MODUL PENGEMBANGAN KEPROFESIAN BERKELANJUTAN

H

Kelompok Kompetensi

SENI BUDAYA SENI TEATER SMA

TERINTEGRASI PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER

Edisi Revisi 2018

PEDAGOGI

PENILAIAN DAN EVALUASI PROSES DAN HASIL BELAJAR

PROFESIONAL

PEMENTASAN TEATER

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
DIREKTORAT JENDERAL GURU DAN TENAGA KEPENDIDIKAN
2018

PEDAGOGI : Penilaian dan Evaluasi Proses dan Hasil Belajar

1. Penulis : Drs. Wahyu Gatot B, M.Pd.
2. Editor Substansi : Dra. Siti Ainun Jariyah, M.Pd.
3. Editor Bahasa : Titik Ernawati, M.Pd.
4. *Reviewer* : Isnain Evilina Dewi, S.Pd, M.A.
   Dra. Wiwin Suhastari, MM
5. Perevisi :

PROFESIONAL : Pementasan Teater

1. Penulis : Philipus Nugroho Hari Wibowo
2. Editor Substnsi : Dr. Nur Iswantara, M.Hum
3. Editor Bahasa : Drs. Rahayu Windarto, MM
4. *Reviewer* : Drs. Karitman, M.Sn.
   Sito Mardowo, S.Sn., M.Pd.
5. Perevisi : Drs. Kartiman, M.Sn.

Desain Grafis dan Ilustrasi:
Tim Desain Grafis

Copyright © 2018
Direktorat Pembinaan Guru Pendidikan Dasar
Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
Dilarang mengcopy sebagian atau keseluruhan isi buku ini untuk kepentingan komersial tanpa izin tertulis dari Kementerian Pendidikan Kebudayaan.

SAMBUTAN

Peran guru profesional dalam proses pembelajaran sangat penting sebagai kunci keberhasilan belajar siswa. Guru profesional adalah guru yang kompeten membangun proses pembelajaran yang baik sehingga dapat menghasilkan pendidikan yang berkualitas dan berkarakter prima. Hal tersebut menjadikan guru sebagai komponen yang menjadi fokus perhatian pemerintah pusat maupun pemerintah daerah dalam peningkatan mutu pendidikan terutama menyangkut kompetensi guru.

Pengembangan profesionalitas guru melalui Program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan merupakan upaya Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan melalui Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependikan dalam upaya peningkatan kompetensi guru. Sejalan dengan hal tersebut, pemetaan kompetensi guru telah dilakukan melalui Uji Kompetensi Guru (UKG) untuk kompetensi pedagogik dan profesional pada akhir tahun 2015. Peta profil hasil UKG menunjukkan kekuatan dan kelemahan kompetensi guru dalam penguasaan pengetahuan pedagogik dan profesional. Peta kompetensi guru tersebut dikelompokkan menjadi 10 (sepuluh) kelompok kompetensi. Tindak lanjut pelaksanaan UKG diwujudkan dalam bentuk pelatihan guru paska UKG sejak tahun 2016 dan akan dilanjutkan pada tahun 2018 ini dengan Program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan bagi Guru. Tujuannya adalah untuk meningkatkan kompetensi guru sebagai agen perubahan dan sumber belajar utama bagi peserta didik. Program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan bagi Guru dilaksanakan melalui Moda Tatap Muka.

Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan (PPPPTK) dan, Lembaga Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Kelautan Perikanan Teknologi Informasi dan Komunikasi (LP3TK KPTK) merupakan Unit Pelaksanana Teknis di lingkungan Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan yang bertanggung jawab dalam mengembangkan perangkat dan melaksanakan peningkatan kompetensi guru sesuai bidangnya. Adapun perangkat pembelajaran yang dikembangkan tersebut adalah modul Program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan melalui Pendidikan dan Pelatihan Guru moda tatap muka untuk semua mata pelajaran dan kelompok kompetensi. Dengan modul ini diharapkan program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan memberikan sumbangan yang sangat besar dalam peningkatan kualitas kompetensi guru.

Mari kita sukseskan Program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan melalui Pendidikan dan Pelatihan Guru ini untuk mewujudkan Guru Mulia karena Karya.

Jakarta, Juli 2018
Direktur Jenderal Guru
dan Tenaga Kependidikan,

Dr. Supriano, M.Ed.
NIP. 196208161991031001

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT atas selesainya Modul Program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan (PKB) bagi Guru jenjang Sekolah Menengah Atas mata pelajaran Seni Budaya. Modul ini merupakan dokumen wajib untuk pelaksanaan Program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan. Program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan bagi Guru merupakan tindak lanjut dari hasil Uji Kompetensi Guru (UKG) 2015 dan bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam melaksanakan tugasnya sesuai dengan mata pelajaran yang diampu.

Sebagai salah satu upaya untuk mendukung keberhasilan program diklat, Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan (Ditjen GTK) pada tahun 2018 melaksanakan review, revisi, dan pengembangan modul pasca-UKG 2015. Modul hasil review dan revisi ini berisi materi pedagogi dan profesional yang telah terintegrasi dengan muatan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) dan Penilaian Berbasis Kelas yang akan dipelajari oleh peserta Program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan.

Modul Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan bagi Guru jenjang Sekolah Menengah Atas ini diharapkan dapat menjadi salah satu referensi bagi peserta diklat PKB untuk dapat meningkatkan kompetensi pedagogi dan profesional terkait dengan tugas pokok dan fungsinya sebagai guru mata pelajaran Seni Budaya. Peserta diklat diharapkan dapat selalu menambah pengetahuan dan keterampilannya dari berbagai sumber atau referensi lainnya.

Kami menyadari bahwa modul ini masih memiliki kekurangan. Masukan, saran, dan kritik yang konstruktif dari pembaca sangat diharapkan untuk penyempurnaan modul ini di masa mendatang. Terima kasih yang sebesar-besarnya kami sampaikan kepada semua pihak yang telah membantu terwujudnya modul ini. Semoga Program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan ini dapat meningkatkan kompetensi guru demi kemajuan dan peningkatkan prestasi pendidikan anak didik kita.

Yogyakarta, Juni 2018
Kepala PPPPTK Seni dan Budaya,

Drs. M. Muhadjir, M.A.
NIP 195905241987031001

DAFTAR ISI

SAMBUTAN i
KATA PENGANTAR iii
DAFTAR ISI v
DAFTAR GAMBAR vii
DAFTAR TABEL x
PENDAHULUAN 11
A. Latar Belakang 11
B. Tujuan 13
C. Peta Kompetensi 14
D. Ruang Lingkup 15
E. Cara Penggunaan Modul 16

KEGIATAN PEMBELAJARAN 1 PENILAIAN DAN EVALUASI PROSES DAN HASIL BELAJAR 23
A. Tujuan 23
B. Kompetensi dan Indikator Pencapaian Kompetensi 23
C. Uraian Materi 24
D. Aktivitas Pembelajaran 59
E. Latihan / Kasus / Tugas 64
F. Rangkuman 64
G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut 65
H. Pembahasan Latihan / Tugas / Kasus 66

KEGIATAN PEMBELAJARAN 2 DESAIN PRODUKSI PEMENTASAN 67
A. Tujuan 67
B. Kompetensi dan Indikator Pencapaian Kompetensi 67
C. Uraian Materi 67
D. Aktivitas Pembelajaran 111
E. Latihan / Kasus / Tugas 114
F. Rangkuman 114

G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut 117
H. Pembahasan Latihan / Tugas / Kasus 118

KEGIATAN PEMBELAJARAN 3 PENCIPTAAN PEMENTASAN 119
A. Tujuan 119
B. Kompetensi dan Indikator Pencapaian Kompetensi 119
C. Uraian Materi 119
D. Aktivitas Pembelajaran 142
E. Latihan / Kasus / Tugas 146
F. Rangkuman 146
G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut 149
H. Pembahasan Latihan / Tugas / Kasus 150

KEGIATAN PEMBELAJARAN 4 EVALUASI PEMENTASAN 151
A. Tujuan 151
B. Kompetensi dan Indikator Pencapaian Kompetensi 151
C. Uraian Materi 151
D. Aktivitas Pembelajaran 159
E. Latihan / Kasus / Tugas 162
F. Rangkuman 162
G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut 163
H. Pembahasan Latihan / Tugas / Kasus 164

PENUTUP 165
EVALUASI 166
GLOSARIUM 172
DAFTAR PUSTAKA 173

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Alur Model Pembelajaran Tatap Muka 16
Gambar 2. Alur Pembelajaran Tatap Muka Penuh 17
Gambar 3. Alur Pembelajaran Tatap Muka model In-On-In 19
Gambar 4. Hubungan antara Tes, Pengukuran, Penilaian, dan Evaluasi 30
Gambar 5. Skema Penilaian Sikap 36
Gambar 6. Skema Penilian Pengetahuan 39
Gambar 7. Skema Penilaian Keterampilan 47
Gambar 8. Bagan tim produksi dan tim artistik 69
Gambar 9. Pementasan yang dihadiri banyak penonton merupakan 70
Gambar 10. Pementasan Teater Koma yang menghibur 75
Gambar 11. Pementasan teater koma yang menghibur 75
Gambar 12. Pementasan Teater Payung Hitam 76
Gambar 13. Pementasan dengan artistik yang bagus 77
(Sumber Foto teater koma : www.cosmopolitan.co.id) 77
Gambar 14. Penonton pada pementasan teater 79
Gambar 15. Poster yang memuat Public figure sebagai magnet penonton 80
Gambar 16. Poster yang memuat public figure sebagai magnet penonton 81
Gambar 17. Diagram sumber naskah 82
Gambar 18. Foto pertunjukan dengan tempat selain gedung pertunjukan 85

Gambar 19. Foto pertunjukan dengan tempat selain gedung pertunjukan 86
Gambar 20. Foto pertunjukan dengan tempat selain gedung pertunjukan 86
Gambar 21. Foto pertunjukan dengan tempat selain gedung pertunjukan 87
Gambar 15. Foto pertunjukan dengan tempat selain gedung pertunjukan 87
Gambar 22. Foto penonton pada pertunjukan teater 89
Gambar 23. Foto penonton pada salah satu pementasan 90
Gambar 24. Poster dengan sponsor 92
Gambar 25. Detail sponsor pada poster 92
Gambar 26. Detail sponsor pada poster 92
Gambar 27. Poster dengan sponsor 93
Gambar 28. Gambar tempat duduk penonton 95
Gambar 29. Gambar tempat duduk penonton 95
Gambar 31. Contoh iklan luar ruangan – Baliho 97
Gambar 32. Contoh iklan dalam ruangan – Banner 97
Gambar 33. Contoh iklan dalam ruangan – Booklet 98
Gambar 34. Contoh Press Release, oleh: Philipus Maliobowo 101
Gambar 35. Struktur produksi teater 106
Gambar 36. Proses Pengarahan 108
Gambar 37. Proses Pengendalian 109
Gambar 38. Pertunjukan presentasional 121
Gambar 39. Contoh pentas realisme 122

Gambar 40. Contoh pementasan teater post-realistic 124

Gambar 41. Pentas teater epic, salah satu teater post-realistic 126

Gambar 42. Contoh pentas teater boneka papermoon 127

Gambar 43. Contoh teater gerak SAC Holocaust..... 128

Gambar 44. Gambar kasar desain set panggung..... 130

Gambar 39. Visualisasi gambar kasar desain set panggung 131

Gambar 46. Contoh gambar blocking pemain..... 136

Gambar 47. Contoh Latihan komposisi 137

Gambar 48. Komposisi 137

Gambar 49. Briefing terakhir sebelum pementasan 141

DAFTAR TABEL

Tabe 1. Daftar Lembar Kerja Modul 22
Tabel 2. Daftar Lembar Kerja Modul 22
Tabel 3. Rincian Gradasi Sikap, Pengetahuan, dan Keterampilan 25
Tabel 4. Contoh Jurnal Sikap 36
Tabel 5. Contoh Lembar Penilaian Diri Siswa 37
Tabel 6. Contoh Format Penilaian Antarteman 38
Tabel 7. Contoh Kisi-Kisi Tes Tertulis 40
Tabel 6. Pedoman Penskoran Soal Uraian 42
Tabel 8. Pedoman Penskoran Tes Lisan 43
Tabel 9. Contoh Kisi-Kisi dan Soal Perencanaan Penugasan 44
Tabel 10. Contoh Rubrik Penskoran Penugasan 44
Tabel 11. Contoh Kisi-Kisi Penilaian Kinerja 48
Tabel 12. Contoh Instrumen Penskoran Kinerja 48
Tabel 13. Contoh Rubrik Penskoran Proses 49
Tabel 14. Contoh Instrumen Penskoran Proses 51
Tabel 16. Contoh Kisi-kisi Tugas Proyek 54
Tabel 17. Contoh Instrumen Penskoran Tugas Proyek 55
Tabel 18. Contoh Rubrik Penskoran Tugas Proyek 56

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Modul Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan Guru Seni Budaya Seni Teater SMA Kelompok Kompetensi H ini membahas kompetensi pedagogi penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar dan kompetensi profesional mengenai pementasan teater. Dasar pijakan modul ini adalah Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia nomor 16 tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru menjabarkan kemampuan pedagogi dan profesional yang harus dikuasai oleh guru mata pelajaran. Faktor utama yang menentukan keberhasilan dalam proses pembelajaran adalah kompetensi guru bersangkutan. Guru yang berkompeten di bidangnya dipastikan mampu melakukan transfer pengetahuan dan keterampilan serta menumbuhkembangkan karakter kepada peserta didik dengan baik. Untuk mencapai hal tersebut guru diharapkan untuk mengasah dan meningkatkan kompetensinya. Salah satu bentuk peningkatan kompetensi guru adalah mengikuti kegiatan diklat keprofesian. Modul ini ditulis dengan tujuan untuk meningkatkan kompetensi guru sejalan dengan kebijakan pengembangan keprofesian berkelanjutan terintegrasi penguatan pendidikan karakter bagi guru dalam kegiatan diklat.

Dalam Permendikbud Nomor 23 Tahun 2016 tentang Standar Penilaian Pendidikan disebutkan bahwa penilaian hasil belajar peserta didik pada pendidikan dasar dan pendidikan menengah meliputi aspek: 1) sikap, 2) pengetahuan, dan 3) keterampilan. Sedangkan dalam Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah disebutkan bahwa penilaian proses pembelajaran menggunakan pendekatan penilaian otentik (*authentic assesment*) yang menilai kesiapan peserta didik, proses, dan hasil belajar secara utuh. Keterpaduan penilaian ketiga komponen tersebut akan menggambarkan kapasitas, gaya, dan perolehan

belajar peserta didik yang mampu menghasilkan dampak instruksional (*instructional effect*) pada aspek pengetahuan dan dampak pengiring (*nurturant effect*) pada aspek sikap.

Hasil penilaian otentik digunakan guru untuk merencanakan program perbaikan (*remedial*) pembelajaran, pengayaan (*enrichment*), atau pelayanan konseling. Selain itu, hasil penilaian otentik digunakan sebagai bahan untuk memperbaiki proses pembelajaran sesuai dengan Standar Penilaian Pendidikan. Evaluasi proses pembelajaran dilakukan saat proses pembelajaran dengan menggunakan alat: lembar pengamatan, angket sebaya, rekaman, catatan anekdot, dan refleksi. Evaluasi hasil pembelajaran dilakukan saat proses pembelajaran dan di akhir satuan pelajaran dengan menggunakan metode dan alat: tes lisan/perbuatan, dan tes tulis. Hasil evaluasi akhir diperoleh dari gabungan evaluasi proses dan evaluasi hasil pembelajaran.

Sementara itu, bahasan pementasan teater di dalam kompetensi profesional modul ini meliputi desain produksi pementasan, penciptaan pementasan, dan evaluasi. Secara khusus, pembahasan mengenai disain produksi pementasan di dalam modul ini akan menguraikan pengertian desain produksi yang dapat dijadikan acuan pemahaman untuk memulai langkah pementasan. Setelah itu diperlukan sebuah perencanaan produksi pementasan agar semua tahap pekerjaan memiliki gambaran dasar sehingga hasil akhirnya dapat dicapai. Dalam pelaksanannya dibutuhkan pengorganisasian dan pengendalian setiap bidang dan tahapan kerja sesuai target yang telah ditentukan. Pengetahuan mengenai produksi pementasan merupakan pengetahuan dasar yang harus dimiliki oleh seseorang yang hendak melaksanakan pementasan. Pengertian produksi di dalam teater modern yang dimaksud dalam modul ini adalah membuat atau memproduksi karya untuk dipentaskan. Jadi bukan dalam pengertian mementaskan karya karena mendapatkan tanggapan.

Pada bahasan penciptaan pementasan, secara khusus akan menguraikan perihal konsep pemanggungan dan proses pementasan. Dalam sebuah

pementasan teater konsep pemanggungan memuat naskah dan analisisnya, jenis teater dan gaya pementasan, pendekatan pemeranan, desain tata artistik serta pemilihan pemain dan penjadwalan. Semua hal tersebut tertuang dalam bentuk tulisan deskriptif, bisa pula diserta dengan gambar dan dapat dijadikan panduan dalam pelaksanaan. Berdasar konsep itu pula proses pementasan dikerjakan mulai dari latihan membaca teks, *blocking*, komposisi, *cut to cut, run-through, dress rehearsal,* sampai dengan pementasan. Semua tahapan tersebut dikerjakan dengan mematuhi panduan yang ada berdasar pembagian bidang kerja masing-masing. Sebagai tindak lanjut pementasan adalah evaluasi yang dapat dilakukan secara langsung dan tidak langsung. Tahapan evaluasi ini dibahas secara khusus untuk memberikan masukan atau kritik atas proses pementasan yang dilakukan sehingga dapat dijadikan acuan untuk kerja artistik berikutnya.

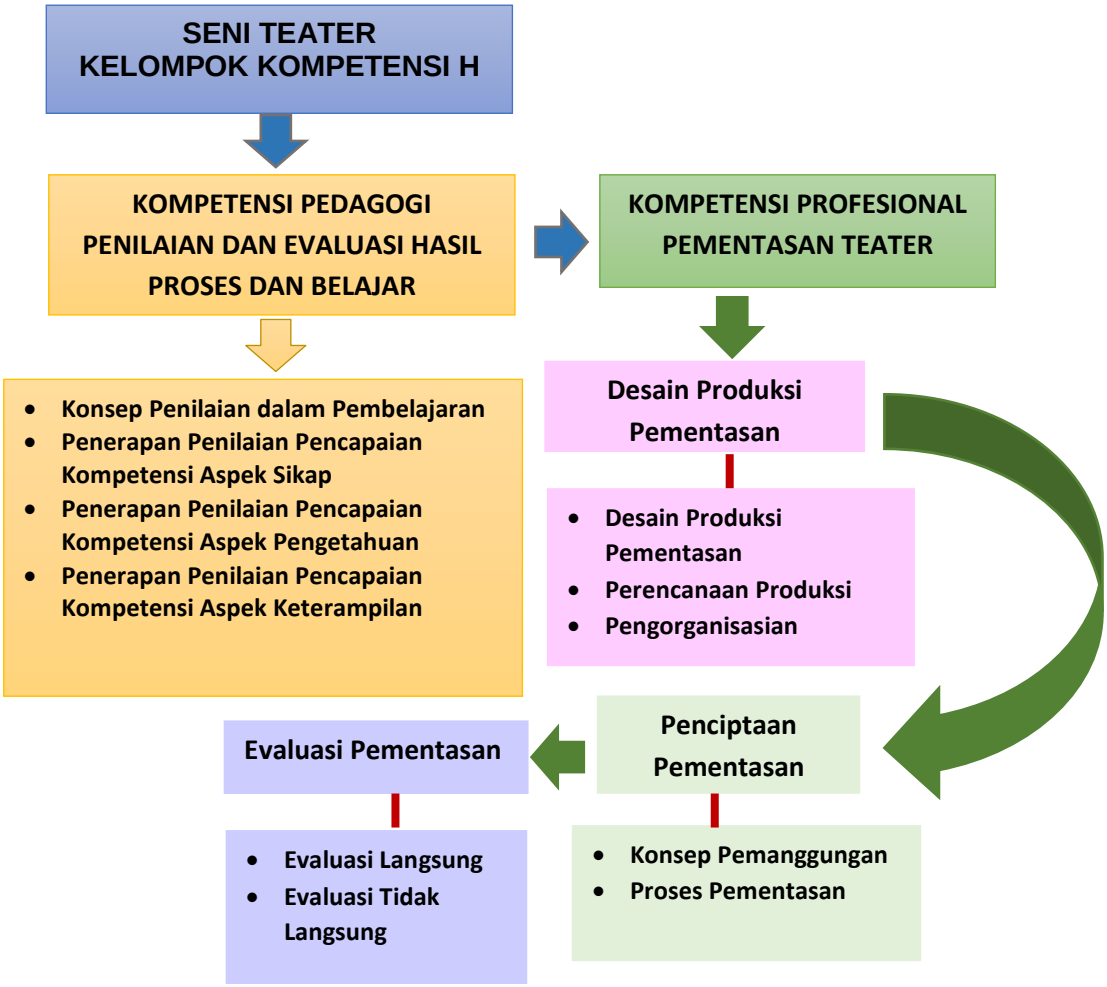
Untuk melaksanakan proses pementasan ini, kerja sama antara pendukung pementasan harus dibangun dan senantiasa dibina. Tanpa adanya kerjasama dari seluruh elemen, proses tidak akan bisa berjalan secara organisasional. Jika proses tidak organisasional, maka setiap bidang tidak memiliki rantai penghubung kerja sehingga seolah masing-masing bagian berdiri sendiri-sendiri. Padahal, semua bidang bekerja untuk satu tujuan yaitu pementasan teater yang berjalan dengan sukses. Untuk itulah diperlukan desain produksi yang dapat mengakomodasi prinsip kerjasama ini. Desain produksi yang baik dan dikerjakan dengan kecermatan akan melahirkan kerjasama, kemandirian, kedisplinan, integritas, dan rasa saling menghargai antara bidang kerja satu dengan yang lainnya.

B. Tujuan

Setelah mempelajari dengan seksama modul Kelompok Kompetensi H ini, Anda diharapkan dapat menguasai kompetensi pedagogi dalam bidang penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar dan kompetensi profesional bidang pementasan teater dengan memperhatikan sikap cermat, kerjasama, mandiri, disiplinan, integritas dan saling menghargai.

C. Peta Kompetensi

Modul ini disusun untuk meningkatkan kompetensi pedagogi dan profesional Anda seperti tersaji dalam peta di bawah ini:



D. Ruang Lingkup

Ruang lingkup modul kelompok kompetensi H berisi kegiatan pembelajaran yang dapat dijabarkan sebagai berikut.

1. Melaksanakan penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar yang meliputi pemahaman dan penerapan mengenai:
   a. Konsep penilaian dalam pembelajaran.
   b. Penilaian pencapaian kompetensi aspek sikap.
   c. Penilaian pencapaian kompetensi aspek pengetahuan.
   d. Penilaian pencapaian kompetensi aspek keterampilan.

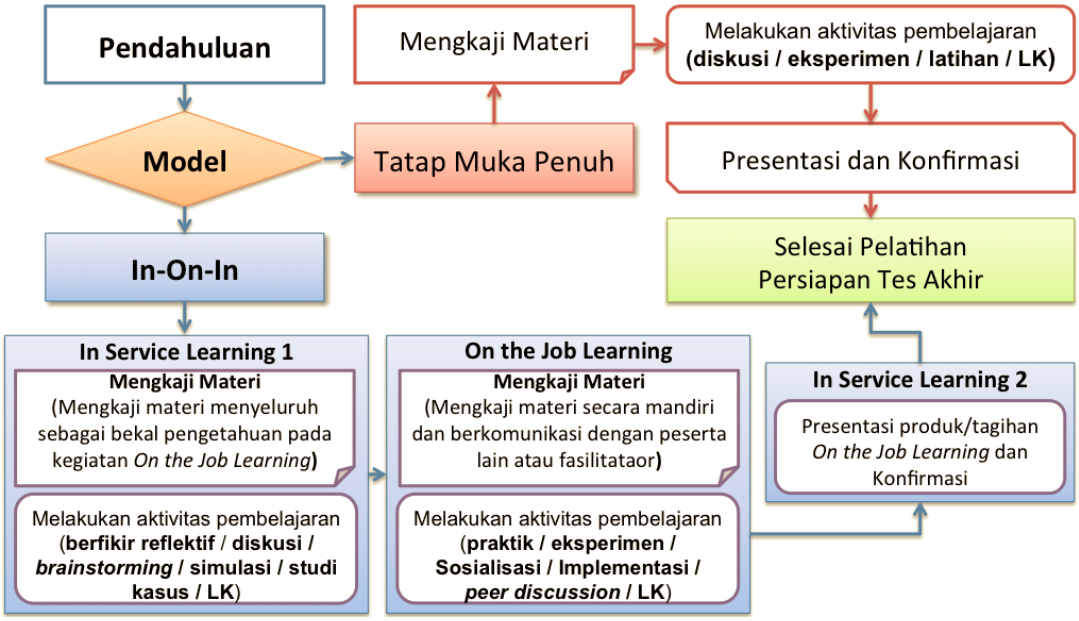
2. Desain produksi pementasan yang terdiri dari pengertian tentang desain produksi pementasan, perencanaan, dan pengorganisasian dengan penjabaran:
   a. Desain produksi pementasan sesuai proses manajerial
   b. Perencanaan produksi yang terdiri dari tahapan menentukan ide pementasan, jenis pementasan, tempat pementasan, perkiraan keadaan pasar, fundraising, perkiraan metode dan strategi pemasaran, rencana anggaran dan biaya, penjadwalan, dan penyusunan proposal.
   c. Pengorganisasian yang meliputi pengorganisasian tim produksi, pengorganisasian tim artistik, serta pengarahan dan pengendalian.

3. Penciptaan pementasan yang terdiri dari konsep pemanggungan dan proses pementasan dengan penjabaran:
   a. Konsep pemanggungan yang meliputi analisis naskah, pendekatan gaya pementasan, penentuan jenis teater, pendekatan pemeranan, dan desain tata artisitk.
   b. Proses pementasan yang dimulai dati tahap memilih pemain, penjadwalan, latihan-latihan, dress rehearsal, dan pementasan.

4. Evaluasi pementasan yang terdiri dari evaluasi langsung dan tidak langsung dengan penjabaran:
   a. Evaluasi langsung yang terdiri dari evaluasi produksi dan evaluasi artistik
   b. Evaluasi tidak langsung berdasar fungsi, sifat, jenis, dan tahapan.

E. Cara Penggunaan Modul

Secara umum, cara penggunaan modul pada setiap Kegiatan Pembelajaran disesuaikan dengan skenario setiap penyajian mata diklat. Modul ini dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran guru, baik untuk moda tatap muka dengan model tatap muka penuh maupun model tatap muka In-On-In. Alur model pembelajaran secara umum dapat dilihat pada gambar di bawah.



Gambar 1. Alur Model Pembelajaran Tatap Muka

1. Deskripsi Kegiatan Diklat Tatap Muka Penuh

   Kegiatan pembelajaran diklat tatap muka penuh adalah kegiatan fasilitasi peningkatan kompetensi guru melalui model tatap muka penuh yang dilaksanakan oleh unit pelaksana teknis di lingkungan ditjen. GTK maupun lembaga diklat lainnya. Kegiatan tatap muka penuh ini dilaksanakan secara terstruktur pada suatu waktu yang dipandu oleh fasilitator.

   Tatap muka penuh dilaksanakan menggunakan alur pembelajaran yang dapat di lihat di bawah ini.

Gambar 2. Alur Pembelajaran Tatap Muka Penuh

Kegiatan pembelajaran tatap muka pada model tatap muka penuh dapat dijelaskan sebagai berikut.

a. Pendahuluan

   Pada kegiatan pendahuluan fasilitator memberi kesempatan kepada peserta diklat untuk mempelajari :

   1) latar belakang yang memuat gambaran besaran materi
   2) tujuan kegiatan pembelajaran pada setiap materi
   3) kompetensi atau indikator yang akan dicapai melalui modul
   4) ruang lingkup materi kegiatan pembelajaran
   5) langkah-langkah penggunaan modul

b. Mengkaji Materi

Pada kegiatan mengkaji materi modul kompetensi H, penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar dan pementasan teater, fasilitator memberi kesempatan kepada guru sebagai peserta untuk mempelajari materi yang diuraikan secara singkat sesuai dengan indikator pencapaian hasil belajar. Guru sebagai peserta dapat mempelajari materi secara individual maupun berkelompok dan dapat mengkonfirmasi permasalahan kepada fasilitator.

c. Melakukan aktivitas pembelajaran

Pada kegiatan ini peserta melakukan kegiatan pembelajaran sesuai dengan rambu-rambu atau instruksi yang tertera pada modul dan dipandu oleh fasilitator. Kegiatan pembelajaran pada aktivitas pembelajaran ini akan menggunakan pendekatan interaktif di kelas pelatihan bersama fasilitator dan peserta lainnya, baik itu dengan menerapkan diskusi materi, malaksanakan praktik, dan atau latihan kasus.

Lembar kerja pada pembelajaran tatap muka penuh adalah bagaimana menerapkan pemahaman materi-materi yang berada pada kajian materi.

Pada aktivitas pembelajaran materi ini juga peserta secara aktif menggali informasi, mengumpulkan dan mengolah data sampai pada peserta dapat membuat kesimpulan kegiatan pembelajaran.

d. Presentasi dan Konfirmasi

Pada kegiatan ini peserta melakukan presentasi hasil kegiatan sedangkan fasilitator melakukan konfirmasi terhadap materi dan dibahas bersama. pada bagian ini juga peserta dan penyaji me-*review* materi berdasarkan seluruh kegiatan pembelajaran

e. Persiapan Tes Akhir

Pada bagian ini fasilitator didampingi oleh panitia menginformasikan tes akhir yang akan dilakukan oleh seluruh peserta yang dinyatakan layak tes akhir.

2. Deskripsi Kegiatan Diklat Tatap Muka In-On-In

Kegiatan diklat tatap muka dengan model In-On-In adalan kegiatan fasilitasi peningkatan kompetensi guru yang menggunakan tiga kegiatan utama, yaitu *In Service Learning* 1 (In-1), *on the job learning* (On), dan *In Service Learning* 2 (In-2). Secara umum, kegiatan pembelajaran diklat tatap muka In-On-In tergambar pada alur berikut ini.

Gambar 3. Alur Pembelajaran Tatap Muka model In-On-In

Kegiatan pembelajaran tatap muka pada model In-On-In dapat dijelaskan sebagai berikut,

a. Pendahuluan

Pada kegiatan pendahuluan disampaikan bertepatan pada saat pelaksanaan *In service learning* 1 fasilitator memberi kesempatan kepada peserta diklat untuk mempelajari :

1) latar belakang yang memuat gambaran materi
2) tujuan kegiatan pembelajaran setiap materi

3) kompetensi atau indikator yang akan dicapai melalui modul.
4) ruang lingkup materi kegiatan pembelajaran
5) langkah-langkah penggunaan modul

b. *In Service Learning 1* (IN-1)

1) Mengkaji Materi

Pada kegiatan mengkaji materi modul kelompok kompetensi H, penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar dan pementasan teater, fasilitator memberi kesempatan kepada guru sebagai peserta untuk mempelajari materi yang diuraikan secara singkat sesuai dengan indikator pencapaian hasil belajar. Guru sebagai peserta dapat mempelajari materi secara individual maupun berkelompok dan dapat mengkonfirmasi permasalahan kepada fasilitator.

2) Melakukan aktivitas pembelajaran

Pada kegiatan ini peserta melakukan kegiatan pembelajaran sesuai dengan rambu-rambu atau instruksi yang tertera pada modul dan dipandu oleh fasilitator. Kegiatan pembelajaran pada aktivitas pembelajaran ini akan menggunakan pendekatan/metode yang secara langsung berinteraksi di kelas pelatihan, baik itu dengan menggunakan metode berfikir reflektif, diskusi, *brainstorming*, simulasi, maupun studi kasus yang kesemuanya dapat melalui Lembar Kerja yang telah disusun sesuai dengan kegiatan pada IN1.

Pada aktivitas pembelajaran materi ini peserta secara aktif menggali informasi, mengumpulkan dan mempersiapkan rencana pembelajaran pada *on the job learning*.

c. *On the Job Learning* (ON)

1) Mengkaji Materi

Pada kegiatan mengkaji materi modul kelompok kompetensi H, penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar dan pementasan teater, guru sebagai peserta akan mempelajari materi yang telah diuraikan pada *in service learning* 1 (IN1). Guru sebagai peserta dapat membuka dan mempelajari kembali materi sebagai bahan dalam mengerjakan tugas-tugas yang ditagihkan kepada peserta.

2) Melakukan aktivitas pembelajaran

Pada kegiatan ini peserta melakukan kegiatan pembelajaran di sekolah maupun di kelompok kerja berbasis pada rencana yang telah disusun pada IN1 dan sesuai dengan rambu-rambu atau instruksi yang tertera pada modul. Kegiatan pembelajaran pada aktivitas pembelajaran ini akan menggunakan pendekatan/metode praktik, eksperimen, sosialisasi, implementasi, *peer discussion* yang secara langsung dilakukan di sekolah maupun kelompok kerja melalui tagihan berupa Lembar Kerja yang telah disusun sesuai dengan kegiatan pada ON.

Pada aktivitas pembelajaran materi pada ON, peserta secara aktif menggali informasi, mengumpulkan dan mengolah data dengan melakukan pekerjaan dan menyelesaikan tagihan pada *on the job learning*.

d. *In Service Learning 2* (IN-2)

Pada kegiatan ini peserta melakukan presentasi produk-produk tagihan ON yang akan dikonfirmasi oleh fasilitator dan dibahas bersama. pada bagian ini juga peserta dan penyaji me-*review* materi berdasarkan seluruh kegiatan pembelajaran

e. Persiapan Tes Akhir

Pada bagian ini fasilitator didampingi oleh panitia menginformasikan tes akhir yang akan dilakukan oleh seluruh peserta yang dinyatakan layak mengikuti tes akhir.

3. Lembar Kerja

Modul pengembangan keprofesian berkelanjutan kelompok kompetensi H, penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar dan pementasan teater, merangkum beberapa kegiatan pembelajaran yang di dalamnya terdapat aktivitas-aktivitas pembelajaran sebagai pendalaman dan penguatan pemahaman materi yang dipelajari.

Modul ini mempersiapkan lembar kerja yang nantinya akan dikerjakan oleh peserta, lembar kerja tersebut dapat terlihat pada tabel berikut.

Tabe 1. Daftar Lembar Kerja Modul

No	Kode LK	Nama LK	Keterangan
1.	LK.1.1	Jurnal Sikap	TM, IN-1
2.	LK.1.2	Penilaian Diri Siswa	TM, IN-1
3.	LK 1.3	Penilaian Antarteman	TM, IN-1
4.	LK 1.4	Kisi-kisi Tes Tertulis	TM, ON
5.	LK 1.5	Kisi-kisi Tes Lisan	TM, ON
6.	LK 1.6	Kisi-kisi dan Soal Penugasan	TM, ON
7.	LK 1.7	Kisi-kisi Penilaian Kinerja	TM, ON
8.	LK 1.8	Kisi-kisi Tugas Proyek	TM, ON
9.	LK. 2.1	Ide Pementasan dan Jenis Pementasan	TM, ON
10.	LK. 2.2	Analisis Pembiayaan Produksi Pementasan	TM, ON
11.	LK. 3.1	Konsep Pemanggungan	TM, ON
12.	LK. 3.2	Penjadwalan Proses Pementasan	TM, ON
13.	LK. 4.1	Evaluasi Pementasan Langsung	TM, ON
14.	LK. 4.2	Ikhtisar Kritik Seni	TM, IN 2

Keterangan.
TM: Digunakan pada Tatap Muka Penuh
IN1 : Digunakan pada *in service learning* 1
IN2 : Digunakan pada *in service learning* 2
ON : Digunakan pada *on the job learning*

KEGIATAN PEMBELAJARAN 1
PENILAIAN DAN EVALUASI PROSES DAN HASIL BELAJAR

A. Tujuan

Setelah mempelajari dengan seksama materi kegiatan pembelajaran 1 baik melalui uraian yang bersifat pengetahuan maupun keterampilan, Anda diharapkan dapat meningkatkan kemampuan melaksanakan penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar pada aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan dalam pembelajaran dengan memperhatikan aspek kemandirian, kedisiplinan, tanggung jawab, dan menghargai sikap kerjasama serta terbuka terhadap kritik dan saran.

