
- Lima peserta didik diminta untuk maju ke tengah-tengah lingkaran, masing-masing peserta didik diberi 1 kartu
- Satu persatu peserta didik diminta untuk membacakan kalimat yang ter-tulis pada kartu. Peserta didik yang lain menyimak.
- Peserta didik diminta membuat urutan peristiwa dengan cara mengurutkan posisi berdiri sesuai urutan kalimat yang dianggap membentuk peristiwa yang dramatis. Kemudian masing-masing diminta untuk membacakan dengan lantang.

Contoh:

Kartu 2: Gunung Meletus urutannya menjadi:

1. Tanah bergerak
2. Tanda bahaya berbunyi
3. Terdengar letusan menggelegar
4. Awan panas meluncur

5. Warga berlari panik

Urutan peristiwa tersebut dapat berubah sesuai penafsiran peserta didik menyusun peristiwa dramatik.

Kegiatan Inti

Instruksi 1:

Guru memastikan bahwa peserta didik telah membaca naskah lakon yang telah dibagikan sebelumnya. Peserta didik diminta untuk membuat ringkas-an cerita berdasarkan naskah lakon yang telah dibaca. Berikut adalah contoh ringkasan cerita lakon *Peace* karya Putu Wijaya.

Peace

Karya Putu Wijaya

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

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

Akan tetapi berkat bantuan anak-anak dunia dan anak-anak raksasa rencana dan usaha Pemburu Jahat berhasil digagalkan. Menjelang akhir konflik, anak-anak dunia dan anak binatang purba tertangkap disandra pemburu jahat. Namun berkat anak-anak raksasa yang berhasil memberi kabar kepada Binatang Purba atau Induk dari anak binatang purba yang tertangkap. Aksi penyanderaan berhasil dikacaukan. Binatang purba muncul, pemburu jahat lari ketakutan dan pada akhirnya anak. Pemburu Jahat lari ketakutan dan pada akhirnya anak-anak Dunia. Akhirnya bersuka ria. Hutan kembali damai

Instruksi 2:

Peserta didik diminta untuk menguraikan naskah lakon ke dalam struktur dramatik yang terdiri dari eksposisi, komplikasi, klimaks, resolusi, dan konklusi. Tabel 8 adalah tabel untuk menguraikan struktur dramatik naskah lakon.

Tabel 8. Struktur dramatik naskah lakon

STRUKTUR DRAMATIK	PERISTIWA LAKON
Eksposisi (Pemaparan peristiwa)	
Komplikasi (Terjadi pertikaian. Situasi gawat)	
Klimaks (Puncak peristiwa)	
Resolusi (Permasalahan menemukan jalan keluar)	
Konklusi (Peristiwa berakhir)	

Kegiatan Penutup

Refleksi

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

C. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

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

Struktur Drama Monolog

Materi: Lembar Kerja Peserta didik

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

Struktur Drama Komedi

Materi: Lembar Kerja Peserta didik

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

D. Lembar Kegiatan Peserta didik

STRUKTUR DRAMATIK MONOLOG

Nama Peserta didik : _____

Tanggal : _____

STRUKTUR DRAMATIK	DRAMA MONOLOG
Eksposisi (Pemaparan peristiwa)	
Komplikasi (Terjadi pertikaian. Situasi gawat)	
Klimaks (Puncak peristiwa)	
Resolusi (Permasalahan menemukan jalan keluar)	
Konklusi (Peristiwa berakhir)	

STRUKTUR DRAMATIK DRAMA KOMEDI

Nama Peserta Didik : _____

Tanggal : _____

STRUKTUR DRAMATIK	DRAMA KOMEDI
Eksposis (Pemaparan peristiwa)	
Komplikasi (Terjadi pertikaian. Situasi gawat)	
Klimaks (Puncak peristiwa)	
Resolusi (Permasalahan menemukan jalan keluar)	
Konklusi (Peristiwa berakhir)	

KEGIATAN 3:

Menganalisis Karakter Tokoh

Deskripsi singkat:

Dalam kegiatan ini, peserta didik belajar memahami karakter tokoh berdasarkan tiga dimensi tokoh, yaitu dimensi fisiologis, psikologis, dan sosiologis. Pemahaman tentang karakter tokoh tersebut akan dideskripsikan oleh peserta didik secara rinci.

A. Persiapan Mengajar

- Membaca instruksi kegiatan secara cermat.
- Membaca referensi tentang penokohan dalam naskah lakon
- Siapkan media pelatihan sesuai dengan kebutuhan dalam kegiatan pembelajaran.
- Siapkan langkah-langkah dalam pelatihan dan prosedur yang disepakati bersama dengan peserta didik.

B. Kegiatan Pembelajaran

Pembukaan

Sahabat guru dapat mengawali kegiatan dengan melatih kepekaan siswa dalam mengidentifikasi aspek-aspek fisik, psikologis, dan latar belakang sosial tokoh. Permainan berikut dapat dijadikan alternatif untuk mengawali kelas yang membangun suasana menuju pembelajaran inti.

Karakter Teman

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

Permainan berikutnya, peserta didik diminta maju ke depan untuk mem-bacakan hasil pengamatannya. Peserta didik yang lain diminta untuk menyimak dengan baik. Setelah selesai dibacakan, guru menunjuk salah satu sis-wa untuk menebak siapakah yang sedang dibacakan. Jika salah, maka dilemparkan pada peserta didik lain untuk menebak.

Kegiatan Inti

Sebelum mulai, beri waktu peserta didik untuk istirahat. Ketika dipandang cu-kup lakukan kegiatan berikut.

1. Motivasi Tokoh

Kegiatan ini bertujuan untuk melatih peserta didik mengidentifikasi tujuan tokoh dalam alur cerita. Melalui kegiatan ini peserta didik akan mengidentifikasi aksi-aksi tokoh yang dapat dijadikan dasar dalam menentukan jenis tokoh, karakter tokoh, dan tujuan utama tokoh. Mintalah peserta didik untuk mengidentifikasi aksi tokoh dalam setiap peristiwa. Tabel 9 merupakan contoh mengidentifikasi aksi tokoh dalam lakon Peace karya Putu Wi-jaya.

Tabel 9. Contoh identifikasi tokoh

Nama Tokoh	Pertanyaan	Uraian Peserta Didik
Anak Raksasa	Pada awal cerita, tokoh mengalami peristiwa apa?	Menemukan telur binatang purba raksasa
	Ketika menemukan telur binatang purba raksasa, apa yang dilakukan tokoh?	Menjaga telur raksasa purba agar bisa menetas dengan selamat.
	Apa yang dilakukan tokoh ketika muncul Pemburu Jahat?	Menyelamatkan telur purba raksasa.

Nama Tokoh	Pertanyaan	Uraian Peserta Didik
Pemburu Jahat	Pada awal cerita, tokoh mengalami peristiwa apa?	Mengetahui ada telur raksasa purba di hutan
	Ketika mengetahui ada telur raksasa purba, apa yang dipikirkan tokoh?	Ingin mencuri telur raksasa purba
	Apa tujuan tokoh mencuri telur raksasa purba?	Dijual agar memperoleh keuntungan yang besar.

2. Tokoh Protagonis dan Antagonis

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

Instruksi untuk Peserta Didik:

- Buatlah kelompok diskusi yang terdiri dari 4 – 5 peserta didik.
- Baca lagi naskah lakon dengan cermat, khususnya mencermati laku tokoh dalam setiap peristiwa.
- Temukan tujuan tokoh dalam setiap peristiwa dan catatlah tujuan tersebut.
- Tujuan tokoh dapat ditemukan dalam dialog, peristiwa, atau teks bantu yang tertulis dalam naskah.
- Diskusikan dengan kelompokmu agar dapat bertukar pikiran
- Hasil pekerjaanmu dapat dituangkan dalam tabel 10 yang sudah disediakan.

Tabel 10. Identifikasi Tokoh Protagonis dan Antagonis

Judul Naskah	Nama Tokoh	Deskripsi Aksi Tokoh

Contoh:

Cermati cuplikan lakon *Peace* karya Putu Wijaya berikut ini.

PEMBURU MASUK KE DALAM LAYAR. ANAK RAKSASA GIMBAL KE-
LUAR MENEMBUS LAYAR MEMBAWA TELOR.

Anak Raksasa:

Simpan di mana?

Anak Raksasa:

Di sini saja

Anak Raksasa:

Nanti dicuri Pemburu Jahat

Anak Raksasa:

Tidak mungkin dia sudah tua, tidak akan kuat angkat.

Anak Raksasa:

Bagaimana kalau dibawa pulang

Anak Raksasa:

Jangan nanti ibunya mencari. Lihat dia sudah mau menetas.

TELUR MENYALA. NAMPAK BAYANGAN ANAK BINATANG PURBA
DI DALAM TELUR.

Anak Raksasa:

Stttt dia mau tidur, jangan berisik. Yuk kita pulang sekarang

Anak Raksasa:

Betul, bulan sudah jalan, kita mesti kembali, nanti kita dicari.

Anak raksasa:

Selamat malam telur.

Anak Raksasa:

Sampai jumpa besok.

Anak Raksasa:

Besok kita main bersama lagi.

ANAK RAKSASA MELAMBAIKAN TANGAN LALU PERGI SAMBIL ME-
NYANYI LAGI YANG TADI MEREKA NYANYIKAN.

Nyanyian Raksasa Gimbal:

Kita yang hidup di dalam hutan
Pohon-pohon semua adalah teman
Malam hari ada bintang dan bulan
Margasatwa tidur kita mulai jumpalitan
Cari buah yang jatuh disenggol kelelawar
Sambil menyanyi menari kejar-kejaran
Tidak seperti manusia yang suka tengkar
Mencuri milik orang tidak suka berkawan.

TELOR BERGERAK-GERAK SEAKAN-AKAN MENJAWAB. NYANYIAN ANAK-ANAK RAKSASA MAKIN SAYUP.

BAYANGAN ANAK-ANAK RAKSASA KELIHATAN DALAM LAYAR BERJALAN PERGI. TELOR MULAI BEGERAK DAN MENARI-NARI. LAYAR PUTIH BEROMBAK. MAJU KE DEPAN DAN MENARI BER-SAMA TELOR. TELOR MENYALA LEBIH JELAS. ANAK BINATANG PURBA SEMAKIN JELAS.

Telur:

Kulihat dunia hijau dan damai
Aku ingin lahir hidup dan berkawan
Bermain bersama mereka semua
Menjadi kawan sahabat dan saudara

TIBA-TIBA NAMPAK BAYANGAN BESAR PEMBURU JAHAT DI DALAM LAYAR.

Pemburu Jahat:

Mangsa, mangsa, mangsa
Astaga itu dia telur yang aku cari
Daripada induknya yang sudah tua bangka
Lebih baik anaknya yang masih remaja
Akan kujadikan dia budak dan mesin duit

PEMBURU JAHAT MENEMBAK, LALU MUNCUL DARI LUBANG LAYAR. TELUR BERUSAHA LARI. PEMBURU JAHAT MENGEJAR.

Pemburu Jahat:

Jangan lari, aku ini orang baik hati
Akan kutolong kau lahir
Aku jaga dan berikan susu yang banyak energi
Kau akan cepat besar dan senang
Sebab aku dermawan jujur dan ikhlas
Ayo jangan lari menyerahlah!

Jika dianalisis, dialog Anak Raksasa mengandung aksi menyimpan telur di tempat yang aman. Anak Raksasa menunjukkan sikap bersahabat. Sebaliknya, tokoh Pemburu Jahat memiliki aksi menjadikan telur untuk memperoleh keuntungan dengan menjadikan mesin uang. Tabel 11 adalah contoh aksi tokoh dalam lakon *Peace* karya Putu Wijaya.

Tabel 11. Aksi tokoh dalam naskah lakon *Peace* karya Putu Wijaya

Judul Naskah	Nama Tokoh	Deskripsi Aksi Tokoh
<i>Peace</i> karya Putu Wijaya	Anak Raksasa	Anak Rakasasa memiliki rasa persaudaraan yang tinggi dan ingin melindungi telur binatang purba dari bahaya
	Pemburu Jahat	Berwatak serakah ingin menjadikan telur binatang purba untuk mendapatkan kekayaan

3. Tiga Dimensi Tokoh

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

Instruksi untuk Peserta Didik:

- Buatlah kelompok diskusi yang terdiri dari 4 – 5 peserta didik.
- Baca lagi naskah lakon dengan cermat, khususnya mencermati ciri-ciri fisik, emosi, dan aspek sosial dalam diri tokoh.
- Cermati setiap tokoh dan catat dengan baik hasil analisismu.
- Diskusikan dengan kelompokmu agar dapat bertukar pikiran
- Hasil pekerjaanmu dapat dituangkan dalam tabel 12 yang sudah disediakan.

Tabel 12. Tabel tiga dimensi tokoh

Nama Tokoh:		
Dimensi Fisiologis	Usia	
	Jenis kelamin	
	Ciri-ciri tubuh	
	Ciri-ciri muka	
	Ciri-ciri khusus (jika ada)	
Dimensi Psikologis	Mentalitas	
	Temperamen	
	IQ (tingkat kecerdasan)	
Dimensi Sosiologis	Bangsa/suku	
	Pekerjaan	
	Tingkat pendidikan	
	Agama/kepercayaan	
	Aktivitas sosial	
	Status sosial	

Nama Tokoh:		
Dimensi Fisiologis	Usia	
	Jenis Kelamin	
	Ciri-ciri tubuh	
	Ciri-ciri muka	
	Ciri-ciri khusus	
Dimensi Psikologis	Mentalitas	
	Temperamen	
	IQ (tingkat kecerdasan)	
Dimensi Sosiologis	Bangsa/suku	
	Pekerjaan	
	Tingkat pendidikan	
	Agama/kepercayaan	
	Aktivitas sosial	
	Status sosial	

Kegiatan Penutup

Refleksi

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

C. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

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

Karakter Tokoh Favorit

Materi: Lembar Kegiatan Peserta Didik

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

D. Lembar Kegiatan Peserta Didik

KARAKTER TOKOH FAVORIT

Nama : _____

Tanggal : _____

Judul Film dan Tokoh	Impresi		
	Dimensi Fisiologis	Dimensi Psikologis	Dimensi Sosiologis

KEGIATAN 4:

Mengidentifikasi Gaya Pertunjukan

Deskripsi singkat:

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

A. Persiapan Mengajar

- Membaca instruksi kegiatan secara cermat.
- Membaca referensi tentang gaya-gaya pertunjukan teater
- Siapkan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dalam kegiatan pembelajaran.
- Siapkan langkah-langkah dalam pembelajaran dan prosedur yang disepakati bersama dengan peserta didik.

B. Kegiatan Pembelajaran

Pembukaan

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

Kegiatan Inti

1. Gaya Naskah Lakon

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

Instruksi untuk Peserta Didik:

- Buatlah kelompok diskusi yang terdiri dari 4 – 5 peserta didik.
- Baca lagi naskah lakon dengan cermat, khususnya mencermati dialog, suasana, dan spektakel.
- Diskusikan dengan kelompok untuk dapat mengidentifikasi gaya pertunjukan.
- Hasil pekerjaan kalian dapat dituangkan dalam tabel 13 yang sudah disediakan.

Tabel 13. Identifikasi gaya pertunjukan dalam naskah lakon

Ciri Khusus Naskah	Deskripsi Hasil Identifikasi	
	YA	TIDAK
Apakah dialognya seperti percakapan sehari-hari?		
Apakah dialognya berupa syair?		
Apakah dialognya banyak menggunakan gaya bahasa personifikasi?		
Apakah dialognya banyak menggunakan metafora?		
Apakah dialognya puitis?		

Ciri Khusus Naskah	Deskripsi Hasil Identifikasi	
	YA	TIDAK
Apakah semua tokoh dalam naskah adalah manusia riil sehari-hari?		
Apakah terdapat tokoh-tokoh dari dunia khayalan, fantasi, atau dongeng?		
Apakah terdapat tokoh-tokoh binatang?		
Apakah latar peristiwa terjadi di lingkungan sehari-hari seperti rumah, kamar tamu, halaman, pendopo, taman, dan sebagainya?		
Apakah latar peristiwa terjadi di dunia impian atau khayalan?		
Apakah latar peristiwa terjadi di dua tempat atau lebih yang memadukan antara dunia sehari-hari dengan dunia khayalan?		
Apakah latar peristiwa dilukiskan dengan memanfaatkan media lain, seperti video, slide, layar, atau teknologi-teknologi audio visual lainnya?		
Apakah ceritanya mengisahkan kehidupan sehari-hari?		
Apakah ceritanya menggabungkan cerita sehari-hari dengan dongeng?		
Apakah terdapat adegan-adegan yang digambarkan dengan tari-tarian, gerak, atau permainan rakyat?		

2. Merancang Gaya Pertunjukan

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

Instruksi untuk Peserta Didik:

- Buatlah kelompok diskusi yang terdiri dari 4 – 5 peserta didik.
- Peserta didik diminta untuk mencermati dialog dan teks bantu (*neben text*) yang terdapat dalam naskah lakon.
- Diskusikan dengan kelompokmu untuk dapat merancang gaya gaya pertunjukan.
- Guru bisa membantu peserta didik dengan memberikan rangsangan berupa ide-ide yang memungkinkan untuk dieksplorasi oleh peserta didik.
- Peserta didik diberi kebebasan untuk mengeksplorasi gagasan, tetapi pastikan bahwa gagasan itu bisa diwujudkan.
- Tuangkan gagasan kalian dalam tabel sebagaimana yang dicontohkan dalam Tabel 14.

Tabel 14. Gagasan gaya pertunjukan

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

Tabel 15. Identifikasi teks bantu (*neben-text*)

Teks Bantu (<i>Neben-text</i>)	Identifikasi	Gagasan gaya pertunjukan
<p>BULAN MEMBESAR, LUAR BIASA BESARNYA BERSINAR BAGAI BOLA MERAH. GEMERICIK AIR, LENGUH ANGIN, MULA-MULA LIRIH KEMUDIAN MERUANG.</p> <p>RUANGAN MEREDUP. LAMPU DI BELAKANG LAYAR MEMBENTUK BAYANGAN. TAMPAK SOSOK MAKHLUK RAKSASA YANG ANEH. (DILAKUKAN DENGAN CARA PEMAIN MASUK KE DALAM KAIN DAN KAIN ITU MENJADI BAYANGAN YANG BESAR SEKALI, BEGITU BESARNYA HINGGA TIDAK TERLALU JELAS BENTUK APA SEBENARNYA ITU. TAPI SOSOK ITU BERGERAK-GERAK SEAKAN-AKAN MENYELIDIK)</p>	<p>Sosok bayangan raksasa yang belum jelas bentuknya. Sosok raksasa itu memberi kesan menakutkan.</p>	<p>Alternatif 1: Pertunjukan menggunakan layar dengan permainan lampu untuk membuat bentuk makhluk raksasa yang misterius.</p> <p>Alternatif 2: Pertunjukan dikemas dalam bentuk wayang (Puppet shadow) dengan membuat boneka wayang dari kertas karton.</p>
<p>BAYANGAN BINATANG PURBA BERGERAK-GERAK MELEPASKAN DIRI TAPI SIA-SIA. LAYAR BERGERAK-GERAK MAU MENOLONG TELOR YANG TERGANTUNG, TAPI TAK SANGGUP. KADANG MEMEGANG TAPI TERLEPAS LAGI. TELOR PUN BERAYUN-AYUN.</p>	<p>Sosok bayangan Binatang Purba digambarkan dengan memanfaatkan layar.</p>	<p>Alternatif 1: Pertunjukan dikemas dalam bentuk komposisi gerak untuk menggambarkan tokoh Binatang Purba</p> <p>Alternatif 2: Pertunjukan dikemas teater tutur. Penutur menggunakan alat peraga untuk menggambarkan tokoh-tokohnya.</p>

Kegiatan Penutup

Refleksi

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

C. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

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

Jelajah Gaya Pertunjukan 1

Materi: Lembar Kerja Peserta didik

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

Jelajah Gaya Pertunjukan 2

Materi: Lembar Kerja Peserta Didik

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

D. Lembar Kegiatan Peserta Didik

MENGIDENTIFIKASI ELEMEN PERTUNJUKAN

Nama Peserta didik : _____

Tanggal : _____

Deskripsikan elemen-elemen dalam pertunjukan yang kalian tonton.

JUDUL PERTUNJUKAN	DESKRIPSI ELEMEN PERTUNJUKAN

IDENTIFIKASI ELEMEN PERTUNJUKAN

Nama Peserta Didik : _____

Tanggal : _____

Judul Pertunjukan	Elemen Pertunjukan			Impresi/ tanggapan
	Permainan	Tata Visual (tata panggung, tata cahaya, tata busana, tata rias)	Tata Musik	

KEGIATAN 5:

Merancang Tata Pentas dan Tata Cahaya

Deskripsi singkat:

Dalam kegiatan ini, peserta didik belajar merancang tata pentas dan tata cahaya sesuai dengan gaya pertunjukan. Peserta didik belajar menyiapkan ruang pertunjukan dengan elemen-elemen yang menggambarkan tempat di mana peristiwa terjadi. Merancang tata cahaya memberi latihan kepada peserta didik pengaturan cahaya pada pertunjukan.

A. Persiapan Mengajar

- Membaca instruksi kegiatan secara cermat.
- Membaca referensi tentang tata panggung dan tata cahaya
- Siapkan peralatan yang dibutuhkan dalam proses merancang
- Siapkan langkah-langkah pembelajaran yang efektif memberikan pengetahuan dan keterampilan pada peserta didik.

B. Kegiatan Pembelajaran Pembukaan

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

Kegiatan Inti

Kegiatan ini akan memberi pengalaman kepada peserta didik untuk merancang tata pentas dan pencahayaan. Tata pentas dan tata cahaya merupakan elemen yang berhubungan dengan seni visual, untuk itu dibutuhkan kepekaan visual dan keterampilan dalam mengolah aspek-aspek visual. Pembelajaran akan efektif jika kelas dibagi menjadi kelompok yang terdiri dari 5 – 6 peserta didik. Kelompok-kelompok itu

akan dibagi menjadi dua, yaitu kelompok yang merancang tata panggung dan kelompok yang merancang tata cahaya. Awali dengan menawarkan kepada peserta didik untuk memilih merancang tata pentas atau tata cahaya. Bisa pula guru membagi secara acak, tetapi setiap kelompok dikoordinir oleh peserta didik yang berminat di bidang tata pentas atau tata cahaya.

1. Memilih Ruang Pertunjukan

Pertunjukan teater dapat digelar di berbagai ruang seperti halaman, ruang kelas, aula, atau taman. Bahkan sebuah gang dapat dijadikan ruang pertunjukan. Peserta didik dilatih untuk memilih ruang yang memiliki potensi dijadikan tempat pertunjukan.

Instruksi untuk Peserta Didik:

- Kegiatan ini dilakukan oleh kelompok yang membuat rancangan tata panggung.
- Cermati ruang-ruang yang terdapat di sekolah, mulai ruang interior maupun eksterior.
- Jika menemukan ruang yang cukup luas, cobalah pastikan ukuran ruang tersebut.
- Jika sekolah memiliki aula atau auditorium, maka ukurlah ruang tersebut.
- Jika sekolah memiliki ruang kelas yang cukup luas, ukurlah ruang kelas tersebut.
- Ukuran ruang yang sudah dicatat, bagilah menjadi dua. Pertama adalah ruang untuk permainan dan kedua adalah ruang untuk penonton.
- Jika mendapatkan ruang eksterior, misalnya taman atau halaman sekolah, maka cermatilah elemen apa saja yang terdapat di ruang tersebut. Adakah pohon besar yang rindang? Adakah bangku-bangku taman?
- Cermati baik-baik elemen-elemen itu dan bayangkan seandainya dijadikan ruang pertunjukan, adakah keindahannya?
- Siapkan kertas gambar dan gambarlah ruang tersebut!



Gambar 3.1 Halaman dapat dijadikan alternatif untuk ruang pertunjukan

2. Menginventarisasi Peralatan Pencahayaan

Kegiatan ini akan memberi pengalaman kepada peserta didik untuk memanfaatkan peralatan pencahayaan yang dimiliki sekolah. Jika sekolah tidak memiliki peralatan pencahayaan, maka peserta didik diberi pengalaman untuk memanfaatkan peralatan pencahayaan yang ada. Bagi sekolah yang memiliki peralatan pencahayaan atau memungkinkan untuk pengadaan melalui sewa, maka peserta didik dapat mengidentifikasi peralatan tersebut.

Instruksi:

- Kegiatan ini dilakukan oleh kelompok yang membuat rancangan tata tata cahaya.
- Jika sekolah tidak memiliki peralatan pencahayaan, maka lakukan inventarisasi lampu-lampu yang dimiliki oleh sekolah. Gunakan tabel A untuk melakukan kegiatan.
- Jika sekolah memiliki peralatan pencahayaan atau mampu mengadakan, maka lakukan kegiatan menggunakan tabel 16.

Tabel 16. Identifikasi peralatan pencahayaan

Spesifikasi Pencahayaan	Hasil Identifikasi	
	YA	TIDAK
Apakah sekolah memiliki inventaris lampu untuk penerangan?		
Apakah dari inventaris tersebut terdapat lampu yang mampu cahaya memfokus?		
Apabila memiliki lampu yang memfokus, apakah jumlahnya antara 5 -7?		
Apakah terdapat lampu yang memiliki warna? (misalnya lampu taman)		
Apakah lampu yang ada cahayanya menyebar?		
Jika hanya memiliki lampu dengan cahaya menyebar, apakah jumlahnya antara 7 - 8 lampu?		

Tabel 17. Identifikasi jenis-jenis lampu

Jenis-jenis lampu	Keterangan	
Berapa jumlah lampu floodlight?		
Berapa jumlah lampu PAR?		
Apakah lampu PAR jumlahnya lebih dari 6?		
Berapa jumlah lampu Fresnel?		
Berapa jumlah lampu elipsoidal?		
Berapa jumlah lampu zoom?		
Apakah ada lampu follow?		

3. Merancang Tata Pentas

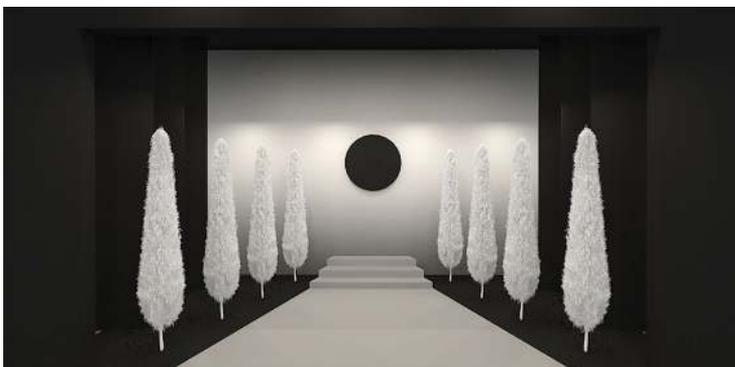
Kegiatan ini melatih peserta didik merancang pentas berdasarkan naskah lakon. Merancang akan memberi pengalaman peserta didik menciptakan rencana dalam bentuk gambar kerja.

Instruksi:

- Cermati teks bantu (*neben text*) yang terdapat dalam naskah lakon
- Identifikasi secara cermat gambaran latar tempat yang dibutuhkan
- Inventarisasi properti panggung yang dibutuhkan dan tuangkan dalam tabel 18.

Tabel 18. Identifikasi properti panggung

Teks bantu (<i>neben text</i>)	Properti Panggung	Keterangan
<p>TERANG BULAN. BINTANG-BINTANG BERKELAP-KELIP MEMENUHI ANGKASA. LAYAR PUTIH YANG MEMENUHI SELURUH PANGGUNG MULAI HIDUP. BERGERAK-GERAK, BERKERENYUT DIMAINKAN DARI BELAKANG. ANGKASA MENJADI RIMBA RAYA INDAH.</p> <p>ANAK-ANAK RAKSASA GIMBAL TERBANGUN DAN KELUAR BERMAIN-MAIN DI DEPAN LAYAR.</p>	<ol style="list-style-type: none">1. Pohon2. Layar3. Bulan	<p>Alternatif rancangan 1: Pohon dibuat dari bambu yang ditata sedemikian rupa. Diletakkan dibelakang layar sehingga tercipta bayang-bayang pohon. Bulan divisualisasikan dengan memanfaatkan cahaya yang ditembakkan pada layar. (<i>lihat contoh pada ilustrasi</i>)</p> <p>Alternatif rancangan 2: Pohon dibuat ranting-ranting yang digantung di bagian belakang panggung. Ranting ditata sedemikian rupa sehingga menggambarkan hutan lebat (<i>lihat contoh pada ilustrasi</i>)</p>



Gambar 3.2
Contoh rancangan
tata panggung
dalam bentuk
maket

Foto: Mega Sheli Bastiani

Kegiatan Penutup

Refleksi

Kegiatan diakhiri dengan mendiskusikan desain tata panggung masing-masing kelompok. Guru membuat pertanyaan-pertanyaan yang menantang untuk mengerucutnya gagasan menjadi lebih berkembang sekaligus realistis untuk diwujudkan.

C. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

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

Sumber Pencahayaan

Materi: Lembar Kegiatan Peserta didik

Pada aktivitas ini, peserta didik diminta untuk menginventarisasi sumber-sumber cahaya yang dapat dimanfaatkan untuk pertunjukan. Kegiatan ini melatih peserta didik agar dapat memanfaatkan sumber-sumber cahaya sebagai media ekspresi artistik.

Perlengkapan Pencahayaan

Materi: Lembar Kegiatan Peserta Didik

Pada aktivitas ini, peserta didik diminta untuk mengunjungi gedung pertunjukan yang memiliki peralatan pencahayaan. Peserta didik diminta untuk menginventarisasi peralatan pencahayaan. Kegiatan ini memberi pengetahuan kepada peserta didik tentang peralatan pencahayaan.

Ruang Pertunjukan Spesifik

Materi: Lembar Kegiatan Peserta Didik

Pada kegiatan ini, peserta didik diminta untuk melakukan inventarisasi ruang-ruang spesifik (*site-specific theatre*) yang pernah dimanfaatkan sebagai ruang pertunjukan. Peserta didik diminta berselancar di dunia maya untuk mendapatkan data-data penggunaan ruang tersebut.

D. Lembar Kegiatan Peserta Didik

MENGIDENTIFIKASI SUMBER CAHAYA

Nama Peserta didik : _____

Tanggal : _____

Deskripsikan elemen-elemen dalam pertunjukan yang kalian tonton.

Sumber Cahaya	Deskripsi Pemanfaatannya
Obor Obor merupakan sumber pencahayaan yang memanfaatkan api. Obor dibuat dari bambu dengan sumbu serta ruas bambu sebagai tempat penyimpanan minyak	Obor banyak dimanfaatkan oleh teater rakyat yang tersebar di Nusantara. Obor bisa ditempatkan di tengah-tengah arena pertunjukan sehingga menjadi pusat pencahayaan. Obor juga bisa ditempatkan di sekeliling ruang pertunjukan yang biasanya berbentuk arena. Teater-teater rakyat yang umumnya memanfaatkan obor adalah ketoprak lesung, randai, kecak, kentrung, dan sebagainya. (<i>contoh</i>)

PERLENGKAPAN PENCAHAYAAN

Nama Peserta Didik : _____
Tanggal : _____

Perlengkapan Pencahayaan	Keterangan
Sebutkan jenis-jenis lampu yang kalian dapatkan saat mengumpulkan data!	
Sebutkan peralatan untuk tempat pemasangan lampu!	
Sebutkan peralatan untuk mengatur intensitas cahaya!	
Sebutkan peralatan untuk mengatur bias cahaya pada lampu!	
Sebutkan media yang dipakai untuk memberi warna pada cahaya lampu!	
Sebutkan alat untuk menciptakan gambar silhouete yang dipasang pada lampu!	

RUANG PERTUNJUKAN SPESIFIK

Nama Peserta Didik : _____

Tanggal : _____

Ruang Pertunjukan Spesifik	Judul Karya
Pabrik Gula Colomadu yang tidak berfungsi	<i>Restospective Fabriek Fikr karya Sardono W. Kusumo (Contoh)</i>

KEGIATAN 6:

Merancang Tata Rias dan Tata Busana

Deskripsi singkat:

Dalam kegiatan ini, peserta didik belajar merancang tata rias dan tata busana sesuai dengan karakter tokoh. Peserta didik akan belajar merancang tata rias dan tata busana berdasarkan karakter tokoh. Kegiatan pembelajaran ini memberi keterampilan pada peserta didik untuk menganalisis wajah pemeran yang diubah menjadi wajah tokoh.

A. Persiapan Mengajar

- Membaca instruksi kegiatan secara cermat.
- Membaca referensi tentang tata rias dan tata busana
- Siapkan peralatan yang dibutuhkan dalam proses merancang
- Siapkan langkah-langkah pembelajaran yang efektif memberikan pengetahuan dan keterampilan pada peserta didik.

B. Kegiatan Pembelajaran

Pembukaan

Sahabat guru dapat mengawali kegiatan dengan menampilkan slide foto-foto tata rias dan tata busana teater, mulai dari teater tradisional sampai teater modern. Foto yang ditampilkan disesuaikan dengan naskah lakon yang akan dipentaskan. Selain itu tampilkan pula bentuk-bentuk desain tata rias dan tata busana sebagai acuan bagi peserta didik untuk merancang tata busana dan tata rias.

Kegiatan Inti

Kegiatan ini akan memberi pengalaman kepada peserta didik untuk merancang tata rias dan tata busana. Tata rias dan tata busana merupakan salah satu cara untuk memberi gambaran tentang karakter

tokoh. Pembelajaran akan efektif jika kelas dibagi menjadi kelompok yang terdiri dari 3 – 4. Setiap kelompok akan diberi tugas untuk merancang tata rias dan tata busana satu tokoh.

1. Merancang Tata Rias

Merancang tata rias pada prinsipnya adalah membuat perencanaan dalam bentuk gambar atau sketsa yang menggambarkan karakter tokoh. Tata rias diwujudkan dengan kosmetik untuk menciptakan karakter tokoh.

Instruksi:

- Kegiatan ini dilakukan berdasarkan analisis karakter tokoh.
- Tetapkan jenis tata rias sesuai dengan karakter tokoh.
- Awali dengan mendeskripsikan tokoh untuk mendapatkan gambaran yang menyeluruh.
- Lakukan identifikasi jenis tata rias dan tuangkan dalam tabel tata rias.
- Tentukan jenis tata rias yang akan dirancang dan tuangkan dalam tabel.
- Buatlah rancangan tata rias berdasarkan hasil identifikasi yang telah dilakukan. Tabel 19 merupakan contoh identifikasi tokoh untuk menentukan jenis tata rias.

Tabel 19. Contoh identifikasi tokoh untuk menentukan jenis tata rias

Judul Naskah	Tokoh	Identifikasi Tokoh	Jenis Tata Rias & Kosmetik
Peace karya Putu Wijaya	Raksasa Gimbal	Raksasa Gimbal adalah tokoh raksasa yang baik hati. Ia melindungi dan menyelamatkan telur dari ancaman Pemburu Jahat. Raksasa Gimbal digambarkan sebagai raksasa dengan mata bulat besar, tanpa taring, dengan rambut gimbal.	Tata rias fantasi yang akan diwujudkan dengan kosmetik <i>body painting</i> (contoh)
	Pemburu Jahat	Pemburu Jahat adalah tokoh yang serakah dan berniat menjual telur dinosaurus yang mahal harganya.	Tata rias karakter yang akan diwujudkan dengan kosmetik stage make-up (contoh)

2. Merancang Tata Busana

Merancang tata busana pada prinsipnya adalah membuat perencanaan dalam bentuk gambar atau sketsa busana yang menggambarkan karakter tokoh. Kegiatan merancang tata busana akan memberi keterampilan pada peserta didik untuk menciptakan busana

Instruksi:

- Kegiatan ini dilakukan berdasarkan analisis karakter tokoh
- Lakukan analisis terhadap ciri-ciri fisik tubuh tokoh
- Lakukan identifikasi tubuh pemeran untuk disesuaikan dengan ciri-ciri fisik tokoh

- Deskripsikan model tata busana yang akan dirancang
- Tentukan teknik penciptaan busana sesuai dengan kebutuhan rancangan
- Buatlah rancangan tata busana berdasarkan hasil identifikasi yang telah dilakukan. Tabel 20 merupakan contoh untuk mengidentifikasi ciri-ciri tubuh tokoh.