B. Kompetensi dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Setelah menyelesaikan kegiatan pembelajaran 1 ini, Anda diharapkan mampu melaksanakan penilaian dan evaluasi pembelajaran yang ditandai dengan kecakapan dalam:

1. Menjelaskan konsep penilaian dalam pembelajaran yang meliputi penilaian otentik, prinsip-prinsip umum penilaian, fungsi penilaian dan tujuan penilaian hasil belajar dengan memperhatikan aspek kemandirian, tanggung jawab, kerja sama, serta terbuka terhadap kritik dan saran.
2. Menerapkan penilaian pencapaian kompetensi aspek sikap yang meliputi observasi, penilaian diri, dan penilaian antarteman dengan memperhatikan aspek kemandirian, tanggung jawab, kerja sama, serta terbuka terhadap kritik dan saran.
3. Menerapkan penilaian pencapaian kompetensi aspek pengetahuan yang meliputi tes tertulis, tes lisan, penugasan, dan portofolio dengan memperhatikan aspek kemandirian, tanggung jawab, kerja sama, serta terbuka terhadap kritik dan saran.

4. Menerapkan penilaian pencapaian kompetensi aspek keterampilan yang meliputi tes kinerja, proyek, dan portofolio dengan memperhatikan aspek kemandirian, tanggung jawab, kerja sama, serta terbuka terhadap kritik dan saran.

C. Uraian Materi

Pembelajaran adalah proses interaksi antar peserta didik, antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan suatu proses pengembangan potensi dan pembangunan karakter setiap peserta didik sebagai hasil dari sinergi antara pendidikan yang berlangsung di sekolah, keluarga dan masyarakat. Proses tersebut memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan potensi mereka menjadi kemampuan yang semakin lama semakin meningkat dalam sikap (spiritual dan sosial), pengetahuan, dan keterampilan yang diperlukan dirinya untuk hidup dan untuk bermasyarakat, berbangsa, serta berkontribusi pada kesejahteraan hidup umat manusia.

Peserta didik adalah subjek yang memiliki kemampuan untuk secara aktif mencari, mengolah, mengkonstruksi, dan menggunakan pengetahuan. Untuk itu pembelajaran harus berkenaan dengan kesempatan yang diberikan kepada peserta didik untuk mengkonstruksi pengetahuan dalam proses kognitifnya. Agar benar-benar memahami dan dapat menerapkan pengetahuan, peserta didik perlu didorong untuk bekerja memecahkan masalah, menemukan segala sesuatu untuk dirinya, dan berupaya keras mewujudkan ide-idenya.

Dalam Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah disebutkan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Untuk itu setiap satuan pendidikan melakukan

perencanaan pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran serta penilaian proses pembelajaran untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas ketercapaian kompetensi lulusan.

Kurikulum 2013 menggunakan modus pembelajaran langsung (*direct instructional*) dan tidak langsung (*indirect instructional*). Pembelajaran langsung adalah pembelajaran yang mengembangkan pengetahuan, kemampuan berpikir dan keterampilan menggunakan pengetahuan peserta didik melalui interaksi langsung dengan sumber belajar yang dirancang dalam silabus dan RPP. Dalam pembelajaran langsung peserta didik melakukan kegiatan mengamati, menanya, mengumpulkan informasi atau mencoba, menalar atau mengasosiasi, dan mengomunikasikan. Pembelajaran langsung menghasilkan pengetahuan dan keterampilan langsung, yang disebut dengan dampak pembelajaran (*instructional effect*). Pembelajaran tidak langsung adalah pembelajaran yang terjadi selama proses pembelajaran langsung yang dikondisikan menghasilkan dampak pengiring (*nurturant effect*). Pembelajaran tidak langsung berkenaan dengan pengembangan nilai dan sikap.

Sesuai dengan Standar Kompetensi Lulusan, sasaran pembelajaran mencakup pengembangan ranah sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang dielaborasi untuk setiap satuan pendidikan. Ketiga ranah kompetensi tersebut memiliki lintasan perolehan (proses psikologis) yang berbeda.
Rincian gradasi sikap, pengetahuan, dan keterampilan adalah sebagai berikut.

Tabel 3. Rincian Gradasi Sikap, Pengetahuan, dan Keterampilan

Sikap	Pengetahuan	Keterampilan
Menerima	Mengingat	Mengamati
Menjalankan	Memahami	Menanya
Menghargai	Menerapkan	Mencoba
Menghayati,	Menganalisis	Menalar
Mengamalkan	Mengevaluasi	Menyaji
-		Mencipta

Proses pembelajaran sepenuhnya diarahkan pada pengembangan ketiga ranah tersebut secara utuh/holistik, artinya pengembangan ranah yang satu tidak bisa dipisahkan dengan ranah lainnya. Dengan demikian proses pembelajaran secara utuh melahirkan kualitas pribadi yang mencerminkan keutuhan penguasaan sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Dengan demikian hasil belajar melahirkan peserta didik yang produktif, kreatif, inovatif, dan afektif melalui penguatan sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang terintegrasi.

Keberhasilan proses pembelajaran di sekolah ditentukan oleh berbagai unsur yang terkait, antara lain: tenaga kependidikan, pendidik, peserta didik, sarana-prasarana, kurikulum, lingkungan, dan tujuan pendidikan, serta pengelolaan proses pembelajaran yang baik. Proses pembelajaran dapat dipadankan dengan suatu proses ilmiah, karena itu Kurikulum 2013 mengamanatkan esensi pendekatan saintifik dalam pembelajaran. Dalam pendekatan atau proses kerja yang memenuhi kriteria ilmiah, para ilmuan lebih mengedepankan penalaran induktif (*inductive reasoning)* dibandingkan dengan penalaran deduktif (*deductive reasoning*).

Penalaran deduktif melihat fenomena umum untuk kemudian menarik simpulan yang spesifik. Sebaliknya, penalaran induktif memandang fenomena atau situasi spesifik untuk kemudian menarik simpulan secara keseluruhan. Sejatinya, penalaran induktif menempatkan bukti-bukti spesifik ke dalam relasi idea yang lebih luas. Metode ilmiah umumnya menempatkan fenomena unik dengan kajian spesifik dan detail untuk kemudian merumuskan simpulan umum. Proses pembelajaran dengan pendekatan ilmiah terdiri atas lima pengalaman belajar pokok yaitu: 1) mengamati; 2) menanya; 3) mengumpulkan informasi; 4) mengasosiasi; dan 5) mengomunikasikan.

1. Konsep Penilaian dalam Pembelajaran
   a. Tes, Pengukuran, Penilaian, dan Evaluasi

      Kurikulum, proses pembelajaran, dan penilaian merupakan tiga unsur penting dalam pendidikan. Kurikulum merupakan penjabaran tujuan

pendidikan yang menjadi landasan proses pembelajaran. Proses pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan pendidik untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan dalam kurikulum. Penilaian merupakan salah satu kegiatan yang dilakukan untuk mengukur dan menilai tingkat pencapaian kurikulum, penilaian juga digunakan untuk mengetahui kekuatan dan kelemahan yang terjadi dalam proses pembelajaran sehingga dapat dijadikan dasar untuk pengambilan keputusan. Oleh karena itu dalam pendidikan perlu adanya kurikulum yang cocok, proses pembelajaran yang benar, dan penilaian yang baik. Perubahan kurikulum pasti akan membawa implikasi terjadinya perubahan penilaian. Pendidik dapat melakukan penilaian dengan cara mengumpulkan catatan yang diperoleh melalui pertemuan, observasi, portofolio, proyek, produk, ujian, serta data *interview* dan *survey*.

Penilaian merupakan proses menyimpulkan dan menafsirkan fakta-fakta dan membuat pertimbangan yang professional untuk mengambil keputusan pada sekumpulan informasi yaitu informasi tentang peserta didik. Pendidik harus mampu membuat format penilaian yang dapat membantu menjelaskan informasi tentang pencapaian tujuan sehingga mampu mengelola kemajuan belajar peserta didik dan memperbaiki program pembelajaran. Melakukan penilaian pencapaian hasil pembelajaran peserta didik merupakan konsekuensi logis dari kegiatan pembalajaran yang telah dilaksanakan, penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui dan mengambil keputusan tentang keberhasilan peserta didik dalam mencapai kompetensi yang telah ditetapkan. Kunci keberhasilan penilaian salah satunya pada metode yang digunakan pendidik dan peserta didik dalam mengukur keberhasilan tujuan pembelajaran (kompetensi inti, kompetensi dasar, dan indikator pencapaian kompetensi).

Terdapat empat istilah yang sering digunakan dalam penilaian untuk menilai atau mengevaluasi peserta didik dalam proses pembelajaran, yaitu tes (*test*), pengukuran (*measurement*), penilaian (*assessment*) dan evaluasi (*evaluation*).

1) Tes

Tes (*test*) merupakan salah satu alat untuk melakukan pengukuran, yaitu alat untuk mengumpulkan informasi karakteristik suatu objek. Objek ini dapat berupa kemampuan peserta didik, sikap, minat, maupun motivasi. Tes merupakan bagian terkecil dari evaluasi. Menurut Hamzah B, Uno (2012) Tes adalah seperangkat tugas yang harus dikerjakan atau sejumlah pertanyaan yang harus dijawab oleh peserta didik untuk mengukur tingkat pemahaman dan penguasaan terhadap cakupan materi yang dipersyaratkan dan sesuai dengan tujuan pembelajaran tertentu. Sehingga dapat disimpulkan bahwa tes merupakan alat ukur yang sering digunakan dalam penilaian pembelajaran.

2) Pengukuran

Secara sederhana pengukuran (*measurement*) merupakan kegiatan penentuan angka bagi suatu objek secara sistematis. Penentuan angka ini merupakan usaha untuk menggambarkan karakteristik objek. Dalam proses pembelajaran pendidik juga melakukan pengukuran terhadap proses belajar yang hasilnya berupa angka-angka yang mencerminkan capaian dari hasil pembelajaran tersebut, angka hasil pengukuran baru mempunyai makna setelah dibandingkan dengan kriteria tertentu. Menurut Guilford dalam Sumarna (2004) pengukuran adalah proses penetapan angka terhadap suatu gejala menurut aturan tertentu. Pengukuran ini dapat dilakukan secara kuantitatif yaitu berupa angka 0-10 atau 0-100, sedangkan pengukuran secara kualitatif dinyatakan dengan sangat baik, baik, cukup, kurang, dan sangat kurang. Pengukuran memiliki konsep yang lebih luas daripada tes, karena untuk mengukur karakteristik suatu objek dapat dilakukan dengan pengamatan, wawancara, dan cara lain untuk memperoleh informasi.

3) Penilaian

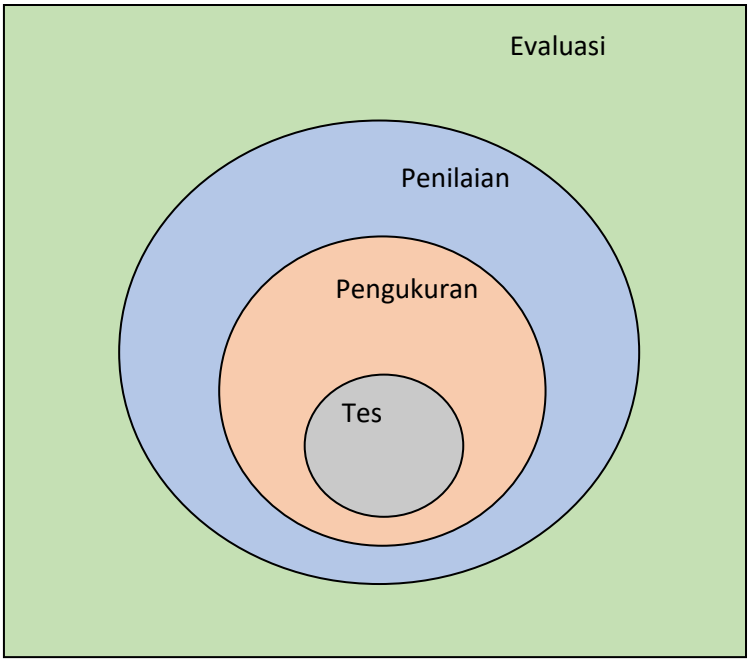
Menurut Weeden, dkk dalam Suyanto (2013) penilaian (*assessment*) adalah proses pengumpulan informasi tentang kinerja siswa untuk digunakan sebagai dasar dalam membuat keputusan. Inti dari penilaian adalah menafsirkan atau menginterpretasikan data dari hasil pengukuran, untuk melakukan penilaian harus didahului dengan melakukan pengukuran terhadap objek yang akan dinilai. Hasil pengukuran yang berupa skor (angka) kemudian diolah dan ditafsirkan, sehingga menjadi informasi yang lebih bermakna sebagai dasar pengambilan keputusan. Dalam menafsirkan data ini hasil pengukuran dapat dibandingkan dengan berbagai jenis patokan (standar). Objek penilaian dalam kegiatan pembelajaran meliputi pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa. Untuk mengukur pengetahuan, sikap, dan keterampilan dapat dilakukan dengan menggunakan tes maupun non tes.

4) Evaluasi

Inti dari evaluasi (*evaluation*) adalah penyediaan informasi yang dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam mengambil keputusan (Stufflebeam dan Shinkfield (1985). Evaluasi merupakan suatu proses atau kegiatan pemilihan, pengumpulan, analisis, dan penyajian informasi yang dapat digunakan sebagai dasar pengambilan keputusan serta penyusunan program selanjutnya (Stark & Thomas (1994).

Penilaian hasil belajar yang dilakukan oleh pendidik mengandung makna pengukuran, penilaian dan evaluasi. Pengukuran adalah kegiatan membandingkan hasil pengamatan dengan suatu kriteria atau ukuran. Penilaian adalah proses mengumpulkan informasi/bukti, menafsirkan, mendeskripsikan, dan menginterpretasi bukti-bukti hasil pengukuran. Sedangkan Evaluasi adalah proses mengambil keputusan berdasarkan hasil-hasil penilaian.

Berdasarkan uraian di atas secara sederhana hubungan antara tes (test), pengukuran *(measurement*), penilaian (*assessment*) dan evaluasi (*evaluation*) dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 4. Hubungan antara Tes, Pengukuran, Penilaian, dan Evaluasi
(Sumber: Eko PW., 2014)

b. Penilaian Otentik

Dalam Permendikbud Nomor 23 Tahun 2016 tentang Standar Penilaian Pendidikan disebutkan Standar Penilaian Pendidikan adalah kriteria mengenai lingkup, tujuan, manfaat, prinsip, mekanisme, prosedur, dan instrumen penilaian hasil belajar peserta didik yang digunakan sebagai dasar dalam penilaian hasil belajar peserta didik pada pendidikan dasar dan pendidikan menengah.

Penilaian hasil belajar oleh pendidik adalah proses pengumpulan informasi/bukti tentang capaian pembelajaran peserta didik dalam kompetensi sikap spiritual dan sikap sosial, kompetensi pengetahuan, dan kompetensi keterampilan yang dilakukan secara terencana dan sistematis, selama dan setelah proses pembelajaran.

Beberapa pengertian penilaian otentik dapat dijelaskan sebagai berikut:

1) Penilaian otentik adalah bentuk penilaian yang menghendaki peserta didik menampilkan sikap, menggunakan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh dari pembelajaran dalam melakukan tugas pada situasi yang sesungguhnya.
2) Penilaian otentik merupakan penilaian yang dilakukan secara komprehensif untuk menilai mulai dari masukan (*input*), proses, dan keluaran (*output*) pembelajaran.
3) Penilaian otentik adalah proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk mengukur pencapaian hasil belajar peserta didik.
4) Penilaian otentik cenderung fokus pada tugas atau kontekstual, memungkinkan peserta didik menunjukan kompetensi mereka yang meliputi sikap, pengetahuan dan keterampilan dalam kehidupan nyata *(real life).* Karenanya, penilaian otentik sangat relevan dengan pendekatan ilmiah *{scientific approach)* dalam pembelajaran.

Hasil penilaian otentik dapat digunakan oleh pendidik untuk merencanakan program perbaikan (remedial), pengayaan *(enrichment*), atau pelayanan konseling. Selain itu, hasil penilaian otentik dapat digunakan sebagai bahan untuk memperbaiki proses pembelajaran sesuai dengan Standar Penilaian Pendidikan. Dengan mengetahui kelemahan dan kekuatannya, pendidik dan peserta didik memiliki arah yang jelas mengenai apa yang harus diperbaiki dan dapat melakukan refleksi mengenai apa yang dilakukannya dalam pembelajaran dan belajar. Selain itu bagi peserta didik memungkinkan melakukan proses transfer cara belajar tadi untuk mengatasi kelemahannya (*transfer of learning*). Sedangkan bagi pendidik, hasil penilaian hasil belajar merupakan alat untuk mewujudkan akuntabilitas profesionalnya, dan dapat juga digunakan sebagai dasar dan arah pengembangan pembelajaran remedial atau program pengayaan bagi peserta didik yang membutuhkan, serta memperbaiki rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan proses pembelajaran pada pertemuan berikutnya. Penilaian hasil belajar oleh pendidik tidak terlepas dari proses pembelajaran. Oleh karena itu, penilaian hasil belajar oleh pendidik menunjukkan kemampuan pendidik sebagai pendidik profesional.

c. Prinsip Penilaian

Prinsip penilaian hasil belajar peserta didik pada jenjang pendidikan dasar dan menengah didasarkan pada prinsip-prinsip sebagai berikut.

1) Sahih, berarti penilaian didasarkan pada data yang mencerminkan kemampuan yang diukur.
2) Objektif, berarti penilaian didasarkan pada prosedur dan kriteria yang jelas, tidak dipengaruhi subjektivitas penilai.
3) Adil, berarti penilaian tidak menguntungkan atau merugikan peserta didik karena berkebutuhan khusus serta perbedaan latar belakang agama, suku, budaya, adat istiadat, status sosial ekonomi, dan gender.
4) Terpadu, berarti penilaian oleh pendidik merupakan salah satu komponen yang tak terpisahkan dari kegiatan pembelajaran.
5) Terbuka, berarti prosedur penilaian, kriteria penilaian, dan dasar pengambilan keputusan dapat diketahui oleh pihak yang berkepentingan.
6) Menyeluruh dan berkesinambungan, berarti penilaian oleh pendidik mencakup semua aspek kompetensi dengan menggunakan berbagai teknik penilaian yang sesuai, untuk memantau perkembangan kemampuan peserta didik.
7) Sistematis, berarti penilaian dilakukan secara berencana dan bertahap dengan mengikuti langkah-langkah baku.
8) Beracuan kriteria, berarti penilaian didasarkan pada ukuran pencapaian kompetensi yang ditetapkan.
9) Akuntabel, berarti penilaian dapat dipertanggungjawabkan, baik dari segi teknik, prosedur, maupun hasilnya.

d. Pendekatan Penilaian

Pendekatan penilaian yang digunakan adalah penilaian acuan kriteria (PAK) atau penilaian acuan Patokan (PAP). Penilaian didasarkan pada ukuran pencapaian kompetensi yang ditetapkan, kemampuan peserta didik tidak dibandingkan terhadap kelompoknya. Hal ini sesuai dengan permendikbud yang menjelaskan bahwa penilaian pencapaian kompetensi didasarkan pada kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang mengacu pada

standar kompetensi kelulusan, dengan mempertimbangkan karakteristik peserta didik, karakteristik mata pelajaran, dan kondisi Satuan Pendidikan.

e. Penentuan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)

Kriteria ketuntasan minimal diperlukan guru untuk mengetahui kompetensi yang harus dikuasai secara tuntas oleh peserta didik, sehingga pencapaian kompetensi yang kurang optimal dapat segera diperbaiki. Penentuan kriteria ketuntasan minimal ditetapkan pada awal tahun pelajaran melalui musyawarah oleh satuan pendidikan (sekolah) dengan memperhatikan: 1) Intake (kemampuan rata-rata peserta didik), 2) Komplesitas (mengidentifikasi indikator sebagai penanda tercapainya kompetensi dasar, dan 3) Kemampuan daya dukung (berorientasi pada sumber belajar).

Pengetahuan (KI-3) dan keterampilan (KI-4) dinyatakan tuntas jika pencapaian kompetensinya melebihi batas nilai yang ditentukan. Misalnya nilai KKM adalah 60, maka peserta didik dinyatakan tuntas ketika nilainya minimal 60. Peserta didik dinyatakan tuntas ketika nilai kompetensi sikap spiritual (KI-1) dan sikap sosial (KI-2) minimal baik (B). Satuan pendidikan berhak untuk menentukan kriteria ketuntasan minimal di atas ketuntasan minimal yang telah ditentukan pemerintah melalui analisa dengan mempertimbangkan kriteria ketuntasan belajar. Penilaian KD pada KI-1 dan KI-2 dilakukan oleh wali kelas, guru BK, guru Pendidikan Agama dan Budi Pekerti, dan guru PPKn. Penilaian pengetahuan menggunakan rerata dan keterampilan menggunakan rata-rata optimum dengan skala 0-100. Penilaian akhir sikap pada rapor menggunakan predikat sangat baik, baik, cukup, dan kurang baik.

f. Ruang Lingkup Penilaian

Penilaian hasil belajar peserta didik mencakup kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang dilakukan secara berimbang sehingga dapat digunakan untuk menentukan posisi relatif setiap peserta didik terhadap standar yang telah ditetapkan. Cakupan penilaian merujuk pada ruang lingkup materi, kompetensi mata pelajaran/kompetensi muatan/kompetensi program, dan proses.

Pada Kurikulum 2013 kompetensi dinyatakan dalam bentuk kompetensi inti yang dirinci lebih lanjut dalam kompetensi dasar. Kompetensi Inti (KI) menjadi unsur pengorganisasi (*organizing elements*) kompetensi dasar, artinya semua kompetensi dasar dan proses pembelajaran dikembangkan untuk mencapai kompetensi yang dinyatakan dalam kompetensi inti. Kompetensi Dasar (KD) dikembangkan didasarkan pada prinsip akumulatif, saling memperkuat (*reinforced*), dan memperkaya (*enriched*) antar mata pelajaran dan jenjang pendidikan.

Kompetensi Inti terdiri kompetensi sikap spiritual (KI-1), kompetensi sikap sosial (KI-2), kompetensi pengetahuan (KI-3), dan kompetensi keterampilan (KI-4). Untuk setiap materi pokok tertentu terdapat rumusan KD pada setiap aspek KI-3 dan KI-4.

g. Fungsi Penilaian

Penilaian Hasil Belajar oleh pendidik berfungsi untuk memantau kemajuan belajar, memantau hasil belajar, dan mendeteksi kebutuhan perbaikan hasil belajar peserta didik secara berkesinambungan. Berdasarkan fungsinya penilaian hasil belajar oleh pendidik meliputi:

1) formatif yaitu memperbaiki kekurangan hasil belajar peserta didik dalam sikap, pengetahuan, dan keterampilan pada setiap kegiatan penilaian selama proses pembelajaran dalam satu semester, sesuai dengan prinsip Kurikulum 2013 agar peserta didik tahu, mampu dan mau. Hasil dari kajian terhadap kekurangan peserta didik digunakan untuk memberikan pembelajaran remedial dan perbaikan RPP serta proses pembelajaran yang dikembangkan pendidik untuk pertemuan berikutnya; dan
2) sumatif yaitu menentukan keberhasilan belajar peserta didik pada akhir suatu semester, satu tahun pembelajaran, atau masa pendidikan di satuan pendidikan. Hasil dari penentuan keberhasilan ini digunakan untuk menentukan nilai rapor, kenaikan kelas dan keberhasilan belajar satuan pendidikan seorang peserta didik.

h. Tujuan Penilaian

1) Mengetahui tingkat penguasaan kompetensi dalam sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang sudah dan belum dikuasai seorang atau sekelompok peserta didik untuk ditingkatkan dalam pembelajaran remedial dan program pengayaan.
2) Menetapkan ketuntasan penguasaan kompetensi belajar peserta didik dalam kurun waktu tertentu, yaitu harian, tengah semesteran, satu semesteran, satu tahunan dan masa studi satuan pendidikan.
3) Menetapkan program perbaikan atau pengayaan berdasarkan tingkat penguasaan kompetensi bagi mereka yang diidentifikasi sebagai peserta didik yang lambat atau cepat dalam belajar dan pencapaian hasil belajar.
4) Memperbaiki proses pembelajaran pada pertemuan semester berikutnya.

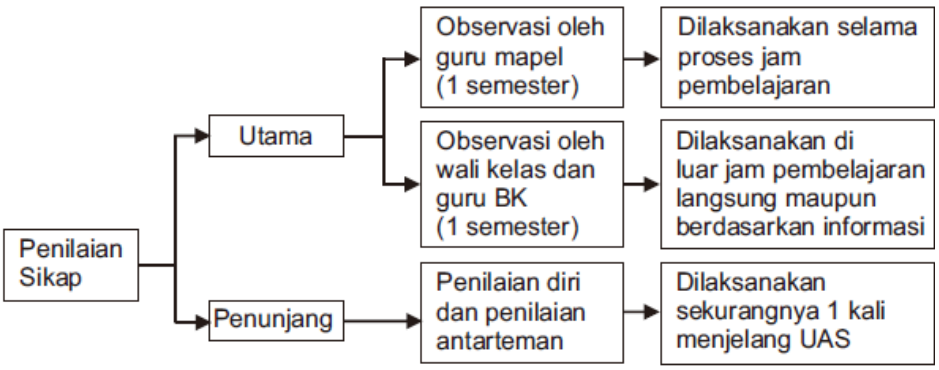
2. Penerapan Penilaian Pencapaian Kompetensi Aspek Sikap

a. Pengertian Penilaian Sikap

Penilaian sikap adalah kegiatan untuk mengetahui kecenderungan perilaku spiritual dan sosial siswa dalam kehiduan sehari-hari di dalam dan di luar kelas sebagai hasil pendidikan. Dalam hal ini penilaian sikap ditujukan untk mengetahui capaian dan membina perilaku siswa sesuai butir-butir nilai sikap dalam KD dari KI-1 dan KI-2 yang terintegrasi pada setiap pembelajaran KD dari KI-3 dan KI-4. Penilaian sikap oleh guru dapat diperkuat dengan penilaian diri dan penilaian antarteman. Teknik ini dilakukan dalam rangka pembinaan dan pembentukan karakter siswa, yang hasilnya dapat dijadikan sebagai salah satu data konfirmasi dari hasil penilaian sikap oleh pendidik.

b. Teknik Penilaian Sikap

Penilaian sikap terutama dilakukan oleh wali kelas dan guru mata pelajaran Pendidikan Agama dan Budi Pekerti dan PPKn melalui observasi selama proses pembelajaran yang hasilnya diserahkan kepada wali kelas untuk ditindaklanjuti. Skema penilaian sikap dtunjukkan sperti gambar di bawah.



Gambar 5. Skema Penilaian Sikap
(Sumber: Panduan Penilaian pada SMK)

1) Observasi

Instrumen yang digunakan dalam observasi berupa lembar observasi atau jurnal yang berisi kolom catatan perilaku yang diisi oleh guru mata pelajaran, wali kelas, dan guru BK berdasarkan hasil pengamatan dari perilaku siswa selama satu semester. Perilaku siswa yang dicatat di dalam jurnal adalah perilaku yang sangat baik dan/atau kurang baik yang berkaitan dengan indikator dari sikap spiritual dan sikap sosial. Setiap catatan memuat deskripsi perilaku yang dilengkapi dengan waktu dan tempat teramatinya perilaku tersebut untuk satu semester. Berikut ini contoh lembar observasi.

Tabel 4. Contoh Jurnal Sikap

No	**Tanggal**	**Nama Siswa**	**Catatan Perilaku**	**Butir Sikap**
1				
2				
3				

2) Penilaian Diri

Penilaian diri merupakan teknik penilaian terhadap diri sendiri (peserta didik) dengan mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan yang dimiliki dalam berperilaku. Hasil penilaian diri peserta didik dapat digunakan sebagai data konfirmasi dan juga dapat digunakan untuk menumbuhkan nilai-nilai kejujuran dan meningkatkan kemampuan refleksi atau mawas diri. Hasil penilaian persepsi diri siswa juga dapat digunakan sebagai

dasar bagi guru dalam memberi bimbingan dan motivasi. Contoh format penilaian diri ditunjukkan pada di bawah.

Tabel 5. Contoh Lembar Penilaian Diri Siswa

Nama : .....
Kelas/Semester : .....

Petunjuk: Berilah tanda cek (V) pada kolom “Ya” atau “Tidak” sesuai dengan keadaan yang sebenamya.

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1	Saya menyontek pada saat mengerjakan penilaian.		
2	Saya menyalin karya orang lain tanpa menyebutkan sumbernya pada saat mengerjakan tugas.		
3	Saya melaporkan kepada yang berwenang ketika menemukan barang.		
4	Saya berani mengakui kesalahan saya.		
5	Saya melakukan tugas-tugas dengan baik.		
6	Saya berani menerima resiko atas tindakan yang saya lakukan		
7	Saya mengembalikan barang yang saya pinjam.		
8	Saya meminta maaf jika saya melakukan kesalahan.		
9	Saya melakukan praktikum sesuai dengan langkah yang ditetapkan.		
10	Saya belajar dengan sungguh-sungguh.		
11	Saya datang ke sekolah tepat waktu.		

Keterangan: Pernyataan dapat diubah atau ditambah sesuai dengan butir-butir sikap yang dinilai.

Hasil penilaian diri perlu ditindaklanjuti oleh wali kelas dan guru BP/BK dengan melakukan pembinaan terhadap siswa yang belum menunjukkan sikap yang diharapkan.

3) Penilaian Antarteman

Penilaian antarteman merupakan teknik penilaian yang dilakukan oleh seorang siswa terhadap siswa lain terkait dengan sikap/perilaku. Hasil penilaian antarteman dapat digunakan sebagai data konfirmasi, dan juga dapat digunakan untuk menumbuhkan beberapa nilai seperti kejujuran, tenggang rasa, apresiasi, dan objektivitas. Penilaian antarteman paling baik dilakukan pada saat siswa melakukan kegiatan

berkelompok. Contoh penilaian antarteman ditunjukkan pada di bawah.

Tabel 6. Contoh Format Penilaian Antarteman

Nama teman yang dinilai : .....
Nama penilai : .....
Kelas/Semester : .....

Petunjuk: Berilah tanda cek (V) pada kolom "Ya" atau "Tidak" sesuai dengan keadaan yang sebenamya.

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1	Teman saya tidak menyontek dalam mengerjakan ujian		
2	Teman saya tidak melakukan plagiat (mengambil/ menyalin karya orang lain tanpa menyebutkan sumber) dalam mengerjakan setiap tugas		
3	Teman saya mengemukakan perasaan terhadap sesuatu apa adanya		
4	Teman saya melaporkan data atau informasi apa adanya		
Jumlah			

Keterangan: Pernyataan dapat diubah atau ditambah sesuai dengan kondisi satuan pendidikan.

3. Penerapan Penilaian Pencapaian Komepetensi Aspek Pengetahuan

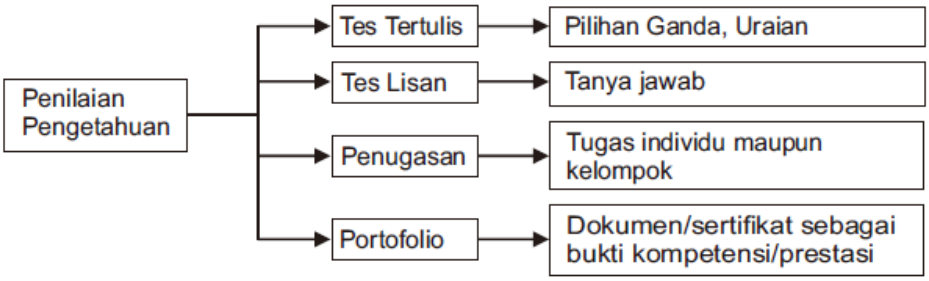
a. Pengertian Penilaian Pengetahuan

Penilaian kompetensi pengetahuan dimaksudkan untuk mengukur ketercapaian aspek kemampuan pada Taksonomi Bloom. Kemampuan yang dimaksud mulai dari pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesisi, dan evalusi/mencipta yang terdapat pada setiap KD. Penilaian pengetahuan dilakukan tidak semata-mata untuk mencapai ketuntasan belajar (*mastery learning*), tetapi juga ditujukan untuk mengidentifikasi kelemahan dan kekuatan (*diagonstic*) proses pembelajaran. Pemberian umpan balik (*feedback*) kepada peserta didik dan guru meruapakan hal yang sangat penting, sehingga hasil penilaian dapat segera digunakan untuk memperbaiki mutu pembelajaran.

b. Teknik Penilaian Pengetahuan

Teknik penilaian kompetensi pengetahuan yang digunakan sesuai dengan

karakteristik masing-masing KD. Teknik yang biasa digunakan adalah tes tertulis, tes lisan, dan penugasan. Skema penilaian pengetahuan ditunjukkan pada gambar di bawah.



Gambar 6. Skema Penilian Pengetahuan
(Sumber: Panduan Penilain pada SMK)

1) Tes Tertulis

Tes tertulis merupakan seperangkat pertanyaan dalam bentuk tulisan untuk mengukur atau memperoleh informasi tentang kemampuan siswa. Tes tertulis menuntut adanya respons dari peserta tes yang dapat dijadikan sebagai representasi dari kemampuan yang dimilikinya. Instrumen tes tertulis dapat berupa soal pilihan ganda, isian, jawaban singkat, benar-salah, menjodohkan, dan uraian.

Pengembangan instrumen tes tertulis mengikuti langkah-langkah berikut:

a) Menyusun kisi-kisi.
b) Menulis soal berdasarkan kisi-kisi dan kaidah penulisan soal.
c) Menyusun pedoman penskoran sesuai dengan bentuk soal yang digunakan.
d) Melakukan analisis kualitatif (telaah soal) sebelum soal diujikan.
e) Memperhatikan kaidah penulisan butir soal yang meliputi substansi/materi, konstruksi, dan bahasa.

Tabel 7. Contoh Kisi-Kisi Tes Tertulis

Nama Sekolah : SMK Bagimu Negeri
Kelas/Semester : XI/Semester I
Tahun pelajaran : 2014/2015
Paket Keahlian : Rekayasa Perangkat Lunak
Mata Pelajaran : Pemrograman Web Dinamis
Penilaian : Penilaian Harian

No	Kompetensi Dasar	Materi	Indikator Soal	No Soal	Bentuk Soal
1	3.1 Memahami teknologi aplikasi *web server*	Web Server	Disajikan beberapa aplikasi. Siswa dapat mengidentifikasi teknologi *webserver*	1	PG
2	3.2 Menerapkan dasar pemrograman pada web server	Dasar Pemrograman	Disajikan kasus. Siswa dapat menentukan *flowchartnya*	2	PG
			Disajikan kasus, siswa dapat menguraikannya dalam *flowchart*	3	Uraian

a) Tes tulis bentuk pilihan ganda

Butir soal pilihan ganda terdiri atas pokok soal *(stem)* dan pilihan jawaban *(option).* Untuk tingkat SMK biasanya digunakan 5 (lima) pilihan jawaban. Dari kelima pilihan jawaban tersebut, salah satu adalah kunci *(key)* yaitu jawaban yang benar atau paling tepat, dan lainnya disebut pengecoh *(distractor).*

<u>Contoh Soal Pilihan Ganda</u>

Nama Sekolah : SMK Bagimu Negeri
Kelas/Semester : XII/Semester 2
Tahun pelajaran : 2014/2015
Paket Keahlian : Akuntansi
Mata Pelajaran : Akuntansi Perusahaan Manufaktur
Penilaian : Penilaian Harian I
Jenis Soal/No. KD : Pilihan Ganda/3.7

(1) Untuk menyelesaikan suatu produk tertentu telah dipakai bahan baku Rp 350.000,00, bahan penolong Rp 75.000,00, upah langsung Rp 450.000,00, upah tak langsung Rp 125.000,00,

upah mandor Rp 175.000,00, dan BOP dibebankan dengan tarif 125% dari upah langsung. Maka besamya BOP yang dicatat dalam rekening BDP adalah ....

A. Rp 300.000,00
B. Rp 375.000,00
C. Rp 562.500,00
D. Rp 563.000,00
E. Rp 825.000,00

Skor penilaian pilihan ganda: Setiap satu soal yang benar mendapat skor 1

b) Tes tulis bentuk uraian

Tes tulis bentuk uraian atau esai menuntut siswa untuk mengorganisasikan dan menuliskan jawaban dengan kalimatnya sendiri.

Contoh Soal Uraian

Nama Sekolah	: SMK Bagimu Negeri
kelas/Semester	: XI/Semester I
Tahun pelajaran	: 2014/2015
Paket Keahlian	: Usaha Perjalanan Wisata
Mata Pelajaran	:Mendeskripsikan proses dokumen perjalanan udara domestik
Penilaian	: Penilaian Harian I

Soal Uraian

(1) Jelaskan perbedaan antara 3 sumber informasi tarif penerbangan domestik!

Kunci jawaban

Perbedaan 3 sumber informasi tarif penerbangan adalah:

- *Time table* adalah sumber informasi yang berisi tentang jadwal penerbangan yang dikeluarkan oleh satu maskapai tertentu.
- OAG (*officoal airline guide)* adalah sumber informasi yang berisi tentang jadwal penerbangan dari seluruh maskapai penerbangan di dunia.

- Daftar harga adalah informasi yang berisi tentang harga penerbangan domestik

Tabel 8. Pedoman Penskoran Soal Uraian

Skor Penilaian
• skor 3 jika siswa dapat menjelaskan 3 sumber informasi tarif penerbangan domestik dengan benar • skor 2 jika siswa dapat menjelaskan 2 sumber informasi tarif penerbangan domestik dengan benar • skor 1 jika siswa dapat menjelaskan 1 sumber informasi tarif penerbangan domestik dengan benar.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Dalam penskoran tes tertulis dapat digunakan pembobotan pada masing-masing pertanyaan sesuai kebutuhan.

2) Tes Lisan

Tes lisan merupakan pemberian soal/pertanyaan yang menuntut siswa menjawabnya secara lisan. Instrumen tes lisan disiapkan oleh pendidik berupa daftar pertanyaan yang disampaikan secara langsung dalam bentuk tanya jawab dengan siswa. Tes lisan menumbuhkan sikap berani berpendapat.

Kriteria instrumen tes lisan:

a) Tes lisan dapat digunakan jika sesuai dengan kompetensi pada taraf pengetahuan yang hendak dinilai.
b) Pertanyaan haras sesuai dengan tingkat kompetensi dan lingkup materi pada kompetensi dasar yang dinilai
c) Pertanyaan diharapkan dapat mendorong siswa dalam mengonstraksi jawabannya sendiri.
d) Pertanyaan disusun dari yang sederhana ke yang lebih komplek.

Tes lisan umumnya digunakan pada saat proses pembelajaran berlangsung yang berfungsi untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa tentang materi yang akan atau sedang diajarkan (fungsi formatif). Tes lisan juga dapat digunakan untuk melihat perilaku siswa, ketertarikan siswa, dan motivasi siswa terhadap materi yang diajarkan.

Contoh Soal Lisan

(1) Jelaskan 3 fungsi *time table* sebagai sumber informasi penerbangan domestik!

Kunci jawaban

Tiga fungsi *time table* sebagai sumber informasi penerbangan domestik adalah untuk mengetahui:

- Untuk mengetahui jadwal penerbangan;
- Untuk mengetahui kelas pelayanan; serta
- Untuk mengetahui masa/waktu pelayanan.

Tabel 9. Pedoman Penskoran Tes Lisan

Skor Penilaian
• skor 3 jika siswa dapat menjelaskan 3 fungsi time table sebagai sumber penerbangan domestik dengan benar • skor 2 jika siswa dapat menjelaskan 2 fungsi time table sebagai sumber penerbangan domestik jiengan benar • skor 1 jika siswa dapat menjelaskan 1 fungsi time table sebagai sumber penerbangan domestik dengan benar.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Dalam penskoran tes lisan dapat pula digunakan pembobotan pada masing-masing pertanyaannya sesuai kebutuhan.

3) Penugasan

Penugasan adalah pemberian tugas kepada siswa untuk mengukur dan/atau meningkatkan pengetahuan dari materi yang sudah dipelajari. Penugasan yang digunakan untuk mengukur kompetensi pengetahuan dapat dilakukan setelah proses pembelajaran sedangkan penugasan yang digunakan untuk meningkatkan pengetahuan diberikan sebelum dan/atau selama proses pembelajaran. Penugasan dapat berupa pekerjaan rumah yang dikerjakan secara individu atau kelompok sesuai dengan karakteristik tugas. Dalam penugasan ini lebih ditekankan pada pemecahan masalah dan tugas produktif yang lainnya.

Tabel 10. Contoh Kisi-Kisi dan Soal Perencanaan Penugasan

Paket Keahlian : Teknik Komputer dan Jaringan
Mata Pelajaran : Pemrograman Web Dinamis
Kompetensi Dasar : 3.2 Menerapkan dasar pemrograman pada web server
3.5 Menerapkan pustaka standar dalam program
Kelas : XI

Kompetensi Dasar	Indikator Soal	Soal dan Rincian Tugas
KD 3.2 Menerapkan dasar pemrograman pada *web server*	Disajikan sebuah situasi. Peserta didik dapat menerapkan dasar pemrograman pada *web server*	1. Buatlah baris program dalam bahasa pemrograman PHP untuk menampilkan tayangan sebagai berikut: a. Andi b. Nurma c. Jamal d. Adit e. Kokom f. Yanto Apakah ada Yanto dalam daftar? Ya Gunakan iterasi (for), seleksi (if) dan array dalam baris program tersebut Rincian tugas: 1. Penugasan dilakukan secara individual 2. Buat laporan penugasan dengan format BAB I Pendahuluan a. tujuan b. landasan teori BAB II Pelaksanaan a. flowchart b. baris program c. penjelasan BAB III Penutup a. kesimpulan b. saran 3. Dikerjakan selama 1 minggu

Tabel 11. Contoh Rubrik Penskoran Penugasan

Komponen Penilaian	Indikator/Kriteria Unjuk Kerja	Skor
Pendahuluan	Tujuan dan landasan teori disampaikan dengan tepat	4
	Tujuan atau landasan teori disampaikan dengan kurang tepat	3
	Hanya memuat salah satu komponen pendahuluan namun disampaikan dengan tepat	2
	Hanya memuat salah satu komponen pendahuluan dan disampaikan dengan kurang tepat	1

Komponen Penilaian	Indikator/Kriteria Unjuk Kerja	Skor
Pelaksanaan	Baris program ditulis dengan lengkap berikut flowchart dan penjelasannya dengan tepat	4
	Baris program ditulis dengan lengkap berikut flowchart dan penjelasannya dengan kurang tepat	3
	Baris program ditulis dengan lengkap berikut flowchart dengan tepat	2
	Baris program ditulis dengan lengkap berikut flowchart dengan kurang tepat	1
Kesimpulan	Terkait dengan pelaksanaan tugas dan ada saran untuk perbaikan penugasan berikutnya yang *feasible*	4
	Terkait dengan pelaksanaan tugas dan ada saran untuk perbaikan penugasan berikutnya tetapi kurang *feasible*	3
	Terkait dengan pelaksanaan tugas tetapi tidak ada saran	2
	Tidak terkait dengan pelaksanaan tugas dan tidak ada saran	1
Tampilan laporan	Laporan rapi dan menarik, dilengkapi cover dan foto/gambar	4
	Laporan rapi dan menarik, dilengkapi cover atau foto/gambar	3
	Laporan dilengkapi cover atau foto/gambar tetapi kurang rapi atau kurang menarik	2
	Laporan kurang rapi dan kurang menarik, tidak dilengkapi cover dan foto/gambar	1
Keterbacaan	Mudah dipahami, pilihan kata tepat, dan ejaan semua benar	4
	Mudah dipahami, pilihan kata tepat, beberapa ejaan salah	3
	Kurang dapat dipahami, pilihan kata kurang tepat, dan beberapa ejaan salah	2
	Tidak mudah dipahami, pilihan kata kurang tepat, dan banyak ejaan yang salah	1

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Contoh pengisian hasil penilaian tugas

No	Nama	Skor untuk					Jumlah skor	Nilai
		Pend	Pelaks	Kesimp	Tamp	Keterb		
1	Adi	4	2	2	3	3	14	70

Jumlah skor perolehan : 14

Jumlah skor maksimal : 20

Nilai = (14/20) x 100 = 70

4) Portofolio

Portofolio merupakan penilaian berkelanjutan yang didasarkan pada kumpulan informasi yang bersifat reflektif-integratif yang menunjukkan perkembangan kemampuan siswa dalam satu periode tertentu. Ada beberapa tipe portofolio yaitu portofolio dokumentasi, portofolio proses, dan portofolio pameran. Untuk penilaian kompetensi pengetahuan di SMK tipe portofolio dokumentasi dapat digunakan yakni berupa kumpulan dari hasil tes tulis, dan/atau penugasan siswa.

Portofolio setiap siswa disimpan dalam suatu folder (map) dan diberi tanggal pengumpulan oleh guru. Portofolio dapat disimpan dalam bentuk cetakan dan/atau elektronik. Pada akhir suatu semester kumpulan dokumen tersebut digunakan sebagai referensi tambahan untuk mendeskripsikan pencapaian pengetahuan secara deskriptif.

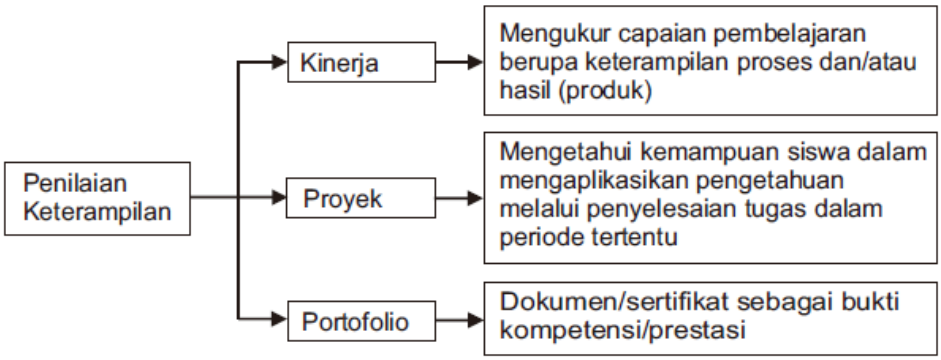
4. Penerapan Penilaian Pencapaian Komepetensi Aspek Keterampilan

a. Pengertian Penilaian Keterampilan

Penilaian keterampilan adalah suatu penilaian yang dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam mengaplikasikan pengetahuan untuk melakukan tugas tertentu dalam berbagai macam konteks sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi. Penilaian keterampilan dapat dilakukan dengan berbagai teknik seperti penilaian kinerja, penilaian proyek, dan penilaian portofolio.

b. Teknik Penilaian Keterampilan

Penilaian kinerja digunakan untuk mengukur capaian pembelajaran keterampilan proses dan/atau hasil (produk). Aspek yang dinilai adalah proses pengerjaannya atau kualitas produknya atau kedua-duanya. Sebagai contoh: 1) keterampilan menggunakan alat dan/atau bahan serta prosedur kerja dalam menghasilkan produk, 2) kualitas produk yang dihasilkan berdasarkan kriteria teknis dan estetis. Istruumen yang digunakan berupa daftar cek atau skala penilaian (*rating scale*) yang dilengkapi rubrik. Skema penilaian keterampilan ditunjukkan seperti pada gambar di bawah.



Gambar 7. Skema Penilaian Keterampilan
(Sumber: Panduan Penilaian pada SMK)

1) Penilaian Kinerja

Penilaian kinerja digunakan untuk mengukur capaian pembelajaran yang berupa keterampilan proses dan/atau hasil (produk). Penilaian kinerja yang menekankan pada hasil (produk) biasa disebut penilaian produk, sedangkan penilaian kinerja yang menekankan pada proses dan produk dapat disebut penilaian praktik. Aspek yang dinilai dalam penilaian kinerja adalah proses pengerjaannya atau kualitas produknya atau kedua-duanya. Sebagai contoh: (1) keterampilan untuk menggunakan alat dan atau bahan serta prosedur kerja dalam menghasilkan suatu produk; (2) kualitas produk yang dihasilkan berdasarkan kriteria teknis dan estetik.

Dalam pelaksanaan penilaian kineija perlu disiapkan format observasi dan rubrik penilaiannya untuk mengamati perilaku siswa dalam melakukan praktik atau membuat produk yang dikerjakan.

Tabel 12. Contoh Kisi-Kisi Penilaian Kinerja

Nama Sekolah : SMK Bagimu Negeri
Kelas/Semester : XI/1
Tahun pelajaran : 2015/2016
Mata Pelajaran : Perhitungan Tarif dan dokumen Pasasi
Kompetensi Dasar : Menghitung tarif penerbangan domestik

No	Kompetensi Dasar	Materi	Indikator	Teknik Penilaian
1.	4.2 Menghitung tarif penerbangan domestik dan rutenya	Komponen perhitungan harga	Siswa dapat: 1. Mengidentifikasi komponen harga perhitungan tiket penerbangan domestik. 2. Mengidentifikasi tarif penerbangan domestik dan rutenya. 3. Mengidentifikasi peraturan-peraturan dalam perhitungan tarif penerbangan domestik. 4. Menghitung tarif penerbangan domestik rute dan kelas pelayanannya	Proses

Tugas Praktik:

Hitunglah harga tiket penerbangan domestik dengan rute Jakarta-Wamena untuk 2 orang dewasa dengan ketentuan sebagai berikut:

a. Pindah maskapai dengan penerbangan perintis di Jayapura untuk penerbanagan Jayapura-Wamena
b. Kelas penerbangan ekonomi
c. Jadwal penerbangan dan daftar tarif penerbanga terlampir

Tabel 13. Contoh Instrumen Penskoran Kinerja

Nama Sekolah : SMK Bagimu Negeri
Kelas/Semester : XI/1
Tahun pelajaran : 2015/2016
Mata Pelajaran : Perhitungan Tarif dan dokumen Pasasi
Nama Peserta didik : Citra Faradilla
Kelas : XI-UPW-3

Petunjuk: Berilah tanda cek (V) pada kolom Skor

No	Komponen/Sub Komponen	Skor		
		1	2	3
1	**Persiapan (skor maksimal 6)**			
	Hadir tepat waktu, berseragam lengkap dan rapih			V
	Alat dipersiapkan dengan lengkap dan rapih			V
2	**Proses Kerja (skor maksimal 3)**			
	Prosedur perhitungan tarif			V
3	**Hasil (skor maksimal 3)**			
	Menghitung tarif penerbangan domestik rute dan kelas pelayanannya			V
4	**Sikap Kerja (skor maksimal 3)**			
	Sikap kerja saat melakukan perhitungan tarif		V	
5	**Waktu (skor maksimal 3)**			
	Ketepatan waktu kerja	V		

Penilaian Proses

	Persiapan	Proses	Hasil	Sikap	Waktu	Total
Skor Perolehan	6	**3**	3	**2**	1	
Skor Maksimal	6	**3**	3	3	3	
Bobot	**10**	**20**	40	**20**	**10**	**100**
Total	**10**	**20**	**40**	**13,3**	**3,3**	**86,6**

Keterangan

Bobot total wajib 100

Cara Perhitungan

$$\text{Nilai Total} = \sum \left(\frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \right) \times \text{Bobot}$$

Tabel 14. Contoh Rubrik Penskoran Proses

Nama Sekolah : SMK Bagimu Negeri
Kelas/Semester : XI/1
Tahun pelajaran : 2015/2016
Mata Pelajaran : Perhitungan Tarif dan dokumen Pasasi
Kompetensi Dasar : Menghitung tarif penerbangan domestic

No	Komponen/ Subkomponen	**Indikator/Kriteria Unjuk Kerja**	**Skor**
1	Persiapan		
	Hadir tepat waktu, berseragam lengkap dan rapih	Hadir tepat waktu, berseragam lengkap dan rapih	3
		Hadir tepat waktu, berseragam lengkap	2
		Hadir tidak tepat waktu, berseragam tidak lengkap	1
	Alat dipersiapkan dengan lengkap dan rapih	Alat dipersiapkan dengan lengkap dan	3
		Alat dipersiapkan dengan lengkap	2
		Alat dipersiapkan tidak lengkap	**1**
2	Proses Kerja		
	Prosedur perhitungan tarif	Menunjukkan prosedur perhitungan yang	2
		Menunjukkan prosedur yang kurang	**1**
3	Hasil		
	Menghitung tarif penerbangan domestik rate dan kelas pelayanannya	Harga tiket dihitung dengan tepat dan	3
		Harga tiket dihitung dengan tepat	2
		Harga tiket dihitung tidak benar	1
4	Sikap Kerja		
	Sikap kerja saat melakukan perhitungan tarif	Tertib dan rapi saat mempersiapkan, melakukan perhitungan, dan melaporkan	3
		Tertib saat mempersiapkan, melakukan perhitungan, dan melaporkan namun	2
		Kurang tertib dan rapi saat mempersiapkan, melakukan perhitungan, dan melaporkan	1
5	Waktu		
	Ketepatan waktu kerja	Kurang dari 5 menit	3
		5 - 1 0 menit	2
		lebih dari 10 menit	**1**

Keterangan : Format disesuaikan dengan karakteristik KD masing-masing

Untuk penilaian produk, pada pedoman penskoran perlu dijabarkan komponen-komponen teknis dan estetis yang akan dinilai seperti contoh tabel berikut ini.

Tabel 15. Contoh Instrumen Penskoran Proses

Nama Sekolah : SMK Bagimu Negeri
Kelas/Semester : XI/1
Tahun pelajaran : 2015/2016
Mata Pelajaran : **Pemrograman Web Dinamis**
Nama Peserta Didik : Fajar
Kelas : XI-RPL-3

Petunjuk: Berilah tanda cek (V) pada kolom Skor

No	Komponen/Subkomponen	Skor		
		1	2	3
1	Teknis (skor maksimal 9)			
	Penerjemahan situasi ke dalam flowchart			V
	Penggunaan simbol flowchart			V
	Penjelasan flowchart			V
2	Estetis (skor maksimal 6)			
	Penampilan		V	
	Keterbacaan			V
3	Waktu (skor maksimal 3)			
	Ketepatan waktu kerja			V

Penilaian Produk

	Teknis	Estetis	Waktu	Total
Skor Perolehan	9	5	3	
Skor Maksimal	9	6	3	
Bobot	60	20	20	100
Total	**60**	**16,6**	**20**	**96,6**

Nilai produk siswa: 96,6

Keterangan

Bobot total wajib 100

Cara Perhitungan

$$\text{Nilai Total} = \sum \left(\frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \right) \times \text{Bobot}$$

Tabel 15. Contoh Rubrik Penskoran Produk

Nama Sekolah : SMK Bagimu Negeri
Kelas/Semester : XI/1
Tahun pelajaran : 2015/2016
Mata Pelajaran : **Pemrograman Web Dinamis**
Kompetensi Dasar :Menerapkan dasar pemrograman pada web server

No	Komponen/ Subkomponen	Indikator/Kriteria Unjuk Kerja	Skor
I	Teknis		
	Penerjemahan situasi ke dalam flowchart	Situasi dalam soal dapat diterjemahkan dalam *flowchart* yang outputnya tepat dan singkat	3
		Situasi dalam soal dapat diterjemahkan dalam *flowchart* yang outputnya tepat namun kurang singkat	2
		Situasi dalam soal dapat diterjemahkan dalam *flowchart* yang outputnya kurang tepat	1
	Penggunaan simbol flowchart	Seluruh simbol yang digunakan tepat	3
		>80% simbol yang digunakan dalam *flowchart* tepat	2
		<80% simbol yang digunakan dalam *flowchart* tepat	1
	Penjelasan flowchart	*Flowchart* dijelaskan dengan jelas dan tepat	3
		Flowchart dijelaskan dengan jelas namun kurang tepat	2
		Flowchart dijelaskan dengan kurang jelas dan kurang tepat	1
II	Estetis		
	Penampilan	Laporan rapi dan menarik, dilengkapi *cover* atau foto/gambar	3
		Laporan dilengkapi *cover* atau foto/gambar tetapi kurang rapi atau kurang menarik	2
		Laporan kurang rapi dan kurang menarik, tidak dilengkapi cover dan foto/gambar	1
	Keterbacaan	Mudah dipahami, pilihan kata tepat, dan ejaan	3
		Mudah dipahami, pilihan kata tepat, beberapa	2
		Kurang dapat dipahami, pilihan kata kurang tepat, dan beberapa ejaan salah	1
III	Waktu		
	Ketepatan waktu kerja	Kurang dari 1 jam	3
		1-2 jam	2
		lebih dari 2 jam	1

Keterangan: Format disesuaikan dengan karakteristik KD masing-masing

2) Penilaian Proyek

Penilaian proyek adalah suatu kegiatan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam mengaplikasikan pengetahuannya melalui penyelesaian suatu tugas dalam periode/waktu tertentu. Penilaian proyek dapat dilakukan untuk mengukur satu atau beberapa KD. Tugas tersebut berupa rangkaian kegiatan penelitian/investigasi mulai dari perencanaan, pengumpulan data, pengorganisasian data, pengolahan dan penyajian data, serta pelaporan. Penilaian proyek juga dapat dilakukan oleh beberapa guru mata pelajaran yang terkait dengan proyek tersebut dengan mempertimbangkan komponen KD yang dinilai dalam mata pelajaran tersebut. Misalnya pada judul proyek "Penyajian Kreasi Masakan Minang Modern" untuk siswa Jasa Boga dapat dinilai oleh guru mata pelajaran Pengolahan dan Penyajian Makanan Indonesia dan mata pelajaran Hidangan Kesempatan Khusus dan *Fusion Food*.

Pada penilaian proyek setidaknya ada 4 (empat) hal yang perlu dipertimbangkan, yaitu:

a) Pengelolaan

Kemampuan siswa dalam memilih topik, mencari informasi, dan mengelola waktu pengurupulan data, serta penulisan laporan.

b) Relevansi

Kesesuaian tugas proyek dengan KD, dengan mempertimbangkan tahap pengetahuan, pemahaman dan keterampilan dalam pembelajaran.

c) Keaslian

Proyek yang dilakukan siswa harus merupakan hasil karyanya, dengan mempertimbangkan kontribusi guru berupa petunjuk dan dukungan terhadap proyek siswa.

d) Inovasi dan kreativitas

Hasil proyek yang dilakukan siswa terdapat unsur-unsur kebaruan dan menemukan sesuatu yang berbeda dari biasanya.

Tabel 17. Contoh Kisi-kisi Tugas Proyek

Nama Sekolah : SMK Bagimu Negeri
Kelas/Semester : XI/1
Tahun pelajaran : 2015/2016
Paket Keahlian : Jasa Boga
Mata Pelajaran : Pengolahan dan Penyajian Makanan Indonesia

No	Kompetensi Dasar	Materi	Indikator	Teknik Penilaian
1.	4.1 Membuat dan menyajikan hidangan lauk pauk masakan Indonesia dari daging	Masakan Indonesia	Siswa dapat: 1. Membuat hidangan Indonesia 2. Menyajikan hidangan Indonesia khas daerah dengan gaya Modem*1 fine-dining* 3. Mempresentasikan hasil masakannya dalam bahasa Indonesia dan bahasa asing	Proyek

Tugas Proyek:

Buatlah kreasi hidangan utama masakan Minang dengan konsep *fine-dining* dengan memperhatikan hal-hal berikut:

1. Pilihlah hidangan utama masakan Minang yang telah diketahui dengan luas;
2. Kreasikan resep dan cara pembuatannya dengan baik;
3. Pastikan bahan-bahan dalam kondisi baik dan tidak busuk;
4. Sajikan dengan presentasi yang baik;
5. Laporkan dalam bentuk tertulis dengan dilengkapi foto hidangan;
6. Sampaikan sajian kepada guru atau penilai cita rasa untuk dinilai bersama dengan penyerahan laporan;
7. Penyampaian hidangan yang menggunakan bahasa Inggris akan mendapatkan nilai maksimal;
8. Sebaiknya hidangan dibuat tidak lama sebelum dilaporkan untuk menjaga kesegaran;
9. Laporan dan hidangan disampaikan kepada guru paling lambat 2 minggu

Tabel 18. Contoh Instrumen Penskoran Tugas Proyek

Nama Sekolah : SMK Bagimu Negeri
Kelas/Semester : XII/1
Tahun pelajaran : 2015/2016
Paket Keahlian : Jasa Boga
Mata Pelajaran : Pengolahan dan Penyajian Makanan Indonesia
Nama Peserta didik : Irwanto Nugroho
Kelas : X-JB-2

Petunjuk: Berilah tanda cek (V) pada kolom Skor

No	Komponen/Subkomponen	Skor			
		1	2	3	4
1	Persiapan (skor maksimal **12)**				
	Pemilihan Hidangan				V
	Persiapan Alat			V	
	Persiapan Bahan			V	
2	Proses Kerja (skor maksimal 8)				
	Mengkreasikan resep masakan				V
	Sistematika kerja				V
3	Hasil (skor maksimal **12)**				
	Cita rasa hidangan			V	
	Penampilan			V	
	Pelaporan				V
4	Sikap Kerja (skor maksimal **4)**				
	Penyampaian saat presentasi hidangan				
5	Waktu (skor maksimal **4)**				
	Ketepatan waktu penyampaian laporan				*V*

	Persiapan	Proses	Hasil	Sikap	Waktu	Total
Skor Perolehan	10	8	10	**4**	4	
Skor Maksimal	12	8	12	**4**	4	
Bobot	10	30	40	10	10	100
Total	**8,3**	**30**	**33,3**	**10**	**10**	**91,6**

Nilai siswa : 91,6

Keterangan

Bobot total wajib 100 Cara Perhitungan

$$\text{Nilai Total} = \sum \left(\frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}}\right) \times \text{Bobot}$$

Tabel 19. Contoh Rubrik Penskoran Tugas Proyek

Nama Sekolah : SMK Bagimu Negeri
Kelas/Semester : XII/1
Tahun pelajaran : 2015/2016
Mata Pelajaran : Jasa Boga

No	Komponen/ Subkomponen	Indikator/Kriteria Unjuk Kerja	Skor
I	Persiapan		
	Pemilihan Hidangan	Hidangan yang dipilih merupakan hidangan khas Minang berbasis daging dan sudah dikenal luas	4
		Hidangan yang dipilih merupakan hidangan khas Minang berbasis daging namun belum dikenal luas	3
		Hidangan yang dipilih merupakan hidangan khas Minang bukan berbasis daging namun dikenal luas	2
		Hidangan yang dipilih merupakan hidangan khas Minang bukan berbasis daging dan belum dikenal luas	1
	Persiapan Alat	Alat dipersiapkan dengan tepat dan bersih	4
		Alat dipersiapkan dengan kurang tepat namun bersih	3
		Alat dipersiapkan dengan tepat namun kurang bersih	2
		Alat dipersiapkan dengan kurang tepat dan kurang bersih	1
	Persiapan Bahan	Bahan-bahan yang disiapkan dalam keadaan lengkap dan segar	4
		Bahan-bahan yang disiapkan dalam keadaan kurang lengkap namun segar	3
		Bahan-bahan yang disiapkan dalam lengkap namun kurang segar	2
		Bahan-bahan yang disiapkan dalam keadaan kurang lengkap dan kurang segar	1
II	Proses Kerja		
	Mengkreasikan resep masakan	Kreasi resep masakan orisinil dan menarik	4
		Kreasi resep masakan orisinil namun kurang menarik	3
		Kreasi resep masakan kurang orisinil namun menarik	2
		Kreasi resep masakan kurang orisinil dan kurang menarik	1
	Sistematika kerja	Sistematika kerja dalam memasak dan menyajikan hidangan efektif dan efisien	4

No	Komponen/ Subkomponen	Indikator/Kriteria Unjuk Kerja	Skor
		Sistematika kerja dalam memasak dan menyajikan hidangan efektif namun kurang efisien	3
		Sistematika kerja dalam memasak dan menyajikan hidangan kurang efektif namun efisien	2
		Sistematika kerja dalam memasak dan menyajikan hidangan kurang efektif dan kurang efisien	1
III	Hasil		
	Cita Rasa	Cita rasa yang enak dan sesuai selera lebih dari 2 orang penguji	4
		Cita rasa yang enak dan sesuai selera 2 orang penguji	3
		Cita rasa yang enak dan sesuai selera 1 orang penguji	2
		Cita rasa kurang enak	1
	Penampilan	Presentasi hidangan yang menarik, dan kreatif	4
		Presentasi hidangan yang menarik namun kurang kreatif	3
		Presentasi hidangan yang kurang menarik dan kurang kreatif	2
		Presentasi hidangan alakadamya	1
	Pelaporan	Laporan rapi dan menarik, dilengkapi *cover* dan foto/gambar	4
		Laporan rapi dan menarik, dilengkapi *cover* atau foto/gambar	3
		Laporan dilengkapi *cover* atau foto/gambar tetapi kurang rapi atau kurang menarik	2
		Laporan kurang rapi dan kurang menarik, tidak dilengkapi *cover* dan foto/gambar	1
IV	Sikap Kerja		
	Sikap kerja saat presentasi hidangan	Menjelaskan hidangan dengan menggunakan bahasa Inggris, dengan penyampaian yang baik dan berpenampilan rapi	4
		Menjelaskan hidangan dengan menggunakan bahasa Indonesia, dengan	3
		penyampaian yang baik dan berpenampilan rapi	
		Menjelaskan hidangan dengan menggunakan bahasa Indonesia, dengan penyampaian yang kurang baik namun berpenampilan rapi	2
		Menjelaskan hidangan dengan menggunakan bahasa Indonesia, dengan penyampaian yang kurang baik dan kurang berpenampilan rapi	1

No	Komponen/ Subkomponen	Indikator/Kriteria Unjuk Kerja	Skor
V	Waktu		
	Ketepatan waktu penyampaian laporan	Kurang dari 1 minggu	4
		1-2 minggu	3
		2-3 minggu	2
		lebih dari 3 minggu	1

Keterangan: Format disesuaikan dengan karakteristik KD masing-masing

3) Penilaian Portofolio

Portofolio merupakan penilaian berkelanjutan yang didasarkan pada kumpulan informasi yang bersifat reflektif-integratif yang menunjukkan perkembangan kemampuan siswa dalam satu periode tertentu. Ada beberapa tipe portofolio yaitu portofolio dokumentasi, portofolio proses, dan portofolio pameran. Guru dapat memilih tipe portofolio yang sesuai dengan karakteristik kompetensi dasar dan/atau konteks mata pelajaran. Untuk penilaian kompetensi keterampilan di SMK portofolio siswa dapat berupa kumpulan dari hasil penilaian kineija dan proyek siswa dengan dilengkapi foto atau *display* produk.

Portofolio setiap siswa disimpan dalam suatu folder (map) dan diberi tanggal pengumpulan oleh guru. Portofolio dokumen dapat disimpan dalam bentuk cetakan dan/atau elektronik. Pada akhir suatu semester kumpulan dokumen dan/atau produk tersebut digunakan sebagai referensi tambahan untuk mendeskripsikan pencapaian pengetahuan secara deskriptif.

Berikut adalah contoh ketentuan dalam penilaian portofolio di sekolah:

a) Karya asli siswa;
b) Karya yang dimasukkan dalam portofolio disepakati oleh siswa dan guru;
c) Guru menjaga kerahasiaan portofolio;
d) Guru dan siswa perlu mempunyai rasa memiliki terhadap dokumen portofolio.

D. Aktivitas Pembelajaran

Serangkaian aktivitas pembelajaran terkait materi penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar yang dapat Anda lakukan untuk memantapkan pengetahuan, keterampilan, dan aspek pendidikan karakter yang terkait dengan uraian materi pada kegiatan pembelajaran ini adalah:

1. Anda dapat membaca uraian materi dengan teknik membaca teks secara cepat dan menyeluruh *(skimming)* untuk memperoleh gambaran umum materi penilaian pembelajaran.
2. Berikutnya Anda dianjurkan untuk membaca kembali materi secara berurutan. Hal ini perlu dilakukan untuk menghindari terlewatnya materi dalam bahasan kegiatan pembelajaran ini.
3. Fokuslah pada materi ataupun sub materi yang ingin dipelajari. Baca baik-baik informasinya dan cobalah untuk dipahami secara mandiri sesuai dengan bahasan materinya!
4. Bacalah referensi dari sumber lain yang relevan dan diskusikan bersama kelompok untuk memperkuat pemahaman anda berkaitan dengan materi yang dipelajari!
5. Setelah semua materi Anda pahami, lakukan aktivitas pembelajaran dengan mengerjakan lembar kerja 1 sampai dengan lembar kerja 8 berikut!

Tujuan kegiatan:

Melalui diskusi kelompok dan pencatatan Anda diharapkan mampu menguasai materi penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar dalam kegiatan pembelajaran ini dengan memperhatikan aspek kemandirian, kerjasama, kedisiplinan, dan terbuka terhadap kritik dan saran.

Langkah kegiatan:

a. Bentuklah kelompok diskusi dan pelajari uraian materi secara bersama-sama!
b. Secara berkelompok pelajarilah lembar kerja penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar!
c. Diskusikan materi yang perlu dianalisis secara terbuka, saling menghargai pendapat dengan semangat kerjasama!

d. Isilah lembar kerja penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar berdasarkan diskusi kelompok dan selesaikan sesuai waktu yang disediakan!

Lembar Kerja 1.1 - Jurnal Sikap

No	Tanggal	Nama Siswa	Catatan Perilaku	Butir Sikap
1				
2				
3				

Lembar Kerja 1.2 - Penilaian Diri Siswa

Nama : .....
Kelas/Semester : .....

Petunjuk: Berilah tandacek (V) pada kolom "Ya" atau "Tidak" sesuai dengan keadaan yang sebenamya.

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1			
2			
3			
4			

Lembar Kerja 1.3 - Penilaian Antarteman

Nama teman yang dinilai :
Nama penilai :
Kelas/Semester :

Petunjuk: Berilah tanda cek (V) pada kolom "Ya" atau "Tidak" sesuai dengan keadaan yang sebenamya.