Tabel 20. Contoh identifikasi ciri-ciri tubuh tokoh

Judul Naskah	Tokoh	Ciri-ciri Tubuh Tokoh	Teknik
Peace karya Putu Wijaya	Raksasa Gimbal	Raksasa Gimbal adalah tokoh raksasa yang baik hati. Ia melindungi dan menyelamatkan telur dari ancaman Pemburu Jahat. Raksasa Gimbal digambarkan bertubuh gemuk cenderung bulat., pendek, dan tubuhnya bergoyang ketika lari	Teknik yang dipakai untuk membuat busana adalah teknik padu padan, yaitu teknik memadukan beberapa jenis busana, ukuran, dan bahan dengan karakter tebal bertekstur. <i>(contoh)</i>
	Pemburu Jahat	Pemburu Jahat adalah tokoh yang serakah dan berniat menjual telur dinosaurus yang mahal harganya. Bertubuh kurus jangkung.	Teknik yang dipakai adalah teknik produksi menggunakan bahan berkarakter keras. <i>(contoh)</i>

Kegiatan Penutup

Refleksi

Kegiatan diakhiri dengan mendiskusikan desain tata rias dan tata busana masing-masing kelompok. Guru membuat pertanyaan-pertanyaan yang memantik untuk mengerucutnya gagasan menjadi lebih berkembang sekaligus realistis untuk diwujudkan.

C. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

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

Bank Tata Rias

Materi: Lembar Kegiatan Peserta Didik

Pada aktivitas ini, peserta didik diminta untuk mengumpulkan foto berbagai jenis tata rias, mulai dari tata rias korektif, tata rias tokoh, tata rias karakter, dan tata rias fantasi. Carilah informasi atau bacalah buku referensi yang menjelaskan jenis-jenis tata rias tersebut. Kegiatan ini memberi wawasan tentang beragam jenis tata rias.

Padu Padan Busana

Materi: Lembar Kegiatan Peserta Didik

Pada aktivitas ini, peserta didik diminta untuk mengumpulkan beberapa model tata busana dan melatih membuat padu pada busana tersebut. Kegiatan ini melatih kreativitas peserta didik.

D. Lembar Kegiatan Peserta Didik

BANK TATA RIAS

Nama Peserta Didik : _____

Tanggal : _____

Cantumkan foto-foto tata rias sesuai dengan jenisnya!

Jenis Tata Rias	Foto-foto Tata Rias		
Tata Rias Korektif			
Tata Rias Karakter			
Tata Rias Tokoh			
Tata Rias Fantasi			

PADU PADAN BUSANA

Nama Peserta Didik : _____

Tanggal : _____

Padu padan model busana	Padu padan warna busana

KEGIATAN 7:

Mempresentasikan Rancangan

Deskripsi singkat:

Dalam kegiatan ini, peserta didik telah menyelesaikan rancangannya dan belajar mempresentasikan rancangannya. Peserta didik berlatih mempresentasikan secara sistematis, jelas, dan membuat argumentasi.

A. Persiapan Mengajar

- Membaca instruksi kegiatan secara cermat.
- Siapkan peralatan yang dibutuhkan dalam mempresentasikan rancangan. Peralatan yang dibutuhkan bisa berupa papan tulis, media gambar, layar, dan LCD.
- Siapkan langkah-langkah pembelajaran yang efektif memberikan pengetahuan dan keterampilan pada peserta didik.

B. Kegiatan Pembelajaran

Pembukaan

Sahabat guru dapat mengawali kegiatan dengan menunjukkan beberapa contoh rancangan. Baik dalam bentuk konsep tertulis, deskripsi, gambar, atau video. Kegiatan pembukaan ini untuk memberi wawasan tentang rancangan dalam teater.

Kegiatan Inti

Kegiatan ini akan memberi pengalaman kepada peserta didik untuk mempresentasikan hasil rancangan. Peserta didik dilatih memiliki kepercayaan diri, kemampuan menghubungkan rancangan dengan implementasi, dan kemampuan membangun argumentasi. Presentasi bisa diawali dari pilihan gaya pertunjukan, rancangan tata pentas dan tata cahaya, rancangan tata rias dan tata cahaya. Guru bisa membantu

peserta didik untuk langkah-langkah dalam presentasi. Dalam presentasi memuat hal-hal berikut.

- a. Deskripsi singkat
- b. Gambar/sketsa/ pola lantai/aransemen sederhana
- c. Argumentasi singkat

Guru memberi waktu kepada peserta didik yang lain untuk memberikan masukan, catatan, atau kritikan.

Kegiatan Penutup

Refleksi

Kegiatan diakhiri dengan mendiskusikan rancangan yang telah dipresentasikan. Guru bisa memantik dengan pertanyaan-pertanyaan sederhana. Prinsip dari sebuah rancangan adalah menggambarkan gagasan secara sederhana dan mampu diimplementasikan.

Kegiatan Pembelajaran Alternatif

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

Album Rancangan Tata Panggung

Materi: Lembar Kegiatan Peserta Didik

Pada aktivitas ini, peserta didik diminta untuk mengumpulkan foto-foto rancangan tata panggung dengan implementasinya dalam pertunjukan. Foto-foto dikemas dalam satu album sederhana.

Album Rancangan Tata Rias dan Tata Busana

Materi: Lembar Kegiatan Peserta Didik

Pada aktivitas ini, peserta didik diminta untuk mengumpulkan foto-foto rancangan tata rias dan tata busana dengan implementasinya dalam pertunjukan. Foto-foto dikemas dalam satu album sederhana.

C. Lembar Kegiatan Peserta Didik

ALBUM TATA PANGGUNG

Nama Peserta Didik : _____

Tanggal : _____

Sebelum dikemas dalam album, inventarisasi foto-foto yang sudah dikumpulkan dalam tabel berikut. Sebutkan sumber foto-foto yang didapat.

Rancangan	Foto	Sumber

ALBUM TATA RIAS DAN TATA BUSANA

Nama Peserta Didik : _____

Tanggal : _____

Sebelum dikemas dalam album, inventarisasi foto-foto yang sudah dikumpulkan dalam tabel berikut. Sebutkan sumber foto-foto yang didapat.

Rancangan	Foto	Sumber

ASESMEN

Berikut adalah daftar penilaian yang dilakukan sepanjang Unit 1 untuk digunakan sebagai referensi.

A. Skala Dikotomi

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

Tabel Observasi					
Peserta didik	Indikator				Catatan
	Mampu menganalisis alur cerita	Mampu menganalisis penokohan	Mampu menganalisis elemen pertunjukan	Mampu mendeskripsikan hasil analisis	
Peserta didik 1	YA	YA	TIDAK	TIDAK	Belum mampu menstrukturkan tulisan
Peserta didik 2	YA	YA	YA	YA	Bagus dalam melakukan analisis
Peserta didik 3	YA	YA	YA	TIDAK	Mampu menganalisis tapi belum mampu menuangkan
dst					

B. Catatan Anekdotal

Catatan anekdotal digunakan untuk mencatat pencapaian khusus pada saat peserta didik mengerjakan tugas-tugas praktik. Misalnya pada saat membuat rancangan tata panggung, tata cahaya, tata busana, atau tata rias.

Nama Peserta didik	Catatan
Peserta didik 1	Terlihat memiliki kepekaan visual saat mengamati objek dan menuangkan ke dalam gambar. Memiliki keterampilan membuat sketsa dengan bagus. Peserta didik ini memiliki kelemahan dalam hal mengkomposisikan warna.
Peserta didik 2	Terlihat tidak serius dalam proses membuat rancangan. Peserta didik ini minatnya lebih sebagai aktor sehingga kurang merespon jika belajar tata visual.
Peserta didik 3	

C. Rubrik

Rubrik digunakan untuk menilai hasil presentasi dan hasil rancangan tata pentas, tata cahaya, tata busana, dan tata rias. Tingkat Pencapaian dikategorikan menjadi 3 predikat, yaitu: “Mulai Berkembang”, “Berkembang”, dan “Sangat Berkembang”

TP		
Mulai Berkembang (40 – 60)	Berkembang (61 – 80)	Sangat Berkembang (81 – 100)
<ul style="list-style-type: none"> • Belum bisa mengidentifikasi rancangan sesuai kebutuhan naskah lakon • Belum bisa mengembangkan gagasan untuk rancangan • Kesulitan untuk menuangkan gagasan dalam bentuk gambar 	<ul style="list-style-type: none"> • Mulai bisa mengidentifikasi rancangan sesuai kebutuhan naskah lakon • Mulai bisa mengembangkan gagasan untuk rancangan • Mampu menuangkan gagasan dalam bentuk gambar 	<ul style="list-style-type: none"> • Mampu mengidentifikasi rancangan sesuai kebutuhan naskah lakon dengan akurat • Mampu mengembangkan gagasan secara kreatif untuk rancangan

TP		
Mulai Berkembang (40 – 60)	Berkembang (61 – 80)	Sangat Berkembang (81 – 100)
<ul style="list-style-type: none"> • Belum mengerti langkah-langkah dalam membuat rancangan • Kesulitan memahami dan memadukan gagasan peserta didik lain dalam rancangan • Kesulitan memberikan gagasan dan mengembangkan gagasan peserta didik lain 	<ul style="list-style-type: none"> • Mulai bisa memahami langkah-langkah dalam merancang • Mulai bisa memahami dan memadukan gagasan peserta didik lain dalam rancangan • Mulai bisa memberikan gagasan dan mengembangkan gagasan peserta didik lain 	<ul style="list-style-type: none"> • Mampu menuangkan gagasan dalam bentuk gambar dengan perbandingan yang tepat • Mampu memahami langkah-langkah dalam merancang • Mampu memahami dan memadukan gagasan peserta didik lain dalam rancangan • Mampu memberikan gagasan dan mengembangkan gagasan peserta didik lain secara kreatif

Penjelasan langkah penentuan Rentang Predikat

No	Langkah	Penerapan
1	Menentukan KKM untuk pembelajaran Seni Teater Kelas 9 Penentuan KKM disesuaikan dengan kebijakan sekolah tanpa bertentangan dengan Pedoman Penentuan KKM yang berlaku.	Misalnya: 60
2	Menentukan panjang interval untuk setiap dengan rumus: Panjang Interval = $\frac{\text{Nilai maksimum-KKM}}{\text{Jumlah Predikat} - 1}$	

Drama Musikal

Film *Laskar Pelangi* yang bercerita tentang perjuangan anak-anak sekolah dasar di Desa Gantung, Kabupaten Gantung, Belitung Timur yang berjuang dalam keterbatasan untuk mencapai cita-cita. Gedung sekolah yang hampir roboh, fasilitas apa adanya, dan jumlah peserta didik yang hanya sepuluh tidak menyurutkan Bu Muslimah untuk memberi semangat dan memberi yang terbaik kepada peserta didik. Film ini menceritakan petualangan sepuluh peserta didik untuk mencapai cita-citanya.

Film *Laskar Pelangi* diangkat dari novel karya Andrea Hirata merupakan film musikal yang berhasil memikat penonton dan sukses di pasaran. Berikutnya film ini diangkat menjadi pertunjukan drama musikal di panggung dan mencapai sukses yang sama. Drama musikal *Laskar Pelangi* tetap tampil apik, walaupun dikemas dengan media panggung.

Apakah kalian tertarik dengan drama musikal? Apa yang dimaksud dengan drama musikal? Bagaimana cara membuat pertunjukan drama musikal?

Drama musikal adalah drama yang sebagian besar dialognya dinyanyikan. Keindahan drama musikal, salah satunya, ditentukan oleh keindahan lagu-lagu yang ditampilkan dalam pertunjukan. Selain itu, para pemain idealnya memiliki kemampuan menyanyi. Drama musikal sering pula diperkaya dengan tari atau gerak-gerak rampak. Perpaduan antara dialog, gerak, nyanyian, musik, dan tari menjadi daya pikat drama musikal.

Refleksi Guru

- Apakah saya bisa mengendalikan kelas dengan baik?
- Apakah saya merasakan kondisi yang nyaman dan bersemangat ketika menjalankan kegiatan?
- Apakah peserta didik dapat mengikuti kegiatan dengan baik?
- Apakah aktivitas peserta didik selama kegiatan dapat saya identifikasi dengan baik?
- Apakah ada peserta didik yang membutuhkan pendekatan khusus selama kegiatan?
- Bagaimana saya memperkaya kegiatan berikutnya berdasarkan pengalaman pembelajaran di unit ini?

DAFTAR REFERENSI BACAAN

- Boal, Augusto. 2002. *Games for Actors and Non-Actors*. USA and Canada: Routledge
- Edward, Braun. 1990. *The Director and The Stage, From Naturalism to Grotowski*, London: Matheun Drama.
- Harrop, John & Sabin R. Epstein. (1990), *Acting With Style*, Prentice Hall, Englewood C'iffs, New Jersey.
- Hawkins, Alma M. 2003. *Bergerak Menurut Kata Hati*. Jakarta: Ford Foundation dan Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia
- McAuley, Gay. 2002. *Space in Performance Making Meaning in The Theatre*. America: The University of Michigan Press.
- Spolin, Viola. 1986. *Theater Games for the Classroom, a Teacher's Handbook*. Illionis: Northwestern University Press.

Mengenal Sutradara

Sutradara adalah seorang yang memimpin, mengatur, mengarahkan, melatih pemain, dan memadukan seluruh elemen dalam pertunjukan. Gagasan tentang gaya pertunjukan ditentukan oleh sutradara berdasarkan naskah dan ide-ide kreatifnya. Sutradara ibaratnya adalah seorang dirijen dalam sebuah orkestra yang mengelola dan menentukan kualitas pertunjukan.

Langkah Kerja Seorang Sutradara

Seorang sutradara memiliki tugas pokok dalam sebuah proses pertunjukan teater, yaitu:

1. Memilih Naskah
2. Menganalisis naskah
3. Menentukan bentuk dan gaya pertunjukan
4. Merancang audisi dan memilih pemain
5. Mengadakan pelatihan
6. Mengarahkan permainan
7. Menyatukan elemen-elemen pertunjukan

Syarat yang harus dimiliki sebagai seorang sutradara:

1. Memiliki jiwa kepemimpinan
2. Menguasai aspek-aspek permainan dan keaktoran
3. Memiliki pengetahuan yang luas tentang teater dan seni pada umumnya
4. Memiliki sense visual
5. Memiliki sense auditif
6. Mampu mengarahkan permainan
7. Memiliki gagasan-gagasan kreatif

Jalinan antara Alur Cerita, Tema, dan Perwatakan

Tiga unsur penting yang menentukan kualitas naskah lakon adalah tema, alur cerita, dan penokohan. Tema adalah gagasan dasar yang membangun naskah lakon. Tema dikembangkan menjadi alur cerita dan melahirkan karakter-karakter tokoh yang turut menggerakkan alur cerita. Karya-karya besar selalu menyajikan cerita yang memikat pembaca atau penonton. Karya-karya besar bahkan mampu melintasi zaman untuk selalu dibaca dan dipentaskan. Karya-karya William Shakespeare seperti *Romeo Julia*, *Hamlet*, *King Lear*, *Machbeth*, dsb, sampai saat ini masih digemari oleh pembaca dan penonton.

Kekuatan alur cerita, salah satunya, dapat disimak pada lakon *King Lear* karya William Shakespeare. Dikisahkan, King Lear hendak membagi kerajaannya kepada ketiga putrinya, Goneril, Regan, dan Cordelia. King Lear menyatakan kepada ketiga putrinya bahwa siapa di antara bertiganya yang mampu mengungkapkan rasa cinta yang besar kepadanya, maka dialah yang akan mendapatkan bagian yang besar dari kerajaan. Dua putrinya berlomba-lomba merangkai kata yang indah untuk menunjukkan kecintaannya kepada Lear.

Akan tetapi, Cordelia, putri bungsunya tak mampu berucap apa pun. Baginya, cinta dan bakti kepada orang tua tak bisa diungkapkan dengan kata-kata. Murkalah Lear kepada Cordelia. Cordelia tidak mendapatkan warisan apa pun dan diusir pergi. Lear memberikan kerajaannya kepada Goneril dan Regan. Lear hanya minta tiga hal yaitu minta seratus pengawal, tetap dipanggil raja, dan ingin tinggal di kastil. Apa yang terjadi berikutnya? Setelah mendapatkan warisan kerajaan, Goneril dan Regan justru mengusir ayahnya. Lear pergi ditemani seorang penghibur yang setia. Raja Lear menjadi kurang waras dan baru menyadari kesalahan yang diperbuatnya.

Ringkasan cerita lakon *King Lear* tersebut menunjukkan sebuah alur yang tragis tentang seorang raja yang salah memaknai cinta anak kepada orang tua. Lear yang memiliki kekuasaan, memberikan kekuasaan kepada anaknya, diusir, dan akhirnya kehilangan kewarasannya. Dari

cerita yang menarik ini juga melahirkan karakter tokoh Raja Lear yang kompleks. Demikian juga tokoh-tokoh lain, seperti Goneril dan Regan yang haus kekuasaan dan tega menyingkirkan anaknya. Sisi lain digambarkan, tokoh Cordelia yang diusir oleh ayahnya justru menunjukkan baktinya kepada orang tua.

Lakon King Lear menunjukkan bahwa alur ceritanya yang memikat memiliki ide dasar atau tema yang menarik tentang cinta kasih, kekuasaan, dan ambisi manusia. Lakon seperti King Lear ini menjadi permasalahan yang selalu aktual dengan zaman. Pembaca atau penonton seolah dihadapkan dengan potret hidup manusia yang penuh dengan problem kemanusiaan. Lakon semacam *King Lear* memiliki potensi menghasilkan pertunjukan yang menarik.

Contoh lain dari alur cerita yang menarik dapat ditemukan pada lakon *Mahkamah* karya Asrul Sani. *Mahkamah* berkisah tentang Saiful Bahri yang dihadapkan pada permasalahan masa lalu yang terus menghantuinya dan permasalahan perebutan kekuasaan di kantornya. Pada masa lalu, Saiful Bahri pernah menjatuhkan hukuman mati pada sahabatnya sendiri di masa perjuangan. Keputusan itu sangat menggungunya. Ia memutuskan hukuman mati kepada Anwar sahabatnya karena sikap profesionalnya sebagai komandan atau persaingan cinta untuk mendapatkan Murni.