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1			
2			
Jumlah			

Lembar Kerja 1.4 - Kisi-Kisi TesTertulis

Nama Sekolah :
Kelas/Semester :
Tahun pelajaran :
Paket Keahlian :
Mata Pelajaran :
Penilaian :

No	Kompetensi Dasar	Materi	Indikator Soal	No Soal	Bentuk Soal

1. Soal Pilihan
   a. Contoh soal
   b. Pedoman Penilaian
2. Soal Uraian
   a. Contoh soal
   b. Pedoman Penilaian

Lembar Kerja 1.5 - Kisi-Kisi Tes Lisan

Nama Sekolah :
Kelas/Semester :
Tahun pelajaran :
Paket Keahlian :
Mata Pelajaran :
Penilaian :

No	Kompetensi Dasar	Materi	Indikator Soal	No Soal	Bentuk Soal

Soal Tes Lisan
a. Contoh soal
b. Pedoman Penilaian

Lembar Kerja 1.6 - Kisi-Kisi dan Soal Penugasan

Paket Keahlian :
Mata Pelajaran :
Kompetensi Dasar :
Kelas :

Kompetensi Dasar	Indikator Soal	Soal dan Rincian Tugas

1. Rubrik Penskoran Penugasan
2. Pedoman Penilaian Penugasan

Lembar Kerja 1.7 - Kis-kisi Penilaian Kinerja

Nama Sekolah :
Kelas/Semester :
Tahun pelajaran :
Mata Pelajaran :
Kompetensi Dasar :

No	Kompetensi Dasar	Materi	Indikator	Teknik Penilaian

1. Penilaian Proses
   a. Instrumen Penskoran Proses
   b. Rubrik Penskoran Proses
   c. Pedoman Penilaian Proses
2. Penilaian produk
   a. Instrumen Penskoran Produk
   b. Rubrik Penskoran Produk
   c. Pedoman Penilaian Produk

Lembar Kerja 1.8 – Kisi-kisi Tugas Proyek

Nama Sekolah :
Kelas/Semester :
Tahun pelajaran :
Paket Keahlian :
Mata Pelajaran :

No	Kompetensi Dasar	Materi	Indikator	Teknik Penilaian

1. Instrumen Penskoran Tugas Proyek
2. Rubrik Penskoran Proyek
3. Pedoman Penilaian Proyek

Keterangan: Dalam kegiatan diklat tatap muka penuh, **Lembar Kerja 1.1, 1.2, 1.3, 1.4, 1.5, 1.6, 1.7,** dan **1.8** ini, Anda kerjakan di dalam kelas pelatihan dengan dipandu oleh fasilitator. Dalam kegiatan diklat tatap muka **In-On-In**, **Lembar Kerja 1.1, 1.2,** dan **1.3** Anda kerjakan pada saat **in service learning 1 (In-1).** Sedangkan **Lembar Kerja 1.4, 1.5, 1.6, 1.7,** dan **1.8** Anda kerjakan pada saat ***on the job training*** **(On)** sesuai langkah kerja yang diberikan dan diserahkan serta dipresentasikan di hadapan fasilitator saat ***in service learning*** **2 (In-2)** sebagai bukti hasil kerja.

E. Latihan / Kasus / Tugas

1. Jelaskan dengan singkat penilaian otentik dalam proses pembelajaran!
2. Sebutan prinsip-prinsip umum dalam pelaksanaan penilaian hasil belajar peserta didik!
3. Jelaskan fungsi penilaian hasil belajar yang dilakukan oleh pendidik dalam proses pembelajaran!
4. Jelaskan tujuan penilaian hasil belajar yang dilakukan oleh pendidik dalam proses pembelajaran!
5. Jelaskan teknik penilaian kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang digunakan untuk menilai kemajuan belajar peserta didik!

F. Rangkuman

Pembelajaran pada Kurikulum 2013 menggunakan pendekatan saintifik atau pendekatan berbasis proses keilmuan. Proses pembelajaran dengan pendekatan ilmiah terdiri atas lima pengalaman belajar pokok yaitu: mengamati; menanya; mengumpulkan informasi; mengasosiasi; dan mengomunikasikan.

Terdapat empat istilah yang sering digunakan dalam penilaian untuk menilai atau mengevaluasi peserta didik dalam proses pembelajaran, yaitu tes (test), pengukuran (measurement), penilaian (assessment) dan evaluasi (evaluation).

Penilaian otentik adalah bentuk penilaian yang menghendaki peserta didik menampilkan sikap, menggunakan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh dari pembelajaran dalam melakukan tugas pada situasi yang sesungguhnya.

Prinsip penilaian hasil belajar peserta didik pada jenjang pendidikan dasar dan menengah didasarkan pada prinsip-prinsip sebagai berikut: 1) Sahih, 2) Objektif, 3) Adil, 4) Terpadu, 5) Terbuka, 6) Menyeluruh dan berkesinambungan, 7) Sistematis, 8) Beracuan kriteria, dan 9) Akuntabel.
Pendekatan penilaian yang digunakan adalah penilaian acuan kriteria (PAK) atau penilaian acuan Patokan (PAP). Penilaian didasarkan pada ukuran

pencapaian kompetensi yang ditetapkan kemampuan peserta didik tidak dibandingkan terhadap kelompoknya, tetapi dibandingkan terhadap kriteria yang ditetapkan.

Penilaian Hasil Belajar oleh pendidik berfungsi untuk: 1) memantau kemajuan belajar, 2) memantau hasil belajar, dan 3) mendeteksi kebutuhan perbaikan hasil belajar peserta didik secara berkesinambungan. Tujuan Penilaian hasil belajar peserta didik adalah: 1) Mengetahui tingkat penguasaan kompetensi dalam sikap, pengetahuan, dan keterampilan,2) menetapkan ketuntasan penguasaan kompetensi, 3) menetapkan program perbaikan atau pengayaan, dan 4) memperbaiki proses pembelajaran.

Penilaian sikap adalah kegiatan untuk mengetahui kecenderungan perilaku spiritual dan sosial siswa dalam kehiduan sehari-hari di dalam dan di luar kelas sebagai hasil pendidikan. Teknik penilaian sikap dilakukan dengan observasi, penilaian diri, dan penilaian antarteman.

Penilaian kompetensi pengetahuan dimaksudkan untuk mengukur ketercapaian aspek kemampuan pada Taksonomi Bloom. Kemampuan yang dimaksud mulai dari pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesisi, dan evaluasi/ mencipta yang terdapat pada setiap KD. Teknik penilaian kompetensi pengetahuan yang digunakan sesuai dengan karakteristik masing-masing KD. Teknik yang digunakan adalah tes tertulis, tes lisan, dan penugasan serta portofolio.

Penilaian keterampilan adalah suatu penilaian yang dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam mengaplikasikan pengetahuan untuk melakukan tugas tertentu dalam berbagai macam konteks sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi. Penilaian keterampilan dilakukan dengan teknik seperti penilaian kinerja, penilaian proyek, dan penilaian portofolio.

G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran 1 tentang penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar, beberapa pertanyaan berikut perlu Anda jawab sebagai bentuk umpan balik dan tindak lanjut.

1. Apakah setelah mempelajari kegiatan pembelajaran 1 ini Anda mendapatkan pengetahuan dan keterampilan memadai tentang penilian dan evaluasi proses dan hasil belajar?
2. Apakah materi kegiatan pembelajaran 1 ini telah tersusun secara sistematis sehingga memudahkan proses pembelajaran?
3. Apakah Anda merasakan manfaat penguatan pendidikan karakter terutama dalam hal kemandirian, kedisiplinan, kerjasama dan terbuka terhadap kritik dan saran selama aktivitas pembelajaran?
4. Hal apa saja yang menurut Anda kurang dalam penyajian materi kegiatan pembelajaran 1 ini sehingga memerlukan perbaikan?
5. Apakah rencana tindak lanjut Anda dalam kaitannya dengan proses belajar mengajar di sekolah setelah menuntaskan kegiatan pembelajaran 1, penilian dan evaluasi proses dan hasil belajar?

H. Pembahasan Latihan / Tugas / Kasus

1. Penjelasan mengenai penilaian otentik dalam proses pembelajaran dapat Anda temukan dalam uraian materi nomor 1 bagian b.
2. Penjelasan mengenai prinsip-prinsip umum dalam pelaksanaan penilaian hasil belajar peserta didik dapat Anda temukan dalam uraian materi nomor 1 bagian c.
3. Penjelasan mengenai fungsi penilaian hasil belajar yang dilakukan oleh pendidik dalam proses pembelajaran dapat Anda temukan dalam uraian materi nomor 1 bagian g.
4. Penjelasan mengenai tujuan penilaian hasil belajar yang dilakukan oleh pendidik dalam proses pembelajaran dapat Anda temukan dalam uraian materi nomor 1 bagian h.
5. Penjelasan mengenai teknik penilaian komptensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang digunakan untuk menilai kemajuan belajar peserta didik dapat Anda temukan dalam uraian materi nomor 2, 3, dan 4.

KEGIATAN PEMBELAJARAN 2
DESAIN PRODUKSI PEMENTASAN

A. Tujuan

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran 2 ini, Anda diharapkan mampu menguraikan desain produksi pementasan yang terdiri dari pengertian tentang desain produksi pementasan, perencanaan, dan pengorganisasian dengan memperhatikan kecermatan, kemandirian, dan integritas.

B. Kompetensi dan Indikator Pencapaian Kompetensi

1. Menguraikan pengertian desain produksi pementasan sesuai proses manajerial dengan memperhatikan kecermatan, kemandirian, dan integritas.
2. Menguraikan perencanaan produksi yang terdiri dari tahapan menentukan ide pementasan, jenis pementasan, tempat pementasan, perkiraan keadaan pasar, *fundraising*, perkiraan metode dan strategi pemasaran, rencana anggaran dan biaya, penjadwalan, dan penyusunan proposal dengan memperhatikan kecermatan, kemandirian, dan integritas.
3. Melaksanakan tindak pengorganisasian yang meliputi pengorganisasian tim produksi, pengorganisasian tim artistik, serta pengarahan dan pengendalian.

C. Uraian Materi

1. Desain Produksi Pementasan

   Berbicara tentang desain produksi pementasan pada sebuah pementasan teater, maka secara otomatis pokok bahasan pembicaraan ini akan berkaitan dengan manajemen. Manajemen sering dipandang sebelah mata dalam sebuah pementasan teater oleh orang-orang yang

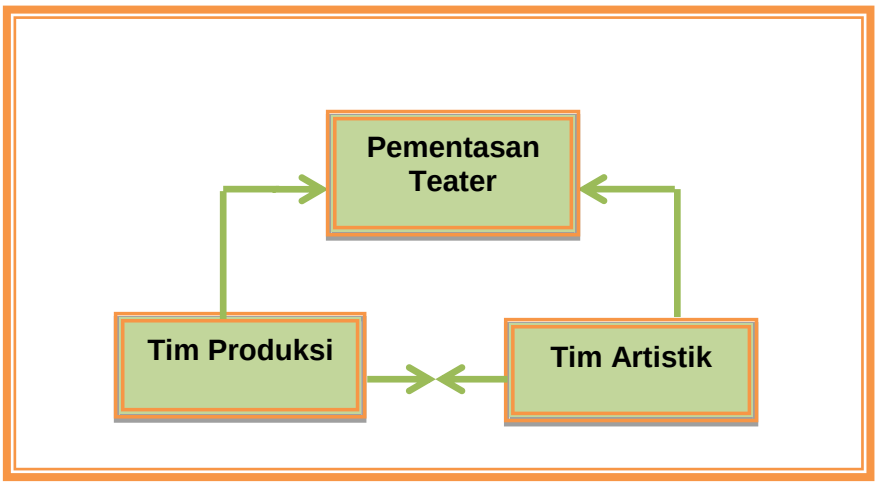
berkecimpung di dalam dunia teater, padahal manajemen merupakan salah satu elemen/variabel yang vital dalam sebuah pertunjukan teater.

Pilihan orang-orang yang berkecimpung dalam dunia teater atau bisa disebut juga pelaku teater justru lebih banyak memilih untuk menjadi sutradara dan aktor. Dalam tulisan Lephen Purwaraharja (2000) yang berjudul *Ideologi Teater Dari Manajemen Yang Tumbuh* pada buku *Ideology Teater Modern Kita* disampaikan hal yang sama, bahwa sutradara dan aktor masih menjadi pusat kreativitas sekaligus kelangsungan hidup berteater, bukan manajerial. Hal ini menandakan bahwa bidang manajerial merupakan suatu bidang yang memang dihindari dan kurang diminati, hal ini mungkin saja terjadi karena pekerjaan manajerial sifatnya sangat administratif bahkan terkadang birokratis, pekerja seni kebanyakan tidak mau ribet dan hanya mau berkarya saja.

Seiring perkembangan zaman, momok tentang manajemen mestinya segera diakhiri. Apalagi kini salah satu institusi pendidikan seni di Indonesia (Institut Seni Indonesia Yogyakarta) sudah membuka jurusan Tata Kelola Seni baik ditingkat strata satu (S-1) maupun strata dua (S-2) yang memang dibuat untuk menyikapi berbagai permasalahan dalam bidang manajerial seni. *Workshop* dan pelatihan tentang manajemen, khususnya Seni Pertunjukan juga sudah sering kali diadakan oleh instansi pemerintah maupun swasta. Sejauh ini mungkin hanya Ratna Riantiarno dengan kelompok Teater Komanya yang dianggap tangguh dalam hal pengelolaan manajemen. Dengan konsistensi Ratna Riantiarno sebagai pimpinan produksi di setiap pementasan Teater Koma, kini ia bisa membuat pertunjukan Teater Koma dipertontonkah selama satu bulan bahkan lebih dengan jumlah tiket penonton yang terjual habis dalam setiap pertunjukan. Padahal untuk membuat pertunjukan dalam satu hari saja dan menghadirkan penonton untuk berkunjung ke tempat pertunjukan begitu beratnya. Tentunya hasil pencapaian Ratna Riantiarno dengan proses manajerialnya tidaklah didapat dengan proses yang instan akan tetapi didapat dari perjuangan yang berat.

Sebelum membahas lebih lanjut tentang manajerial yang berkaitan dengan desain produksi pementasan teater, kita akan memahami dahulu bagaimana proses pementasan teater itu dapat terwujud serta pekerjaan seperti apa saja yang harus dipersiapkan. Sebuah pementasan teater dapat terwujud karena hasil kerja sama dari dua buah tim, yaitu tim yang menyiapkan tontonan dan tim yang mendatangkan penonton atau istilah yang banyak dikenal adalah tim produksi dan tim artistik.

Tim Produksi dan Tim Artistik berjalanan dan bekerja secara beriringan dengan sinergis. Proses kerja teater adalah kerja kolektif, tak mungkin dalam sebuah pemetasan akan berkerja seorang diri, meskipun itu pertunjukan monolog, artinya pastilah setiap kerja teater membutuhkan bantuan orang lain. Tim Produksi bertugas mendatangkan penonton dan mengurusi perihal manajerial dalam bidang pertunjukan seperti rencana strategik produksi, pengalangan dana - *fundraising*, publikasi, *ticketing* termasuk menghadirkan penonton dan lain sebagainya. Proses kerja pada sebuah pementasan teater dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 8. Bagan tim produksi dan tim artistik

Tim Produksi dipimpin oleh seorang Pimpinan Produksi yang bertanggung jawab terhadap jalannya produksi, sedangkan tim artistik bertugas untuk menyiapkan pertunjukan, mulai dari konsep pertunjukan (konsep penyutradaaan), *casting*, latihan, dan unsur-unsur panggung yang lain seperti *setting*, kostum, lampu, dan lain sebagainya. Tim artistik

dipimpin oleh sutradara yang bertanggung jawab penuh terhadap seluruh penampilan artistik. Kesuksesan sebuah pementasan teater tergantung dari kinerja tim artistik dan tim produksi.

Seperti yang sudah kita singgung di awal bahwa ketika membahas desain produksi pementasan teater maka akan berkaitan dengan proses manajerial (manajemen). Manajemen dalam buku *PPM Manajemen* adalah proses perencanaan, pengorganisasian, pengarahan dan pengendalian untuk mencapai tujuan secara efektif dan efesien. Efektif maksudnya adalah tepat sasaran, menghasilkan karya seni yang berkualitas sesuai dengan keinginan seniman dan penonton, sedangkan yang dimaksud efesien adalah mencapai sasaran tertentu dengan sumber daya yang minimal atau mencapai sasaran sebesar-besarnya dengan sumber daya tertentu.

Gambar 9. Pementasan yang dihadiri banyak penonton merupakan salah satu hasil dari proses manajemen
(Foto: Panitia De-Kampoeng Festival 2011)

Manajemen dalam pertunjukan teater dapat diartikan pula memanfaatkan semua sumber daya yang dimiliki, baik itu sumber daya manusia maupun sumber daya lainnya seperti peralatan, barang dan biaya untuk

menghasilkan pementasan atau karya seni yang berupa pertunjukan teater dengan efektif dan efisien.

Tujuan utama dalam mempelajari manajemen adalah agar orang atau kelompok dapat bekerja secara efisien. Maksudnya, mereka dapat bekerja dengan suatu cara atau metode sistematis sehingga segala sumber yang ada (tenaga, dana, dan peralatan) dapat digunakan lebih baik. Dengan begitu, akan tercapai hasil yang diharapkan. Dalam arti lain, efisiensi itu terjadi jika pengeluaran lebih kecil dari penghasilan, atau hasil yang diperoleh lebih besar dari penggunaan sumber daya yang ada. Dengan adanya manajemen diharapkan ada ketenangan, kelancaran dalam bekerja dan berkarya menciptakan sebuah pertunjukan teater. Pada gambar 2 diperlihatkan sebuah pertunjukan yang diselenggarakan oleh komunitas *Sego Gurih*. Pada gambar tersebut pertunjukan mendapat apresiasi dari banyak penonton. Keberhasilan mendatangkan penonton ini merupakan salah satu efek yang diperoleh dari proses manajemen.

Sebuah kelompok produksi kesenian sudah selayaknya memiliki manajemen. Dengan adanya manajemen semua hal menjadi terkoordinasi dan teratur, bisa dibayangkan apabila jika sebuah produksi dikerjakan dengan sembarangan atau asal-asalan bahkan hanya coba-coba belaka, pastilah akan menemui banyak hambatan, bahkan dapat menyebabkan pertunjukan yang dipersiapkan batal dipentaskan. Manajemen akan membantu organisasi seni pertunjukan di dalam mewujudkan harapannya untuk memproduksi karya secara maksimal. Regulasi ke arah itu diupayakan melalui pemberdayaan berbagai komponen yangs terkait untuk bersinergi dan saling membangun. Oleh karena itu dalam membuat sebuah pementasan teater dibutuhkan desain produksi pementasan yang berupa perencanaan, pengorganisasian, pengarahan dan pengendalian.

2. Perencanaan Produksi

Perencanaan merupakan hal yang terpenting dalam proses manajemen, perencanaan terdapat pada bagian awal karena perencanaan ini akan

menjadi tuntunan/pedoman dalam melakukan pekerjaan. Tanpa perencanaan sebuah pekerjaan akan kacau, apalagi pertunjukan teater yang berhubungan dengan banyak orang/banyak pihak seperti penonton, sponsor, dan stakeholder juga yang lainnya. Tanpa perencanaan dalam sebuah produksi akan mengakibatkan terjadinya improvisasi di berbagai sektor, pembengkakan dana, bahkan sangat memungkinkan terjadinya gagal produksi/ gagal pentas. Perencanaan yang matang sekalipun, tedrkadang masih menemui hambatan yang beraneka ragam yang tentunya terjadi diluar dugaan, apalagi tanpa adanya perencanaan. Oleh karena itu dalam membuat perencanaan dibutuhkan ketelitian dan kecermatan.

Hal-hal yang berkaitan dengan perencanaan dalam pementasan khususnya pementasan teater adalah, menentukan ide pementasan, Menentukan Jenis pementasan, menentukan tempat pementasan, memperkiraan keadaan pasar, *fundraising*, memperkirakan metode dan strategi pemasaran, menyusun organisasi/staf produksi, menyusun kebutuhan alat dan bahan, serta menyusun RAB (Rencana Anggaran Biaya), menyusun jadwal kegiatan (*time schedule*), dan menyusun proposal.

a. Menentukan Ide Pementasan

   Ide adalah pokok pikiran pertama yang akan menjadi langkah awal dari semua proses produksi seni teater. Ide berkaitan erat dengan cerita yang akan ditampilkan dalam sebuah pertunjukan. Pada tahap ini, biasanya kemunculan ide bisa berawal dari sutradara, akan tetapi bisa juga kemunculan ide merupakan hasil *brain storming* antara sutradara dan pimpinan produksi.

   Ide pementasan dapat kita peroleh dengan menangkap fenomena yang ada di masyarakat yang sifatnya kekinian (isu-isu *up to date*), dari isu-isu masa lalu yang masih relevan atau bahkan dapat berupa pengalaman batin kreativitas pencipta atau pengalaman estetik pembuat karya itu sendiri. Ide juga dapat diperoleh dengan konsep

Dalam Rangka, yang dimaksud dengan ide dalam rangka adalah, kemunculan ide karena merespon sebuah peristiwa, misalnya dalam rangka Hari Kartini, maka ide yang dipilih adalah mementaskan pertunjukan teater yang tema dan ceritanya berkaitan dengan Kartini (perempuan).

Contohnya memilih ide dalam rangka Hari Kartini adalah dengan mengangkat cerita tentang Pariyem yang terdapat dalam sastra lirik yang ditulis oleh Linus S. Cerita Pariyem dipilih untuk dipentaskan karena temanya mengangkat isu tentang perempuan. Sebagai contoh konkret, pada tahun 1999 kelompok teater Gardanalla dari Yogyakarta mementaskan sebuah karya teater yang berjudul *Sampek Engtay*, pementasan ini dibuat karena belum lama berselang terjadi kekacauan politik (1998) yang berimbas memunculkan berbagai tindakan yang menyudutkan etnis Tionghoa sehingga terjadi tindakan diskriminasi terhadap masyarakat etnis Tionghoa di Indonesia. Teater Gardanalla mengangkat pementasan *Sampek Engtay* dalam rangka kampanye tentang tindakan diskriminasi terhadap masyarakat etnis Tionghoa. Selain contoh ini tentunya masih banyak kelompok teater yang lain yang memproduksi karyanya berdasarkan ide dalam rangka.

Dalam memilih ide pementasan sebenarnya secara tidak langsung akan bersinggungan dengan berbagai hal yang berkaitan dengan urusan Produksi dan urusan artistik seperti konsep panggung, lokasi pemanggungan, kapan dipentaskan, siapa yang akan menonton, bagaimana mendapatkan dana, dan masih banyak lagi yang lainnya. Oleh sebab itu pemilihan ide menjadi hal yang penting dalam mendesain produksi pementasan. Ketidakcermatan dalam memilih ide akan mengakibatkan berbagai masalah hingga berujung pada gagal pentas, atau produksi merugi karena sedikitnya atau bahkan tidak ada pihak (sponsor) yang membantu dalam hal pendanaan atau sedikit penonton yang hadir di tempat pertunjukan dikarenakan ide yang dipilih tidak disukai atau tidak menarik. Maka untuk menyikapi hal

tersebut di atas perlu kiranya dipertimbangkan berbagai hal-hal berikut dalam rangka menentukan/memilih ide pementasan.

1) Nilai Filosofi

Maksud dari nilai filosofi adalah, dalam memilih ide sebuah pementasan sebaiknya ide tersebut adalah ide yang memberikan suatu perenungan pikiran yang luas. Tapi bukan berarti harus sebuah ide yang memiliki filosofi yang berat sehingga sulit dicerna. Hal ini justru malah akan membuat penonton menjadi bingung atau tidak tertarik pada pertunjukan. Bukankah salah satu fungsi dari pertunjukan teater adalah hiburan (untuk menghibur). Lain hal apabila sutradara memang ingin mementaskan sebuah pertunjukan dengan konsep teater *absurd* yang menampilkan gagasan-gagasan, *absurdditas*. Pertunjukan teater semacam ini biasanya membuat para penonton harus befikir keras dalam memaknai pertunjukan dan teks-teks yang ada dalam pertunjukan.

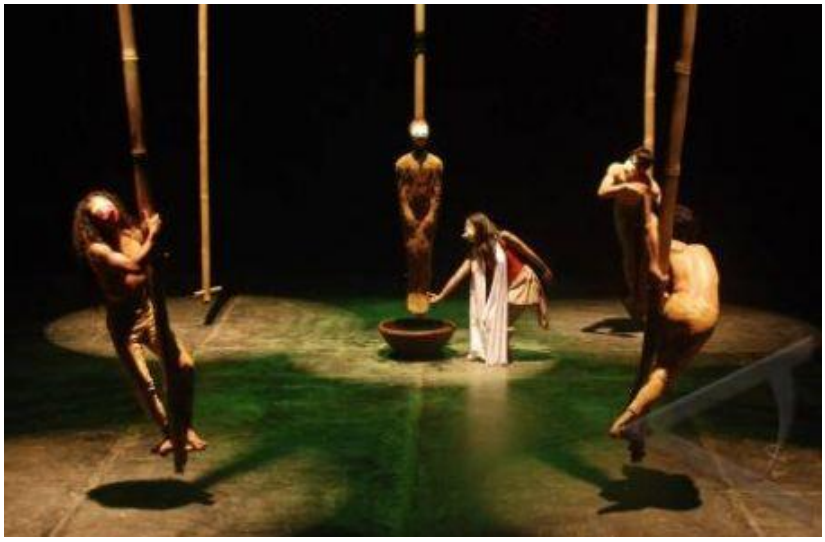
Tema-tema yang diusung oleh Teater Koma misalnya, ringan dan sangat *up to date*. Kemasan pementasan Teater Koma sangat menghibur, segar dan komunikatifi. Pertunjukan yang seperti ini banyak disukai penonton, meskipun tema yang dihadirkan ringan, tetapi ada pesan yang terkandung di dalamnya, serta sangat menghibur.

Gambar 10. Pementasan Teater Koma yang menghibur
Sumber Foto: www.cosmopolitan.co.id

Gambar 11. Pementasan teater koma yang menghibur

(Foto: Heru Haryono)

Beberapa kelompok teater yang mengadakan pementasan, banyak yang membuat pementasan dengan ide yang ringan, akan tetapi memiliki filosofi yang dalam, pertunjukan tersebut biasanya bersifat reflektif dan kontemplatif. Sehingga setiap penonton yang hadir pada pertunjukan tersebut diberikan suatu (pesan) untuk dibawa pulang.



Gambar 12. Pementasan Teater Payung Hitam
(Sumber: kotaseger.blogspot.com)

Intinya, setiap pementasan yang dihadirkan, sebaiknya idenya memiliki sebuah nilai filosofi dan tidak hanya sekedar memilih ide semaunya sendiri. Sehingga pertunjukan tersebut menjadi pertunjukan yang berbobot.

2) Nilai Artistik

Maksud dari nilai artistik adalah, dalam membuat sebuah pementasan sebaiknya pementasan tersebut haruslah memiliki nilai seni (keindahan) yang dalam dan luhur. Semua hal yang dipertunjukan pada penonton memang dikemas secara artistik.

Meskipun dalam teater terdapat sebuah kredo yang mengatakan bahwa "*teater berpijak dari apa adanya"*, hal ini bukan bermaksud, semuanya benar-benar apa adanya, seadanya dan tanpa pertimbangan artistik. Meskipun apa adanya dan seadanya akan tetapi unsur artistik tetap harus dipertimbangkan, keindahan tidak selalu harus dengan sesuatu yang mewah.

Gambar 13. Pementasan dengan artistik yang bagus
(Sumber Foto teater koma : www.cosmopolitan.co.id)

Dalam hal pemilihan ide, tentunya sutradara sudah dapat membayangkan bagaimana tampilan artistik pementasan itu nantinya. Hal-hal apa saja yang dapat dicapai secara artistik, sehingga bisa menambah nilai jual pementasan ini baik secara komersil maupun konseptual.

3) Nilai Etis/Etika

Setelah pementasan dirancang dengan konsep artistik yang baik, nilai yang perlu dipertimbangkan juga setelah nilai artistik adalah nilai etis/etika. Nilai etis berarti pula nilai moral yang berkaitan dengan baik dan buruk. Layak atau tidaknya ide yang dipilih untuk diwujudkan, hal yang perlu dipertimbangkan adalah budaya negara Indonesia yang masih menganut budaya ketimuran.

Jadi sebuah pementasan tidak hanya sekedar indah saja, artistik, tetapi juga bermanfaat bagi masyarakat umum yang lebih luas. Maksud dari nilai etis/etika adalah bahwa pementasan itu harus bermanfaat bagi manusia

4) Nilai Komersial

Maksud dari nilai Komersial adalah bahwa pementasan itu harus memancing perhatian masyarakat atau penonton sehingga akan mendatangkan nilai jual. Kemasan-konsep pertunjukan dan strategi manajemen harus diperhatikan.

Salah satu contoh kemasan-konsep pementasan yang menarik dilakukan oleh teater Gardanalla. Pada tahun 2002 Teater Gardanalla mementaskan teater tari yang berjudul *Thekmu Thukno Thekku.* Pada Pementasan ini sutradara, Joned Suryatmoko berkolaborasi dengan seorang DJ (Ari Wulu) dan Perupa (Edo Pilu), karya ini di Pentaskan Keliling Yogya-Jakarta-Bali-Yogya. Selain menggunakan musik Sampling yang digarap oleh Ari Wulu, Edo Pilu mencoba mengintrepretasikan pementasan melalui lukisan pada sebuah kanvas yang menyatu dengan pertunjukan. Unsur teater, unsur musik dan unsur seni rupa (lukisan) sama-sama kuat dan saling menguatkan. Hal ini sudah sangat menarik dan sangat bisa menjadi nilai Jual, apalagi lukisan yang dilukis oleh Edo Pilu yang dibuat dari mengintrepretasikan saat ia melihat pertunjukan, lukisan yang ia lukis diawali pada saat pertama pentas (di Yogyakarta) dan akan selesai pada waku pementasan terakhir (di Yogyakarta). Tentunya hal ini ditunggu-tunggu oleh penonton untuk menonton kembali di Yogyakarta pada akhir pementasan keliling.

Gambar 14. Penonton pada pementasan teater
(sumber: jogja news.com)

Salah satu cara yang dilakukan oleh sebuah grup teater pada pertunjukannya sehingga mempunyai nilai komersial misalnya dengan cara mendatangkan artis atau *public figure* yang sedang naik daun, untuk magnet. Hal lain yang diperhatikan adalah publikasi, biasanya dengan publikasi yang baik, bisa membantu kehadiran penonton. Hal ini kemudian dimasukkan pada media publikasi baik poster dan juga media publikasi yang lain yang tentunya diterbitkan jauh-jauh hari sebelum pementasan.

Sebagai contoh dapat kita lihat bersama pada gambar di bawah. Pada gambar tersebut diperlihatkan sebuah poster yang menuliskan *public figure* sebagai bintang tamu Olga Lidya, Yu Ningsih, Joned, Wisben, dan Gareng sebagai magnet kehadiran penonton.

Gambar 15. Poster yang memuat Public figure sebagai magnet penonton
(Sumber: Jakartavenue.com)

Sedangkan untuk contoh yang lain dapat dilihat pada gambar berikut. Pada poster pertunjukan tersebut menuliskan Pemusik Leo Kristi sebagai bintang tamu

Gambar 16. Poster yang memuat *public figure* sebagai magnet penonton

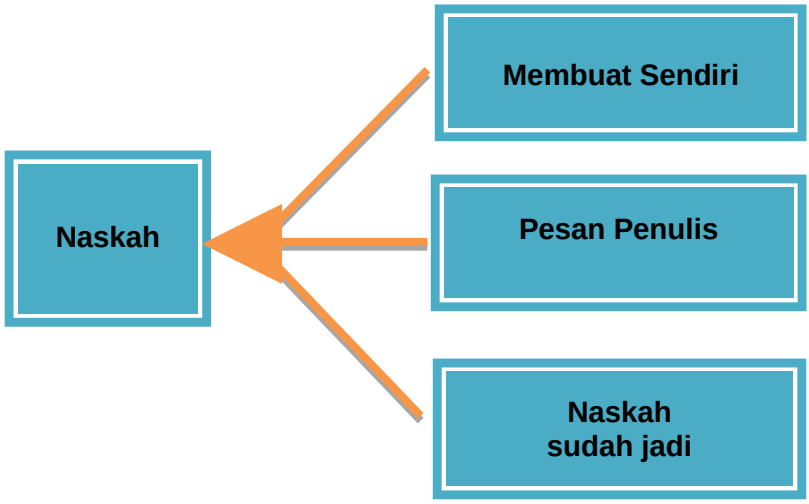
(Sumber: banknaskah-fs.Blogspot.com)

Setelah ide didapat, maka langkah berikutnya yang perlu diperhatikan adalah perihal yang berkaitan dengan naskah. Naskah adalah salah satu elemen yang penting dalam pementasan. Naskah digunakan sebagai acuan untuk membuat sebuah pementasan, didalam naskah mengandung keterangan laku, tokoh, dialog, penggambaran seting dan juga unsur-unsur lain sebagai petunjuk dalam teks pertunjukan.

Naskah pementasan bisa dibuat sendiri oleh sutradara. Naskah pementasan bisa juga dibuat dengan cara memesan pada seorang penulis naskah atau naskah pementasan bisa juga didapat dari naskah yang sudah ada yang artinya naskah pementasan itu sudah ditulis sebelumnya.

Apabila ingin menggunkan naskah orang lain yang sudah ada/sudah ditulis sebelumnya sebaiknya meminta ijin kepada pembuat/penulis

naskah tersebut. Namun apabila penulis naskah sudah meninggal dunia seperti halnya Kirjomulyo, Arifin C Noer, Motingo Busye dan lain sebagainya, tidak perlu lagi meminta ijin. Naskah-naskah seperti yang ditulis Nano Riantiarno untuk teater koma, Putu Wijaya untuk teater mandiri banyak dipentaskan oleh grup teater lain. Biasanya mereka meminta ijin kepada penulis untuk mementaskan karyanya.



Gambar 17. Diagram sumber naskah

Apabila ingin meminta seorang penulis untuk menuliskan naskah, maka sebaiknya sutradara perlu berbicara /diskusi lebih jauh pada penulis tersebut terutama berkaitan dengan ide yang dipilih dan konsep pemanggungan yang di inginkan sutradara. Tanpa adanya diskusi tentang ide dan konsep pemanggungan sutradara, naskah yang ditulis oleh penulis berpotensi tidak sesuai dengan yang diharapkan oleh sutradara dalam kaitannya pada konsep pemanggungan.

Diskusi antara sutradara dan penulis bahkan bisa dilakukan dengan sangat rinci, baik itu berkaitan mengenai karakter tokoh, seting pemanggungan, tema, pesan juga hal teknis lainnya. Semuanya harus dibicarakan dengan terang dan jelas sehingga penulis benar-benar memahami dan sepakat dengan apa yang diinginkan sutradara. Dalam hal ini sutradara juga memberikan kretivitas pada penulis untuk

berkreatifitas. Posisi Penulis disini bukan berarti sebagai tukang (eksekutor) saja yang bertugas/bekerja menjabarkan apa yang diinginkan sutradara, tapi tetap sebuah kerja kreatif seorang penulis dalam proses penulisan.

b. Menentukan Jenis Pementasan

Setelah memperoleh ide pementasan dan mendapat gambaran yang jelas tentang naskah, baik membuat sendiri, pesan atau mendapatkan dari naskah yang sudah ada. kemudian langkah selanjutnya adalah menentukan jenis pementasan.

Maksud dari Jenis pementasan adalah, dalam membuat desain produksi ada dua tujuan dibuatnya pementasan teater yaitu, pementasan untuk profit dan pementasan nonprofit. Pementasan profit adalah jenis pementasan (produksi kesenian) yang berorientasi pada keuntungan material. Pada pementasan profit ini perlu sebuah strategi manajerial supaya pertunjukan ini bisa dijual dan mendapatkan keuntungan. Pementasan non-profit adalah jenis pementasan (produksi kesenian) yang tidak berorientasi pada keuntungan material, tetapi pada keuntungan estetis (kepuasan batin). Dalam buku PPM manajemen seni pertunjukan jenis pementasan dibagi menjadi lebih spesifik lagi, yaitu *Art for Art*, *Art For Mart* dan *Art for Stakeholder.*

1) Art for Art

Maksud dari *Art for Art* adalah pementasan yang fokus tujuannya untuk berkarya sebagai realisasi diri, *Art for Art* tidak melihat apakah masyarakat atau publik pasar (penonton) membutuhkannya atau tidak. Pementasan *Art for Art* ini bersifat sangat idealis, yang hanya mengusung gagasan sutradara. Gagasan menjadi sangat penting dan melebihi segalanya. *Art For Art* termasuk jenis pementasan non profit.

2) Art For Mart

Maksud dari *Art For Mart* adalah pementasan yang memang ditujukan untuk kebutuhan pasar, pelaku seni dalam hal ini sutradara maupun

pimpinan produksi mengenali dan bahkan sangat paham betul dengan kebutuhan pasar dan membuat karya seni (pementasan) sesuai dengan kebutuhan pasar. Terlebih dahulu sutradara dan produser bisa melakukan sebuah riset atau pembacaan pasar secara mendalam tentang keinginan pasar. Sehingga apa yang dibutuhkan pasar bisa betul-betul dipenuhi. Riset dan pembacaan pasar menjadi hal yang penting. Tanpa melakukan hal tersebut bisa-bisa target dari *Art For Mart* tidak akan terwujud.

3) *Art For Stakeholder*

Stakeholder adalah pemangku kepentingan/pihak-pihak yang berkepentingan pada sebuah pementasan, stakeholder bisa terdiri dari pelaku seni, penonton, masyarakat, instansi pemerintah dewan kesenian, penyandang dana dan lain sebagainya. Maksud dari *Art for Stakeholder* adalah pementasan yang organisasi dan pelaku seni berorientasi pada kebutuhan semua pihak yang berkepentingan, baik penonton, publik, pelaku dan pekerja seni, penyandang dana, sponsor, instansi pemerintah, dewan kesenian, masyarakat sekitar dan berkarya sesuai dengan kebutuhan mereka.

c. Menentukan Tempat Pementasan

Tahap berikutnya adalah tahap untuk menentukan tempat pementasan. Tempat pementasan/produksi haruslah strategis, dan harus bisa dijangkau oleh penonton. Misalnya di tengah keramaian, di pusat kegiatan seni, keamanan terjamin, kondisi fisik dan fasilitas sebagai tempat pertunjukan ada dan memadai (representatif) bisa saja pemilihan tempat pementasan tidak bisa dijangku secara transportasi umum, maka panitia harus menyediakan fasilitas transportasi

Seiring perkembangan zaman pilihan tempat pertunjukan untuk mementaskan pertunjukan teater menjadi sangat dinamis dan fleksibel (lentur). Tempat pertunjukan yang berupa gedung kesenian yang notabene adalah gedung pertunjukan (*stage*) tidak lagi menjadi satu-satunya tempat pertunjukan.

Gambar 18. Foto pertunjukan dengan tempat selain gedung pertunjukan
(Sumber: kelompok sego gurih)

Banyak *public space* yang dimanfaatkan untuk tempat pertunjukan, seperti pekarangan rumah, jalanan, bekas gedung bioskop, bekas gedung pabrik, lapangan, angkutan umum juga *café-cafe* atau rumah makan, dan masih banyak lainnya. Selain memang faktor pencapaian artistik pementasan yang ingin diperoleh sutradara, faktor ekonomis jugalah yang membuat mereka memilih tempat tersebut. Beberapa Kelompok teater memang menghindari menggunakan gedung pertunjukan yang representatif karena tingginya sewa gedung, meskipun dalam bentuk kerja sama sekalipun.

Teater Garasi Yogyakarta pernah mementaskan karyanya di gudang bekas pabrik di Yogyakarta, sedang teater Gardanala memilih angkutan umum (jalur 17) sebagai tempat pementasan. Teater Ruang Kosong SMU Bopkri 2 Yogyakarta juga pernah memilih sebuah *Café* (Djendelo café) untuk mementaskan karyanya. Bahkan di Yogyakarta sebuah kelompok teater yang berbasis bahasa Jawa, Teater Sego Gurih sering mengadakan pentas keliling kampung, tempat-tempat kosong bisa digunakan oleh mereka sebagai tempat pementasan, di lapangan, pendopo, pelataran rumah kepala desa, sampai di lahan tempat persawahan yang baru saja dipanen.

Gambar 19. Foto pertunjukan dengan tempat selain gedung pertunjukan
(Sumber: Kelompok Sego Gurih)

Gambar 20. Foto pertunjukan dengan tempat selain gedung pertunjukan
(sumber: Komunitas Sego Gurih)

Gambar 21. Foto pertunjukan dengan tempat selain gedung pertunjukan
(sumber: Komunitas Sego Gurih)

Tempat pertunjukan menjadi hal penting dalam perencanaan, karena akan berkaitan juga dengan konsep pemanggungan dan tentunya pembiayaan.

Gambar 15. Foto pertunjukan dengan tempat selain gedung pertunjukan
(sumber: saturdayactingclub.blogspot.co.id)

Biaya Pentas di gedung pertunjukan dan bukan gedung pertunjukan tentu berbeda juga dengan konsep pemanggungannya. maupun anggaran pembiayaan apalagi pertunjukan keliling.

d. Memperkiraan Keadaan Pasar

Untuk memperkirakan pasar/penonton, terlebih dahulu ditinjau motif-motif penonton yang datang ke gedung petunjukan. Ada 3 motivasi yang menyebabkan masyarakat cenderung jadi penonton seni pertunjukan.

1) Penonton Peminat

   Maksud dari penonton peminat yaitu penonton intelektual yang mengapresiasi seni pada umumnya dan seni teater khususnya. Penonton jenis ini memiliki pengalaman seni teater yang tinggi, misalnya seniman teater, pengamat teater, kritikus teater, dan mahasiswa teater.

2) Penonton Iseng

   Maksud dari penonton iseng adalah penonton yang tidak memiliki perhatian khusus pada teater, tetapi mungkin menyukai seni lain, seperti seni musik, karawitan, tari ataupun seni yang lainnya.

3) Penonton Penasaran

   Maksud dari penonton penasaran adalah penonton yang menonton karena rasa penasaran ingin mengetahui apa sebetulnya seni teater, atau alasan mereka menonton karena pelaku pertunjukannya seperti sutradara, aktor, aktris dan lain sebaginya. Penonton penasaran biasanya orang awam yang sama sekali tidak paham teater atau hanya memahami sedikit tentang teater.

Setelah mengetahui golongan-golongan penonton, tentunya bisa diperkirakan pasar/penonton yang pantas menikmati pertunjukan sesuai dengan garapan yang akan disajikan. Menghadirkan penoton ke tempat pertunjukan tentunya tidak mudah, butuh strategi jitu dan kontinuitas yang panjang sehingga bisa mendapatkan penonton yang loyal untuk selalu datang ke tempat pementasan setiap kali sebuah kelompok teater mengadakan pertunjukan. Bahkan perlu adanya strategi untuk menjaga kehadiran penonton. Cara-cara lama seperti menawarkan langsung tiket kepada calon penonton masih sering dilakukan, tidak semua yang kita

tawari untuk membeli tiket untuk mengapresiasi pasti mau, hal tersebut janganlah membuat lantas kita tidak menawarkan pada pertunjukan yang berikutnya, calon penonton semacam itu harus dibina, dan diberikan penawaran terus menerus, hingga pada suatu ketika mereka bersedia menonton pertunjukan.

Gambar 22. Foto penonton pada pertunjukan teater
(sumber: Komunitas Sego Gurih)

Jejaring penonton, juga bisa dilakukan pada saat pertunjukan akan berlangsung. Cara paling mudah adalah dengan mencatat alamat imel dan nomor telepon pada buku tamu, kemudian memberikan informasi perihal pertunjukan yang akan dilaksanakan melalui *email* atau SMS. Cara ini terbukti ampuh, untuk zaman sekarang yang sudah sarat dengan teknologi. Banyak kelompok teater yang memanfaatkan hal seperti ini untuk membuat jejaring penonton. Harapannya, penonton dapat memesan tiket jauh-jauh hari sebelum pentas berlangsung, seperti halnya terater koma yang bisa dilakukan, bahkan sebelum pertunjukan pun tiket bisa terjual habis.

Sering kali ditemui beberapa pementasan teater yang dibuat oleh grup/kelompok teater mendatangkan bintang tamu yang merupakan artis atau *public figure* yang sedang naik daun sebagai magnet pertunjukan, ini juga merupakan sebuah strategi dalam penjaringan pennonton, seperti

halnya yang sudah kita bahas perihal pada pokok bahasan nilai komersil pada bagian sebelumnya.

Gambar 23. Foto penonton pada salah satu pementasan

Sejauh ini jika membicarakan perihal penonton teater di Indonesia, harus diakui jumlah penonton teater belum sebanyak penoton seni yang lain yang sudah mapan, seperti musik, seni rupa juga sinema. Dibutuhkan strategi untuk dapat menghadirkan penonton agar datang ke pertunjukan teater seperti halnya di luar negeri. Dibutuhkan strategi untuk bisa merubah pola pikir penonton Indonesia, bahwa menonton pertunjukan teater adalah sebuah kebutuhan, bahkan mungkin menjadi gaya hidup seperti halnya nonton bioskop (film-sinema).

e. Fundraising

Secara sederhana yang dimaksud dengan *Fundraising* adalah pengumpulan dana, maka dalam konteks pementasan teater, yang dimaksud *fundraising* adalah pengumpulan dana untuk pementasan teater. *Fundraising* dapat diartikan sebagai kegiatan dalam rangka menghimpun dana dari masyarakat dan sumber daya lainnya dari masyarakat, baik individu, kelompok, organisasi, perusahaan ataupun pemerintah yang akan

digunakan untuk membiayai program dan kegiatan operasional organisasi/ lembaga sehingga mencapai tujuannya.

Fundraising dalam pengertian ini memiliki ruang lingkup lebih luas dari pengertian sebelumnya, *Fundraising* tidak hanya mengumpulkan dana semata. Tetapi, juga segala bentuk partisipasi dan kepedulian yang diberikan masyarakat kepada organisasi/ lembaga yang berbentuk dana dan segala macam benda dan fasilitas yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan dan kesesuaian dengan lembaga.

Misalnya ketika pementasan membutuhkan *setting* dan properti berupa *furniture*, sebuah toko mebel kemudian memfasilitasi dengan meminjamkan *furniture* miliknya untuk kebutuhan *artistik*. Begitu juga konsumsi, mungkin salah satu rumah makan di kota tempat pementasan bisa membantu konsumsi selama pementasan. Sebuah percetakan bisa juga memberikan potongan untuk urusan cetak mencetak (poster, tiket, booklet, Banner, dll) semua instansi dan masyarakat bisa memberikan partisipasi dalam bentuk apapun bahkan tidak harus berupa benda tetapi juga fasilitas perkantoran Pemberian ijin menggunakan tempat tanpa ada pungutan biaya juga termasuk dalam rangkaian *fundraising*. Karena seluruh bentuk kepedulian itu bermuara kepada pengurangan biaya yang harus dikeluarkan oleh sebuah organisasi/lembaga.

Sebagai contoh, dapat kita lihat pada gambar-gambar poster berikut. Poster pertunjukan teater Koma misalnya, pada bagian bawah poster dapat dilihat hasil *fundraising* berupa sponsor. Untuk lebih jelasnya mengenai lembaga apa saja yang menjadi sponsor dalam pementasan tersebut, bisa dilihat pada gambar poster di bawahnya. Contoh yang lainnya dapat dilihat pada gambar poster pementasan Teater Gandrik dan poster pementasan Kera Sakti.

Gambar 24. Poster dengan sponsor
(Sumber: Teaterkoma.org)

Gambar 25. Detail sponsor pada poster
(Sumber: Teaterkoma.org)

Gambar 26. Detail sponsor pada poster
(Sumber: arsmanajement.co.id)

Gambar 27. Poster dengan sponsor
(Sumber: arsmanajement.co.id)

Ada 4 cara yang bisa digunakan untuk memperoleh uang sebagai pembiayaan produksi pementasan, yaitu iuran, donatur, sponsor, dan penjualan tiket.

1) Iuran

   Yang dimaksud dengan iuran adalah mengumpulkan uang dari para anggota dengan jumlah nominal yang sudah disepakati bersama seluruh anggota yang terlibat. Biasanya iuran dilakukan untuk modal awal produksi yang akan dipakai untuk membiayai kebutuhan-kebutuhan yang dilakukan di awal kerja (pra produksi) seperti pembuatan proposal dan surat menyurat, komunikasi, juga konsumsi untuk setiap kali rapat jika dibutuhkan. Selain dari iuran, modal awal bisa didapat dari uang sisa produksi sebelumnya, jika memang kelompok/sanggar teater tersebut mengalokasikannya. Atau bisa juga didapat dari donatur.

2) Donatur (Patron)

Yang dimaksud dengan donatur adalah sumbangan modal keuangan yang sifat nya tidak mengikat dan tanpa pamrih dari seseorang atau instansi pemerintah yang disebut patron. Pemberian donatur bisa dilakukan kapan saja, tidak hanya sebelum pementasan berlangsung, tetapi bisa disaat ketika pementasan akan berlangsung dan setelah pementasan.

3) Sponsor

Yang dimaksud dengan sponsor adalah sumbangan modal keuangan ataupun bentuk lain baik berupa benda, maupun fasilitas dan bentuk lain yang bersifat mengikat dengan adanya hubunngan kerja yang saling menguntungkan secara bisnis. Biasanya logo-logo isntansi yang berpartsipipasi atau mensponsori (sponsor) akan dicatumkan pada media publikasi sesuai kesepakatan yang telah disepakati.

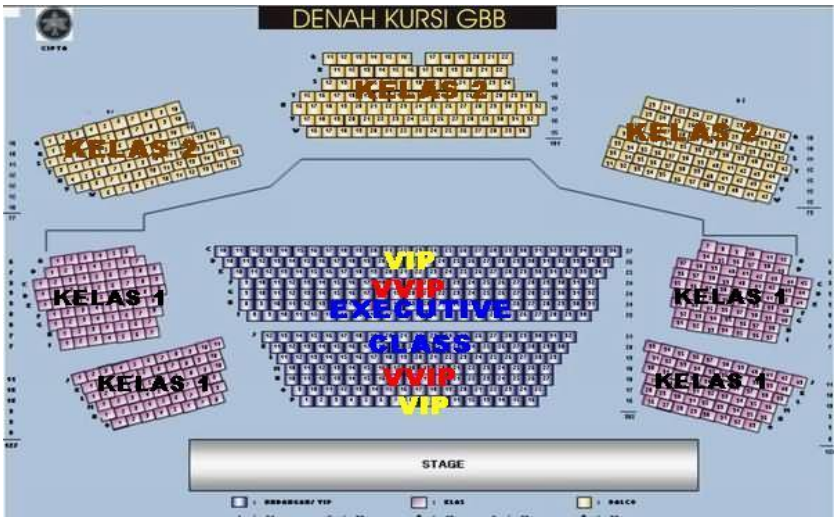
4) Penjualan tiket

Yang dimaksud dengan penjualan tiket adalah cara memperoleh biaya produksi (Modal keuangan) secara langsung dari penonton. Dalam melakukan penjualan tiket, pihak penyelenggara pementasan harus mempunyai strategi, selain memakai cara yang sangat klasik sekali yaitu menawarkan langsung ke perorangan atau ke salah satu instansi swasta yang bersedia menjualkan tiket. Penjualan tiket kini juga bisa dilakukan di media *online*. Penjualan tiket juga butuh didukung dengan publikasi yang baik, sehingga penonton bisa lebih mudah terjaring.

Beberapa kelompok teater menggunakan sistem gratis satu tiket untuk pembelian sekian banyak tiket, ataupun memberi penawaran harga lebih murah apabila membeli tiket pada jauh-jauh hari. Tiket dapat dititipkan ke toko-toko, rumah makan, supermarket, sekolah, kantung-kantung budaya, dan kafe sebagai strategi penjualan. Harus diperhatikan pula posisi kursi penonton yang kaitannya dengan tempat duduk harus selalu di *update* diperbaharui, sehingga tidak terjadi hal yang mengakibatkan tempat duduk sama.

Perhatikan contoh pemetaan tempat duduk dapat pada gambar-gambar di bawah. Dengan adanya denah tempat duduk seperti ini penonton menjadi lebih mudah untuk memesan tempat duduk.

Gambar 28. Gambar tempat duduk penonton
(Sumber: Teaterkoma.org)



Gambar 29. Gambar tempat duduk penonton
(Sumber: Teaterkoma.org)

f. Memperkirakan metode dan strategi pemasaran

Metode dan strategi pemasaran sebuah produk sangat erat kaitannya dengan promosi dan publikasi, yakni mengenalkan sebuah produk kepada

konsumen. Konsumen pertujukan teater adalah penonton atau penikmat seni itu sendri. Terdapat beberapa cara melakukan promosi, yaitu sebagai berikut.

1) Pemasangan iklan atau reklame

   Secara umum ada 2 jenis iklan yaitu: a) Iklan luar ruangan (*Out Door*) berupa baliho, spanduk, poster, *neon box*, halte bus, bus, papan iklan, *billboard*, umbul-umbul, videotron, dan b) Iklan dalam ruangan (*Indoor*) berupa b*ooklet*, stiker, katalog, *banner,* iklan televisi, radio, surat kabar, majalah

Gambar 30. Contoh iklan luar ruangan

(Foto Oleh: Philipus Maliobowo)

Gambar 31. Contoh iklan luar ruangan – Baliho
(Sumber: ayilia.blogspot.com)

Gambar 32. Contoh iklan dalam ruangan – Banner
(Foto Oleh: Philipus Maliobowo)

Gambar 33. Contoh iklan dalam ruangan – *Booklet*
(Foto Repro Oleh: Philipus Maliobowo)

2) *Press Release*

   Adalah pemberitahuan mengenai sebuah kegiatan atau produk melalui *press*, koran, majalah, berita radio atau televisi.

3) Propaganda

   Adalah pemberitahuan kegiatan kepada masyarakat secara langsung dengan berkeliling kota menggunakan peralatan *sound system*. Cara-cara seperti ini banyak digunakan pada pementasan teater tradisional seperti kethoprak. Misalnya: Promosi kethoprak yang pentas di pasar malam.

4) Penyebaran undangan (*Door to door*).

   Dengan menggunakan undangan, penyampaian informasi tentang adanya suatu kegiatan dapat langsung diterima para pihak yang dituju. Undangan biasanya digunakan untuk tamu-tamu khusus.

g. Menyusun Kebutuhan Alat Dan Bahan dan Rencana Anggaran Biaya

   Daftar alat dan bahan yang dibutuhkan dalam sebuah produksi terater harus disusun dengan tepat, mulai dari kebutuhan produksi yang bersifat administratif hingga kebutuhan yang bersifat artistik. Selain kebutuhan alat dan bahan, harus pula disusun Rencana Anggaran Biaya (RAB) produksi teater. Hal yang menjadi patokan dalam menyusun RAB produksi teater

adalah adanya pemasukan, pengeluaran, dan perhitungan saldo (rugi-laba).

Kebutuhan SDM, alat dan biaya semua bermuara pada bagaimana konsep garapan sutradara dan jenis produksi apa yang akan dijalankan. Maka perlu dicatat secara rinci berbagai keperluan, baik untuk keperluan kegiatan tim Produksi, kebutuhan latihan, hingga kebutuhan pentas berkaitan dengan lampu, *setting*, kostum dan lain sebagainya.

h. Menyusun Jadwal Kegiatan (*Schedule*)

Dalam suatu kepanitiaan harus membuat susunan jadwal kerja atau yang biasa disebut *time schedule*. *Time schedule* sendiri berfungsi untuk menertibkan kinerja tiap divisi dalam kepanitiaan. Dengan *time schedule* diharapkan kinerja panitia sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.

Sebelum menyusun jadwal kegiatan, tentukan terlebih dahulu hari dan tanggal kegiatan pementasan. Setelah tanggal ditentukan, susunan jadwal kegiatan setiap seksi sesuai dengan target kerja masing-masing. Menyusun jadwal dimulai dari hari pertama saat pertemuan/rapat perencanaan (pasca Produksi) diadakan hingga hari pementasan dan pertemuan untuk evaluasi (pos produksi).

i. Menyusun Proposal

Proposal adalah usulan dari sebuah proyek/kegiatan. Proposal harus disusun secara rinci dan baik karena proposal inilah yang akan diusulkan dan diajukan ke pihak donatur atau sponsor. Dengan demikian pihak donatur/sponsor akan tertarik dan memahami usulan yang diajukan. Isi proposal harus jelas dan mudah dipahami. Beberapa hal yang harus tercantum dalam sebuah proposal adalah sebagai berikut.

1) Dasar Pemikiran

Dasar pemikiran berisi uraian singkat tentang kegiatan seni pertunjukan, misalnya pengertian seni teater. Selain itu, dasar pemikiran juga bisa berisi pemikiran nilai-nilai filosofis atau nilai etis dari cerita yang akan dipentaskan

2) Tujuan Kegiatan

Tujuan kegiatan berisi target yang akan dicapai dari kegiatan tersebut, misalnya mencapai iklim kreatif yang menunjang penciptaan seni teater di kota Anda.

3) Nama dan Bentuk Kegiatan

Penjelasan tentang bentuk-bentuk kegiatan yang akan dilakukan dijelaskan di bagian ini. Nama kegiatan sebisa mungkin dibuat secara unik dan bisa menarik perhatian, terutama untuk menarik sponsor.

4) Tempat dan Waktu Kegiatan

Bagian ini menjelaskan waktu pelaksanaan serta lokasi yang akan digunakan untuk melaksanakan kegiatan.

5) Nama penyelenggara

Bagian ini mencantumkan penyelenggara kegiatan yang akan dilaksanakan. Penyelenggara kegiatan dapat terdiri lebih dari satu organisasi atau lembaga. Misalnya satu sekolah bekerja sama dengan sekolah lain.

6) Sasaran Kegiatan

Sasaran kegiatan merupakan penjelasan tentang tujuan kegiatan. Selain itu dijelaskan juga pihak-pihak yang menjadi sasaran kegiatan.

7) Sumber Dana Kegiatan

Bagian ini merupakan penjelasan sumber-sumber pemasukan yang akan digunakan untuk melaksanakan kegiatan.

8) Susunan Pengurus

Bagian ini menampilkan semua pihak yang terlibat dalam kegiatan produksi sebuah pertunjukan. Susunan pengurus dapat di tampilkan dalam bentuk bagan, daftar, atau hanya dalam bentuk tulisan biasa.

9) Rencana anggaran

Bagian ini memaparkan rencana penggunaan anggran yang akan dilakukan, mulai dari perencanaan sampai pelaksanaan pertunjukan.

10)Sponsorship

Dalam bagian ini terdapat pedoman bagi sponsor dalam kerjasama. Bagian ini berisi batasan-batasan kontrak kerja antara penyelenggaran kegiatan dan sponsor.

Jika perencanaan ini semua sudah dibuat dan bisa diaplikasikan, proses pementasan seperti apa yang diinginkan akan lebih mudah terealisasi.

Press Release "*Kemuning"*

Kelompok Jemari akan menggelar Pertunjukan teater "*Kemuning"* di Auditorium Teater Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Jl Parangtritis km 6,5 Sewon Bantul. Pertunjukan yang digelar pada hari senin 09 Juli dan selasa 10 Juli 2012 pukul 20.00 Wib ini merupakan ujian Tugas Akhir Penciptaan Teater Program Pasca Sarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Sutradara, sekaligus penulis naskah Erik Aryasena mengatakan, Pertunjukan yang mengambil sudut pandang kehidupan perempuan dan dibalut dengan tema "Kesetiaan" ini adalah *sekuel* kedua, setelah sebelumnya pada 24 Januari 2012 kemarin telah dipentaskan *sekuel* pertama "*Kemuning #1"* dari dua sekuel yang direncanakan. Ceritanya di adaptasi bebas dari dongeng "*Ande-Ande Lumut* " yang merupakan turunan dari cerita Panji (siklus Panji), seperti halnya "*keong Emas*", "*Golek Kencana*", "*Cinde Laras*", "*Timun emas"* dan lainnya. Sebuah kesalahan besar jika kita berfikir bahwa adaptasi hanya dapat dilakukan pada novel dan film, apapun bisa diadaptasi, puisi, novel, lukisan, tarian, buku harian, video games bahkan dongeng.

Meskipun pertunjukan ini memang tidak ditujukan untuk konsumsi anak-anak, tapi paling tidak siapapun yang hadir dalam pementasan ini nantinya, dapat menyikapi secara kritis tentang sudut pandang yang lain dari kehidupan pelacur. Hal ini sejalan dengan konsep teater epic Brecht yang tujuannya untuk menggugah aktifitas berfikir pada manusia, harapannya bisa menimbulkan suatu gerakan atau perubahan pada masyarakat.

Dikisahkan, Dalam pelariannya untuk menguji kesetiaan Raden Panji, sampailah Putri Candra kirana dipesisir Parangkusumo. Ia berharap penyamarannya kali ini menjadi *Kemuning* betul-betul akan menguji kesetiaan Raden Panji.

Disinilah cinta dan kesetiaan mereka akan diuji.

Pada kesempatan ini Sutradara bekerja sama dengan Day Embun (penanta musik), Jona Tanama (koreografer), Eko Sulkan (Penata lampu), Dhani Braind (Make up dan kostum) dan Gajah Mada (Penata Artistik). Dan didukung oleh Para pemain, Ibu Susi, Ely Andra, kirun Ilyas Aru Weda, Nurul Jamilee, Krisna Purnama, Husni *Holle*, Nila Jombang, Shinta Hindun, Pipin, Kukuh Madiun, Titis Ayu. Pemusik Hartadi, Andra, Raka, Rani, Gevi

Pementasan ini terbuka untuk umum, dan layak diapresiasi untuk konsumsi kata Agil Santoso selaku Pimpinan Produksi, *"Kemuning"* merepresentasikan kembali dongeng "*Ande-Ande Lumut*" (folklor) merupakan suatu wacana kritis, mengingat kita sering kurang memiliki dan menyadari kearifan lokal kita yang merupakan budaya yang adi luhung. Pemilihan Folklor merupakan suatu upaya mencari ide baru dalam pementasan teater. Harapannya karya ini memberikan kecemburuan positif yang berupa stimulan sehingga tercipta karya–karya lain yang mengambil folklor sebagai ide dasarnya. Lebih lanjut Agil menjanjikan pementasan ini akan menghibur dan tak membuat kita berkerut kening. Kami tunggu kedatangannya, seloroh Agil sambil tersenyum.

Gambar 34. Contoh *Press Release*, oleh: Philipus Maliobowo

3. Pengorganisasian

Setelah perancanaan selesai dibuat, maka dibentuklah tim yang akan melaksanakannya. Untuk menjalankan sebuah kegiatan tentunya perlu dibuat struktur organisasi. Hal ini dilakukan supaya paham dengan pekerjaan dan

tanggung jawab masing- masing dan tidak ada tumpang tindih dalam bekerja, sehingga semua bisa bekerja sesuai dengan yang diharapkan. Sekecil apapun sebuah acara tersebut perlu dibentuk susunan sebuah organisasi kepanitiaan sebagai panduan langkah kerja.

Sebelum dibentuk dan dipilih siapa saja yang akan menempati pos-pos pada tim organisasi kita perlu memahami dulu struktur organisasi dan tugas-tugas setiap bagian/seksi dalam struktur organisasi tersebut. Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, struktur organisasi dalam pementasan teater terdiri dari dua tim, yaitu tim produksi dan tim artistik.

a. Tim Produksi

Secara umum tim produksi terdiri dari pimpinan produksi, sekertaris/administrasi, bendahara, dan seksi-seksi.

1) Pimpinan produksi

Pimpinan produksi sering juga disebut produser, meskipun ada juga yang membedakan antara produser dan pimpinan produksi. pimpinan produksi adalah orang yang membiayai segala keperluan dalam pementasan teater. Pimpinan produksi merupakan unsur yang paling utama pada pementasan teater, tanpa adanya pimpinan produksi pementasan teater tidak dapat dilaksanakan.

Dalam pementasan drama tidak sedikit biaya yang dikeluarkan. Oleh karena itu, dengan adanya produser maka biaya tersebut akan ditanggung sepenuhnya oleh produser. Walaupun demikian, unsur-unsur pementasan drama yang lain juga merupakan faktor yang penting juga dalam pementasan drama. Dengan kata lain baik produser maupun unsur yang lain adalah suatu yang tak dapat dipisahkan antara satu sama lain. Tugas yang lain dari ketua produksi adalah memimpin seluruh perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi kegiatan produksi pementasan teater.

2) Sekretaris/Administrasi

Sekretaris merupakan orang yang bertanggung jawab untuk membukukan dan mencatat semua kegiatan yang berhubungan dengan produksi teater. Selain itu sekertaris juga bertugas mambantu proposal, membuat surat menyurat, membuat rancangan kegiatan, dan semua hal yang berhubungan administrasi kesekretariatan.

3) Bendahara

Bendahara adalah orang yang bertanggung jawab terhadap semua hal yang berhubungan dengan keuangan. Baik pelaksanaan maupun administrasi keuangan sampai pelaporan keuangan.

4) Seksi-seksi

a) Seksi Perlengkapan/ Akomodasi. Seksi perlengkapan/akomodasi adalah seksi yang bertanggung jawab atas perlengkapan kegiatan, dari awal kegiatan sampai selesai pementasan.

b) Seksi Transportasi. Seksi transportasi adalah seksi yang bertanggung jawab atas kelancaran dan ketersediaan transportasi selama kegiatan.

c) Seksi Dokumentasi. Seksi dokumentasi adalah seksi yang bertanggung jawab atas dokumentasi kegiatan berupa video atau foto.

d) Seksi Publikasi. Seksi publikasi adalah seksi yang bertanggung jawab atas promosi kegiatan, untuk memberitahukan adanya sebuah produksi kesenian (pementasan teater) dan merangsang minat orang untuk menyaksikannya. Publikasi mencakup semua bahan tulisan hingga proses cetak mencetak seperti poster, pamflet, buku acara (*booklet*), undangan, tiket termasuk media komunikasi dan jumpa pers.

e) Seksi Konsumsi. Seksi konsumsi adalah seksi yang bertanggung jawab atas kebutuhan logistik/konsumsi kegiatan. Untuk kebutuan konsumsi sebaiknya seksi konsumsi mendata seluruh personil yang terlibat agar mengetahui apabila terdapat anggota yang memiliki

kecenderungan makan yang berbeda, berkaitan dengan pola makan (vegetarian) dan kesehatan (alergi).

Seksi-seksi tersebut masih memungkinkan untuk berkembang dan ditambah lagi sesuai dengan kebutuhan masing-masing. Kebutuhan untuk tim produksi yang lain juga bisa disesuaikan oleh masing-masing kelompok teater yang akan mengadakan pementasan.

b. Tim Artistik

Tim artistik terdiri dari, sutradara, *Art Director*, asisten sutradara, penata gerak, penata kostum, penata rias, penata *setting*, penata lampu, penata musik, *stage manager*, dan penata grafis (visual efek).

1) Sutradara. Tugas sutradara mengatur laku, mengatur konsep, dan bertanggung jawab terhadap penampilan secara artistik. Sutradara juga harus berkoordinasi dengan *Art director* dalam perancangan pentas, tugasnya menafsirkan naskah, membuat konsep pemanggungan, mencari pemain, mengarahkan pemain, mengelola latihan dan pertunjukan. Pada intinya sutradara menyutradarai pemain (benda yang bergerak).

2) *Art Director*. Tugas *art director* adalah menafsirkan naskah untuk kebutuhan pemanggungan yang meliputi *setting*, lampu, *make up* dan kostum, serta efek visual. *Art director* juga menyutradarai benda mati yang ada di atas panggung. Selain itu, *art director* berkoordinasi dengan sutradara berkaitan dengan interprestasinya terhadap naskah, dan membuat kesepakatan-kesepakatan artistik, kemudian *Art director* berkoordinasi dengan penata-penata yang lain yang akan bekerja dengan kreatifitasnya dalam rangka mewujudkan pementasan. Apabila dalam susunan organisasi tim artistik tidak terdapat *art director*, setiap penata bisa berkoordinasi langsung dengan sutradara.

3) Asisten Sutradara atau astrada. Astrada bertugas membantu kerja sutradara, menyiapkan latihan, menemani latihan, mencatat hal-hal yang dirasa penting, dan menjembatani anatara pemain dan sutradara.

Astrada adalah tangan kanan sutradara, ia adalah kepanjangan tangan sutradara, menyiapkan latihan dan berkoordinasi dengan berbagai macam seksi.

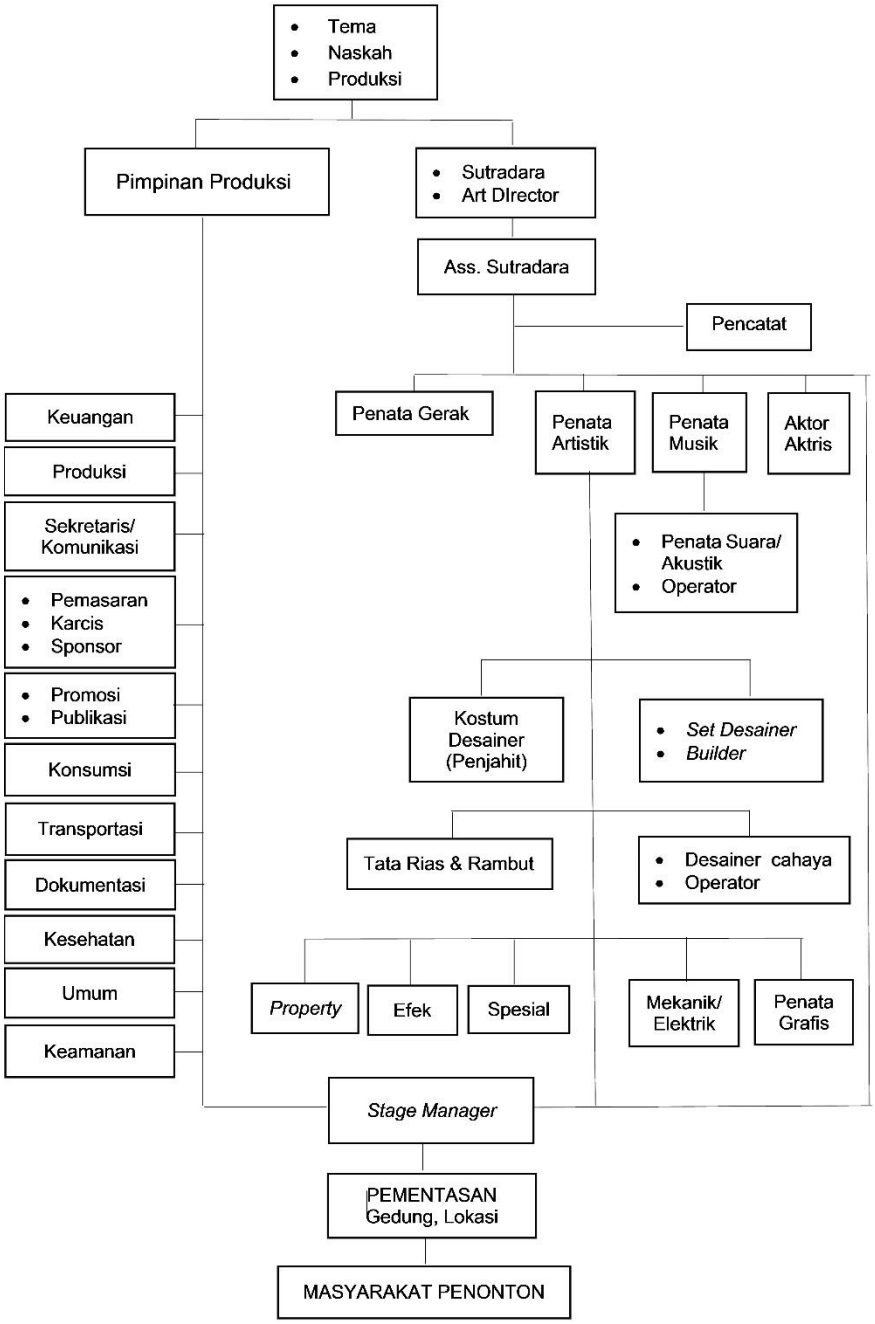
4) Penata Gerak. Penata gerak sering disebut koreografer, ia bertugas menata gerakan pemain pada pertunjukan, biasanya apabila membutuhkan semacam tarian atau koreografi. Penata gerak yang bertugas merancang gerakan setelah sebelumnya juga membaca naskah dan berkoordinasi dengan sutradara berkaitan dengan konsep pemangungan.