Lakon *Mahkamah* diawali dengan dengan cerita tentang Saiful Bahri yang sakit. Pikirannya dihantui masa lalu, sementara staf-staf di kantornya sibuk membuat intrik-intrik perebutan pimpinan di kantor. Stafnya merancang berbagai strategi agar dapat menggantikan posisi Saiful Bahri sebagai pimpinan. Sementara Saiful Bahri sudah ditunggu tokoh dua bernama Citra yang tak kasat mata. Tokoh Citra sebagai malaikat yang hendak mengambil nyawa Saiful Bahri. Dalam kondisi sakit inilah stafnya di kantor datang berkunjung dengan tujuan mencari simpati dan menjatuhkan yang lain demi jabatan. Sementara, Saiful Bahri dalam keadaan antara sadar dan tidak dihadapkan pada sidang hati nurani. Pada bagian ini, Saiful Bahri menghadapi tuduhan tentang keputusan menghukum mati sahabatnya memiliki motif persaingan

cinta. Demikianlah, *Mahkamah* karya Asrul Sani memiliki cerita yang menarik dan idiom pemanggungan yang memadukan antara realitas dengan dunia pikiran yang divisualisasikan melalui sidang pengadilan.

Dalam *Mahkamah* dapat dilihat bagaimana alur cerita didasari oleh tema tentang menemukan kebenaran hati nurani. Tema dan alur yang menarik ini melahirkan watak-watak tokoh yang kompleks pula. Saiful Bahri, pejuang yang tidak disangsikan lagi jasa terhadap bangsa dan negara, memiliki sisi gelap yang menghantui hidupnya menjelang ajal. Istrinya, Murni, menemani dengan setia detik-detik menjelang suaminya dijemput dua malaikat maut. Sisi lain, lakon ini menunjukkan watak-watak culas, penjilat, haus kekuasaan, dan licik sebagaimana tergambar pada beberapa staf Saiful Bahri yang menginginkan menjadi pimpinan di kantor koperasi yang didirikan tidak semata-mata untuk kepentingan profit.

Dua naskah lakon *King Lear* dan *Mahkamah* menunjukkan kaitan yang erat antara alur cerita, tema, dan penokohan dalam membentuk kualitas naskah. Alur cerita yang memiliki kualitas dramatik dibangun dari ide cerita dengan nilai-nilai kemanusiaan di dalamnya yang pada akhirnya melahirkan watak-watak tokoh yang kompleks.

REFERENSI BACAAN PESERTA DIDIK

- Anirun, Suyatna. 2002. *Menjadi Sutradara*. Bandung: PT. Reka Media Multi Prakasa
- Mulyono, FX.Tri. 2001. *Bermain adalah Duniaku Kumpulan Permainan untuk Dinamika Kelompok*. Surabaya: PLAN Internasional
- Rendra. 2013. *Seni Drama untuk Remaja*. Jakarta: Pustaka Jaya
- Riantiarno, Nano. 2011. *Kitab Teater Tanya Jawab Seputar Seni Pertunjukan*. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Tambajong, Japi. 1981. *Dasar-dasar Dramaturgi*. Bandung: Pustaka Prima

REFERENSI BACAAN GURU

- Anirun, Suyatna.1998. *Menjadi Aktor*. Bandung: PT. Reka Media Multi Prakarsa
- Harrop, John & Sabin R. Epstein. (1990), *Acting With Style*, Prentice Hall, Englewood C'iffs, New Jersey.
- Mulyono, FX.Tri. 2001. *Bermain adalah Duniaku Kumpulan Permainan untuk Dinamika Kelompok*. Surabaya: PLAN Internasional
- Rendra. 2013. *Seni Drama untuk Remaja*. Jakarta: Pustaka Jaya
- Riantiarno, Nano. 2011. *Kitab Teater Tanya Jawab Seputar Seni Pertunjukan*. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Stanislavski, Constantin.1984. *Persiapan Seorang Aktor*. Jakarta: Pustaka Jaya
- Tambajong, Japi. 1981. *Dasar-dasar Dramaturgi*. Bandung: Pustaka Prima



Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi
Republik Indonesia, 2022
Buku Panduan Guru Seni Teater
untuk SMP/MTs Kelas IX
Penulis : Nanang Arisona & Ignatius Karyono
ISBN : 978-602-244-606-4 (jil. 3)

UNIT 4

Memproduksi Pertunjukan Teater

ALOKASI WAKTU

Total per Unit 16 jam pelajaran (JP)
8 pertemuan (selanjutnya disebut kegiatan)
1 kegiatan = 2 jam pelajaran (2 x 40 menit)

TUJUAN PEMBELAJARAN

- A.1.1 Menyusun tim produksi dan tim artistik
- B.1.1 Mengatur dan mengarahkan permainan
- C.1.1 Menemukan dan mengenali kelebihan dan kekurangan rancangan
- D.1.1 Menciptakan tata artistik berdasarkan rancangan
- D.1.2 Menciptakan tata musik sesuai adegan
- E.1.1 Menampilkan pertunjukan
- E.1.2 Semua Profil Pelajar Pancasila tercapai

DESKRIPSI UNIT

Dalam Unit 4, peserta didik akan belajar memproduksi pertunjukan teater berdasarkan hasil analisis dan rancangan pertunjukan. Memproduksi pertunjukan teater diawali dari membentuk tim produksi dan tim artistik, mengatur permainan, membuat tata artistik, membuat iringan musik, merangkaikan elemen-elemen pertunjukan, dan menampilkan pertunjukan. Capaian akhir unit ini adalah peserta didik mampu menampilkan pertunjukan teater. Pembelajaran dalam unit ini diharapkan mampu memberikan pengalaman kepada peserta didik dalam memproduksi pertunjukan teater.

KEGIATAN 1 :

Menyusun Tim Produksi dan Tim Artistik

Deskripsi singkat:

Pada kegiatan 1, peserta didik akan membentuk tim produksi dan tim artistik. Tim produksi mengelola penyelenggaraan pertunjukan, sedangkan tim artistik menyiapkan pertunjukan. Peserta didik akan dilatih menyusun tim produksi dan memilih tim artistik.

A. Persiapan Mengajar

- Pelajari manajemen penyelenggaraan pertunjukan
- Siapkan materi dan media yang dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran.
- Bacakan kembali kesepakatan kelas untuk memastikan proses pembelajaran berjalan secara kondusif.

B. Kegiatan Pembelajaran

Pembukaan

Sahabat guru dapat mengawali kegiatan dengan memperhatikan minat peserta didik terhadap bidang-bidang dalam teater. Bagikan kartu yang berisi jabatan dalam tim produksi, mintalah peserta didik untuk memberi tanda jabatan yang diinginkan. Tanamkan pada peserta didik kegiatan memproduksi teater membutuhkan kerjasama, saling menghargai, dan saling melengkapi kekurangan yang lain.

Kegiatan Inti

Sebelum memulai kegiatan, peserta didik dijelaskan tentang dua devisi dalam memproduksi pertunjukan teater. Pertama adalah devisi yang mena-ngani tata kelola dan devisi yang menyiapkan pertunjukan.

1. Menyusun Tim Produksi

Kegiatan ini diawali dengan menghimpun peserta didik yang berminat di bidang keproduksiian atau tim pelaksana. Bidang keproduksiian menghimpun peserta didik yang berminat pada bidang manajemen. Peserta didik berdiskusi menentukan jabatan dalam bidang keproduksiian. Sahabat guru mendampingi peserta didik untuk menentukan pimpinan produksi, sekretaris, bendahara, publikasi, perlengkapan, dsb. Jabatan-jabatan dalam bidang keproduksiian menyesuaikan dengan kebutuhan pertunjukan. Tabel 21 memuat jabatan yang dibutuhkan dalam tim produksi.

Tabel 21. Susunan tim produksi

No	Jabatan	Nama
1	Pimpinan Produksi/ Ketua Panitia	
2	Sekretaris	
3	Bendahara	
4	Publikasi	
5	Akomodasi dan Transpotasi	
6	Perlengkapan	

2. Menyusun Bidang Artistik

Kegiatan ini diawali dengan menghimpun peserta didik yang berminat di bidang artistik yang akan menyiapkan materi pertunjukan. Bidang artistik terdiri dari sutradara, pemain, penata pentas, penata cahaya, penata busana, penata rias, dan manajer panggung. Peserta didik berdiskusi menentukan jabatan dalam bidang keproduksiian. Tabel 22 memuat jabatan yang dibutuhkan dalam tim produksi.

Tabel 22. Susunan tim artistik

No	Jabatan	Nama
1	Sutradara	
2	Asisten sutradara	
3	Penata pentas	
4	Penata cahaya	
5	Penata busana	
6	Penata Rias	
7	Manajer panggung	

3. Audisi Pemilihan Peran

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

4. Reading Pemilihan Peran

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

5. Memilih penata artistik

Kegiatan ini untuk menentukan peserta didik yang akan menjadi penata pentas, penata cahaya, penata busana, dan penata rias. Guru mencari informasi tentang peserta didik yang memiliki bakat di bidang seni rupa. Nama-nama peserta didik dicatat dan diminta untuk membuat gambar atau sketsa.

Kegiatan Penutup

Refleksi

Kegiatan dapat ditutup dengan mengajak peserta didik duduk bersama dalam satu lingkaran. Jelaskan kepada peserta didik, bahwa semua jabatan memiliki kontribusi yang penting untuk mewujudkan pertunjukan yang baik.

Guru bisa mengajukan pertanyaan-pertanyaan berikut.

- Bagaimana perasaan kalian setelah menerima tanggung jawab dalam tim produksi dan tim artistik?
- Apakah kalian mengerti tugas-tugas yang akan dijalankan?
- Apakah kalian mengetahui langkah-langkah kerja yang akan dijalankan?

C. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

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

Anjagsana 1

Materi: Lembar Kerja Peserta Didik

Pada aktivitas ini, peserta didik mencari informasi dan menghubungi orang yang memiliki pengalaman dalam bidang keproduksian. Peserta didik mencari informasi tentang tugas yang harus dijalankan dalam keproduksian.

Layar Audisi

Materi: Lembar Kerja Peserta Didik

Pada aktivitas ini, peserta didik mencari informasi tentang audisi yang dise-lenggarakan oleh rumah produksi (*production house*). Peserta didik bisa mencari konten tentang audisi peran di *youtube*. Buatlah catatan hal-hal yang harus disiapkan sebelum melakukan audisi.

D. Lembar Kerja Peserta Didik

ANJANGSANA

Nama Peserta Didik : _____

Tanggal : _____

Carilah informasi tentang orang yang kompeten di bidang keproduksiian. Misalnya pimpinan produksi, sekretaris atau bendahara. Lakukan wawancara untuk mendapatkan pengetahuan, wawasan, dan pengalaman tentang keproduksiian.

Nama dan Jabatan	Deskripsi Hasil Wawancara
Ratna Riantiarno, pimpinan produksi teater Koma dalam pertunjukan Opera Primadona	Hal penting yang harus dilakukan seorang pimpinan produksi adalah perencanaan yang matang dan menarik minat penonton. Perencanaan yang matang adalah salah satu kunci sukses dalam produksi. Penonton haruslah menjadi prioritas. Tanpa penonton teater tidak akan bertahan di masyarakat. (<i>contoh</i>)

LAYAR AUDISI

Nama Peserta Didik : _____

Tanggal : _____

Carilah informasi tentang audisi yang diselenggarakan oleh rumah produksi (*production house*). Buatlah catatan tentang hal-hal yang perlu disiapkan dalam melakukan audisi.

Catatan Persiapan Audisi

KEGIATAN 2 :

Melatih Dialog

Deskripsi singkat:

Dalam kegiatan 2, peserta didik akan menjalani proses latihan di bawah arahan sutradara. Proses latihan diawali dengan reading naskah. Reading melatih peserta didik menghayati dialog tokoh melalui teknik membaca. Dalam reading peserta didik berlatih teknik mengucapkan dialog sesuai karakter tokoh.

A. Persiapan Mengajar

- Pelajari teknik dasar penyutradaraan.
- Siapkan materi dan media yang dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran.
- Bacakan kembali kesepakatan kelas untuk memastikan proses pembelajaran berjalan secara kondusif.

B. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan Pembuka

Sahabat guru dapat mengawali kegiatan pembuka dengan meminta peserta didik untuk berlatih dialog. Dua bentuk latihan berikut dapat dijadikan alternatif.

a. Pengucapan

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

b. Dialog Berbisik

Kegiatan ini merupakan lanjutan dari latihan sebelumnya untuk melatih artikulasi dialog. Peserta didik membaca koran dengan berbisik.

Vokal dan konsonan dalam setiap kata diucapkan jelas. Pengucapan vokal dan konsonan dalam kalimat diucapkan sejelas-jelasnya walaupun dengan cara berbisik. Pemenggalan kata dalam setiap kalimat diucapkan dengan tepat.

Kegiatan Inti

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

1. Membaca Tanpa Emosi

Kegiatan ini melatih peserta didik menemukan pemenggalan kata dan kalimat dalam dialog secara tepat. Kegiatan ini juga melatih peserta didik mengucapkan dialog secara tepat sekaligus menumbuhkan emosi secara alamiah.

Instruksi untuk Peserta Didik:

- Duduklah melingkar dengan rileks dan tenang.
- Cermati kembali naskah lakon, terutama dialog-dialog tokoh
- Bacalah dialog sesuai dengan tokoh yang kalian perankan. Bacalah dengan memerhatikan pemenggalan kata dan kalimat dalam dialog.
- Bacalah tanpa ekspresi emosi.
- Dengarkan secermat mungkin ketika teman kalian membaca dialog tokoh yang dimainkan.
- Camkan dengan baik, jangan melibatkan emosi saat membaca.

2. Menumbuhkan Emosi

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

Instruksi untuk Peserta Didik:

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



Gambar 4.1 Berlatih menumbuhkan emosi melalui dialog

3. Mengembangkan Emosi

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

Instruksi untuk Peserta Didik:

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

4. Mengendalikan Emosi

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

Instruksi untuk Peserta Didik:

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

Kegiatan Penutup

Refleksi

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

C. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

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

Menghafal Naskah

Materi: Lembar Kerja Peserta Didik

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

Cermin Dialog

Materi: Lembar Kerja Peserta Didik

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

D. Lembar Kerja Peserta Didik

MENGHAFAL NASKAH

Nama Peserta Didik : _____

Tanggal : _____

Letakkan naskah dan ucapkan dialog tokoh yang kalian mainkan. Mintalah temanmu untuk mengingatkan dengan mengucapkan *cue* dialog. Lakukan kerjasama dengan teman kalian. Mintalah pendapat teman kalian dan catatlah saran dan kritik yang diberikan.

Catatan Persiapan Audisi

JUMPA SUTRADARA

Nama Peserta Didik : _____

Tanggal : _____

Rekamlah dialog tokoh yang kalian perankan. Setelah direkam, putar kembali untuk membantu menghafalkan dan mencatat kekurangan dialog yang kalian ucapkan. Perdengarkan rekaman dialog kalian pada orang tua, saudara atau sahabat. Mintalah pendapat mereka sebagai bentuk apresiasi.

Pendapat Pribadi	Pendapat Orang Tua/Saudara

KEGIATAN 3 :

Mengatur Blocking

Deskripsi singkat:

Dalam kegiatan 3, peserta didik berlatih mengatur posisi, gerak, perpindahan, dan membuat komposisi permainan. Peserta didik berlatih menguasai ruang permainan sehingga tercipta suatu komposisi permainan yang indah dan memiliki kualitas dramatik.

A. Persiapan Mengajar

- Pelajari teknik dasar penyutradaraan.
- Siapkan materi dan media yang dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran.
- Pastikan setiap peserta didik telah menguasai dialog dengan baik.

B. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan Pembuka

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

a. Eksplorasi Dialog

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

b. Eksplorasi Ruang

Kegiatan ini merupakan lanjutan dari latihan sebelumnya untuk melatih dialog dan gerak dengan mengeksplorasi ruang. Eksplorasi ruang dilakukan dengan cara menempatkan diri di berbagai titik ruang. Mencoba melakukan perpindahan ruang dengan berbagai pola garis perpindahan.

dahan, seperti lurus, lengkung, zig-zag, melingkar, dsb. Peserta didik diminta pula untuk melakukan perpindahan dengan berbagai variasi, seperti cepat, sedang, pelan, sangat cepat, dsb.

Kegiatan Inti

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

1. Pola komposisi

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

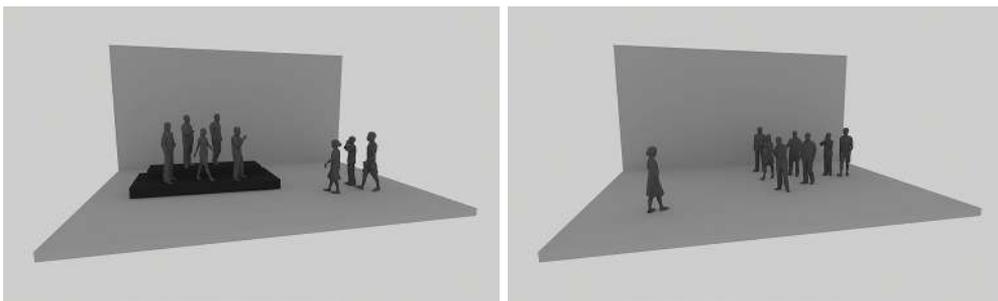
Instruksi untuk Peserta Didik:

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



Gambar 4.2 Pola komposisi simetris

Foto: Mega Sheli Bastiani



Gambar 4.3 Pola komposisi asimetris

Foto: Mega Sheli Bastiani

2. Komposisi Adegan Awal

Kegiatan ini melatih peserta didik untuk menciptakan komposisi adegan awal dari pertunjukan. Peserta didik berlatih menciptakan teknik muncul, pergerakan permainan, dan pola komposisi untuk adegan awal.

- Cobalah berbagai teknik muncul yang bisa kalian lakukan
- Tentukan teknik muncul sesuai kebutuhan adegan.
- Buatlah pola komposisi sesuai kebutuhan adegan
- Padukan teknik muncul, perpindahan posisi, dan pola komposisi dengan properti panggung
- Tetapkan teknik muncul, perpindahan posisi, dan pola komposisi.
- Ulangi komposisi adegan awal dan catat untuk pedoman latihan berikutnya
- Dokumentasikan pola komposisi yang telah ditetapkan

3. Komposisi Adegan Puncak

Kegiatan ini melatih peserta didik untuk menciptakan komposisi adegan puncak dari pertunjukan. Peserta didik berlatih menciptakan teknik muncul, pergerakan permainan, dan pola komposisi untuk adegan awal.

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

4. Komposisi Adegan Akhir

Kegiatan ini melatih peserta didik untuk menciptakan komposisi adegan akhir dari pertunjukan. Peserta didik berlatih menciptakan teknik muncul, pergerakan-an permainan, dan pola komposisi untuk adegan akhir.