5) Penata Kostum. Merancang kostum dan berkoordinasi dengan *art director*, menyampaikan kebutuhan apa saja yang berkaitan dengan kostum.

6) Penata Rias. Merancang tata rias dan berkoordinasi dengan *art director* dan menyampaikan kebutuhan yang berkaitan dengan tata rias.

7) Penata Lampu. Penata lampu bertugas untuk merancang desain tata lampu, dan menghadirkannya pada saat pementasan. Ia berkoordinasi dengan *art director*, penata kostum, juga penata setting, serta astrada. Jangan sampai lampu dan *spot-spot* lampu bentrok. Oleh karena itu dituntut fleksibelitas dari semua pendukung pementasan sehingga tidak saling memaksakan kehendak.

8) Penata Musik. Penata Musik merancang, baik ilustrasi maupun membuat lagu untuk kebutuhan pementasan.



Gambar 35. Struktur produksi teater

9) *Stage Manager*. *Stage manager* bertugas merumuskan atau menetapkan secara lebih detail pelaksanaan acara pada hari-H terutama pada hal-hal teknis konsep penampilan dan pengisi acara, tata panggung dan tata lampu serta terjun langsung ke lapangan pada hari-H dan turun tangan langsung. *Run down* adalah detail susunan acara

dalam suatu kegiatan pada hari-H. *Run down* memuat secara rinci personil yang terlibat dan peralatan yang dibutuhkan dalam setiap penampilan serta keterangan-keterangan yang diperlukan.

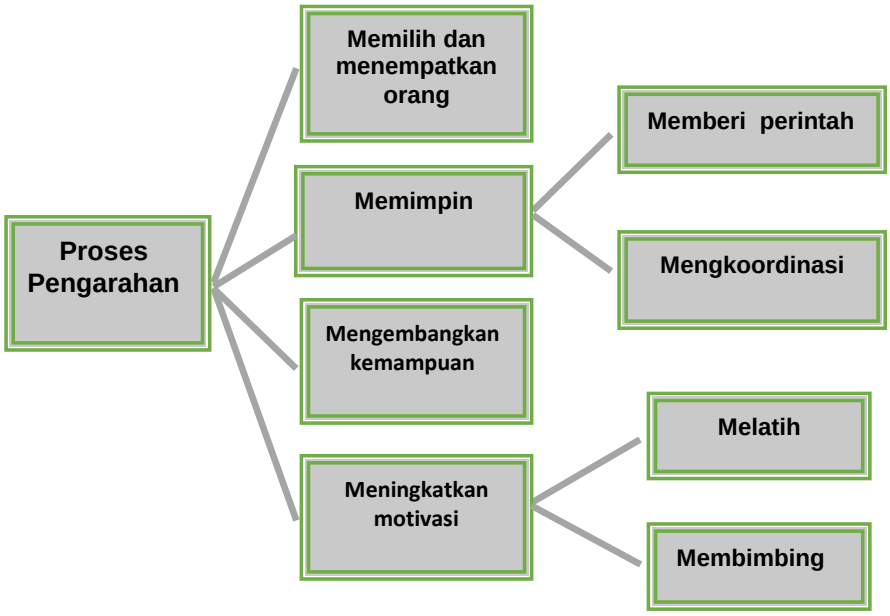
10) Penata Grafis (efek visual). Penata grafis membatu sutradara dalam mewujudkan pementasan, terutama hal-hal yang berkaitan dengan efek visual.

Setelah memahami apa seksi dan jabatan apa yang terdapat pada masing-masing tim (tim artistik dan tim produksi) maka langkah selanjutnya sutradara mencari orang-orang yang akan terlibat bersama dalam tim artistik dan kemudian membahas perihal konsep dan kebutuhan pementasan. Sedangkan tim produksi tak jauh berbeda, pimpinan produksi kemudian akan mencari kandidat saiapa saja yang akan mengisi bagian-bagian yang sudah ditentukan dalam struktur tim produksi, kemudian barulah selanjutnya membahas langkah-langkah produksi. Pimpinan produksi mengontrol divisi-divisinya agar bekerja dengan baik sesuai perencanaan, begitu juga sutradara bertanggung jawab terhadap kerja tim artistik.

c. Pengarahan dan Pengendalian

Setelah melampaui tahap perencanaan kemudian memahami apa saja yang harus dibentuk dalam sebuah organisasi pertunjukan/pementasan, maka tahap berikutnya adalah tahap pengarahan dan perancangan. Tahap pengarahan sebetulnya sudah beberapa kali disinggung pada bab sebelumnya, yaitu memilih dengan selektif dan menempatkan orang sesuai dengan keahliannya. Hal ini dilakukan supaya pekerjaan yang akan dikerjakan bisa maksimal. Pilihlah juga orang yang mempunyai etos kerja yang bagus, memiliki inisiatif dan pekerja keras. Biasanya ada juga yang memilih tim berdasarkan subjektivitas (kedekatan dan kesukaan) terhadap seseorang, padahal orang tersebut sama sekali tidak menguasai bidang yang dipilihkan. Hal-hal semacam ini justru akan mengangu proses jalannya produksi baik managerial maupun artistik.

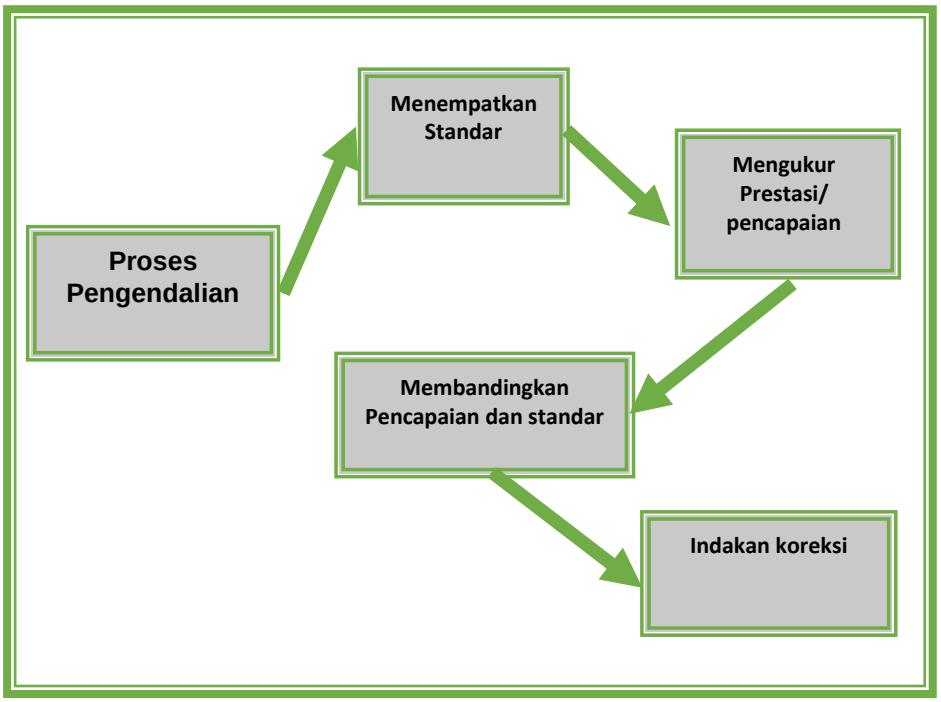
Pengarahan juga berfungsi untuk memimpin seluruh anggota tim untuk melaksanakan perencanaan sesuai dengan *time schedule* dan target-target yang sudah ditentukan, selain itu pengarahan juga berarti memberi perintah dan mengkoordinasikan tim. Hal yang juga tak kalah penting dalam pengarahan adalah memberikan motivasi kepada angota tim untuk bisa bekerja dengan maksimal. Pengarahan bisa diartikan sebagai proses membuat anggota organisasi mampu dan bermotivasi untuk melaksanakan tugas. Kita berhak menegur apabila ada tim yang tidak bekerja dengan baik. Kemudian kembali mengarahkannya untuk menyelesaikan pekerjaannya sesuai dengan target dan tugasnya masing-masing sesuai dengan *time schedule*.



Gambar 36. Proses Pengarahan

Keberhasilan proses pengarahan terjadi apabila semua tim bisa berjalan sesuai dengan fungsi pekerjaannya (sesuai porsinya), akan tetapi sering kali kita dapati perencanan yang kita buat tidak semuanya tepat, kurang bisa berjalan dengan baik atau target-target yang sudah kita tetapkan tidak semuanya berjalan dengan baik dan menghasilkan. Untuk mengetahui adanya kesenjangan antara perencanaan dan hasil yang dicapai sementara perlu adanya pertemuan atau rapat koordinasi untuk saling

menyampaikan kemajuan kerja. Biasanya dalam pembuatan jadwal ada agenda rapat produksi setiap beberapa minggu sekali untuk mengetahui capaian. Dari sinilah akan terlihat sejauh mana progress perencanaan, apakah baik atau perlu adanya perbaikan dan pengendalian.



Gambar 37. Proses Pengendalian

Pengendalian merupakan sebuah mekanisme yang berfungsi untuk menjamin atau memastikan tercapainya sasaran yang telah ditetapkan dalam perencanaan. Dalam melakukan proses pengendalaian terlebih dahulu kita harus menetapkan standar, maksudnya adalah target yang akan dicapai. Kemudian mengukur prestasi pencapaian. Pengukuran ini dapat dilihat pada saat agenda rapat produksi, dimana setiap seksi melaporkan kemajuan kerja masing-masing. Setelah didapat hasil pencapaian sementara, maka dilakukan perbandingan antara pencapaian dan standar yang harus dicapai. Pada saat inilah terjadi tindakan koreksi. Apakah target tersebut masih ingin dilakukan, ataukah dengan perubahan strategi perencanaan, atau melakukan koreksi dengan mengganti atau bahkan menghapus salah satu variabel perencanaan yang ternyata sulit untuk direalisasikan. Dalam menentukan keputusan tentunya diambil

keputusan yang paling bijak dan realistis demi memastikan tercapainya sasaran yang ditetapkan.

Sebagai contoh, salah satu target *Fundraising* ternyata tidak bisa memberikan kontribusi, misalnya saja sebuah rumah makan yang menolak proposal penawaran. Maka koreksi yang bisa dilakukan adalah mencari aternatif rumah makan yang lain, jika masih memungkinkan. Strategi menurunkan target pencapaian juga dapat dilakukan, misal yang tadinya konsumsi harusnya *free*, ditanggung salah satu rumah makan, bisa dilakukan negosiasai dengan membayar sepertiga atau separuh harga, atau sesuai kemampuan rumah makan tersebut.

Dalam proses pengendalian, berbagai hal mungkin saja bisa terjadi, bahkan *re-schedule (*penjadwalan ulang) bisa dilakukan kalau memang itu sangat penting demi kelangsungan target/tujuan utama. Apabila ditemukan sesuatu yang janggal mesti secepatnya diperbaiki, jangan malah diam saja dan saling menunggu. Pimpinan berhak memberikan arahan apabila ada yang memang tidak berjalan, bahkan mungkin memberi tekanan yang tujuannya baik.

Pengendalian ini berfungsi juga untuk meminimalisasi kerugian dan halangan. Hal yang tak kalah ketatnya adalah pengendalian keuangan yang artinya: pengeluaran dan pemasukan harus diatur sedemikian rupa sehingga sasaran produksi dapat dicapai dan keuangan tetap stabil.

Pengendalian keuangan yang baik harus tetap memerhatikan kualitas pertunjukan, jadi meskipun ada proses pengendalian keuangan akan tetapi kualitas pertunjukan juga harus tetap dijaga. Dalam proses pengendalian keuangan walaupun terjadi pengetatan pengeluaran, hal tersebut jangan sampai justru membuat tim produksi frustasi.

Proses pengendalian keuangan dapat dilakukan dengan menyusun anggaran, mencatat pengeluaran dan mengawasi anggaran. Untuk melakukan pengendalian keuangan, setiap divisi, atau bagian sebaiknya

perlu memberikan laporan akhir walaupun hanya selembar kertas. Berangkat dari laporan-laporan inilah yang kemudian disatukan akan terpantau kondisi keuangan.

D. Aktivitas Pembelajaran

Di bawah ini adalah serangkaian kegiatan belajar yang dapat Anda lakukan untuk memantapkan pengetahuan, keterampilan, serta aspek pendidikan karakter yang terkait dengan uraian materi pada kegiatan pembelajaran ini.

1. Pada tahap pertama, Anda dapat membaca uraian materi dengan teknik *skimming* atau membaca teks secara cepat dan menyeluruh untuk memperoleh gambaran umum materi.
2. Berikutnya Anda dianjurkan untuk membaca kembali materi secara berurutan. Hal ini perlu dilakukan untuk menghindari keterlewatan materi dalam bahasan kegiatan pembelajaran ini. Diskusikanlah materi yang Anda anggap penting.
3. Fokuslah pada materi atupun sub materi yang ingin dipelajari. Baca baik-baik informasinya dan cobalah untuk dipahami secara mandiri sesuai dengan bahasan materinya.
4. Setelah semua materi Anda pahami, lakukan aktivitas pembelajaran dengan mengerjakan lembar kerja berikut.

Lembar Kerja 2.1

Ide Pementasan dan Jenis Pementasan

Tujuan kegiatan:

Melalui diskusi kelompok dan kerja mandiri Anda diharapkan mampu menguraikan nilai yang terkandung dalam ide pementasan dan jenis pementasan dalam kegiatan pembelajaran ini dengan memperhatikan kecermatan, kemandirian, dan integritas

Langkah kegiatan:

a. Buatlah kelompok diskusi dengan semangat kebersamaan
b. Pelajarilah kembali secara bersama materi perencanaan produksi khusunya bagian ide pementasan dan jenis pementasan
c. Diskusikanlah materi tersebut dalam kelompok
d. Isilah lembar kerja sebagai tanggung jawab individu berdasarkan hasil diskusi dengan jabaran sebagai berikut
   1) Pada bagian ide pementasan, uraikanlah makna dari nilai yang terkandung di dalamnya
   2) Pada bagian jenis pementasan, uraikanlah jenis pementasan sesuai spesifikasinya
e. Selesaikan sesuai waktu yang disediakan.

Lembar Kerja Ide Pementasan dan Jenis Pementasan

No.	Aspek	Uraian
1.	Nilai di dalam Ide Pementasan	
a.	Nilai Filosofis	
b.	Nilai Artistik	
c.	Nilai Etis	
d.	Nilai Komersial	
2.	Spesifikasi Jenis Pementasan	
a.	*Art for Art*	
b.	*Art for Mart*	
c.	*Art for Stakeholder*	

Lembar Kerja 2.2

Analisis Pembiayaan Produksi Pementasan

Tujuan kegiatan:

Melalui kerja mandiri Anda diharapkan mampu menganalisis pembiayaan produksi pementasan dalam kegiatan pembelajaran ini dengan memperhatikan kecermatan, kemandirian, dan integritas.

Langkah kegiatan:

a. Pelajarilah kembali materi *fundraising*.
b. Buatlah catatan atau penanda pada bagian yang Anda anggap penting untuk dituangkan dalam lembar kerja.
c. Jelaskanlah proses pembiayaan produksi pementasan sesuai aspek yang ada
d. Selesaikan sesuai waktu yang disediakan.

Lembar Kerja Analisis Pembiayaan Produksi Pementasan

No.	Aspek Pendanaan	Penjelasan
1.	Iuran	*(jelaskan apa yang akan Anda lakukan terkait aspek pendaaan ini)*
2.	Donator	*(jelaskan apa yang akan Anda lakukan terkait aspek pendaaan ini)*
3.	Sponsor	*(jelaskan apa yang akan Anda lakukan terkait aspek pendaaan ini)*
4.	Penjualan tiket	*(jelaskan apa yang akan Anda lakukan terkait aspek pendaaan ini)*

5. Dalam kegiatan diklat tatap muka penuh, **Lembar Kerja 2.1** dan **2.2** ini Anda kerjakan di dalam kelas pelatihan dengan dipandu oleh fasilitator dan presentasikanlah di depan kelas. Dalam kegiatan diklat tatap muka **In-On-In**, **Lembar Kerja 2.1** dan **Lembar Kerja 2.2** Anda kerjakan pada saat ***on the job training*** **(On)** sesuai langkah kerja yang diberikan dan diserahkan serta dipresentasikan di hadapan fasilitator saat ***in service learning*** **2 (In-2)** sebagai bukti hasil kerja.

E. Latihan / Kasus / Tugas

1. Jelaskanlah proses kerja teater!
2. Apakah pendapat anda mengenai pendapat tentang proses kerja teater adalah kerja kolektifitas!
3. Apakah pendapat anda mengenai nilai filosofis dalam memilih ide penciptaan!
4. Bagaimana pendapat anda mengenai *art for stakeholder*!
5. Apakah pendapat anda mengenai *fundraising*!

F. Rangkuman

Sebuah pementasan teater dapat terwujud karena hasil kerja sama dari dua buah tim, yaitu tim yang menyiapkan tontonan dan tim yang mendatangkan penonton atau istilah yang banyak dikenal adalah tim produksi dan tim artistik. Tim Produksi bertugas mendatangkan penonton dan mengurusi perihal manajerial dalam bidang pertunjukan tim produksi. Sedangkan tim artistik berjalanan dan bekerja secara beriringan dengan sinergis. Proses kerja teater adalah kerja kolektifitas, tak mungkin dalam sebuah pementasan akan berkerja seorang diri, kerja teater membutuhkan bantuan orang lain.

Manajemen adalah proses perencanaan, pengorganisasian, pengarahan dan pengendalian untuk mencapai tujuan secara efektif dan efesien. Efektif maksudnya adalah tepat sasaran, menghasilkan karya seni yang berkualitas sesuai dengan keinginan seniman dan penonton, sedangkan yang dimaksud efesien adalah mencapai sasaran tertentu dengan sumber daya yang minimal atau mencapai sasaran sebesar-besarnya dengan sumber daya tertentu. Tujuan mempelajari manajemen adalah agar orang atau kelompok dapat bekerja secara efisien. Maksudnya, mereka dapat bekerja dengan suatu cara atau metode sistematis sehingga segala sumber yang ada (tenaga, dana, dan peralatan) dapat digunakan lebih baik. Dengan begitu, akan tercapai hasil yang diharapkan.

Sebuah Perencanaan akan menjadi tuntunan/pedoman dalam melakukan pekerjaan. Tanpa perencanaan sebuah pekerjaan akan kacau, Tanpa

perencanaan dalam sebuah produksi akan mengakibatkan terjadinya improvisasi di berbagai sektor, pembengkakan dana, bahkan sangat memungkinkan terjadinya gagal produksi/gagal pentas. Hal-hal yang berkaitan dengan perencanaan dalam pementasan khususnya pementasan teater adalah, menentukan ide pementasan, menentukan jenis pementasan, menentukan tempat pementasan, memperkiraan keadaan pasar, *fundraising*, memperkirakan metode dan strategi pemasaran, menyusun organisasi/staf produksi, menyusun kebutuhan alat dan bahan, serta menyusun RAB (Rencana Anggaran Biaya), menyusun jadwal kegiatan (*time schedule*), dan menyusun proposal.

Dalam memilih ide pementasan selain dituntut kreatifitas dan originalitas, harus mempertimbangkan pula nilai filosofi, nlai artistik, nilai etis/etika dan nilai komersial sehingga ide yang dipilih menarik dan disukai penonton. Terdapat tiga jenis tujuan pementasan, yaitu *Art for Art, Art For Mart,* dan *Art For Stakeholder.*

Fundraising dapat diartikan sebagai kegiatan dalam rangka menghimpun dana dari masyarakat dan sumber daya lainnya dari masyarakat, baik individu, kelompok, organisasi, perusahaan ataupun pemerintah yang akan digunakan untuk membiayai program dan kegiatan operasional organisasi/lembaga sehingga mencapai tujuannya. Dalam arti yang lebih luas *Fundraising* tidak hanya mengumpulkan dana semata. Tetapi, juga segala bentuk partisipasi dan kepedulian yang diberikan masyarakat kepada organisasi/lembaga yang berbentuk dana dan segala macam benda dan fasilitas yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan dan kesesuaian dengan lembaga.

Ketika melakukan suatu kegiatan maka perlu dibuat *time schedule* yang berfungsi untuk menertibkan kinerja tiap divisi dalam kepanitiaan. Keberadaan *time schedule* bertujuan agar kinerja panitia sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.

Setelah perencanaan selesai dibuat, maka dibentuklah tim yang akan melaksanakannya. Untuk menjalankan sebuah kegiatan tentunya perlu dibuat struktur organisasi. Hal ini dilakukan supaya paham dengan *job desk* masing- masing dan tidak ada tumpang tindih dalam pekerjaan, sehingga semua bisa bekerja sesuai dengan yang diharapkan. Sekecil apapun sebuah acara, perlu dibentuk susunan sebuah organisasi kepanitiaan sebagai panduan langkah kerja.

Dalam memilih siapa saja yang akan terlibat dalam kepanitiaan (tim produksi dan tim artistik), perlu benar-benar selektif supaya bisa menempatkan orang sesuai dengan keahliannya, sehingga bisa bekerja dengan maksimal.

Tahap pengarahan yaitu memilih dengan selektif dan menempatkan orang sesuai dengan keahliannya. Hal ini dilakukan supaya pekerjaan yang akan dikerjakan bisa maksimal. Pilihlah juga orang yang mempunyai etos kerja yang bagus, memiliki inisiatif dan pekerja keras. Pengarahan juga berfungsi untuk memimpin seluruh anggota tim agar melaksanakan perencanaan sesuai dengan *time schedule* dan target-target yang sudah ditentukan. Selain itu pengarahan juga berarti memberi perintah dan mengkoordinasikan tim. Hal yang juga tak kalah penting dalam pengarahan adalah memberikan motivasi kepada anggota tim untuk bisa bekerja dengan maksimal. Pengarahan bisa diartikan sebagai proses membuat anggota organisasi mampu dan termotivasi untuk melaksanakan tugas. Kita berhak menegur apabila ada tim yang tidak bekerja dengan baik. Kemudian kembali mengarahkannya untuk menyelesaikan pekerjaannya sesuai dengan target dan tugasnya masing-masing sesuai dengan *time schedule*. Keberhasilan proses pengarahan terjadi apabila semua tim bisa berjalan sesuai dengan fungsi pekerjaannya (sesuai porsinya).

Pengendalian merupakan sebuah mekanisme yang berfungsi untuk menjamin atau memastikan tercapainya sasaran yang telah ditetapkan dalam perencanaan. Dalam melakukan proses pengendalaian terlebih dahulu kita harus menetapkan standar (target yang akan dicapai), mengukur prestasi pencapaian, dan melakukan perbandingan antara pencapaian serta

standar yang harus dicapai. Kemudian melakukan proses koreksi sesuai pencapaian.

Pengendalian ini berfungsi juga untuk meminimalisasi kerugian dan halangan. Hal yang tak kalah ketatnya adalah pengendalian keuangan yang artinya: pengeluaran dan pemasukan harus diatur sedemikian rupa sehingga sasaran produksi dapat dicapai dan keuangan tetap stabil.

G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran 2, desain produksi pementasan beberapa pertanyaan berikut perlu Anda jawab sebagai bentuk umpan balik dan tindak lanjut.

1. Apakah setelah mempelajari kegiatan 2 ini Anda mendapatkan pengetahuan dan keterampilan memadai tentang desain produksi pementasan?
2. Apakah materi kegiatan pembelajaran 2 ini telah tersusun secara sistematis sehingga memudahkan proses pembelajaran?
3. Apakah Anda merasakan manfaat penguatan pendidikan karakter terutama dalam hal cermat, mandiri, dan berintegritas selama aktivitas pembelajaran?
4. Hal apa saja yang menurut Anda kurang dalam penyajian materi kegiatan pembelajaran 2 ini sehingga memerlukan perbaikan?
5. Apakah rencana tindak lanjut Anda dalam kaitannya dengan proses belajar mengajar di sekolah setelah menuntaskan kegiatan pembelajaran 2, desain produksi pementasan ini?

H. Pembahasan Latihan / Tugas / Kasus

1. Penjelasan mengenai proses kerja teater adalah kerja kolektifitas dapat Anda temukan dalam uraian materi nomor 1, paragraf kelima.
2. Penjelasan singkat mengenai nilai filosofis dalam memilih ide penciptaan Anda temukan dalam uraian materi nomor 2.a. poin 1).
3. Penjelasan perihal *Art For Stakeholder* dapat Anda temukan dalam uraian materi nomor 2.b. poin 3).
4. Penjelasan perihal pengertian *Fundraising* dapat Anda temukan dalam uraian materi nomor 2.e.

KEGIATAN PEMBELAJARAN 3
PENCIPTAAN PEMENTASAN

A. Tujuan

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran 3 ini, Anda diharapkan dapat menciptakan pementasan teater yang mencakup konsep pemanggungan dan proses pementasan dengan memperhatikan sikap cermat, kerjasama, mandiri, disiplinan, integritas dan saling menghargai.

B. Kompetensi dan Indikator Pencapaian Kompetensi

1. Menyusun konsep pemanggungan yang meliputi analisis naskah, pendekatan gaya pementasan, penentuan jenis teater, pendekatan pemeranan, dan desain tata artisitk dengan memperhatikan sikap cermat, mandiri, disiplinan, dan integritas.
2. Melaksanakan proses pementasan yang dimulai dari tahap memilih pemain, penjadwalan, latihan-latihan, *dress rehearsal*, dan pementasan dengan memperhatikan sikap cermat, kerjasama, mandiri, disiplinan, integritas dan saling menghargai.

C. Uraian Materi

Bahasan penciptaan pementasan ini seara garis besar dibagi menjadi 2 besaran yaitu mengenai konsep pemanggungan atau konsep pementasan dan proses pementasan. Konsep merupakan perencanaan yang dsusun dan dijadikan panduan pada saat tahapan proses pementasan dilangsungkan.

1. Konsep Pemanggungan

   Konsep pementasan merupakan deskripsi gagasan artistik pencipta pementasan dimulai sejak analisis naskah, pendekatan dan gaya pementasan dan pemeranan serta desain tata artistik. Konsep pemanggungan ini akan menjadi rujukan/acuan bagi pendukung-pendukung lain yang terlibat dalam pementasan untuk mewujudkan

pementasan khususnya tim artistik. Konsep pemanggungan dijelaskan secara detail terhadap semua pendukung, sehingga tidak akan terjadi multi tafsir.

a. Analisis Naskah

Dalam menganalisis naskah seorang sutradara bisa berkali-kali melakukan pembacaan naskah, hal ini dilakukan supaya sutradara benar-benar memahami apa yang ingin disampaikan penulis pada naskah tersebut. Sutradara dengan detail dituntut memahami hal-hal yang tertuang dalam naskah seperti tema dan pesan yang ingin disampaikan, alur (konflik- penyelesaian), penokohan (karakter), dan latar/*setting*. Setelah sutradara melakukan analisis secara mendalam dan mendapatkan informasi yang lengkap terhadap naskah yang ingin dipentaskan, langkah selanjutnya adalah sutradara melakukan interprestasi atau tafsir terhadap naskah. Pada proses interprestasi ini terjadi perpaduan antara gagasan sutradara dan gagasan pengarang.

b. Pendekatan Gaya Pementasan

Gaya dapat didefinisikan sebagai corak ragam penampilan sebuah pertunjukan yang merupakan wujud ekspresi dari cara pribadi sang pengarang lakon dalam menerjemahkan cerita kehidupan di atas pentas. Gaya penampilan pertunjukan teater secara mendasar dibagi ke dalam tiga gaya besar, yaitu presentasional, representasional (realisme), dan *post-realistic* (Mar Mc Tigue, 1992). Seiring perkembangan zaman, gaya dalam teater juga terus mengalami perkembangan, banyak teaterawan di dunia yang melahirkan gaya baru dalam pementasan. Setiap kelahiran gaya baru memiliki keterkaitan atau perlawanan terhadap gaya tertentu.

Dalam kaitannya dengan pendekatan gaya, sutradara bisa memilih akan melakukan pendekatan dengan gaya seperti apa. Istilah pendekatan di sini digunakan dalam arti sutradara tidak hanya sekedar melaksanakan sebuah gaya secara wantah (utuh) tetapi ada pengembangan atau penyesuaian di dalamnya. Oleh karena itu,

sutradara dituntut untuk memahami gaya-gaya pementasan. Dengan demikian pendekatan yang dilakukan tidak salah sasaran.

1) Gaya presentasional.

Gaya Presentasional memiliki ciri khas, “pertunjukan dipersembahkan khusus kepada penonton”. Bentuk-bentuk teater awal selalu menggunakan gaya ini karena memang sajian pertunjukan mereka benar-benar dipersembahkan kepada penonton. Hampir semua teater klasik menggunakan gaya ini dalam pementasannya.

Gambar 38. Pertunjukan presentasional
(Sumber: lensa-profesi.blogspot.com)

2) Gaya representasional (realisme)

Gaya representasioanal atau biasa disebut dengan realisme adalah sebuah gaya pertunjukan yang dalam pertunjukannya berusaha menampilkan kehidupan secara nyata di atas pentas, sehingga apa yang disaksikan oleh penonton seolah-olah bukanlah sebuah pentas teater tetapi potongan cerita kehidupan yang sesungguhnya/nyata. Para pemain beraksi seolah-olah tidak ada penonton yang menyaksikan. Tata artistik diusahakan benar-benar menyerupai situasi sesungguhnya di mana lakon itu berlangsung.

Para penonton ikut hanyut dalam laku cerita sehingga mereka merasakan bahwa apa yang terjadi di atas pentas adalah kejadian sesungguhnya.

Dalam perkembangannya, gaya representasional atau realisme ini melahirkan gaya-gaya baru yang masih berada dalam ruang lingkupnya yaitu; naturalisme, realisme selektif, dan realisme sugestif (Mary McTigue, 1992).

Naturalisme merupakan sub gaya realisme yang paling ekstrem. Gaya ini menghendaki sajian pertunjukan yang benar-benar mirip dengan kenyataan. Setiap detail dan struktur tata panggung harus benar-benar mirip seperti aslinya sehingga panggung merupakan potret kehidupan sesungguhnya. Naturalisme, selain menuntut pendekatan ilmiah, juga percaya bahwa kondisi manusia amat ditentukan oleh faktor lingkungan dan keturunan. Panggung harus menggambarkan kenyataan sebenarnya yang mereka ambil dari kehidupan nyata.

Gambar 39. Contoh pentas realisme
(Sumber : Jogja news .com)

Realisme selektif, merupakan cabang gaya realisme yang memilih atau menyeleksi detel tertentu dan digabungkan dengan unsur-

unsur simbolik dalam menyajikan keseluruhan tata ruang yang ada di atas pentas. Misalnya, dinding, pintu, dan jendela dibuat seperti aslinya, tetapi atap rumah hanya ditampilkan dalam bentuk kerangka. Sedangkan dalam realisme sugestif menggunakan bagian-bagian dari bangunan atau ruang yang dipilih dan ditampilkan secara mendetel untuk memberikan gambaran sugestif bentuk keseluruhannya. Misalnya, satu tiang ditampilkan untuk memberikan gambaran ruang istana dengan bantuan tata lampu yang mendukung, selebihnya adalah imajinasi.

3) Gaya post-realistic

Dalam abad 20, seniman seni teater melakukan banyak usaha untuk membebaskan seni teater dari batasan-batasan konvensi tertentu (presentasional dan representasional) dan berusaha memperluas cakrawala kreativitas baik dari sisi penulisan lakon maupun penyutradaraan. Gaya ini membawa semangat untuk melawan atau mengubah gaya realisme yang telah menjadi konvensi pada masa itu.

Setiap seniman memiliki caranya tersendiri dalam mengungkapkan rasa, gagasan, dan kreasi artistiknya. Banyak percobaan dilakukan sehingga pada masa tahun 1950-1970 di Eropa dan Amerika gaya ini dikenal sebagai gaya teater eksperimen. Meskipun pada saat ini banyak teater yang hadir dengan gaya realisme tetapi kecenderungan untuk melahirkan gaya baru masih saja lahir dari tangan-tangan kreatif pekerja seni teater.

Gambar 40. Contoh pementasan teater *post-realistic*

a) Simbolisme

Sebuah gaya yang menggunakan simbol-simbol untuk mengungkapkan makna lakon atau ekspresi dan emosi tertentu. Simbolisme tidak terlalu mempercayai kelima panca indera dan pemikiran rasional untuk memahami kenyataan. Intuisi dipercayai untuk memahami kenyataan karena kenyataan tak dapat dipahami secara logis, maka kebenaran juga tidak mungkin diungkapkan secara logis pula. Kenyataan yang hanya dapat dipahami melalui intuisi itu harus diungkapkan dalam bentuk simbol-simbol. Untuk keperluan tersebut gaya ini mencoba mensintesiskan beberapa cabang seni dalam pertunjukan seperti seni rupa (lukisan), musik, tata lampu, seni tari, dan unsur seni visual lain. Simbolisme sering juga disebut sebagai teater multi media.

b) Teatrikalisme

Gaya teatrikalisme adalah gaya pementasan yang mencoba menarik perhatian penonton secara langsung dan menyadarkan mereka bahwa yang mereka tonton adalah pertunjukan teater dan bukan penggal cerita kehidupan seperti dalam gaya realisme. Dinding pembatas antara pemain dan penonton sengaja dihapus baik menggunakan properti imajiner atau tata dekorasi yang berganti-ganti di hadapan penonton.

c) Surealisme

Sebuah gaya yang mendapat pengaruh dari berkembangnya teori psikologi Sigmund Freud dalam usahanya untuk mengekspresikan dunia bawah sadar manusia melalui simbol-simbol mimpi, penyimpangan watak atau kejiwaan manusia, dan asosiasi bebas gagasan. Gaya ini begitu menarik karena penonton seolah dibawa ke alam lain atau dunia mimpi yang terkadang muskil, tetapi hampir bisa dirasakan dan pernah dialami oleh semua orang.

d) Ekspresionisme

Istilah ini diambil dari gerakan seni rupa pada akhir abad 19 yang dipelopori oleh pelukis Van Gogh dan Gauguin. Namun gerakan itu kemudian meluas pada bentuk-bentuk seni yang lain termasuk teater. Ekspresionisme telah ada dalam teater jauh sebelum masa itu, hanya masih merupakan salah satu elemen saja dalam teater. Sebagai suatu gerakan teater, ia baru muncul tahun 1910 di Jerman. Sukses pertama teater ekspresionisme dicapai oleh Walter Hasenclever pada tahun 1914 dengan dramanya “Sang Anak”. Adapun puncak gerakan ini terjadi sekitar tahun 1918 (pada saat Perang Dunia I) dan mulai merosot pada tahun 1925. Meskipun mula-mula ekspresionisme berkembang di Eropa, terutama selama Perang Dunia I (1914-1918), tetapi pengaruhnya menjangkau ke luar Eropa dan dalam masa yang panjang.