- Cobalah ulangi komposisi adegan puncak yang telah dilatihkan sebelumnya
- Berdasarkan komposisi adegan puncak, lakukan eksplorasi untuk menentukan komposisi adegan puncak
- Gunakan komposisi-komposisi asimetris dengan pola perpindahan dengan garis lengkung
- Kurangi perpindahan dengan garis diagonal yang akan menimbulkan tegangan baru dalam adegan.
- Cermati komposisi adegan awal dan adegan puncak untuk membuat variasi pada adegan akhir
- Dokumentasikan komposisi yang telah ditetapkan

Kegiatan Penutup

Refleksi

Kegiatan dapat ditutup dengan mengajak peserta didik duduk melingkar. Tayangkan dokumentasi pola komposisi adegan awal, adegan tengah, dan adegan akhir. Diskusikan sebagai bentuk refleksi kegiatan 4.

C. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

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

Menyusun Pola Komposisi Alternatif 1

Materi: Lembar Kerja Peserta Didik

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

Menyusun Pola Komposisi Alternatif 2

Materi: Lembar Kerja Peserta Didik

Pada kegiatan ini, peserta didik menunjukkan dokumentasi pola komposisi yang telah ditetapkan kepada sahabat atau orang-orang yang memiliki pengalaman di teater. Peserta didik minta pendapat, kritik, dan saran. Peserta didik mencatat masukan tersebut dalam lembar kerja peserta didik.

D. Lembar Kerja Peserta Didik

POLA KOMPOSISI

Nama Peserta Didik : _____

Tanggal : _____

Cermati dokumentasi komposisi adegan pembuka, adegan puncak, dan adegan akhir. Buatlah komposisi dengan bentuk dan pola yang berbeda.

Adegan	Pola Komposisi Alternatif
Adegan Awal	
Adegan Puncak	
Adegan Akhir	

CATATAN POLA KOMPOSISI

Nama Peserta Didik : _____

Tanggal : _____

Tunjukkan dokumentasi pola komposisi yang telah ditetapkan kepada sahabat atau orang-orang yang memiliki pengalaman di teater. Mintalah pendapat, saran, dan kritik untuk bahan evaluasi. Catatlah pendapat, saran, dan kritik.

Adegan	Pendapat Orang yang Kompeten
Adegan Awal	
Adegan Puncak	
Adegan Akhir	

KEGIATAN 4 :

Membuat Tata Panggung dan Menata Pencahayaan

Deskripsi singkat:

Dalam kegiatan 4, peserta didik akan belajar membuat tata panggung dan menata pencahayaan. Membuat tata panggung berdasarkan rancangan yang telah dibuat pada Unit 3. Peserta didik juga belajar mengatur pencahayaan untuk pertunjukan.

A. Persiapan Mengajar

- Pelajari materi tentang tata panggung dan tata cahaya.
- Siapkan materi dan media yang dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran.
- Pastikan tim tata artistik menyiapkan rancangan tata panggung dan tata cahaya.

B. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan Pembuka

Sahabat guru dapat mengawali kegiatan pembuka dengan meminta peserta didik untuk menyiapkan bahan dan peralatan yang dibutuhkan.

a. Tayangan Tata Panggung

Kegiatan ini akan memberi referensi dan wawasan tentang beragam karya tata panggung, khususnya yang dibuat dari bahan-bahan sederhana. Peserta didik mencermati aspek-aspek keindahan dalam tata panggung.

b. Tayangan Tata Cahaya

Kegiatan ini akan memberi referensi dan wawasan pencahayaan sebuah pertunjukan yang menggunakan peralatan pencahayaan yang sederhana. Peserta didik diminta untuk menemukan dan mengenali sumber cahaya yang digunakan dalam pertunjukan.

Kegiatan Inti

Sebelum memulai kegiatan, berilah waktu kepada peserta didik untuk mencermati rancangan tata panggung dan menentukan pembagian kerja dalam membuat properti panggung.

1. Memilih Bahan

Kegiatan ini melatih peserta didik menentukan bahan yang akan digunakan untuk pembuatan properti panggung. Kegiatan diawali dengan menentukan kebutuhan bahan berdasarkan naskah dan rancangan tata panggung.

Instruksi untuk peserta didik:

- Peserta didik diminta untuk mencatat properti panggung yang dibutuhkan.
- Peserta didik diminta untuk mencatat bahan-bahan yang akan digunakan.
- Tentukan jumlah bahan yang dibutuhkan dan tuliskan dalam daftar kebutuhan bahan.
- Tentukan peralatan yang dibutuhkan.
- Catat semua kebutuhan dalam tabel. Tabel 22 merupakan contoh tabel yang mencatat kebutuhan bahan tata panggung berdasarkan naskah dan rancangan tata panggung lakon *Peace* karya Putu Wijaya.

Tabel 23. Tabel kebutuhan tata panggung

Kebutuhan Propeti Panggung	Bahan	Jumlah	Peralatan
Layar	Kain putih ukuran 5 x 6 Tali/Bendrat	1 ½ Kg	Tang Palu
Pohon-pohon Hutan	Bambu Ranting	5 batang	Gergaji Tang Palu Bendrat
Telur Dinosaurus	Stereofoam tebal 5 cm Lem kayu Lem streofoam	5 lembar 1 2	Cutter Penggaris

2. Pembuatan Properti

Kegiatan ini melatih peserta didik bekerjasama dalam membuat properti panggung. Dalam pembuatan properti panggung, peserta didik dilatih merangkai, merakit, menyambung, menempel, menyusun, dsb.

Instruksi untuk Peserta Didik:

- Penata panggung mendistribusikan pembuatan properti panggung kepada tim penata panggung.
- Tim penata panggung diminta untuk membuat kerangka dasar atau bentuk dasar properti panggung.
- Peserta didik diinstruksikan untuk menyusun, merangkai, menyambung, menempel atau merakit sesuai dengan teknik yang dibutuhkan.
- Peserta didik diminta untuk melapisi, membungkus, menggosok, me-nyemprot, atau mengecat untuk finishing properti panggung.
- Instruksikan untuk bekerjasama dan menjaga keselamatan kerja.

3. Menata Properti Panggung

Kegiatan ini melatih peserta didik menyusun properti panggung dengan menerapkan aspek keindahan. Peserta didik menata properti panggung yang dibuat dengan mempertimbangkan rancangan.

Instruksi untuk Peserta Didik:

- Siapkan properti panggung yang sudah dibuat
- Susunlah properti panggung sesuai rancangan tata panggung.
- Pertimbangkan kembali aspek keindahan dengan mempertimbangkan kesatuan, keragaman, keserasian, harmoni, dan keseimbangan.
- Lakukan kerjasama dengan pemeran untuk bermain dengan properti panggung yang sudah ditata.
- Bekerjasamalah dengan sutradara untuk melihat keutuhan tata panggung ketika digunakan untuk bermain.



Gambar 4.4 Contoh komposisi level yang dinamis dalam penataan panggung

Foto: Mega Sheli Bastiani

4. Mengatur Pencahayaan

Kegiatan ini melatih peserta didik mengatur pencahayaan untuk pertunjukan. Peserta didik belajar menentukan area pencahayaan, distribusi pencahayaan, dan fokus pencahayaan. Peserta didik juga berlatih memanfaatkan peralatan pencahayaan yang ada.

- Tentukan area pencahayaan berdasarkan kebutuhan pengadegan
- Buatlah daftar kebutuhan peralatan pencahayaan
- Tentukan area yang butuh diterangi, digelapkan, dan disinari.
- Rangkailah peralatan pencahayaan sesuai kebutuhan pencahayaan
- Pasanglah lampu di tempat yang telah ditentukan
- Distribusikan cahaya pada setiap area sesuai kebutuhan pertunjukan
- Ciptakan fokus pencahayaan pada adegan tertentu untuk membuat efek dramatik
- Dokumentasikan hasil pencahayaan yang untuk bahan evaluasi

Kegiatan Penutup

Refleksi

Kegiatan dapat ditutup dengan mengajak peserta didik duduk melingkar. Tayangkan dokumentasi tata panggung dan tata cahaya untuk dievaluasi. Peserta didik diminta untuk memberikan masukan dan catatan. Guru mengevaluasi dengan menunjukkan kekurangan dan kelebihan penataan yang telah dilakukan.

C. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

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

Membuat Handproperty

Materi: Lembar Kerja Peserta Didik

Pada kegiatan ini, peserta didik membuat *handproperty* dari bahan-bahan sederhana yang terdapat dalam lingkungan sekitar atau bahan-bahan yang tidak terpakai. Peserta didik mencatat jenis *handproperty* yang akan di-buat dan menentukan bahan yang digunakan.

Eksperimen Pencahayaan

Materi: Lembar Kerja Peserta Didik

Pada kegiatan ini, peserta didik menggabungkan bermacam-macam sumber cahaya untuk menciptakan efek-efek khusus. Cahaya dipadukan dengan properti panggung yang ada. Melalui kegiatan ini peserta didik dilatih kepekaan visual dan kreativitasnya.

D. Lembar Kerja Peserta Didik

MEMBUAT HANDPROPERTY

Nama Peserta Didik : _____

Tanggal : _____

Buatlah daftar beberapa *handproperty* dan bahan yang digunakan. Cobalah membuat dua *handproperty* dari daftar yang ada.

Jenis Handproperty	Alternatif Bahan
Pedang	<ol style="list-style-type: none">1. Kayu2. Bilah bambu3. Tripleks
Tombak	<ol style="list-style-type: none">1. Kayu2. Bambu3. Karton (untuk mata tombak)
Perisai	<ol style="list-style-type: none">1. Tampah2. Kertas (untuk pelapis)
.....	<ol style="list-style-type: none">1.2.

EKSPERIMEN PENCAHAYAAN

Nama Peserta Didik : _____
Tanggal : _____

Kumpulkan beberapa sumber pencahayaan yang biasa dipakai dalam kehidupan sehari-hari, misalnya lampu senter, lilin, obor, bohlam, dsb. Buatlah eksperimen pencahayaan dengan menggabungkan beberapa sumber pencahayaan atau properti panggung yang berpotensi menghasilkan pencahayaan yang indah. Catatlah eksperimenmu!

Sumber Pencahayaan	Deskripsi Eksperimen dan Hasil

KEGIATAN 5 :

Menata Rias dan Menata Busana

Deskripsi singkat:

Dalam kegiatan 5, peserta didik akan belajar membuat tata rias dan menata busana. Peserta didik belajar membuat tata rias korektif, tata rias karakter, dan tata rias fantasi. Dalam kegiatan menata busana, peserta didik membuat padu padan busana sesuai karakter tokoh.

A. Persiapan Mengajar

- Pelajari materi tentang teknik tata busana dan tata rias
- Siapkan materi dan media yang dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran.
- Pastikan penata rias dan penata busana telah menyiapkan bahan dan peralatan yang dibutuhkan.

B. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan Pembuka

Sahabat guru dapat mengawali kegiatan pembuka dengan meminta siswa untuk menyiapkan bahan dan peralatan yang dibutuhkan. Sebelum kegiatan inti dimulai, peserta didik mencermati tayangan video tentang tata rias dan tata busana. Dalam mencermati tata rias, peserta didik diminta untuk mengidentifikasi jenis tata rias yang ditampilkan. Peserta didik juga diminta untuk mencermati model-model busana, perpaduan busana, dan keharmonisan warna dalam busana.

Kegiatan Inti

Sebelum memulai kegiatan, berilah waktu kepada peserta didik untuk mencermati rancangan tata rias dan rancangan tata busana yang sudah dibuat.

1. Bentuk Wajah dan Bentuk Tubuh

Kegiatan berfokus pada pencermatan bentuk wajah dan bentuk tubuh pemeran. Peserta didik diminta untuk mendeskripsikan bentuk wajah dan bentuk tubuh pemeran. Kegiatan ini akan melatih peserta didik mengenali bentuk wajah dan bentuk tubuh sebagai dasar dalam merias dan membuat busana.

2. Tata Rias Korektif

Kegiatan ini berfokus pada tata rias korektif. Dalam tata rias korektif, peserta didik akan berlatih merias wajah pemeran tampak lebih cantik atau tampan. Kegiatan ini melatih peserta didik mengoreksi kekurangan wajah agar tampil sesuai kebutuhan di panggung.

Instruksi untuk Peserta Didik:

- Pahami bentuk wajah pemeran yang akan dirias. Temukan kekurangan dan kelebihan
- Bersihkan wajah pemeran dari kotoran dan lemak yang menempel dengan pembersih wajah (*milk cleanser*) dan penyegar.
- Aplikasikan alas bedak (*foundation*) dengan memerhatikan bentuk wajah. Samarkan bagian wajah yang kurang menarik dengan alas bedak yang warnanya lebih gelap dari warna kulit. Aplikasikan alas bedak yang warnanya lebih cerah dari warna kulit untuk menonjolkan.
- Aplikasikan bedak tabur dan disusul mengaplikasikan bedak padat atau *compact*.
- Pertegas bentuk alis atau mengoreksi bentuk alis dengan membuat bentuk baru sesuai yang diinginkan. Pakailah pensil alis yang lunak.
- Riaslah bagian mata dengan *eyeshadow* sesuai rancangan tata rias.
- Aplikasikan *eyeliner*, maskara, atau bulu mata untuk menegaskan karakter mata.
- Aplikasikan *shading* pada bagian samping hidung dan *highlight* pada garis hidung agar hidung tampak mancung.

- Aplikasikan perona pipi untuk menambah wajah tampak segar dan cerah.
- Aplikasikan *lipstick* agar bibir memiliki karakter sesuai yang diinginkan.



Gambar 4.5 Contoh tata rias korektif

3. Tata Rias Karakter

Kegiatan ini berfokus pada tata rias. Dalam tata rias karakter, peserta didik akan berlatih mengubah wajah pemeran sesuai karakter tokoh. Kegiatan ini melatih peserta didik membuat tata rias karakter.

Instruksi untuk Peserta Didik:

- Pahami bentuk wajah pemeran yang akan dirias. Temukan kekurangan dan kelebihan
- Lakukan langkah-langkah seperti pada tata rias korektif, mulai dari membersihkan wajah, mengaplikasikan alas bedak, bedak tabur dan bedak padat.

- Cermati karakter yang akan dibuat dan lakukan koreksi atau penambahan kosmetik sesuai karakter yang diinginkan.
- Jika akan menampilkan karakter jahat, maka alis dapat dipertegas dengan ujung luar alis dibuat naik. Mata dipertajam dengan akses garis ke atas pada ujung mata bagian luar.



Gambar 4.6 Contoh tata rias karakter

4. Tata Rias Fantasi

Kegiatan ini berfokus pada tata rias fantasi. Dalam tata rias fantasi, siswa akan berlatih mengubah wajah pemeran sesuai karakter tokoh binatang, raksasa, peri, hantu, atau siluman, dsb.

Instruksi:

- Pahami bentuk wajah pemeran yang akan dirias. Temukan kekurangan dan kelebihan nya
- Lakukan langkah-langkah seperti pada tata rias korektif, mulai dari membersihkan wajah, mengaplikasikan alas bedak, bedak tabur dan bedak padat.

- Cermati rancangan karakter tokoh fantasi yang akan ditampilkan.
- Buatlah sketsa pada wajah sesuai tokoh fantasi yang akan dibuat. Misalnya akan membuat harimau, maka buatlah sketsa wajah harimau pada wajah dengan pensil alis.
- Aplikasikan *body painting* pada wajah sesuai sketsa yang dibuat.
- Utamakan mengaplikasikan warna-warna yang lebih muda atau warna yang mendominasi wajah tokoh fantasi.
- Bentuklah karakter tokoh fantasi dengan garis, warna, atau tekstur pada wajah.
- Berilah aksen-aksen yang memperkuat ciri khas karakter tokoh fantasi.



Gambar 4.7 Contoh tata rias fantasi

5. Padu Padan Busana

Kegiatan ini melatih peserta didik untuk memadukan busana yang telah ada menjadi busana baru sesuai keinginan. Peserta didik berlatih memadukan model, motif, dan warna untuk menghasilkan penampilan busana sesuai yang dirancang. Peserta didik diminta untuk mencari busana-busana dasar seperti kaos, celana, rok, kardigan, dsb. Peserta didik ditugaskan untuk mencari jenis busana lain seperti sarung, kain jarik, baju koko, celana gombrang, dsb. Peserta didik ditugaskan untuk memadukan berbagai busana tersebut menjadi busana dengan model dan bentuk yang baru.

Kegiatan Penutup

Refleksi

Kegiatan dapat ditutup dengan mengajak peserta didik duduk melingkar. Tayangkan dokumentasi tata rias dan tata busana untuk dievaluasi. Peserta didik diminta untuk memberikan masukan dan catatan. Guru mengevaluasi dengan menunjukkan kekurangan dan kelebihan penataan yang telah dilakukan.

C. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

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

Album Tata Rias Fantasi

Materi: Lembar Kerja Peserta Didik

Pada kegiatan ini, peserta didik mengumpulkan beragam tata rias fantasi, mulai dari karakter horor, binatang, dan tokoh-tokoh fantasi dalam dunia dongeng. Kegiatan memberi wawasan dan memperkaya referensi visual tentang tata rias fantasi.

Album Tata Busana Fantasi

Materi: Lembar Kerja Peserta Didik

Pada kegiatan ini, peserta didik mengumpulkan beragam tata busana fantasi, mulai dari busana karakter horor, binatang, dan tokoh-tokoh fantasi dalam dunia dongeng. Kegiatan memberi wawasan dan memperkaya referensi visual tentang tata busana fantasi.

D. Lembar Kerja Peserta Didik

ALBUM TATA RIAS FANTASI

Nama Peserta Didik : _____

Tanggal : _____

Kumpulkan beragam tata rias fantasi, mulai dari karakter horor, binatang, dan tokoh-dalam dunia dongeng. Kumpulkan dalam album yang diberi tajuk Album Tata Rias Fantasi.

ALBUM TATA BUSANA FANTASI

Nama Peserta Didik : _____

Tanggal : _____

Kumpulkan beragam tata busana fantasi, mulai dari busana karakter horor, binatang, dan tokoh dalam dunia dongeng. Kumpulkan dalam album yang diberi tajuk Album Tata Busana Fantasi.

KEGIATAN 6

Menyiapkan Tata Musik

Deskripsi singkat:

Kegiatan ini melatih peserta didik membuat musik iringan dan musik suasana. Peserta didik berlatih membuat musik yang mengiringi pertunjukan dan musik yang menciptakan suasana dalam pertunjukan

A. Persiapan Mengajar

- Pelajari materi tentang tata musik
- Siapkan materi dan media yang dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran.
- Pastikan peserta didik telah menentukan peralatan musik yang akan digunakan

B. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan Pembuka

Sahabat guru dapat mengawali kegiatan pembuka dengan meminta peserta didik untuk menyiapkan peralatan musik yang dibutuhkan. Sebagai pembuka kegiatan, perdengarkan musik yang berfungsi sebagai musik iringan dan musik untuk menciptakan suasana. Peserta didik diminta untuk mengidentifikasi musik iringan dan musik untuk menciptakan suasana

Kegiatan Inti

Sebelum memulai kegiatan inti, pastikan peserta didik telah menyiapkan peralatan untuk pembelajaran. Peserta didik diminta untuk mencermati peristiwa dalam naskah lakon yang membutuhkan musik iringan dan musik untuk menciptakan suasana.

1. Musik Iringan

Para pemeran diminta menyiapkan diri untuk menampilkan pertunjukan. Peserta didik yang lain, khususnya penata musik, mencermati pertunjukan yang berlangsung. Penata musik telah menyiapkan peralatan musik. Guru memberikan petunjuk bagian-bagian dalam pertunjukan yang membutuhkan musik iringan. Setelah satu putaran, para pemeran di-minta untuk menampilkan ulang pertunjukan. Pertunjukan yang kedua diiringi musik. Semua peserta didik diminta untuk mendengar, mencermati, dan merasakan musik yang dimainkan.

2. Musik Suasana

Para pemeran kembali menyiapkan pertunjukan. Pertunjukan ditampilkan setiap adegan atau satuan terkecil untuk menentukan musik suasana. Guru memberikan petunjuk bagian-bagian dalam pertunjukan yang membutuhkan musik suasana. Setelah satu putaran, para pemeran diminta untuk menampilkan ulang pertunjukan. Pertunjukan yang kedua diiringi musik iringan dan musik suasana. Semua peserta didik diminta untuk mendengar, mencermati, dan merasakan musik yang dimainkan.

Kegiatan Penutup

Refleksi

Usai kegiatan, peserta didik diminta duduk bersama dalam satu lingkaran. Guru menjelaskan secara singkat fungsi musik iringan dan musik suasana. Beri kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan kesannya tentang musik iringan dan musik suasana yang telah ditampilkan.

C. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

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

Mengoleksi Musik

Materi: Lembar Kerja Peserta Didik

Pada aktivitas ini peserta didik dilatih mencari musik suasana yang akan dipakai dalam mendukung pertunjukan. Peserta didik menginventarisasi link-link musik dan mendeskripsikan kandungan suasana.

Musik Gubahanku

Materi: Lembar Kerja Peserta Didik

Pada kegiatan ini peserta didik didampingi guru atau orang tua yang bisa bermain musik menciptakan musik ilustrasi untuk pertunjukan. Kegiatan ini melatih peserta didik berkolaborasi menciptakan musik ilustrasi.

D. Lembar Kerja Peserta Didik

MENGOLEKSI MUSIK

Nama Peserta Didik : _____

Kegiatan : _____

Link Youtube	Suasana

MUSIK GUBAHANKU

Nama Peserta Didik : _____

Kegiatan : _____

Suasana	Notasi Musik

KEGIATAN 7:

Merangkai Elemen Pertunjukan

Deskripsi singkat:

Dalam kegiatan 7, peserta didik berlatih merangkai seluruh elemen pertunjukan menjadi satu kesatuan yang utuh. Sutradara didampingi guru menyatukan permainan, tata artitik, dan tata musik. Usai dirangkai peserta didik mengevaluasi bersama kekurangan dan kelebihan pertunjukan.

A. Persiapan Mengajar

- Baca instruksi pada kegiatan pembelajaran dengan cermat
- Siapkan peralatan pendukung yang dipakai untuk merangkai elemen pertunjukan
- Pastikan peserta didik telah siap mengikuti kegiatan pembelajaran

B. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan Pembuka

Sahabat guru dapat mengawali kegiatan pembuka dengan meminta siswa untuk berkumpul dan membentuk kelompok sesuai bidang masing-masing. Para pemeran diminta untuk menyiapkan diri. Tim penata panggung menyiapkan properti panggung di tempat yang telah ditentukan. Dua pemeran dirias sebagai bentuk presentasi bidang tata rias dan tata busana.

Kegiatan Inti

Peserta didik diberi waktu untuk saling berkoordinasi memastikan masing-masing telah siap untuk merangkai permainan, tata artistik, dan tata musik. Sutradara menjelaskan seluruh rangkaian pertunjukan.

1. Merangkai Elemen Permainan

Merangkai permainan diawali dengan para pemeran melakukan orientasi ruang pertunjukan. Sebelum adegan awal dimainkan, pemeran mencoba dialog dan melakukan kerjasama permainan. Setelah semua siap, adegan mulai dirangkai dari awal sampai akhir. Guru menginstruksikan kepada beberapa peserta didik untuk mencatat adegan-adegan yang kurang tepat, kesalahan dalam mengucapkan dialog, dan merekam adegan yang berlangsung

2. Merangkai Permainan dengan Musik

Para pemeran kembali menyiapkan diri untuk kembali tampil. Sutradara memberikan catatan-catatan penting yang harus diperhatikan. Musik dipastikan siap untuk mengiringi pertunjukan. Kegiatan ini difokuskan pada penyelarasan antara permainan dan musik.

3. Merangkai Permainan dengan Elemen Artistik

Penata panggung membenahi properti panggung yang digunakan dalam permainan. Sutradara mengarahkan para pemeran untuk menghidupkan dan merespon elemen tata panggung.

4. Mengevaluasi Elemen Pertunjukan

Kegiatan ini melatih peserta didik melakukan evaluasi terhadap elemen-elemen pertunjukan ketika dirangkai. Peserta didik belajar memahami elemen-elemen pertunjukan sebagai satu kesatuan utuh pertunjukan.

Kegiatan Penutup

Refleksi

Usai kegiatan, peserta didik diminta duduk bersama dalam satu lingkaran. Guru menjelaskan tindak lanjut dari hasil evaluasi masing-masing bidang. Beri kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan pendapatnya terkait bidang masing-masing.

C. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

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

Mengkritisisi Pertunjukan

Materi : Lembar Kerja Peserta Didik

Pada aktivitas ini peserta didik dilatih menemukan kelebihan dan kekurangan pertunjukan yang ditonton melalui *youtube*. Peserta didik belajar mengkritisi permainan, tata artistik, dan tata musik.

Autokritik

Materi: Lembar Kerja Peserta Didik

Pada kegiatan ini peserta didik belajar mengkritisi hasil karyanya sendiri. Melalui rekaman video, peserta didik mencermati kekurangan hasil karyanya dan mencatat untuk didiskusikan pada kegiatan selanjutnya.

D. Lembar Kerja Peserta Didik

MENINGKATKAN PERTUNJUKAN

Nama Peserta Didik : _____

Kegiatan : _____

Carilah pertunjukan menarik yang dapat kalian temukan di youtube. Cermati pertunjukan tersebut dan catat kelebihan dan kekurangannya.

Judul Pertunjukan dan <i>Link Youtube</i>	Catatan Kritik

CATATAN AUTOKRITIK

Nama Peserta Didik : _____
Kegiatan : _____

Cermati karyamu melalui tayangan video. Kritisi karyamu dan catat untuk bahan evaluasi.

Judul Karya/Bidang	Catatan Autokritik

KEGIATAN 8:

Pertunjukan

Deskripsi singkat:

Dalam kegiatan 8, peserta didik akan belajar bekerjasama menampilkan pertunjukan di hadapan penonton. Peserta didik berlatih disiplin, kerjasama, dan bertanggung jawab dalam menggelar pertunjukan.

A. Persiapan Mengajar

Sahabat guru setelah mempelajari unit 1, 2, dan 3, Kegiatan 8 Unit 4 ini mempersiapkan peserta didik untuk menggelar pertunjukan. Sahabat guru mengingatkan kembali kepada peserta didik untuk melaksanakan dengan sungguh-sungguh, disiplin dalam bekerja, fokus pada pekerjaan, kerja sama, saling menghormati, dan menghargai.

B. Kegiatan Pembelajaran

Peserta didik diminta untuk melakukan tugas sesuai tanggung jawab masing-masing. Setiap bidang mempersiapkan diri dan saling berkoordinasi dengan bidang-bidang yang terkait.

Kegiatan Pembukaan

Kegiatan ini melatih peserta didik mengelola persiapan pertunjukan yang terkoordinir dengan memastikan kembali persiapan yang telah dilakukan. Lakukan konfirmasi kepada pihak-pihak yang diundang. Kelengkapan lain yang perlu dicek lagi:

- Undangan orang tua peserta didik
- Undangan Kepala Sekolah
- Undangan guru
- Undangan Komite Sekolah
- *Leaflet* atau brosur pertunjukan, dsb.

Kegiatan Inti

Sebelum mulai, beri waktu kepada peserta didik untuk beristirahat untuk minum atau ke toilet. Setelah dipandang cukup, peserta didik diminta berkumpul untuk melakukan persiapan sesuai tanggung jawab masing-masing.

1. Persiapan Pemeran

Kegiatan ini melatih peserta didik untuk menyiapkan diri sebelum bermain dalam pertunjukan. Pemeran diminta menyiapkan diri melatih tubuh, suara, dan emosinya. Peserta didik dilatih untuk fokus, rileks, yakin, siap bekerja sama, dan memastikan perlengkapan bermain telah siap. Hal-hal yang bisa dilakukan pemeran dalam menyiapkan diri adalah sebagai berikut.

- Pemeran perlu memastikan kondisi fisiknya dalam keadaan baik
- Pemeran perlu memastikan dalam kondisi rileks, tenang, dan tidak terganggu persoalan-persolan yang tidak berhubungan dengan pertunjukan
- Pemeran melakukan pemanasan secukupnya untuk menyiapkan tubuh, suara, dan emosi
- Pemeran melakukan orientasi ruang untuk memastikan posisi, perpindahan, dan alur gerak di ruang pertunjukan.
- Pemeran melakukan orientasi ruang untuk menciptakan kenyamanan dan menambah keyakinan dalam bermain.

2. Persiapan Tata artistik

Kegiatan ini melatih peserta didik untuk menyiapkan diri dan memastikan bidang artistik yang ditangani telah siap. Peserta didik yang bertanggung jawab di bidang artistik dilatih berkerja secara disiplin, teliti, cermat, dan bertanggung jawab. Bidang tata artistik yang perlu disiapkan sebagai berikut.

- Penata panggung memastikan seluruh properti panggung telah terpasang di tempat yang telah ditentukan
- Penata panggung memastikan properti panggung aman digunakan dalam pertunjukan.

- Penata cahaya memastikan peralatan pencahayaan telah terpasang dengan benar dan dapat berfungsi dengan baik.
- Penata harus memastikan instalasi listrik dan jaringan yang menghubungkan ke perangkat pencahayaan dalam kondisi aman.
- Penata rias memastikan kosmetik yang dibutuhkan tersedia dan mencukupi.
- Penata rias mengontrol kapasitas dan kelayakan ruang rias untuk digunakan.
- Penata busana memastikan busana yang dipakai pemeran telah siap.
- Penata busana memastikan alat dan kebutuhan untuk proses pemakaian busana tersedia dengan cukup.

3. Persiapan Tata Musik

Kegiatan ini melatih peserta didik untuk menyiapkan diri dan memastikan peralatan musik siap dimainkan. Peserta didik yang bertanggung jawab di tata musik dilatih berkerja secara disiplin, teliti, cermat, dan bertanggung jawab. Penata musik menyiapkan hal-hal berikut.

- Peralatan yang digunakan lengkap dan ditata sesuai kebutuhan
- Peralatan musik dipastikan dapat berfungsi dengan baik
- Instalasi pemasangan alat musik dipastikan aman

4. Pertunjukan

Kegiatan ini merupakan hasil proses pembelajaran yang telah ditempuh oleh peserta didik. Pastikan pertunjukan dimulai tepat waktu, suasana pertunjukan kondusif, dan kerjasama terbangun dengan baik. Dokumentasikan pertunjukan untuk tindak lanjut pembelajaran.

Kegiatan Penutup

Refleksi

Usai pertunjukan, peserta didik berkumpul dalam satu lingkaran. Tanamkan kepada peserta didik, bahwa pertunjukan yang berjalan sukses merupakan hasil kerjasama semua tim. Pertunjukan yang hasilnya belum sesuai harapan menjadi pelajaran yang paling baik.

C. Pembelajaran Alternatif

Pembelajaran alternatif ini dilakukan sebagai kegiatan tindak lanjut sesuai pertunjukan. Peserta didik bisa diarahkan untuk memilih salah satu kegiatan alternatif berikut.

Nonton Bersama

Materi: Lembar Kerja Peserta Didik

Kegiatan ini sebagai media refleksi dan membangun kebersamaan. Siswa dilatih untuk menyikapi hasil proses pembelajaran secara positif.

D. Lembar Kerja Peserta Didik

NONTON BERSAMA

Nama Peserta Didik : _____

Tanggal : _____

Tontonlah pertunjukan karya kalian bersama-sama teman satu kelas. Catatlah capaian yang menarik dari pertunjukan tersebut.

Karya Kami Hebat

ASESMEN

A. Skala Dikotomi

Penilaian skala dikotomi digunakan untuk mengetahui pencapaian pembelajaran peserta didik. Penilaian meliputi dua kategori, yaitu memenuhi eks-petasi (YA) dan tidak memenuhi eks-petasi (TIDAK). Berikut adalah Tabel Observasi yang biasa dipakai dalam jenis penilaian ini.

Peserta didik	Indikator				Catatan
	Mampu menyusun rencana produksi	Mampu menyiapkan permainan	Mampu membuat tata artistik dan musik	Mampu merangkai elemen-elemen pertunjukan	
Peserta didik 1	YA	YA	TIDAK	TIDAK	Belum mampu menyusun rencana produksi
Peserta didik 2	YA	YA	YA	YA	Lemah dalam mewujudkan tata artistik
Peserta didik 3	YA	YA	YA	TIDAK	Mampu menyiapkan permainan dan tata artistik
dst					

B. Catatan Anekdotal

Catatan observasi digunakan untuk mencatat pencapaian khusus pada saat peserta didik mengerjakan tugas-tugas praktik. Misalnya pada saat menyusun program kerja, bermain, membuat tata artistik, merangkai elemen pertunjukan, dsb.

Nama Peserta didik	Catatan
Peserta didik 1	Terlihat memiliki kecakapan dalam memimpin, menyusun program kerja, serta teliti. Lemah dalam bermain, menyutradarai, dan di bidang artistik. Peserta didik ini idealnya menduduki jabatan sebagai pimpinan produksi atau manajer panggung.
Peserta didik 2	
Peserta didik 3	

C. Rubrik

Rubrik digunakan untuk menilai hasil proses dalam melakukan improvisasi adegan. Tingkat Pencapaian dikategorikan menjadi 3 predikat, yaitu “Mulai Berkembang”, “Berkembang”, dan “Sangat Berkembang

TP		
Mulai Berkembang (40 – 60)	Berkembang (61 – 80)	Sangat Berkembang (81 – 100)
<ul style="list-style-type: none"> • Belum bisa menyusun program pertunjukan • Belum memiliki keberanian dan keyakinan dalam bermain • Belum mengerti langkah-langkah mewujudkan tata panggung • Kesulitan untuk membuat tata panggung dan tata cahaya • Kesulitan menciptakan tata rias dan tata busana 	<ul style="list-style-type: none"> • Mulai bisa menyusun program pertunjukan • Mulai memiliki keberanian dan keyakinan dalam bermain • Mulai memahami langkah-langkah mewujudkan tata panggung • Mulai bisa membuat tata panggung • Mulai bisa menciptakan tata rias dan tata busana 	<ul style="list-style-type: none"> • Mampu menyusun program pertunjukan dengan baik • Mampu bermain dengan meyakinkan • Mampu memahami langkah-langkah mewujudkan tata panggung dengan baik • Mampu membuat tata panggung dengan baik • Mampu menciptakan tata rias dan tata busana

TP		
Mulai Berkembang (40 – 60)	Berkembang (61 – 80)	Sangat Berkembang (81 – 100)
<ul style="list-style-type: none"> • Kesulitan membuat musik iringan dan musik ilustrasi • Belum mampu merangkai elemen pertunjukan 	<ul style="list-style-type: none"> • Mulai bisa membuat musik iringan dan ilustrasi • Mulai bisa merangkai elemen pertunjukan 	<ul style="list-style-type: none"> • Mampu membuat musik iringan dan musik suasana dengan baik • Mampu merangkai elemen-elemen pertunjukan dengan baik.

Penjelasan langkah penentuan Rentang Predikat

No	Langkah	Penerapan
1	Menentukan KKM untuk pembelajaran Seni Teater Kelas 9 Penentuan KKM disesuaikan dengan kebijakan sekolah tanpa bertentangan dengan Pedoman Penentuan KKM yang berlaku.	Misalnya: 60
2	Menentukan panjang interval untuk setiap dengan rumus: Panjang Interval = $\frac{\text{Nilai maksimum-KKM}}{\text{Jumlah Predikat} - 1}$	Panjang interval = $\frac{100 - 60}{3 - 1} = \frac{40}{2} = 20$ Berarti, panjang interval untuk setiap predikat adalah 20
3	Merumuskan rentang untuk 3 predikat Predikat 1 < KKM KKM ≤ Predikat 2 ≤ (KKM+Rentang) KKM < Predikat 3 ≤ 100	Rentang Predikat: Mulai berkembang: < 60 Berkembang : 60-80 Sangat Berkembang: 81-100

PENGAYAAN

Tata Rias Korektif

Tata rias dalam pertunjukan teater berfungsi menggambarkan karakter tokoh melalui penampilan wajah. Berdasarkan gambaran wajah dapat dikenali empat jenis tata rias, yaitu tata rias korektif, tata rias tokoh, tata rias karakter, dan tata rias fantasi. Dalam pertunjukan teater non-realisme, tokoh-tokohnya sering diwujudkan melalui beberapa jenis tata rias.

Tata rias korektif sering dipakai untuk menggambarkan tokoh-tokoh yang berwajah cantik atau tampan. Biasanya ditampilkan lebih cantik dari pada wajah pemeran. Seorang pemeran yang tampil lebih cantik atau tampan, tata riasnya dapat digolongkan sebagai tata rias korektif. Jika tampilan wajah pemeran dibuat lebih baik dari wajah aslinya dan tidak mengubah karakter pokok, maka tata rias dapat digolongkan sebagai tata rias korektif. Mata dibuat lebih tajam, alis lebih tebal, hidung dikesankan lebih mancung, wajah dikesankan lebih lebar atau kecil, dsb merupakan ciri tata rias korektif.