Pengaruh ini terutama nampak dalam tata panggung dan elemen visual yang lebih bebas diatasnya, adegan mimpi dalam lokal realistis, misalnya adalah salah satu bentuk kebebasan itu. Jadi teknik dramatik dan pendekatan-pendekatannya dalam pemanggungan merupakan pengaruh besar ekspresionisme dalam teater abad 20.

Gambar 41. Pentas teater epic, salah satu teater *post-realistic*
(Sumber : orphantrainmusical.com)

e) Teater epik

Disebut juga sebagai “teater pembelajaran”. Gaya ini menolak gaya realisme, empati, dan ilusi dalam usahanya mengajarkan teori atau pernyataan sosio-politis melalui penggunaan narasi, proyeksi, slogan, lagu, dan bahkan terkadang melalui kontak langsung dengan penonton. Gaya ini sering juga disebut “teater observasi”. Tokoh yang terkenal dalam gaya ini adalah Bertold Brecht. Teater epik digunakan oleh Brecht untuk melawan apa yang lazim disebut sebagai teater dramatik. Teater dramatik yang konvensional ini dianggapnya sebagai sebuah pertunjukan yang membuat penonton terpaku pasif. Sebab semua kejadian disuguhkan dalam bentuk “masa kini” seolah-olah masyarakat dan waktu tidak pernah berubah. Dengan demikian ada kesan bahwa kondisi sosial tak bisa berubah. Brecht berusaha membuat penontonnya ikut aktif berpartisipasi dan merupakan bagian vital dari peristiwa teater.

f) Absurdisme

Gaya yang menyajikan satu lakon yang seolah tidak memiliki kaitan rasional antara peristiwa satu dengan yang lain, antara percakapan satu dengan yang lain. Unsur-unsur Surealisme dan Simbolisme digunakan bersamaan dengan irrasionalitas untuk memberikan sugesti ketidakbermaknaan hidup manusia serta kepelikan

komunikasi antar sesama. Drama-drama yang kini disebut absurd, pada mulanya dinamai eksistensialisme. Persoalan eksistensialisme adalah mencari arti “eksistensi” atau “ada”. Apa akibat arti itu bagi kehidupan sehari-hari? Pencarian makna “ada” ini berpusat pada diri pribadi sang manusia dan keberadaannya di dunia.

c. Penentuan Jenis Teater

Setelah menganalisis naskah, yang tak kalah penting yang harus ditentukan adalah jenis teater macam apa yang akan dipilih. Ada banyak jenis teater sehingga butuh kejelian dalam memilih jenis teater karena akan berkaitan dengan konsep penggarapan.

1) Teater boneka

Teater boneka adalah pertunjukan teater yang mengunakan boneka sebagai media ungkapnya. Boneka yang digunakan ada berbagai jenis, yakni boneka tangan, boneka tali, boneka dengan tongkat sebagai penggeraknya, wayang yang dipegang dari bawah dan juga jenis-jenis boneka lainnya. Teater boneka memiliki karakter khas tergantung jenis boneka yang dimainkan. Kewajiban sutradara tidak hanya mengatur pemain manusia, tetapi juga mengatur permainan boneka. Apabila memilih teater boneka, tentunya kemampuan memainkan boneka merupakan salah satu sayarat yang harus dikuasai oleh para pemain.

Gambar 42. Contoh pentas teater boneka papermoon
(Sumber: Jogjanews.com)

2) Drama musikal

Drama musikal merupakan pertunjukan teater yang menggabungkan seni menyanyi, menari, dan akting. Drama musikal mengedepankan unsur musik, menyanyi, dan gerak daripada dialog para pemainnya. Di panggung Broadway jenis pertunjukan ini sangat terkenal dan biasa disebut dengan pertunjukan kabaret. Kemampuan aktor tidak hanya pada penghayatan karakter melalui baris kalimat yang diucapkan tetapi juga melalui lagu dan gerak tari.

Gambar 43. Contoh teater gerak SAC Holocaust

3) Teater gerak

Teater gerak merupakan pertunjukan teater yang unsur utamanya adalah gerak dan ekspresi wajah serta tubuh pemainnya. Penggunaan dialog sangat dibatasi atau bahkan dihilangkan seperti dalam pertunjukan pantomim klasik. Butuh kemampuan untuk mengeksplorasi dan menciptakan gerak dalam menyampaikan pesannya. Gerak menjadi media ekspresi penyampai pesan dari pertunjukan.

4) Teater dramatik

Istilah dramatik digunakan untuk menyebut pertunjukan teater yang berdasar pada dramatika lakon yang dipentaskan. Dalam teater dramatik, perubahan karakter secara psikologis sangat diperhatikan dan situasi cerita serta latar belakang kejadian dibuat sedetaill mungkin.

Rangkaian cerita dalam teater dramatik mengikuti alur plot dengan ketat. Mencoba menarik minat dan rasa penonton terhadap situasi cerita yang disajikan. Menonjolkan laku aksi pemain dan melengkapinya dengan sensasi sehingga penonton tergugah. Satu peristiwa berkaitan dengan peristiwa lain hingga membentuk keseluruhan lakon. Karakter yang disajikan di atas pentas adalah karakter manusia yang sudah jadi, dalam artian tidak ada lagi proses perkembangan karakter tokoh secara improvisatoris (Richard Fredman, Ian Reade: 1996). Dengan segala konvensi yang ada di dalamnya, teater dramatik mencoba menyajikan cerita seperti halnya kejadian nyata.

5) Teatrikalisasi Puisi

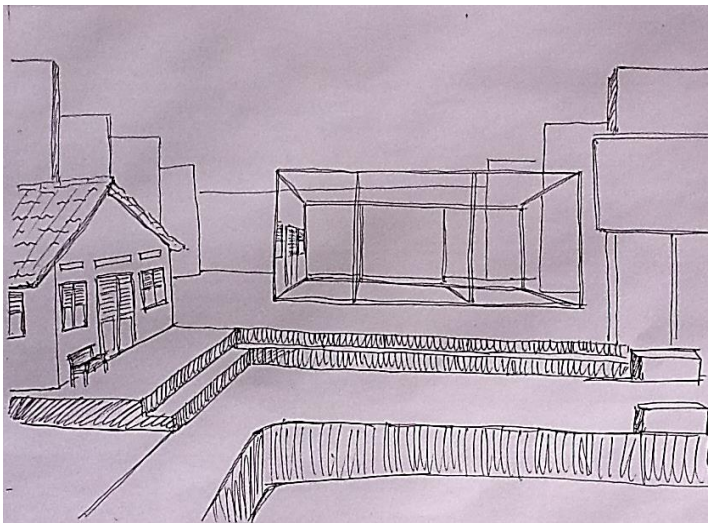
Pertunjukan teater yang dibuat berdasarkan karya sastra puisi. Karya puisi yang biasanya hanya dibacakan dicoba untuk diperankan di atas pentas. Karena bahan dasarnya adalah puisi maka teatrikalisasi puisi lebih mengedepankan estetika puitik di atas pentas. Gaya akting para pemain biasanya teatrikal. Tata panggung dan *blocking* dirancang sedemikian rupa untuk menegaskan makna puisi yang dimaksud. Teatrikalisasi puisi memberikan wilayah kreatif bagi sang seniman karena mencoba menerjemahkan makna puisi ke dalam tampilan laku aksi dan tata artistik di atas pentas.

d. Pendekatan Pemeranan

Setelah menetapkan pendekatan gaya dan menentukan jenis pertunjukan langkah selanjutnya adalah memilih pendekatan metode pemeranan. Hal ini sangat berguna bagi aktor karena metode akting berkaitan dengan pencapaian aktor (standar) agar sesuai dengan pendekatan gaya pementasannya. Misalnya, penggunaan bahasa puitis dengan sendirinya membuat aktor harus mau memahami dan melakukan latihan teknik-teknik membaca puisi agar dalam pengucapan dialog tidak seperti percakapan sehari-hari. Hal ini memengaruhi bentuk dan gaya penampilan aktor dalam beraksi. Diperlukan metode tertentu dalam sesi latihan pemeranan untuk mencapai apa yang dinginkan.

e. Desain Tata Artistik

Desain tata Artistik yang dibuat berguna bagi para desainer untuk mewujudkannya dalam desain. Jika sutradara mampu, maka ia bisa memberikan gambaran tata artistik melalui sketsa. Jika tidak, maka ia cukup menuliskannya. Pada gambar di bawah, dibuat gambar kasar yang kemudian akan diterjemahkan oleh penata *setting*, sehingga menjadi bentuk seperti gambar berikutnya. Dalam proses ini sutradara menjelaskan tentang konsep artistik pada para pendukung yang membantunya (penata lampu, setting, busana, dan lain-lain). Dengan berdiskusi dengan para penata, akan didapat kesepakatan-kesepakatan dalam hal desain artistik.



Gambar 44. Gambar kasar desain set panggung
(Foto: Philipus Maliobowo - 2012)

Gambar 39. Visualisasi gambar kasar desain set panggung
(Foto: Philipus Maliobowo - 2012)

2. Proses Pementasan

proses pementasan akan membahas tahapan pementasan teater yang dimulai sejak pemilihan pemain berlanjut dengan tahap pembuatan jadwal, latihan-latihan, *dress rehearsal* sampai dengan pelaksanaan pementasan.

a. Memilih Pemain

Menentukan pemain yang tepat tidaklah mudah. Dalam sebuah grup atau sanggar, sutradara sudah mengetahui karakter pemain-pemainnya (anggota). Akan tetapi, dalam sebuah grup teater sekolah yang pemainnya selalu berganti atau kelompok teater kecil yang membutuhkan banyak pemain lain sutradara harus jeli memilih sesuai kualifikasi yang dinginkan. Grup teater tradisional biasanya memilih pemain sesuai dengan penampilan fisik dengan ciri fisik tokoh lakon, misalnya dalam wayang orang atau kethoprak. Akan tetapi, dalam teater modern, memilih pemain biasanya berdasar kecakapan pemain tersebut.

1) Fisik

Penampilan fisik seorang pemain dapat dijadikan dasar menentukan peran. Biasanya, dalam lakon yang gambaran tokohnya sudah melekat di masyarakat, misalnya tokoh-tokoh dalam lakon pewayangan, penentuan pemain berdasarkan ciri fisik ini menjadi acuan utama. Seperti ciri wajah, ukuran tubuh, tinggi tubuh, dan ciri tertentu lainnya.

2) Kecakapan

Menentukan pemain berdasar kecapakan biasanya dilakukan melalui audisi. Meskipun dalam khasanah teater modern, sutradara dapat menilai kecakapan pemain melalui portofolio tetapi proses audisi tetap penting untuk menilai kecakapan aktor secara langsung. Yaitu. kesiapan tubuh, kemampuan dasar wicara, dan penghayatan sebuah peran. Menghayati peran berarti mampu menerjemahkan laku aksi karakter peran dalam bahasa verbal dan ekspresi tubuh secara bersamaan. Untuk menilai hal ini, sutradara dapat memberikan penggalan adegan atau dialog Kecakapan lain.

b. Penjadwalan

Penjadwalan dibuat bersama-sama seluruh tim artistik, sehingga kesepakaatan dan target-target yang akan dicapai dapat ditentukan bersama. Asisten sutradara bertanggung jawab dengan penjadwalan. Penjadwalan tidak hanya untuk pemain dan sutradara, karena pada penjadwalan akan terdapat target-target capaian yang akan disesuaikan dengan bidang artistik yang lain, seperti kostum, *setting*, musik dan lain sebagainya.

Setelah jadwal disepakati bersama, langkah berikutnya adalah proses perwujudan pementasan sesuai dengan jadwal yang disusun seperti *reading*, *blocking*, komposisi, *cut to cut*, *runthrouh* hingga *dress rehearsal*. Pada gambar di bawah dapat diihat kesepakatan-kesepakatan yang dibuat, dari hal yang paling sederhana yaitu perijianan hingga target pencapaian pemain dan artistik (set, kostum, musik). Butuh kedisiplinan untuk dapat mencapai jadwal yang telah ditentukan bersama.

JADWAL LATIHAN "KEMUNING"
DALAM RANGKA TUGAS AKHIR PENCIPTAAN S2 PASCA ISI YOGYAKARTA

Hari/Tgl	latihan	Keterangan	Perijinan
Kamis 26 April	**READING**	Pencarian karakter	---
Sabtu 28 April	**READING**	Pencarian karakter	---
Senin 30 April	**READING**	Pencarian karakter	--
Kamis 03 Mei	**READING**	Pencarian karakter	Nurul ijin (momong)
Sabtu 05 Mei	**READING**	Lepas naskah	--
Senin 07 Mei	**CUT TO CUT**	Babak 4,12,13,15 Hapalan selesai	--
Kamis 10 Mei	**CUT TO CUT**	Babak 9,10,11,16A	--
Sabtu 12 Mei	**CUT TO CUT**	Babak 16B,14 koreografi	Pipin ijin ujian Teknik peran
Senin 14 Mei	**CUT TO CUT**	Babak 17, 18, closing	--
Kamis 17 Mei	**CUT TO CUT**	Babak 1,2,3,6	Nurul ijin (momong)
Sabtu 19 Mei	**CUT TO CUT**	Babak 9,10,11,16A	Husni ijin lomba pantomime Nurul ijin (momong)
Senin 21 Mei	**CUT TO CUT**	Babak 4,12,13,15	--
Kamis 24 Mei	**CUT TO CUT**	Babak 16B,14 koreografi	Jona ijin Pentas
Sabtu 26 Mei	**CUT TO CUT**	Babak Koreografi full	--
Senin 28 Mei	**CUT TO CUT**	Babak 1,2,3,6	--
Kamis 31 Mei	**CUT TO CUT**	Babak Opening,5,7,8	--
Sabtu 02 Juni	**CUT TO CUT**	Babak 4,12,13,15 Musik masuk	Daus pentas penyut indah
Senin 04 Juni	**CUT TO CUT**	Babak 9,10,11,16A Koreografi	Husni ijin
Kamis 07 Juni	**CUT TO CUT**	Babak 16B,14 Koreografi fix	--
Sabtu 09 Juni	**CUT TO CUT**	Babak Opening,5,7,8	Weda ijin Mudik
Senin 11 Juni	**CUT TO CUT**	Babak 4,12,13,15 Permainan masuk kerasa	--
Kamis 14 Juni	**CUT TO CUT**	Babak 9,10,11,16A	--
Sabtu 16 Juni	**CUT TO CUT**	Opening- 6 fiks Property n kostum masuk	--
Senin 18 Juni	**CUT TO CUT**	Babak 7- 12 fiks	Elyandra Pelatihan
Kamis 21 Juni	**CUT TO CUT**	Babak 13- ending fiks	Indun ijin sop
Sabtu 23 Juni	**RUN THROUGH**	2 PUTARAN	Indun ijin sop
Senin 25 Juni	**RUN THROUGH**	2 PUTARAN	Pipin dan Nila ijin
Kamis 28 Juni	**RUN THROUGH**	2 PUTARAN Orientasi sett	Tanpa ijin
Sabtu 30 Juni	**RUN THROUGH**	2 PUTARAN	Tanpa ijin
Senin02 Juli	**RUN THROUGH**	2 PUTARAN Orientasi Screen	Tanpa ijin
Kamis 05 Juli	**RUN THROUGH**	2 PUTARAN	Tanpa ijin
Jumat 06 Juli	**RUN THROUGH**	2 PUTARAN	Tanpa ijin
Sabtu 07 Juli	**GLADI KOTOR**	ALL CREW	Tanpa Ijin
Minggu 08 Juli	**GLADI BERSIH**	ALL CREW	Tanpa Ijin
Senin 09 Juli	**Pentas**	ALL CREW	Tanpa Ijin

Gambar 45. Contoh jadwal

c. Latihan-latihan

Tahapan latihan dilakukan oleh pemain dengan arahan sutradara dimulai sejak membaca naskah kemudian dilanjutkan dengan *blocking* dan komposisi. Latihan dilakukan dengan model atau metode *cut to cut* untuk mendapatkan kesesuaian sebelum dilaksanakannya *run-through.*

1) Membaca Naskah (*reading*)

Ini merupakan tahap awal dalam latihan teater. Sebelum memulai *reading*, sutradara menjelaskan dahulu tentang isi cerita, konsep pemanggungan, dan karakter tiap tokoh kepada para pemain. Setelah semuanya paham, maka dimulailah proses membaca atau *reading*.

Para aktor membaca lakon secara bersama sesuai dengan karakter yang akan diperankan. Proses *reading* ini harus dilakukan secara berulang-ulang, supaya aktor semakin memahami karakter dan sekalian menghapal naskah. Ketika membaca para aktor harus betul-betul memahami arahan dan keterangan pada naskah. Ada berbagai macam latihan yang akan disiapkan sutradara untuk memudahkan pemain memahami dan mendalami karakter. Jika diperlukan, pada awal latihan reading dilakukan bedah naskah antara pemain dan sutradara untuk lebih memahami karakter peran masing-masing.

Pada proses *reading* ini, pemain diharapkan segera menghafal naskah, sehingga bisa melepas naskah untuk menuju proses latihan berikutnya yaitu, *blocking*. Akan tetapi apabila pemain belum hafal pada naskah sebaiknya jangan melakukan latihan pada tahap selanjutnya (*blocking*), karena akan menggangu proses latihan dan juga pemain lain yang sudah hafal. Ada kredo dalam teater bahwa naskah dibaca untuk dilupakan, maksudnya bukan berarti lantas lupa benar-benar terhadap naskah dan dialog, akan tetapi maknanya naskah dan dialog tersebut sudah melebur menjadi satu dalam tubuh masing-masing pemeran. Sehingga ketika mereka berdialog, seakan-akan seperti dirinya sendiri yang berbicara.

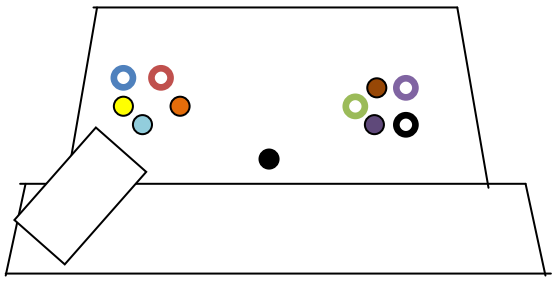
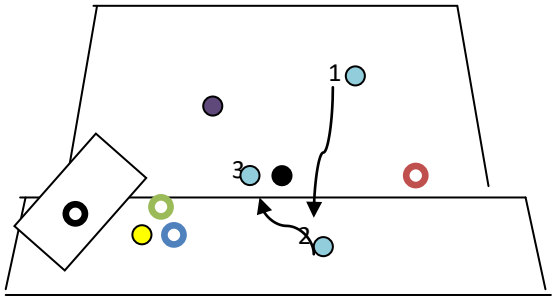
2) *Blocking*

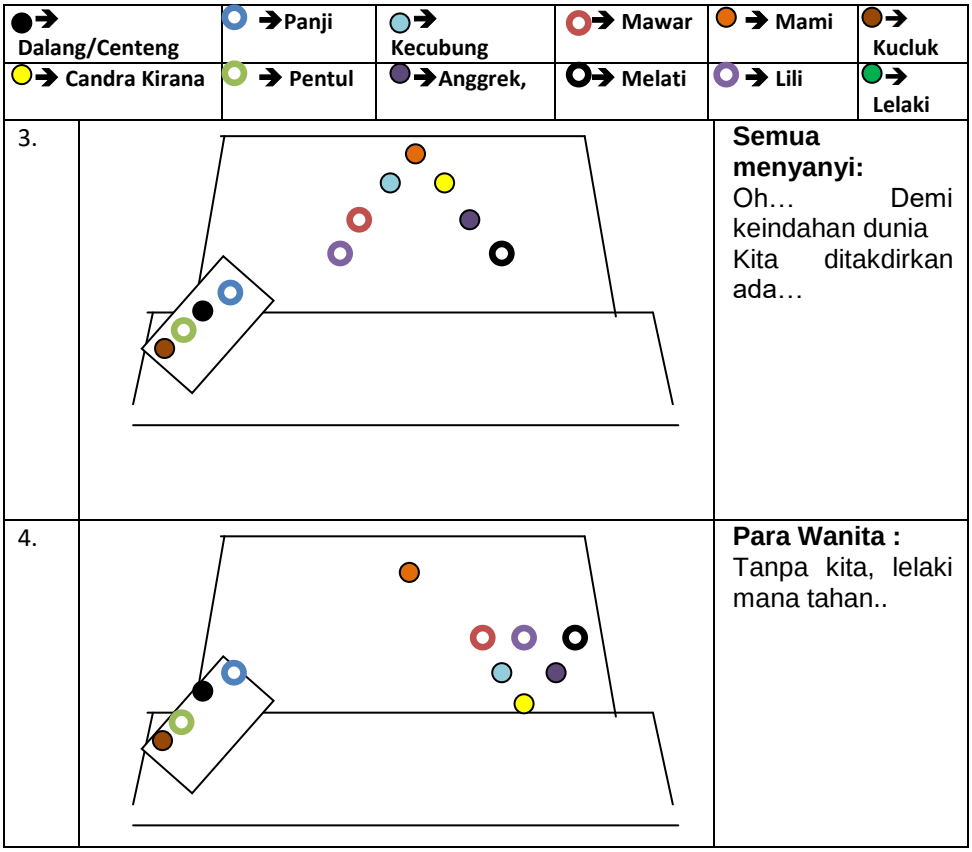
Setelah pemain hafal dengan naskah dan paham terhadap karakter yang diperankan, langkah selanjutnya membuat *blocking* atau pergerakan pemain. Lalu lintas perpindahan gerak pemain di atas pentas harus diatur sedemikian rupa agar tidak terjadi kekacauan. Sutradara perlu menata *blocking* pemain untuk memberikan kejelasan

gerak, arah gerak, serta penekanan-penekanan terhadap tokoh atau situasi tertentu. Rancangan gambar *blocking* biasanya hanya melukiskan garis besar perpindahan posisi pemain dari titik satu ke titik yang lain. Perpindahan ini akan memengaruhi posisi aktor yang lain.

Secara mendasar *blocking* adalah gerakan fisik atau proses penataan (pembentukan) sikap tubuh seluruh aktor di atas panggung. *Blocking* dapat diartikan sebagai aturan berpindah tempat dari titik (area) satu ke titik (area) yang lainnya bagi aktor di atas panggung. Untuk mendapatkan hasil yang baik, maka perlu diperhatikan agar *blocking* yang dibuat tidak terlalu rumit, sehingga lalulintas aktor di atas panggung berjalan dengan lancar. Jika *blocking* dibuat terlalu rumit, maka perpindahan dari satu aksi menuju aksi yang lain menjadi kabur.

● → Dalang/Centeng	○ → Panji	○ → Kecubung	○ → Mawar	○ → Mami	○ → Kucluk
○ → Candra Kirana	○ → Pentul	● → Anggrek,	○ → Melati	○ → Lili	● → Lelaki

No.	Blocking	Dialog
1.		**Dalang:** Heng wila heng wila heng, bumi gonjang ganjing langit kelap-kelip…
2.		**Dalang:** Selamat malam para penonton, apa kabar. Malam ini akan saya ceritakan sebuah dongeng untuk kalian semua.. **Kecubung:** Lho.. lho.. Stop.. stop…



Gambar 46. Contoh gambar *blocking* pemain

3) Komposisi

Komposisi dapat diartikan sebagai pengaturan atau penyusunan pemain di atas pentas. Sekilas komposisi mirip dengan *blocking.* Bedanya, *blocking* memiliki arti yang lebih luas karena setiap gerak, arah laku, perpindahan pemain serta perubahan posisi pemain dapat disebut *blocking*. Sedangkan komposisi, lebih mengatur posisi, pose, dan tinggi rendah pemain dalam keadaan diam (statis). Pengaturan posisi pemain seperti ini dilakukan agar semua pemain di atas pentas dapat dilihat dengan jelas oleh penonton. Ada dua ragam komposisi pemain, yaitu *komposisi simetris* dan *komposisi asimetris* yang ditata dengan mempertimbangkan keseimbangan. Dalam menata komposisi pemain di atas pentas hal yang paling penting untuk diperhatikan adalah keseimbangan. Keseimbangan adalah pengaturan atau pengelompokan aktor di atas pentas yang ditata sedemikian rupa sehingga tidak menghasilkan ketimpangan. Hal ini diperlukan untuk memenuhi ruang

dan menghindari komposisi aktor yang berat sebelah. Jika salah satu ruang dibiarkan kosong sementara ruang yang lain terisi penuh, maka hal ini akan menimbulkan pemandangan yang kurang menarik dan jika hal ini berlangsung lama, maka penonton akan menjadi jenuh.

Gambar 47. Contoh Latihan komposisi
Gambar 48. Komposisi
(Foto oleh: Philipus Maliobowo)

4) *Cut to Cut*

Cut to cut adalah proses latihan dengan memotong-motong adegan agar pemain dapat menghafal secara keseluruhan atau per bagian. Di tengah proses latihan, sutradara menghentikan sebentar *(cut)* dan memberikan penjelasan atau arahan kemudian para pemain mengulangi lagi adegan yang sama sesuai arahan sutradara. Sutradara berhak menghentikan permaian (*cut*) apabila permainan terlihat belum pas/sesuai yang diharapkan. Teknik ini sangat baik dilakukan agar pemain tidak kehilangan detil karakter yang diperankan (penghayatan peran).

Sutradara dituntut ketelitiannya dalam proses ini karena perubahan atau pembenahan yang dilakukan akan memengaruhi adegan berikutnya. Latihan *cut to cut* ini tujuannya membenahi penghayatan karakter baik

melalui wicara ataupun ekspresi, *blocking* pemain bersesuaian dengan properti atau pemain lain, aksi dan reaksi di antara pemain, teknik *timming* baik dalam aksi individu atau kelompok, dan keselarasan adegan.

Latihan *cut to cut* juga dapat dilakukan pada saat pemain melakukan orientasi/pengenalan pada tata panggung, tata busana, tata suara (musik), tata cahaya dan piranti *hand props* (properti tangan). Latihan orientasi ini biasanya dilakukan pada hari-hari terakhir menjelang pertunjukan.

5) *Run-through*

Run-through adalah latihan hafalan naskah lakon secara keseluruhan. Para aktor berlatih memainkan peran dari awal sampai akhir cerita tanpa menggunakan naskah (lepas naskah). Dalam *run-through* sutradara tidak menghentikan proses latihan yang sedang dilakukan. Arahan atau kritik diberikan setelah latihan berakhir. *Run-through* tahap pertama dapat dilakukan per bagian atau per babak yang disebut sebagai *run-thorugh kasar*. Tahap berikutnya dilakukan secara menyeluruh. Dalam latihan ini yang diutamakan adalah hafalan dialog dan *blocking* yang disesuaikan dengan ekspresi dan emosi karakter peran.

d. *Dress Rehearsal*

Setelah semua persyaratan untuk pementasan dipenuhi, maka *dress rehearsal* atau latihan secara lengkap dan menyeluruh dapat dilakukan. Alasan utama untuk menyelenggarakan *dress rehearsal* adalah memberikan nuansa pementasan yang sesungguhnya kepada para aktor dan seluruh kru pendukung teknik. Dengan demikian, semua bisa mempelajari segala kekurangan dan mengetahui hal-hal yang perlu disesuaikan dan diperbaiki.

Umumnya proses ini dilakukan dua atau bahkan tiga kali. Tahap pertama dan yang kedua biasanya disebut dengan istilah *gladi kotor*. Pada tahap ini, komentar, kritik, dan saran dapat diberikan baik dari sutradara atau

pengamat yang dihadirkan. Seluruh pemain dan kru masih memiliki waktu untuk memperbaikinya. Akan tetapi, pada pelaksanaan tahap akhir atau yang biasa disebut *gladi* bersih, pembenahan secara teknis sudah tidak bisa lagi dikerjakan, melainkan hal-hal kecil yang berkaitan dengan pemahaman serta semangat kebersamaan para pemain dan kru bisa diperkuat.

Sutradara wajib memberikan catatan lisan atau tertulis kepada seluruh pemain dan kru setelah melaksanakan *dress rehearsal.* Catatan tersebut berfungsi sebagai:

1) Bentuk dari dukungan dan edukasi serta nasehat atau semangat yang diberikan sutradara akan mempengaruhi sikap para pemain dan kru sehingga persoalan yang ada bisa dihadapi bersama.
2) Pengingat bahwa masalah bisa saja terjadi. Akan tetapi, dengan saling memahami antara satu dengan yang lain, hal itu bisa diatasi. Misalnya, dalam *dress rehearsal* kru panggung terlambat dalam meletakkan properti, maka pemain bisa segera mengatasi masalah tersebut secara improvisasi tanpa mengganggu konsentrasi aktingya. Masalah ini selanjutnya menjadi catatan kru agar tidak terulang lagi.

3) Penghargaan terhadap jerih payah kerja yang telah dilakukan. Dalam hal ini sutradara diperkenankan memuji hasil kerja seluruh pendukung sehingga semangat kerja akan menjadi lebih baik dan kualitas kerja menjadi lebih sempurna. Setelah melakukan *dress rehearsal,* maka seluruh pendukung diperbolehkan untuk istirahat dan menyiapkan diri untuk menghadapi pentas yang sesungguhnya. Hal ini penting untuk mengembalikan energi dan menenangkan pikiran. Tekanan kerja yang terlalu berat justru tidak akan menghasilkan produk yang maksimal.

e. Pementasan

Setelah semua disiapkan dengan matang, baik artistik (pemanggungan) dan Produksi (*manajerial*) maka *goal*/tujuan akhir yang ditunggu-tunggu adalah pementasan. Jangan sampai semua hal yang sudah disiapkan gagal karena justru tidak bisa melaksanakan pementasan dengan baik.

Disinilah peran *stage manager* begitu penting untuk mengelola dan mengkoordinasi semua unsur.

Stage manager melakukan koordinasi dan melakukan cek pada semua hal yang meliputi bidang artistik dan berkoordinasi dengan pimpinan produksi dalam bidang manajerial, *stage manager* memastikan perlengkapan dan peralatan dengan baik, memeriksa ulang kondisi gedung dan mobilisasi penonton, mengantisipasi gangguan teknis dan keamanan yang tidak diinginkan.

Stage manager membuat jadwal (*Run Down*) secara detail susunan acara dalam suatu kegiatan pada hari-H Dalam *run down* tercantum secara detail person yang terlibat dan peralatan yang dibutuhkan dalam setiap penampilan serta keterangan-keterangan yang diperlukan. Misalnya jam berapa kru dan pemain harus hadir di gedung pertunjukan, kemudian kapan pemain *make up* dan kapan harus *standby* dan selesai (*clear*) semuanya termasuk memastikan pukul berapa *open gate* dan penonton dipersilahkan masuk, siapa yang bertugas menjadi MC, siapa yang bertugas menjadi penerima tamu di depan. Di cek juga tim dokumentasi dan keamanan. Sebelum pementasan berlangsung, biasanya ada *briefing* terakhir untuk saling cek dan ri cek hal yang berkaitan dengan teknis dan keproduksian. Hal-hal yang *urgent* yang belum tentu semua kru mengetahuinya bisa disampaikan. Sutradara memberikan arahan terakhir, dan memberikan *support* kepada seluruh tim, tim produksi juga bisa memberikan report produksi, berkaitan dengan penonton dan undangan siapa saja yang hadir.

Gambar 49. *Briefing* terakhir sebelum pementasan
(Foto oleh: Philipus Maliobowo)

(Foto oleh Philipus Maliobowo)

D. Aktivitas Pembelajaran

Di bawah ini adalah serangkaian kegiatan belajar yang dapat Anda lakukan untuk memantapkan pengetahuan, keterampilan, serta aspek pendidikan karakter yang terkait dengan uraian materi pada kegiatan pembelajaran ini.

1. Pada tahap pertama, Anda dapat membaca uraian materi dengan teknik *skimming* atau membaca teks secara cepat dan menyeluruh untuk memperoleh gambaran umum materi.
2. Berikutnya Anda dianjurkan untuk membaca kembali materi secara berurutan. Hal ini perlu dilakukan untuk menghindari keterlewatan materi dalam bahasan kegiatan pembelajaran ini. Diskusikanlah materi yang Anda anggap penting.
3. Fokuslah pada materi atupun sub materi yang ingin dipelajari. Baca baik-baik informasinya dan cobalah untuk dipahami secara mandiri sesuai dengan bahasan materinya.
4. Latihkan secara personal atau berkelompok materi praktik dan sesuaikanlah dengan prosedur yang ada di modul. Ulangi latihan tersebut sampai Anda terampil sesuai tingkat pencapaian yang ditentukan dalam modul.
5. Setelah semua materi Anda pahami, lakukan aktivitas pembelajaran dengan mengerjakan lembar kerja berikut.

Lembar Kerja 3.1

Konsep Pemanggungan

Tujuan:

Melalui diskusi dan kerja kelompok Anda diharapkan mampu membuat konsep pemanggungan dalam kegiatan pembelajaran ini dengan memperhatikan sikap cermat, kerjasama, mandiri, disiplinan, integritas dan saling menghargai.

Langkah Kerja:

1. Bentuklah kelompok kerja dengan semangat kerjasama, integritas, dan saling menghargai
2. Tentukanlah naskah lakon yang akan digunakan sebagi acuan konsep pemanggungan melalui diskusi kelompok
3. Baca dan pelajari kembali secara bersama-sama uraian materi konsep pemanggungan dan lakukanlah studi referensi lainnya yang mendukung
4. Isilah lembar kerja sesuai hasil diskusi kelompok sesuai waktu yang disediakan.

Lembar Kerja Konsep Pemanggungan

No.	Elemen Konsep	Uraian
1.	Judul Naskah	
2.	Karya	
3.	Sinopsis	
4.	Gaya pementasan: ..... *(tuliskanlah gaya pementasan yang dipilih)*	Gaya pementasan ini dipilih karena .... *(uraikanlah dasar pemikiran mengapa gaya pementasan ini dipilih)*
5.	Jenis teater: ..... *(tuliskanlah jenis teater yang dipilih)*	Jenis teater ini dipilih karena .... *(uraikanlah dasar pemikiran mengapa jenis teater ini dipilih)*
6.	Gambar tata artistik (tata panggung	*(letakkan gambar tata panggung yang telah dibuat di sini)*

Lembar Kerja 3.2

Penjadwalan Proses Pementasan

Tujuan:

Melalui diskusi dan kerja kelompok dan Anda diharapkan mampu menyusun jadwal proses pementasan dalam kegiatan pembelajara ini dengan memperhatikan sikap cermat, kerjasama, mandiri, disiplinan, integritas dan saling menghargai.

Langkah Kerja:

1. Bentuklah kelompok kerja dengan semangat kerjasama, integritas, dan saling menghargai
2. Baca dan pelajari kembali secara bersama-sama uraian materi proses pementasan dan lakukanlah studi referensi lainnya yang mendukung
3. Gunakan naskah lakon yang terlah ditentukan pada Lembar Kerja 3.1 dan susunlah jadwal proses pementasan sesuai dengan jenis kegiatan atau latihan yang dilakukan sampai dengan pementasan
4. Isilah lembar kerja berupa tabel jadwal proses pementasan sesuai waktu yang disediakan.