Tata rias korektif memiliki fungsi yang banyak dalam kehidupan sehari-hari. Acara-acara seperti pesta, pernikahan, acara-acara resmi dan sebagainya dapat menggunakan tata rias korektif untuk penampilan yang lebih baik. Dalam teater, tata rias korektif dapat mempertegas wajah, mempercantik, atau membuat penampilan lebih baik.

Refleksi Guru

- Apakah kegiatan telah saya lakukan sesuai rencana?
- Apakah langkah-langkah menciptakan pertunjukan telah saya sampaikan dengan baik?
- Apakah saya mampu mengarahkan peserta didik melakukan kegiatan dengan baik?
- Apakah saya mampu mengarahkan peserta didik untuk belajar menyu-tradarai?

- Apakah saya mampu memberikan pengalaman kepada peserta didik untuk belajar tata artistik?
- Apakah saya dapat mengetahui kelebihan dan kekurangan peserta didik dalam menyiapkan pertunjukan?
- Apakah metode pembelajaran yang saya terapkan dalam memproduksi pertunjukan efektif?
- Indikator apa yang dapat saya pakai untuk menyimpulkan bahwa metode pembelajaran efektif?
- Apakah metode pembelajaran perlu diubah atau dikembangkan?
- Jika perlu dikembangkan, bagaimana saya mengembangkannya?

DAFTAR REFERENSI BACAAN

- Boal, Augusto. 2002. *Games for Actors and Non-Actors*. USA and Canada: Routledge
- Hawkins, Alma M. 2003. *Bergerak Menurut Kata Hati*. Jakarta: Ford Foundation dan Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia
- Rendra. 1993. *Seni Drama Untuk Remaja* Jakarta: PT. Dunia Karya
- Spolin, Viola. 1986. *Theater Games for the Classroom, a Teacher's Handbook*. Illionis: Northwestern University Press.

Enam Pelajaran Dasar Calon Aktor

Kalian perlu mengetahui enam pelajaran dasar untuk calon aktor yang digagas oleh Richard Boleslavsky dalam bukunya *Enam Pelajaran Dasar untuk Calon Aktor* yang diterjemahkan oleh Asrul Sani. Enam pelajaran dasar yang diberikan Boleslavsky meliputi Konsentrasi, ingatan emosi, Laku Dramatik, Pembangunan Watak, Observasi, dan irama.

Konsentrasi

Apakah kalian dapat melakukan Konsentrasi dengan baik? Konsentrasi menjadi pelajaran pertama yang harus dikuasai oleh calon aktor. Apa itu Konsentrasi? Konsentrasi adalah pemusatan pikiran. Ketika memerankan seorang tokoh, kalian harus punya kemampuan untuk memusatkan pikiran pada karakter tokoh. Jangan terganggu dengan hal-hal lain di luar permainan. Kesanggupan memusatkan pikiran menjadi kunci pertama yang harus dimiliki oleh calon aktor.

Ingatan Emosi

Apakah itu ingatan emosi? Dalam kehidupan sehari-hari kalian pernah merasakan sedih, gembira, marah, takut, cemas, dsb. Emosi-emosi yang pernah kalian alami ini bisa dimunculkan kembali saat kalian membutuhkan. Misalnya, ketika kalian memerankan tokoh yang sedang dalam kecemasan dan ketakutan, maka kalian mengingat dan merasakan kembali perasaan itu untuk diekspresikan. Kalian merasakan kembali perasaan itu untuk diekspresikan sesuai takaran yang dibutuhkan tokoh. Kenapa harus sesuai takaran? Agar akting kalian tidak berlebihan.

Laku Dramatik

Tugas kalian ketika berperan adalah menampilkan akting yang memikat penonton. Akting yang memikat adalah akting yang memiliki laku dramatik. Apa itu laku dramatik? Ketika seorang aktor mengucapkan dialog dan dengan penuh penghayatan sehingga penonton terpukau, maka aktor itu telah bermain secara dramatik. Laku dramatik akan tercapai jika kalian berlaku dan berdialog bukan sebagai kalian sendiri.

Pembangunan Watak

Ketika kalian bergerak, berdialog, berjalan, dan memainkan gesture yang tidak menggambarkan diri kalian, berarti watak tokoh yang muncul. Membangun watak artinya menampilkan ciri-ciri fisik, tingkah laku, emosi, dan sikap tokoh dalam pertunjukan. Kalian sebagai calon aktor harus mampu membangun watak tokoh.

Observasi

Ajaran kelima yang penting adalah observasi, yaitu kemampuan calon aktor untuk mengamati tingkah laku seseorang. Ketika kalian memerankan tokoh tukang sulap, maka perlu mengamati seorang tukang sulap yang sedang beraksi. Bagaimana ekspresinya, cara menawarkan obat, gerak-geriknya, cara bicaranya, cara merayu pembeli, cara mendemonstrasikan pemakaian obat, dsb. Hal itu dilakukan agar calon aktor dapat memainkan tokoh secara meyakinkan.

Irama

Apakah kalian pernah bosan melihat penampilan seorang aktor? Jika pernah, salah satu sebab adalah permainan yang tidak memiliki irama. Permainan yang monoton, datar, dan tidak ada perubahan. Ketika bermain munculkan irama yang bervariasi. Dialog cepat, lambat, sangat cepat, lembut, berbisik, lantang, adalah contoh dialog yang memiliki irama. Demikian juga dengan gerak yang cepat, lambat, sedang, kuat, lemah, dan bertenaga adalah contoh gerak tersebut memiliki irama. Jika permainan kalian tidak ingin ditinggalkan penonton, maka terapkan irama dalam permainan.

Mengenal Teknik Bermain

Salah satu tokoh teater di Indonesia yang memiliki sumbangan penting dalam pembelajaran akting adalah Rendra. Rendra menulis buku *Tentang Bermain Drama* yang memberikan pelajaran teknik-teknik bermain yang harus dikuasai oleh seorang aktor. Teknik tersebut di antaranya adalah teknik muncul, teknik memberi isi, teknik membina puncak, dan timing.

Teknik Muncul

Teknik muncul adalah teknik pertama kali seorang aktor muncul di atas panggung. Seorang aktor harus mampu memberikan gambaran tentang tokoh yang dimainkan. Ketika seorang aktor muncul, maka ia harus memberi kesan kepada penonton tentang watak yang dimainkan. Kemunculannya tidak sekedar memikat, tetapi menampakkan watak tokoh. Ketika muncul dengan mengesankan, maka akan membawa perubahan atau menambahkan suasana sesuai peristiwa yang ditampilkan.

Teknik Memberi Isi

Dialog yang diucapkan aktor adalah dialog yang hidup sesuai karakter tokoh. Oleh karena itu dialog harus mengandung emosi dan pikiran-pikiran tokoh. Teknik memberi isi adalah teknik yang digunakan untuk menghidupkan dialog dengan tekanan dinamik, tekanan nada, dan tempo. Dengan teknik tersebut dialog menjadi media efektif dalam menggambarkan karakter tokoh.

Teknik Pengembangan

Ketika aktor menguasai teknik memberi isi, maka masih membutuhkan teknik pengembangan. Teknik pengembangan akan mengubah suasana menjadi berkembang dan memiliki kekayaan nuansa. Teknik pengembangan dapat dicapai dengan meningkatkan volume, proyeksi suara, menaikkan tinggi nada, menaikkan tempo dialog. Gerak dikembangkan dengan perpindahan posisi, menaikkan levelitas, kecepatan gerakan, dan ekspresi wajah.

Membina Puncak

Membina puncak artinya permainan bergerak menuju klimaks, yaitu tingkat tertinggi perasaan, dialog, dan gerak yang dimainkan. Puncak permainan terjadi karena alur cerita bergerak dari eksposisi, kerumitan permasalahan, dan permasalahan mencapai puncak. Dalam klimaks cerita, permainan seorang aktor dituntut selaras dengan perkembangan cerita. Kemampuan membina puncak adalah teknik menuju pada titik puncak, di mana tokoh yang dimainkan berada dalam krisis yang amat pelik. Dalam permainan, teknik ini membutuhkan kemampuan mengatur intensitas emosi, dialog, dan gerak. Secara sederhana, jika tokoh mengekspresikan kemarahan, maka kemarahan yang paling besar diekspresikan pada puncak cerita.

Teknik Timing

Ketika seorang aktor mampu mengatur ketepatan antara dialog dan gerak, maka aktor tersebut menguasai teknik timing. Saat paling tepat mengucapkan dialog dan gerak merupakan inti teknik timing. Aktor dapat mengucapkan dialog sebelum gerak, dialog sesudah gerak, atau dialog bersamaan dengan gerak. Perpaduan tiga teknik pengucapan ini akan menghasilkan permainan yang memikat.

D.Skala Dikotomi

Penilaian skala dikotomi digunakan untuk mengetahui pencapaian pembelajaran peserta didik. Penilaian meliputi dua kategori, yaitu memenuhi ekspektasi (YA) dan tidak memenuhi ekspektasi (TIDAK). Berikut adalah Tabel Observasi yang biasa dipakai dalam jenis penilaian ini.

Peserta didik	Indikator				Catatan
	Mampu mengidentifikasi peristiwa aktual	Mampu menentukan cerita	Mampu menganalisis cerita	Mampu menetapkan tujuan tokoh	
Peserta didik 1	YA	YA	TIDAK	TIDAK	Belum mampu menganalisis cerita dan menetapkan tujuan tokoh
Peserta didik 2	YA	YA	YA	YA	Cermat dalam menganalisis cerita dan menetapkan tujuan tokoh
Peserta didik 3	YA	YA	YA	TIDAK	Mampu menganalisis cerita, tetapi belum mampu mengidentifikasi tujuan tokoh
dst					

E. Catatan Anekdotal

Catatan anekdotal digunakan untuk mencatat pencapaian khusus pada saat peserta didik mengerjakan tugas-tugas praktik. Misalnya pada saat membuat rancangan tata panggung, tata cahaya, tata busana, atau tata rias.

Nama Peserta didik	Catatan
Peserta didik 1	Terlihat memiliki keberanian dalam melakukan improvisasi. Dialog-dialog yang diucapkan belum terstruktur dengan baik, tetapi diucapkan dengan lancar. Peserta didik ini memiliki kelemahan dalam merangkai struktur kalimat dalam dialog.
Peserta didik 2	Terlihat tidak sungguh-sungguh dalam melakukan improvisasi. Sering tidak bisa menangkap instruksi yang diberikan. Kurang konsentrasi dalam mengikuti kegiatan.
Peserta didik 3	

F. Rubrik

Rubrik digunakan untuk menilai hasil proses dalam melakukan improvisasi adegan. Tingkat Pencapaian dikategorikan menjadi 3 predikat, yaitu “Mulai Berkembang”, “Berkembang”, dan “Sangat Berkembang

TP		
Mulai Berkembang (40 – 60)	Berkembang (61 – 80)	Sangat Berkembang (81 – 100)
<ul style="list-style-type: none"> • Belum bisa menemukan dan mengenali bagian awal, puncak cerita, dan akhir cerita, • Belum memiliki keberanian dan keyakinan dalam melakukan improvisasi • Belum mengerti langkah-langkah dalam melakukan improvisasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Mulai bisa menemukan dan mengenali bagian awal, puncak cerita, dan akhir cerita • Mulai memiliki keberanian dan keyakinan dalam melakukan improvisasi • Mulai memahami langkah-langkah dalam melakukan improvisasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Mampu menemukan dan mengenali bagian awal, puncak cerita, dan akhir cerita dengan akurat • Mampu melakukan improvisasi dengan penuh keyakinan • Mampu memahami langkah-langkah dalam melakukan improvisasi dengan baik

TP		
Mulai Berkembang (40 – 60)	Berkembang (61 – 80)	Sangat Berkembang (81 – 100)
<ul style="list-style-type: none"> • Kesulitan untuk merangkai dialog secara logis • Kesulitan menciptakan karakter tokoh • Kesulitan melakukan kerjasama dalam permainan • Belum mampu menempatkan posisi dalam ruang pertunjukan 	<ul style="list-style-type: none"> • Mulai bisa merangkai dialog secara logis • Mulai bisa menciptakan karakter tokoh • Mulai bisa melakukan kerjasama dalam permainan • Mulai bisa menempatkan posisi dalam ruang pertunjukan 	<ul style="list-style-type: none"> • Mampu merangkai dialog secara terstruktur, logis, dan bermakna • Mampu menciptakan karakter tokoh sesuai analisis • Mampu melakukan kerjasama dengan baik dalam permainan • Mampu menempatkan posisi dan menciptakan komposisi dalam ruang permainan

Penjelasan langkah penentuan Rentang Predikat

No	Langkah	Penerapan
1	Menentukan KKM untuk pembelajaran Seni Teater Kelas 9 Penentuan KKM disesuaikan dengan kebijakan sekolah tanpa bertentangan dengan Pedoman Penentuan KKM yang berlaku.	Misalnya: 60
2	Menentukan panjang interval untuk setiap dengan rumus: $\text{Panjang Interval} = \frac{\text{Nilai maksimum-KKM}}{\text{Jumlah Predikat} - 1}$	Panjang interval = $\frac{100 - 60}{3 - 1} = \frac{40}{2} = 20$ Berarti, panjang interval untuk setiap predikat adalah 20
3	Merumuskan rentang untuk 3 predikat Predikat 1 < KKM $\text{KKM} \leq \text{Predikat 2} \leq (\text{KKM} + \text{Rentang})$ $\text{KKM} < \text{Predikat 3} \leq 100$	Rentang Predikat: Mulai berkembang: < 60 Berkembang : 60-80 Sangat Berkembang: 81-100

BAHAN BACAAN PESERTA DIDIK

- Mulyono, FX.Tri. 2001. *Bermain adalah Duniaku Kumpulan Permainan untuk Dinamika Kelompok*. Surabaya: PLAN Internasional
- Rendra. 2013. *Seni Drama untuk Remaja*. Jakarta: Pustaka Jaya
- Riantiarno, Nano. 2011. *Kitab Teater Tanya Jawab Seputar Seni Pertunjukan*. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.

REFERENSI BACAAN GURU

- Anirun, Suyatna. 1998. *Menjadi Aktor*. Bandung: PT. Reka Media Multi Prakarsa
- Mulyono, FX.Tri. 2001. *Bermain adalah Duniaku Kumpulan Permainan untuk Dinamika Kelompok*. Surabaya: PLAN Internasional
- Rendra. 2013. *Seni Drama untuk Remaja*. Jakarta: Pustaka Jaya
- Riantiarno, Nano. 2011. *Kitab Teater Tanya Jawab Seputar Seni Pertunjukan*. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Santoso, Eko. 2020. *Kemuliaan Teater Catatan Tentang Teater, Aktor, dan Pendidikan*. Yogyakarta: Diandra Kreatif
- Stanislavski, Constantin.1984. *Persiapan Seorang Aktor*. Jakarta: Pustaka Jaya

GLOSARIUM

Adegan	Peristiwa dalam babak yang menampilkan topik, situasi, dan suasana yang berbeda dari peristiwa yang lain.
Akting	Beraksi memerankan karakter tokoh dalam pertunjukan teater
Alur Cerita	Rangkaian peristiwa yang memiliki hubungan sebab akibat
Aktor	Pemeran, yaitu orang yang berakting
Antagonis	Tokoh yang menghalangi kehendak tokoh protagonis.
Babak	Kesatuan peristiwa dalam naskah lakon yang ditandai dengan perubahan peristiwa, tempat, dan atau waktu.
Blocking	Posisi pemain di atas panggung yang membentuk suatu komposisi
Dialog	Percakapan dua orang atau lebih dalam naskah lakon atau pertunjukan teater
Dimensi fisiologis	Dimensi fisik tokoh
Dimensi psikologis	Dimensi kejiwaan tokoh
Dimensi sosiologis	Dimensi sosial tokoh
Drama	Ragam sastra dalam bentuk dialog yang diciptakan untuk pertunjukan
Eksposisi	Unsur struktur dramatik yang mengenalkan peristiwa, tokoh, dan persoalan yang muncul dalam alur cerita
Fleksibilitas	Tingkat kelenturan
Floodlight	Jenis lampu yang cahayanya menyebar

Fresnel	Jenis lampu yang menggunakan lensa fresnel, yaitu lensa yang bergerigi. Jenis lampu ini menghasilkan garis lingkaran cahaya yang lembut. Fresnel difungsikan untuk menyinari area permainan
Gaya akting stilistik	Gaya akting yang ditekankan, dipertajam, atau diindah-indahkan.
Gesture	Sikap atau gerak-gerik tubuh yang bermakna
Imajinasi	Daya bayang, yaitu kemampuan membuat gambaran atau citra dalam pikiran
Implisit	Tidak dinyatakan secara langsung tetapi terkandung di dalam pernyataan atau cerita
Impresi	Kesan
Improvisasi	Gerakan dan dialog yang dilakukan secara spontan tanpa suatu perencanaan
Mimesis	Imitasi atau tiruan. Istilah mimesis berasal dari pikiran Plato yang berpendapat bahwa seni adalah tiruan realitas. Aristoteles menyebut mimesis dalam teater adalah tiruan terhadap laku tokoh-tokoh besar.
Naskah Lakon	Naskah lakon memiliki pengertian yang sama dengan naskah drama, sastra drama, atau naskah sandiwara. Istilah lakon berasal dari laku, lakuan yang berarti beraksi atau melakukan aksi, memainkan laku.
Pengalaman emosional	Emosi-emosi yang pernah dialami dan membekas pada diri seseorang.
Properti	Perlengkapan yang digunakan dalam pertunjukan
Properti Panggung	Perlengkapan yang digunakan dalam tata panggung
Properti tangan	Berasal dari <i>handprop</i> (Inggris) yaitu perlengkapan yang dimainkan aktor untuk

	menghidupkan perannya
Rancangan	Desain, perencanaan dalam bentuk gambar atau kerangka kerja
Ringkasan cerita	Sinopsis, yaitu deskripsi ringkas yang menggambarkan cerita utuh
Simbol	Lambang
Suspense	Tegangan yang muncul dalam alur cerita
Sutradara	Berasal dari kata <i>director</i> (Inggris) yang artinya pemimpin yang mengatur permainan dan elemen-elemen dalam pertunjukan
Stilistik	Digayakan, dilebihkan, atau diperindah
Tablo	Pertunjukan yang disajikan dalam rangkaian pose diam

INDEKS

A

adegan 7, 121, 130, 135, 235, 236, 238, 239, 282
alur cerita 4, 6, 7, 75, 147, 150, 151, 152, 158, 162, 170, 171, 209, 214, 215, 216, 277, 282, 284
antagonis 85, 132, 134, 171
apresiasi 18, 108, 130, 131, 136, 232
Aristoteles 283

B

babak 282
blocking 9, 233, 282

D

dialog 3, 6, 7, 9, 11, 34, 91, 94, 95, 139, 184, 226, 230, 233, 275, 276, 279, 282
dimensi fisiologis 169
dimensi tokoh 169, 176
drama 29, 68, 118, 142, 166, 184, 212, 283

E

edukatif 12, 34, 51
eksposisi 165, 277
ekspresi 4, 5, 11, 24, 25, 26, 27, 30, 31, 67, 71, 92, 93, 103, 157, 178, 194, 227, 277
elemen pertunjukan 3, 147, 154, 155, 209, 213, 219, 261, 270, 272

G

gaya v, 4, 5, 6, 7, 11, 12, 24, 29, 37, 38, 39, 47, 48, 54, 68, 142, 144, 147, 159, 180, 181, 183, 184, 185, 189, 205, 213
gaya pertunjukan v, 7, 144, 147, 180, 181, 183, 184, 185, 189, 205, 213
gaya unguap 159
genre 4, 24, 34
gerak 3, 5, 11, 12, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 22, 28, 29, 31, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 42, 43, 44, 46, 48, 52,

53, 57, 61, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 102, 104, 105, 106, 107, 108, 109, 112, 113, 121, 128, 131, 142, 157, 180, 182, 184, 185, 186, 212, 233, 235, 236, 266, 275, 277, 283

gerak indah 11, 17, 18, 19

I

imajinasi 14, 15, 16, 19, 47, 48, 69, 70, 72, 88, 116
imitasi 43, 65, 66, 67, 106, 109
indah 11, 17, 18, 19, 59, 71, 106, 214, 233, 246
intensitas 196
interjeksi 36, 37, 38, 39, 40, 48, 52
irama 21, 22, 42, 43, 44, 45, 46, 48, 57, 65, 66, 78, 222, 229, 274, 275

K

karakter 6, 7, 28, 29, 37, 38, 39, 40, 44, 45, 47, 51, 52, 53, 54, 55, 69, 75, 85, 95, 126, 131, 134, 140, 141, 147, 153, 154, 169, 170, 175, 178, 198, 199, 200, 201, 214, 215, 226, 228, 229, 233, 247, 248, 249, 250, 251, 252, 253, 254, 272, 273, 274, 276, 280, 282
karakter tokoh 6, 7, 28, 29, 51, 54, 69, 75, 85, 95, 126, 131, 134, 140, 141, 147, 153, 169, 170, 175, 178, 198, 199, 200, 214, 215, 226, 228, 229, 233, 247, 249, 250, 251, 272, 274, 276, 280, 282
kekuatan 22, 71, 72, 88, 103
kelenturan 22, 65, 71, 72, 103, 282
klimaks 165, 277
kolaboratif 6, 7, 8, 11, 75, 147
komplikasi 165
konsentrasi 13, 14, 25, 93
konsep 24, 34, 42, 47, 51, 57, 205
kritik 13, 17, 108, 131, 231, 237, 239

M

makna 30, 148, 178, 228
melodius 11, 184
memori 14, 17, 26
mengamati 17, 18, 21, 31, 69, 71, 122,
130, 131, 210, 275
mimesis 17, 283
monolog 166
motif 14, 28, 29, 31, 33, 34, 35, 66, 67,
70, 102, 107, 109, 216, 251

N

naskah lakon 4, 118, 120, 143, 147,
148, 150, 151, 152, 153, 155,
156, 158, 159, 160, 162, 164,
165, 166, 169, 171, 175, 180,
181, 183, 193, 198, 210, 214,
216, 227, 255, 282

P

permainan 4, 6, 8, 11, 12, 34, 51, 53, 59,
60, 62, 68, 97, 98, 106, 112, 117,
124, 127, 131, 134, 140, 182,
185, 190, 213, 214, 219, 233,
235, 236, 260, 261, 262, 270,
274, 275, 277, 280, 283, 284
pertunjukan v, vi, 3, 4, 7, 29, 33, 51, 61,
68, 83, 130, 131, 134, 135, 140,
142, 144, 147, 154, 155, 156,
157, 180, 181, 183, 184, 185,
186, 187, 189, 190, 191, 194,
195, 205, 206, 209, 212, 213,
215, 219, 220, 221, 223, 224,
235, 236, 240, 243, 255, 256,
257, 260, 261, 262, 263, 265,
266, 267, 268, 269, 270, 271,
272, 273, 275, 280, 282, 283, 284
pose 24, 25, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 36,
37, 38, 178, 284
properti 48, 112, 113, 114, 115, 116,
117, 118, 119, 120, 121, 135,
193, 235, 236, 241, 242, 244,
246, 260, 261, 266
puitis 11, 161, 181, 184

R

rekreatif 12, 34, 51

rileks 20, 30, 36, 40, 58, 59, 72, 93, 103,
105, 227, 230, 266

S

siklus 18, 20, 30, 40, 45
simbol 11, 144
stamina 22, 70
stilistik v, vi, 5, 6, 11, 12, 17, 24, 28, 29,
30, 34, 37, 38, 39, 47, 48, 51, 52,
54, 67, 68, 69, 71, 142, 178, 283

T

tablo 28, 29
tari 11, 28, 31, 32, 33, 142, 182, 186,
212
tata artistik vi, 4, 147, 156, 219, 240,
260, 262, 266, 270, 273
tata busana 66, 138, 147, 188, 198,
199, 200, 201, 202, 206, 209,
210, 247, 252, 254, 260, 271, 278
tata cahaya 3, 7, 66, 138, 147, 188, 189,
190, 191, 205, 209, 210, 240,
244, 271, 278
tata musik 4, 9, 219, 255, 260, 262, 267
tata panggung 3, 4, 7, 138, 147, 188,
189, 190, 193, 194, 206, 209,
240, 241, 242, 244, 261, 271,
278, 283
tata rias 3, 66, 138, 147, 188, 198, 199,
200, 201, 202, 203, 205, 206,
209, 210, 247, 248, 249, 250,
251, 252, 253, 260, 271, 272,
273, 278
teater v, vi, 2, 4, 5, 12, 20, 24, 29, 31,
32, 33, 34, 47, 51, 54, 68, 69, 76,
132, 134, 141, 142, 143, 144,
180, 184, 185, 186, 190, 195,
198, 205, 213, 219, 220, 224,
237, 239, 272, 273, 276, 282, 283
tubuh 5, 11, 14, 15, 16, 17, 19, 20, 21,
24, 25, 27, 30, 40, 43, 45, 47, 48,
49, 50, 65, 66, 67, 69, 70, 71, 72,
92, 93, 102, 103, 105, 176, 177,
200, 201, 248, 266, 283, 288

BIODATA PENULIS

Nama lengkap : Nanang Arisona
Email : -
Alamat Kantor : Jl. Parangtritis Km. 6,5 Kotak
Pos 1210, Yogyakarta 55001
Bidang Keahlian : Seni Teater



Riwayat Pekerjaan (10 Tahun Terakhir)

Dosen Jurusan Teater Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar

1. 1975 – 1981 : SD Negeri Kartoharjo IV Madiun
2. 1981 – 1984 : SMP/Mts/Mts Negeri 4 Madiun
3. 1984 – 1987 : SMA Negeri 3 Madiun
4. 1987 – 1994 : S1 Jurusan Teater Institut Seni Indonesia Yogyakarta
5. 2008 – 2010 : S2 Pengkajian Seni Pascasarjana ISI Yogyakarta

Judul Buku dan Tahun Terbit (10 tahun terakhir)

1. Goresan Peradaban #1, Penerbit: Dinas Kebudayaan DIY, 2017
2. Goresan Peradaban #2, Penerbit: Dinas Kebudayaan DIY, 2018
3. Goresan Peradaban #3, Penerbit: Dinas Kebudayaan DIY, 2019
4. Goresan Peradaban #4, Penerbit: Dinas Kebudayaan DIY, 2020

Judul Penelitian dan Tahun Terbit

1. Ruang Pertunjukan Merah Bolong Putih Dobleng Hitam Teater Payung Hitam Bandung Sebuah Kajian Proxemic, Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi, Lembaga Penelitian Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Tahun 2016
2. *Pengembangan Metode Improvisasi Ketoprak untuk Pelatihan Teater Modern*, Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat Direktorat Jenderal Penguatan Riset dan Pengembangan Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi, Tahun 2018

BIODATA PENULIS

Nama Lengkap : Ignatius Karyono, M.Sn.
Email : -
Alamat Kantor : SMK N 1 Kasihan, Jl. PG.
Madukismo, Bugisan, Yoyakarta
Bidang Keahlian : Seni Teater/Pemeranan



Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir)

Guru SMK N 1 Kasihan (Tahun 1998 s.d. sekarang)

Riwayat Menulis/Profesi (10 Tahun Terakhir)

Bermain Peran, Kemendikbud, 2019

Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar

1. SD Kanisius, Murukan, Wedi
2. SMP Pangudi Luhur, Wedi
3. SMA Marsudi Luhur, Yogyakarta
4. S1 Seni Teater, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Lulus Tahun 1993)
5. Akta IV, Universitas Negeri Yogyakarta (Lulus Tahun 2004)
6. S2 Penciptaan Seni Teater, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Lulus Tahun 2007)

Alamat Rumah

Kadirojo II, Purwomartani, Sleman, Yogyakarta 55172

BIODATA PENELAAH

Dr. Indar Sabri, S.Sn., M.Pd. lulus S1 di jurusan teater Institut Seni Indonesia Yogyakarta 2004, S2 di program pascasarjana Prodi Pendidikan Seni Universitas Negeri Semarang 2009, serta menyelesaikan Studi Doktoral S3 Pasca Sarjana Universitas Negeri Semarang pada Program Studi Pendidikan Seni tahun 2021. Sejak 2009 Tercatat sebagai pengajar tetap di jurusan Sendratasik program studi Pendidikan Sendratasik Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya. Aktif Sebagai dosen Luar biasa (DLB) di Jurusan Teater prodi seni teater Sekolah Tinggi Kesenian Wilwaktikta (STKW) Surabaya. Menulis beberapa buku: Seni Pantomime (Menjadi Pantomimer) tahun 2004 dan Monolog (praktik Persiapan menjadi actor monolog) tahun 2019. Beberapa karya diantaranya: Terlibat dalam pementasan Pantomim di atas kereta api dalam rangka dies Universitas Negeri Surabaya dan meraih Penghargaan muri pada 26 mei 2013, menciptakan model pembelajaran pantomime untuk anak TK pada tahun 2009, menciptakan karya tulis naskah monolog digital Berjudul Tho'un Abang (2020) hingga mendapat sertifikat HAKI.

Indra Suherjanto, S.Pd. M.Sn. lulus S1 IKIP Negeri Malang Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia tahun 1994 dan lulus S2 Program Pascasarjana Penciptaan Teater ISI Yogyakarta tahun 2009. Sejak tahun 2005 sebagai dosen tetap mata kuliah dramaturgi dan pementasan di Jurusan Sastra Indonesia dan sebagai Kepala Laboratorium Drama Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang tahun 2009-2013. Konsultan Teknis Drama/Teater di Diknas Kota Malang (2006), Juri Lomba Teater Pekan Pelajar se-Malang (2005), Juri Festival Teater SMA/ MA/ SMK se-Jawa Timur (2009), Juri Lomba Pantomim Hari Anak Nasional di Kota Malang (2012), Menulis dan mementaskan naskah studi Kalamanungsa di ISI Jogjakarta (2009), Meneliti Profil Seni Pertunjukan Teater Kontemporer di Malang Raya (2009), Meneliti Pengembangan Materi Ajar Drama/ Teater SD, SMP, SMA di Malang (2013), Menulis Jurnal Ilmiah Nasional-Internasional: Problematic School Theater: Interpreting Aesthetics And Pedagogy dalam jurnal ISLLAC (2017), Critical And Creative Awareness School Teater Actors dalam jurnal ISLLAC (2020).

BIODATA ILUSTRATOR

Nama Lengkap : Wahid Nurcahyono, M. Sn.
Jabatan Fungsional : Lektor
Tempat/Tanggal Lahir : Pacitan, 27 Mei 1978
Alamat Rumah : Jl. R Saleh Rt.02. rw.01, Baleharjo Pacitan Jawa Timur
Alamat Kantor : FSP, ISI Yogyakarta, Jl. Parangtritis Km 6,5 kotak pos 1210 Yogyakarta
Alamat e-mail : -

Riwayat Pendidikan

S1 Penciptaan Seni Teater ISI Yogyakarta 1998-2004
S2 Penciptaan Seni Teater Program Pasca Sarjana ISI Yogyakarta 2010-2012

Pengalaman Penelitian

2008 PEMENTASAN TEATER “ARIADNE” Dipa 2008 Institut Seni Indonesia Yogyakarta
2009 Metode Pisah Sambut Untuk Pementasan Teater Ketoprak Modern Dengan Lakon Saudagar Orba, Dipa 2009 Institut Seni Indonesia Yogyakarta
2012 PEMENTASAN TEATER LINGKUNGAN “SIRNA ILANG KERTANING BHUMI” Dipa 2012 Institut Seni Indonesia Yogyakarta
2013 PENCIPTAAN TEATER “JAKA KEMBANG KUNING” Dipa 2013 Institut Seni Indonesia Yogyakarta
2017 Dramaturgi Teater T tutur Wayang Beber Jaka Kembang Kuning DIPA ISI 2017 Yogyakarta
2017 Strategi Implementasi Perlindungan Seni Pertunjukan Tradisional Guna Melindungi Hak Kekayaan Intelektual (HAKI) Atas Hak Cipta Dalam Rangka Ketahanan Budaya.
2018 Strategi Implementasi Perlindungan Seni Pertunjukan Tradisional Guna Melindungi Hak Kekayaan Intelektual (HAKI) Atas Hak Cipta Dalam Rangka Ketahanan Budaya. 2018 Penciptaan Pertunjukan Teater “Banowati Sang Pelakor”, sebuah implementasi metode Opressed Theater, Augusto Boal. DIPA ISI Yogyakarta.

BIODATA FOTOGRAFER

Junar Odita Kinanto lahir 30 juni 2000 di Yogyakarta dan sekarang merupakan mahasiswa fotografi angkatan 2018 di Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Bekerja sebagai *freelancer* untuk foto komersial.

Pendidikan

SD Kanisius Kota Baru - 2006-2012
SMP Stella Duce 2 - 2012-2015
SMK Negeri 3 Yogyakarta - 2015-2018
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA - 2018

Pengalaman Pameran

Pameran perdana Fotografi (2018)
Fotografi Hitam Putih "Hello Yesterday" (2019)
Pameran Aphic week (2019)
Pameran Finding Horizon (2021)

Pengalaman Kegiatan

Dokumentasi Pameran perdana Fotografi (2018)
Display Fotografi Hitam Putih "Hello Yesterday" (2019)
Humas Pameran Aphic week (2019)
Humas Pameran Finding Horizon (2021)

BIODATA PENYUNTING

Nur Sahid lahir di Klaten, 8 Pebruari 1962. Setamat dari SMA Negeri Jatinom 1980/1981, kemudian meneruskan di Fakultas Sastra UGM Yogyakarta program studi ilmu sastra modern. Lulus dari Fakultas Sastra tahun 1986 kemudian mengajar di Jurusan Seni Teater Fakultas Seni Pertunjukan ISI Yogyakarta sampai sekarang. Mata kuliah yang diampu: Sosiologi Teater, Semiotika Teater, Kajian Budaya Pop, Sejarah Seni, Jurnalistik Seni Pertunjukan, dan Seminar. Lulus Program Pasca Sarjana UGM Program Studi Ilmu Humaniora tahun 1998. Tahun 2008-2012 mengikuti Program Doktorat S-3 di Sekolah pascasarjana UGM Yogyakarta prodi Pengkajian Seni dan lulus dengan *cumlaude*.

Sampai sekarang telah menulis 28 karya penelitian dengan sponsor DP2M Dikti, Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia, The Toyota Foundation, Pemda DIY, dan ISI Yogyakarta. Sekitar 90-an artikel diterbitkan harian Kedaulatan Rakyat, Bernas, Republika, Suara Karya, Jawa Pos, Kompas. Artikel ilmiah yang dimuat di jurnal ilmiah sekitar 27 buah. Telah enam kali menjuarai sayembara penulisan artikel ilmiah tingkat nasional yang diselenggarakan majalah Basis (1995), Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa dan Sastra Depdiknas (1996, 1999, 2001), PT Indofood (2002), dan Festival Batik Internasional (2002).

Buku yang pernah ditulis adalah *Inter Kulturalisme dalam Teater* (Ed., 2000), *Menimbang Seni Tradisi* (Eds., 2001), *Menggelar Potensi Yogyakarta* (2002), *Studi Perbandingan Literature Semiotika Teater* (2015), *Sosiologi Teater Teori dan Penerapannya* (2008, 2010, 2017), *Enam Langkah Menulis Skenario Film bagi Remaja* (2015), *Metode Penulisan Drama Radio* (2018), *Kajian Semiotika Teater Pertunjukan Jejak Bisu* (2020). Tahun 2005 terpilih sebagai dosen berprestasi (ke-1) di ISI Yogyakarta. Pernah menjadi Ketua Jurusan Teater 2000, Sekretaris Lembaga Penelitian (2000-2004), Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (2015-2000, dan 2000-2024). Pernah menjadi dosen tamu di Program Pasca Sarjana UGM Yogyakarta, ISI Surakarta, dan IKJ Jakarta. Terakhir menjabat pemimpin redaksi Jurnal Tonil (2000-2005). Tahun 2010-saat ini menjadi pengurus Lembaga Seni Budaya dan Olah Raga Pimpinan Pusat Muhammadiyah.

BIODATA PENATA LETAK (DESAINER)

I.B. Eka Darmadi (dikenal sebagai Ibed) adalah pekerja teater dan pekerja lepas di bidang perbukuan, baik sebagai konsultan, desainer, editor, maupun penulis. Ibed mendirikan dan menjalankan Kalabuku (www.kalabuku.org), sebuah penerbit buku-buku khusus bidang teater dan seni pertunjukan. Sampai kini, Ibed menjadi editor dan desainer *in house* pada penerbit yang berdomisili di Yogyakarta tersebut.

Kontak

Surel: ibed_sy@yahoo.com

IG: @umahsolah