Lembar Kerja Penjadwalan Proses Pementasan

Naskah Lakon :.....

Karya : .....

No.	Hari/Tanggal	Jam dan Tempat	Kegiatan/Latihan
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			
6.			
7.			
Dst.			

6. Dalam kegiatan diklat tatap muka penuh, **Lembar Kerja 3.1** dan **3.2** ini Anda kerjakan di dalam kelas pelatihan dengan dipandu oleh fasilitator dan presentasikanlah didepan kelas. Dalam kegiatan diklat tatap muka **In-On-In**, **Lembar Kerja 3.1** dan **3.2** ini Anda kerjakan pada saat ***on the job training*** **(On)** secara mandiri sesuai langkah kerja yang diberikan dan diserahkan serta dipresentasikan di hadapan fasilitator saat ***in service learning*** **2 (In-2)** sebagai bukti hasil kerja.

E. Latihan / Kasus / Tugas

1. Jelaskan mengapa sutradara harus berkali-kali melakukan pembacaan naskah dalam melakukan analisis naskah!
2. Apakah pendapat anda mengenai gaya representasional!
3. Apakah pendapat anda mengenai teater gerak!
4. Apakah pendapat anda mengenai unsur kecapakapan pemain dalam proses casting/pemilihan pemain?
5. Mengapa proses reading, pembacaan naskah harus dilakukan dengan berulang-ulang!
6. Uraikan kapan istilah *cut to cut* digunakan!

F. Rangkuman

Analisis naskah. Dalam menganalisis naskah seorang sutradara dapat berkali-kali melakukan pembacaan naskah, hal ini dilakukan supaya sutradara benar-benar memahami apa yang ingin disampaikan penulis pada naskah tersebut. Sutradara dengan detail dituntut memahami hal-hal yang tertuang dalam naskah seperti tema dan pesan yang ingin disampaikan, alur (konflik- penyelesaian), penokohan (karakter), dan latar/*setting*.

Terdapat tiga gaya yang bisa dipilih dalam melakukan Pendekatan gaya pementasan yaitu Gaya Presentasional, Gaya Representasional (realisme), dan Gaya *Post-Realistic*). Gaya Representasional terdiri dari naturalisme, realisme selektif, dan realism. Sedangkan Gaya *Post-Realistic* terdiri dari simbolisme, teatrikalisme, surealisme, ekspresionisme, teater epik, dan absurdisme. Jenis teater. Jenis teater yang bisa dipilih dalam konsep

pemanggungan adalah, teater boneka, drama musikal teater gerak, teater dramatik, dan teatrikalisasi puisi.

Pendekatan Pemeranan. Pendekatan pemeranan ini sangat berguna bagi aktor. Metode akting berkaitan dengan pencapaian aktor (standar) sesuai dengan pendekatan gaya pementasannya. Hal ini memengaruhi bentuk dan gaya penampilan aktor dalam beraksi. Tiap-tiap pendekatan peran mempunyai cara dan teknik tersendiri.

Desain Tata Artistik. Desain tata artistik yang dibuat berguna bagi para desainer/penata untuk mewujudkannya dalam desain. Desain tata artistik membantu sutradara menjelaskan tentang konsep artistik pada para pendukung yang membantunya (penata lampu, *setting*, busana, dan lain-lain). dengan berdiskusi dengan parapenata, akan didapat kesepakatan-kesepakatan dalam hal desain artistik.

Memilih Pemain-*casting*. Dalam melakukan pemilihan pemain perlu dipertimbangkan dua hal, yaitu penampilan fisik khususnya untuk lakon yang gambaran tokohnya sudah melekat pada masyarakat dan yang kedua kecakapan yang meliputi kesiapan tubuh, kemampuan dasar wicara, dan penghayatan sebuah peran.

Penjadwalan/*scheduling*. Penjadwalan dibuat bersama-sama seluruh tim artistik, sehingga kesepakatan dan target-target yang akan dicapai dapat ditentukan bersama. Penjadwalan tidak hanya untuk pemain dan sutradara, karena pada penjadwalan akan terdapat target-target capaian yang akan disesuaikan dengan bidang artistik yang lain, seperti kostum, *setting*, musik, juga yang lainnya.

Reading - Membaca Teks - Para aktor membaca lakon secara bersama sesuai dengan karakter yang akan diperankan. Proses reading ini harus dilakukan secara berulang, supaya aktor semakin memahami karkter dan sekaligus menghapal naskah. Dalam membaca naskah para aktor harus betul-betul mengikuti arahan dan keterangan naskah.

Blocking. Secara mendasar blocking adalah gerakan fisik atau proses penataan (pembentukan) sikap tubuh seluruh aktor di atas panggung. Blocking dapat diartikan sebagai aturan berpindah tempat dari satu titik (area) ke titik (area) yang lainnya bagi aktor di atas panggung. Lalu lintas perpindahan gerak pemain di atas pentas harus diatur sedemikian rupa agar tidak terjadi kekacauan.

Komposisi. Komposisi dapat diartikan sebagai pengaturan atau penyusunan pemain di atas pentas seperti posisi, pose, dan tinggi rendah pemain dalam keadaan diam (statis). Pengaturan posisi pemain seperti ini dilakukan agar semua pemain di atas pentas dapat dilihat dengan jelas oleh penonton. Dalam menata komposisi pemain di atas pentas hal yang paling penting untuk diperhatikan adalah keseimbangan. Keseimbangan adalah pengaturan atau pengelompokan aktor di atas pentas yang ditata sedemikian rupa sehingga tidak menghasilkan ketimpangan. Hal ini diperlukan untuk memenuhi ruang dan menghindari komposisi aktor yang berat sebelah.

Cut to cut. Cut to Cut adalah proses latihan dengan memotong-motong adegan agar pemain bisa menghafal secara keseluruhan atau per bagian. Di tengah proses latihan, sutradara menghentikan sebentar (*cut*) dan memberikan penjelasan atau arahan kemudian para pemain mengulangi lagi adegan yang sama sesuai arahan sutradara. Sutradara berhak menghentikan permaian (*cut*) apabila permainan terlihat belum pas/sesuai yang diharapkan. Teknik ini sangat baik dilakukan agar pemain tidak kehilangan detil karakter yang diperankan (penghayatan peran).

Run-through. Run-through adalah latihan hafalan naskah lakon secara keseluruhan. Para aktor berlatih memainkan peran dari awal sampai akhir cerita tanpa menggunakan naskah (lepas naskah). Dalam run-through sutradara tidak menghentikan proses latihan yang sedang dilakukan.

Dress Rehearsal. Dress rehearsal adalah latihan secara lengkap dan menyeluruh. Ini untuk memberikan nuansa pementasan yang sesungguhnya kepada para aktor dan seluruh kru pendukung teknik. Dengan demikian,

semua bisa mempelajari segala kekurangan dan mengetahui hal-hal yang perlu disesuaikan dan diperbaiki. Umumnya proses ini dilakukan dua atau bahkan tiga kali. Tahap pertama dan yang kedua biasanya disebut dengan istilah *gladi kotor*. Pada *gladi bersih*, pembenahan secara teknis sudah tidak bisa lagi dikerjakan, melainkan lebih kepada hal-hal kecil yang berkaitan dengan pemahaman serta semangat kebersamaan para pemain dan kru bisa agar lebih kuat.

Pementasan. Untuk kesuksesan keberlangsungan pentas pada hari H, maka ditunjuk seorang stage manager untuk membuat jadwal (*Run Down*) secara detail susunan acara dalam suatu kegiatan pada hari-H. *Run down* berisi detel person yang terlibat dan peralatan yang dibutuhkan dalam setiap penampilan serta keterangan-keterangan yang diperlukan. Selain itu stage manager juga melakukan koordinasi dan melakukan cek pada semua hal yang meliputi bidang artistik dan berkoordinasi dengan pimpinan produksi dalam bidang manajerial mengecek ulang kondisi gedung dan mobilisasi penonton, serta mengantisipasi gangguan teknis dan keamanan yang tidak diinginkan.

G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran 3, penciptaan pementasan beberapa pertanyaan berikut perlu Anda jawab sebagai bentuk umpan balik dan tindak lanjut.

1. Apakah setelah mempelajari kegiatan 3 ini Anda mendapatkan pengetahuan dan keterampilan memadai tentang dasar penciptaan pementasan ?
2. Apakah materi kegiatan pembelajaran 3 ini telah tersusun secara sistematis sehingga memudahkan proses pembelajaran?
3. Apakah Anda merasakan manfaat penguatan pendidikan karakter terutama dalam sikap cermat, kerjasama, mandiri, disiplinan, integritas dan saling menghargai selama aktivitas pembelajaran?
4. Hal apa saja yang menurut Anda kurang dalam penyajian materi kegiatan pembelajaran 3 ini sehingga memerlukan perbaikan?

5. Apakah rencana tindak lanjut Anda dalam kaitannya dengan proses belajar mengajar di sekolah setelah menuntaskan kegiatan pembelajaran 3, penciptaan pementasan ini?

H. Pembahasan Latihan / Tugas / Kasus

1. Penjelasan kenapa sutradara bisa berkali-kali melakukan pembacaan naskah dalam melakukan analisis naskah dapat Anda temukan dalam uraian materi nomor 1.a.
2. Penjelasan mengenai gaya representasional dapat Anda temukan dalam uraian materi 1.b poin 2).
3. Penjelasan mengenai teater gerak dapat Anda temukan dalam uraian materi nomor 1.c poin 3).
4. Penjelasan mengenai unsur kecapakapan pemain dalam proses casting/pemilihan pemain dapat Anda temukan dalam uraian materi nomor 2.a poin 2).
5. Penjelasan mengenai pengertian saat proses reading, pembacaan naskah harus dilakukan dengan berulang-ulang dapat Anda temukan dalam uraian materi nomor 2.c poin 1).
6. Penjelasan mengenai *Cut to Cut* dalam proses penciptaan pementasan dapat Anda temukan dalam uraian materi nomor 2.c poin 4).

KEGIATAN PEMBELAJARAN 4
EVALUASI PEMENTASAN

A. Tujuan

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran 4 ini, Anda diharapkan dapat mengevaluasi pementasan yang terdiri dari evaluasi langsung dan tidak langsung dengan memperhatikan sikap cermat, kerjasama, mandiri, disiplinan, integritas dan saling menghargai.

B. Kompetensi dan Indikator Pencapaian Kompetensi

1. Mengevaluasi produksi pementasan secara langsung yang terdiri dari evaluasi produksi dan evaluasi artistik dengan memperhatikan sikap cermat, kerjasama, mandiri, disiplinan, integritas dan saling menghargai.
2. Mengevaluasi produksi pementasan secara tidak langsung berdasar fungsi, sifat, jenis, dan tahapan dengan memperhatikan sikap cermat, kerjasama, mandiri, disiplinan, integritas dan saling menghargai.

C. Uraian Materi

Setelah karya pementasan selesai diapresiasi penonton, tentunya kita harus tahu seberapa jauh keberhasilan pementasan yang sudah kita suguhkan. Keberhasilan bisa dilihat dari sudut pandang keproduksian maupun sudut pandang artistik. Untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan pementasan, perlu diadakan sebuah evaluasi. Evaluasi bisa dilakukan oleh seluruh crew pendukung pementasan (internal) ataupun dari luar crew pementasan (eksternal) yaitu penonton yang terdiri dari kritikus seni, wartawan, pemerhati seni ataupun orang lain yang menonton pertunjukan.

Evaluasi adalah penilaian yang dikemukakan secara lisan ataupun dalam tulisan tentang orang atau sesuatu hal dengan bertolok ukur atau dengan kaiah-kaidah tertentu. Jadi, yang dimaksud dengan Evaluasi dalam

pementasan teater adalah penilaian yang dikemukakan baik secara lisan maupun tertulis tentang pementasan yang berlangsung. Evaluasi bisa dilakukan dari sudut pandang apapun, baik evaluasi artistik maupun evaluasi produksi baik evaluasi kerja maupun evaluasi pementasan.

Sebagai contoh evaluasi yang berkaitan dengan keproduksian, dapat diihat berapa banyak kehadiran penoton, bagaimana pencapaian fundraising, efisiensi pemanfaatan dana ataupun pengelolaan ketika pertunjukan berlangsung dan lain sebagainya, sedangkan contoh evaluasi artistik misalnya bagaimana penguasaan aktor pada perannya, bagaimana pesan yang ingin disampaikan sutradara, apakah bisa diterima oleh para penonton, adakah penemuan-penemuan artistik yang terbaru dalam pementasan tersebut dan lain-lain.

Evaluasi dapat menimbulkan rasa tidak enak apabila yang dipertimbangkan hanya kekurangannya saja. Evaluasi seperti ini akan berdampak destruktif. Maka evaluasi yang baik tidak melulu menghadirkan sesuatu yang jelek, tetapi disampaikan pula sesuatu yang baik (kelebihan). Menurut caranya evaluasi dibagi menjadi dua, yaitu evaluasi langsung dan evaluasi tidak langsung.

1. Evaluasi Produksi Pementasan Secara Langsung

   Evaluasi langsung adalah evaluasi yang disampaikan secara langsung, secara lisan atau secara oral. Evaluasi langsung bisa dilakukan setelah pementasan selesai atau bisa juga dilaksanakan beberapa hari (tenggang waktu) setelah hari pementasan.

   Evaluasi yang diadakan setelah pementasan biasanya bersifat internal, khusus crew yang terlibat, meskipun kadang ada juga yang menghadirkan seseorang yang dianggap bisa memberikan evaluasi yang tentunya ikut melihat pertunjukan sebagai penonton. Seperti yang sudah disampaikan sebelumnya ranah evaluasi bisa ke arah evaluasi produksi ataupun ke arah evaluasi artistik baik dalam hal pekerjaan maupun pementasan. Biasanya akan diselesaikan dahulu satu persatu supaya tidak campur

baur. Misalnya diselesaikan dahulu evaluasi produksi, baru kemudian evaluasi artistik.

Pada evaluasi langsung yang diselenggarakan setelah pementasan ini, biasanya banyak muncul evaluasi spontan dari masing-masing crew. Hal ini dimungkinkan karena kejadian (pementasan) baru saja terjadi, sehingga daya ingat masih sangat baik. Evaluasi yang diselenggaraan setelah pementasan ini sangat terbatas dengan waktu, apalagi semua pendukung tentunya sudah kelelahan setelah menyelenggarakan pementasan. Hal ini mengakibatkan porsi evaluasi menjadi tidak maksimal. Apabila evaluasi diadakan di luar hari pementasan biasanya evaluasi akan disertai acara-acara yang lain, seperti laporan pertanggung jawaban dari tim produksi dan tim artistik. Pada saat evaluasi langsung seperti ini bisa juga dihadirkan tokoh teater atau orang yang digadang-gadang bisa memberikan masukan, evaluasi secara objektif, tentunya orang tersebut haruslah juga menonton pertunjukan. Akan lebih baik jika mengamati selama jalanya proses latihan. Ini menjadi sangat efektif, apalagi dihadirkan pula orang-orang yang memang dikhususkan untuk memberikan evaluasi. Waktu yang panjang membuat evaluasi lebih detel, sayangnya jika tidak melakukan perekaman memori yang baik atau pencatatan dimungkinkan ada beberapa peristiwa pementasan yang tercecer, karena peristiwa pementasan yang sudah berlangsung cukup lama. Untuk beberapa kelompok teater, kadang kala evaluasi semacam ini kemudian dianjutkan dengan pemetaan dan perencanaan untuk produksi yang akan datang.

Evaluasi dalam model ini dibagi menjadi 2 yaitu evaluasi administrasi atau keproduksian dan evaluasi artistik. Dalam evaluasi keproduksian, hal-hal yang menyangkut kerja administratif dibicarakan dan semua catatan kerja dilaporkan. Secara garis besar, evaluasi keproduksian membicarakan kinerja tim produksi (administratur), kinerja tim artistik, dan evaluasi keuangan produksi.

a. Evaluasi produksi

Evaluasi kinerja tim produksi atau administratur menyangkut proses kerja administrasi produksi pementasan yang dilakukan. Evaluasi dalam konteks ini adalah evaluasi lisan karena laporan kerja masing-masing bidang dan seksi telah dibuat secara terpisah. Artinya, evaluasi ini adalah melisankan garis besar laporan dalam bentuk pertemuan produksi selepas pementasan. Perencanaan, penjadwalan serta target capaian dibicarakan dalam evaluasi ini. Kendala atau permasalahan dan cara mengatasinya juga dibicarakan karena sangat penting artinya bagi penyelenggaraan produksi berikutnya. Bisa saja dalam pelaksanaan ketersediaan waktu kurang sesuai dengan target di satu bidang sementara di bidang lain ketersediaan waktu berlebih untuk target yang terlalu ringan. Seluruh bidang dan seksi di bawah kerja administratur melaporkan semuanya secara lisan sehingga bisa diketahui sisi positif dan negatif dari strategi kerja produksi yang diterapkan.

Sementara itu, evaluasi kinerja tim artistik secara khusus membicarakan rencana dan proses kerja artistik pementasan bukan pada hasi karya artistiknya. Semua kendala yang ditemukan dan pemecahan masalah juga dibicarakan dalam evaluasi ini. Termasuk di dalamnya proses atau kelancaran hubungan kerja antara tim artistik dan tim administrasi diungkapkan. Penjadwalan, ketersediaan waktu, aspek pendanaan, dievaluasi berdasar atas hasil kerja atau target yang diperoleh.

Hal yang perlu diingat adalah melaporkan hasil kegiatan kepada pihak-pihak yang berkepentingan, seperti sponsor, donatur, atau pihak-pihak lain yang membantu hingga suksesnya pementasan. Surat ucapan terima kasih disertai dengan poster pertunjukan yang dibingkai, dan beberapa model publikasi seperti booklet, stiker dan lainnya bisa dilampirkan bersama surat ucapan terima kasih. Hal ini yang sering dilupakan setelah pasca produksi pementasan. Tetap menjalin hubungan yang baik dengan sponsor adalah langkah yang sangat

baik. Harapannya, semoga untuk produksi yang akan datang bisa berpartisipasi membantu terlaksananya pementasan berikutnya.

b. Evaluasi artistik

Pada saat evaluasi artistik karya yang dipentaskan, evaluasi lebih mengarah pada nilai-nilai seni karya yang ditampilkan serta tingkat apresiasi penonton terhadap karya tersebut. Penampilkan karya seni bisa saja memenuhi kaidah artistik dan dapat dikatakan berkualitas tinggi, namun tingkat apresiasi masyarakatlah yang menentukan apakah karya tersebut dapat diterima dengan baik. Bahkan bisa jadi sebuah karya dapat diterima oleh masyarakat meskipun tidak memiliki kualifikasi artistik yang tinggi.

Dalam sebuah produksi pementasan teater, karya artistik seniman yang memang dipertemukan dengan sikap apresian ini harus terkaji secara baik sehingga mutu karya yang ditampikan sesuai dengan prinsip nilai keindahan yang ada pada masyarakat penontonnya. Untuk itulah, nilai artistik karya sering harus luruh dalam kondisi ini. Namun demikian prinsip nilai keindahan di masyarakat juga dapat dipengaruhi oleh nilai artistik karya yang ditampilkan. Yang menjadi persoalan dan memerlukan analisis cermat dari produksi adalah bagaimana cara menampilkan karya artistik tersebut.

2. Evaluasi Produksi Pementasan Secara Tidak Langsung

Evaluasi tidak langsung adalah evaluasi yang ditulis di media, seperti koran, majalah, jurnal ilmiah, makalah ilmiah, pidato ilmiah dan lain sebagainya. Evaluasi tidak langsung ini sering juga diistilahkan sebagai kritik. Kritik hadir dan diterima di tengah-tengah masyarakat, karena kritik memberikan manfaat dan memiliki fungsi bagi pihak-pihak yang terlibat di dalamnya, antara lain; kreator seni, karya seni dan pembaca. Fungsi kritik dalam karya Teater dapat dikemukakan sebagai berikut.

a. Fungsi sosial, artinya kritik yang ada dan dilakukan kritikus memberikan dampak pencitraan terhadap kritikus sendiri, terbina,

terpeliharanya budaya menulis dan sekaligus mendorong munculnya kritikus-kritikus Teater.

b. Fungsi apresiatif, artinya kritik dalam bentuk ulasan yang berbobot dan komunikatif menjadi media pembelajaran masyarakat dalam mendorong peningkatan apresiasi Karya seni sebagai objek apresiasi sekaligus subjek bagi pelakunya.
c. Fungsi edukasi, artinya mengandung unsur pendidikan dan pembelajaran (dari tidak tahu menjadi tahu) bagi pembaca, penonton maupun bagi para pelakunya teater dalam memaknai dan mewarnai kehidupan ini agar hidup lebih optimis dan bergairah serta menempatkan manusia sebagai subjek di dalam mengejar suatu martabat manusia dengan lingkungannya.
d. Fungsi prestasi, artinya sebagai ajang aktualisasi diri, eksistensi diri, penghargaaan diri melalui aktifitas dan kreativitas seni yang dikomunikasikan kepada penontonnya. Dengan kata lain bahwa fungsi prestasi dalam seni, yakni suatu penghargaan yang diberikan kepada seniman, kreator seni, pelaku seni, siswa atas kemampuannya berkreasi seni sebagai aktualisasi diri, pribadi siswa termasuk di dalamnya prestasi lembaga dan sekolah

Seorang kritikus teater dalam melakukan kritiknya, ia bekerja dengan menggunakan kepekaannya untuk mengetahui, menemukan, memaparkan, menjelaskan dan memahami karya teater dalam bentuk simbol dan makna, nilai yang ditawarkan pekarya (pencipta/seniman) terhadap penonton.

Dalam melakukan kritik terhadap karya teater ada beberapa persyaratan sebagai unsur penting dalam membangun komunikasi kritik. Persyaratan yang di maksud dalam kritik seni, khususnya karya teater meliputi: kreator teater–karya teater–pembaca kritik. Kreator Teater adalah seniman, pembuat atau pencipta teater disebut dengan sutradara. Karya seni, adalah wujud,benda, bentuk karya seni yang mengandung nilai–nilai keindahan dan nilai pesan, makna diciptakan kreator seni melalui medium diungkapkan dalam bentuk simbol. Pembaca, apresiator, penikmat seni

merupakan peryaratan yang tidak boleh dilupakan dalam kegiatan kritik. Kritik tanpa melibatkan unsur penonton adalah sia-sia. Karena seni hadir untuk dinikmati, dihayati dan dihargai oleh masyarakatnya bukan untuk diri sendiri.

Kritik dalam karya teater tidak dapat lepas dari sifat subjektif seorang penulis kritik, sehingga tidak mustahil kritik yang terjadi akan berkembang sikap menerima atau menolak. Sifat kritik dalam karya seni dapat dibedakan menjadi kritik konstrukstif dan kritik destruktif. Kritik konstruktif, artinya kritik yang dilakukan oleh kritikus teater berisi ulasan dan tanggapan tentang karya teater dengan kecenderungan bersifat optimis dan positif serta tidak menjatuhkan seniman dan membingungkan pembacanya. Sementara kritik destruktif adalah kritik yang dilakukan oleh kritikus teater berisi ulasan dan tanggapan tajam tentang karya Teater dengan kecenderung bersifat pesimis dan negative, kadangkala melemahkan semangat kreator seni.

Jenis kritik dibagi menjadi dua yaitu kritik akademik dan kritik non akademik. Kritik akademik atau kritik ilmiah biasanya ditulis oleh para ahli teater yang pada umumnya para sarjana (drama, teater) lulusan perguruan tinggi dengan mengunakan teori dan metode ilmiah. Kritik akademik bisa berbentuk skripsi, tesis, disertasi, makalah ilmiah, penelitian ilmiah. Sedangkan evaluasi non akademik atau evaluasi/ kritik umum biasanya ditulis oleh masyarakat umum dengan tidak mempergunakan terori dan metode ilmiah. Evaluasi/kriitik non akademik berupa artikel, esai-esai yang dimuat dalam media surat kabar.

Dalam melakukan evaluasi/kritik terdapat beberapa tahapan yang harus dilalui seseorang. Tahap pertama adalah deskripsi yang merupakan pencatatan segala sesuatu yang dapat diamati belum disertai pendapat atau penafsiran. Kritikus melakukan pencatatan apa adanya. Ia hanya merekam fakta dan belum membuat penilaian. Agar dapat mendeskripsikan dengan baik, kritikus harus mengetahui istilah-istilah teknis secara umum dan khusus yang digunakan dalam bidang yang akan

ia kritik, dalam hal ini adalah teater. Tanpa pengetahuan tersebut, maka kritikus akan mengalami kesulitan untuk mengungkapkan fenomena karya yang disaksikannya.

Tahap kedua adalah analisis, yang mana pada tahap ini kritikus mulai membongkar karya seni yang ada di hadapannya sehingga dapat diketahui hakikat karya tersebut. Bagaimana struktur dan teksturnya, bentuk isinya, dan lain sebagainya. Pengetahuan ini memungkinkan sang kritikus untuk menempuh langkah berikut berupa interpretasi.

Tahap ketiga adalah interpretasi yang mana pada tahap ini kritikus melakukan penafsiran atau menangkap makna karya yang sedang ditelaah. Makna ini berkaitan dengan tema yang digarap atau dengan masalah yang dicoba atau telah dipecahkan oleh seniman. Masalah ini meliputi persoalan yang estetis ataupun yang berbaur dengan masalah-masalah kehidupan pada umumnya. Jika makna suatu karya telah diketahui maka si kritikus sudah dapat memasuki tahap evaluasi atau pertimbangan (*judgment*).

Tahap akhir kritik yakni melakukan evalusi atau pertimbangan. Pada saat ini kritikus mulai menetapkan kualitas suatu karya, berikut tingkatannya apabila dibandingkan dengan sejumlah karya lainnya yang sejenis atau kemiripan dalam kelompok. Perbandingan dilakukan terhadap berbagai aspek yang terkait dengan karya tersebut baik aspek formal maupun aspek konteks.

D. Aktivitas Pembelajaran

Di bawah ini adalah serangkaian kegiatan belajar yang dapat Anda lakukan untuk memantapkan pengetahuan, keterampilan, serta aspek pendidikan karakter yang terkait dengan uraian materi pada kegiatan pembelajaran ini.

1. Pada tahap pertama, Anda dapat membaca uraian materi dengan teknik *skimming* atau membaca teks secara cepat dan menyeluruh untuk memperoleh gambaran umum materi.
2. Berikutnya Anda dianjurkan untuk membaca kembali materi secara berurutan. Hal ini perlu dilakukan untuk menghindari keterlewatan materi dalam bahasan kegiatan pembelajaran ini. Diskusikanlah materi yang Anda anggap penting.
3. Fokuslah pada materi atupun sub materi yang ingin dipelajari. Baca baik-baik informasinya dan cobalah untuk dipahami secara mandiri sesuai dengan bahasan materinya.
4. Latihkan secara personal atau berkelompok materi praktek dan sesuaikanlah dengan prosedur yang ada di modul. Ulangi latihan tersebut sampai Anda terampil sesuai tingkat pencapaian yang ditentukan dalam modul.
5. Setelah semua materi Anda pahami, lakukan aktivitas pembelajaran dengan mengerjakan lembar kerja berikut.

Lembar Kerja 4.1

Evaluasi Pementasan Langsung

Tujuan:

Melalui diskusi kelompok dan kerja mandiri Anda diharapkan mampu mengevaluasi pementasa secara langsung dan tertulis dalam kegiatan pembelajaran ini dengan memperhatikan sikap cermat, kerjasama, mandiri, disiplinan, integritas dan saling menghargai.

Langkah Kerja:

1. Bentuklah kelompok kerja dengan semangat kerjasama, integritas, dan saling menghargai
2. Baca dan pelajari kembali secara bersama-sama uraian materi evaluasi pementasan dan lakukanlah studi referensi lainnya yang mendukung
3. Pilih dan tentukan pertunjukan baik langsung atau rekaman yang akan disaksikan dan dievaluasi secara bersama
4. Diskusikan dalam kelompok dan catatlah tanggapan-tanggapan terhadap elemen artistik pementasan tersebut
5. Isilah lembar kerja secara mandiri sesuai hasil diskusi kelompok tersebut sesuai waktu yang disediakan.

Lembar Kerja Evaluasi Pementasan Langsung

No.	Aspek Evaluasi	Uraian/Evaluasi/Tanggapan
Data Karya		
1.	Judul Lakon	
2.	Karya	
3.	Sinopsis lakon	
Evaluasi Produksi		
1.	Kinerja tim produksi	
2.	Kinerja tim artistik	
3.	Pengelolaan penonton	
Evaluasi Artistik Karya		
4.	Tata Rias dan Busana	
5.	Tata Panggung	
6.	Pencahayaan	
7.	Ilustrasi Musik	
8.	Pemeranan	
9.	Penyutradaraan	

Lembar Kerja 4.2

Ikhtisar Kritik Seni

Tujuan:

Melalui kerja mandiri Anda diharapkan mampu merangkum pengetahuan kritik seni dalam kegiatan pembelajaran ini dengan memperhatikan sikap cermat, mandiri, disiplinan, dan integritas

Langkah Kerja:

1. Baca dan pelajari kembali uraian materi evaluasi secara tidak langsung dan lakukanlah studi referensi lainnya yang mendukung
2. Pahamilah lembar kerja dengan seksama
3. Isilah lembar kerja sesuai hasil pembelajaran yang Anda lakukan dengan cermat dan teliti sesuai waktu yang disediakan.

Lembar Kerja Ikhtisar Kritik Seni

No.	Materi	Ikhtisar
1.	Fungsi kritik	
2.	Sifat kritik	
3.	Jenis kritik	
4.	Tahapan kritik	

4. Dalam kegiatan diklat tatap muka penuh, **Lembar Kerja 4.1** dan **4.2** ini Anda kerjakan di dalam kelas pelatihan dengan dipandu oleh fasilitator dan presentasikanlah di depan kelas. Dalam kegiatan diklat tatap muka **In-On-In**, **Lembar Kerja 4.1** ini Anda kerjakan pada saat ***on the job training*** **(On)** secara mandiri sesuai langkah kerja yang diberikan. **Lembar kerja 4.2** Anda kerjakan pada saat **in service learning 2 (In-2)** di mana semua lembar kerja diserahkan serta dipresentasikan di hadapan fasilitator sebagai bukti hasil kerja.

E. Latihan / Kasus / Tugas

1. Apakah pendapat anda mengenai Evaluasi!
2. Apakah pendapat anda mengenai evaluasi tidak langsung!
3. Apakah pendapat anda mengenai kritik/evaluasi akademik?
4. Apakah pendapat anda mengenai interprestasi dalam proses evaluasi!

F. Rangkuman

Evaluasi adalah penilaian yang dikemukakan secara lisan ataupun dalam tulisan tentang orang atau sesuatu hal dengan bertolok ukur atau dengan kaiah-kaidah tertentu. Evaluasi dalam pementasan teater adalah penilaian yang dikemukakan baik secara lisan maupun tertulis tentang pementasan yang berlangsung.

Evaluasi bisa dilakukan dari sudut pandang apapun, baik evaluasi artistik maupun evaluasi produksi baik evaluasi kerja maupun evaluasi pementasan. Evaluasi yang baik tidak selalu menghadirkan sesuatu yang jelek, tetapi disampaikan pula sesuatu yang baik (kelebihan).

Menurut caranya Evaluasi dibagi menjadi dua, yaitu evaluasi langsung dan evaluasi tidak langsung. Evaluasi langsung adalah evaluasi yang disampaikan secara langsung, secara lisan atau secara oral. Evaluasi langsung bisa dilakukan setelah pementasan selesai atau bisa juga dilaksanakan beberapa hari (tenggang waktu) di luar hari pementasan.

Evaluasi tidak langsung adalah evaluasi yang ditulis di media, seperti Koran, majalah, jurnal ilmiah, makalah ilmiah, pidato ilmiah dan lain sebagainya. Evaluasi tidak langsung ini sering juga diistilahkan sebagai kritik. Kritik memiliki fungsi sosial, apresiatif, edukasi, dan prestasi. Sementara menurut sifatnya kritik dibagi menjadi 2 yaitu kritik konstruktif dan kritik destruktif.

Jenis kritik dibagi menjadi dua, yakni kritik akademk dan kritik non akademik. Kritik akademik atau kritik ilmiah biasanya ditulis oleh para ahli teater yang

pada umumnya para sarjana (drama, teater) lulusan perguruan tinggi dengan mengunakan teori dan metode ilmiah. Kritik akademik bisa berbentuk skripsi, tesis, desertasi, makalah ilmiah, atau penelitian ilmiah.

Kritik/evaluasi non akademik biasanya ditulis oleh masyarakat umum dengan tidak mempergunakan terori dan metode ilmiah. Evaluasi/kriitik non akademik dapat berupa artikel atau esai-esai yang dimuat dalam media surat kabar. Sebelum melakukan evaluasi/kritik mesti ada 4 tahapan yang harus dilalui seseorang yaitu deskripsi, analisis, interpretasi, dan evaluasi.

G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran 4, evaluasi pementasan beberapa pertanyaan berikut perlu Anda jawab sebagai bentuk umpan balik dan tindak lanjut.

1. Apakah setelah mempelajari kegiatan 4 ini Anda mendapatkan pengetahuan dan keterampilan memadai tentang dasar evaluasi pementasan ?
2. Apakah materi kegiatan pembelajaran 4 ini telah tersusun secara sistematis sehingga memudahkan proses pembelajaran?
3. Apakah Anda merasakan manfaat penguatan pendidikan karakter terutama dalam sikap cermat, kerjasama, mandiri, disiplinan, integritas dan saling menghargai selama aktivitas pembelajaran?
4. Hal apa saja yang menurut Anda kurang dalam penyajian materi kegiatan pembelajaran 4 ini sehingga memerlukan perbaikan?
5. Apakah rencana tindak lanjut Anda dalam kaitannya dengan proses belajar mengajar di sekolah setelah menuntaskan kegiatan pembelajaran 3, evaluasi pementasan ini?

H. Pembahasan Latihan / Tugas / Kasus

1. Penjelasan mengenai pengertian evaluasi dapat Anda temukan dalam uraian materi paragraf kedua.
2. Penjelasan mengenai evaluasi tidak langsung dapat Anda temukan dalam uraian materi nomor 1.
3. Uraian mengenai kritik/evaluasi akademik dapat Anda temukan dalam uraian materi nomor 2 paragraf ke lima.
4. Pengertian tentang intreprestasi dalam proses evaluasi dapat Anda temukan dalam uraian materi nomor 2 paragraf ke delapan.

PENUTUP

Modul Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan Seni Budaya Seni Teater SMA Terintegrasi Pendidikan Karakter Kelompok Kompetensi H yang memuat materi kompetensi pedagogi penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar dan kompetensi profesional pementasan teater bertujuan memberikan pengetahuan dan keterampilan pada guru. Modul ini diharapkan dapat benar-benar berfungsi sebagai media meningkatkan kompetensi guru. Modul disusun berdasarkan tata tulis modul dan sesuai dengan ketentuan. Uraian dalam modul diupayakan mudah dipahami dan dipraktikkan. Meski demikian, tentu saja masih banyak terdapat kekurangan terkait penyusunan modul ini, oleh karena itu kami harapkan Anda sebagai guru menambah referensi dari sumber-sumber terkait yang lainnya.

Hal penting yang diharapkan adalah masukan demi penyempurnaan. Masukan yang dibutuhkan adalah masukan terkait dengan materi. Apakah materi telah mampu memberikan pengetahuan yang memadai atau masih terlalu dangkal sifatnya. Demikian juga terkait dengan penyajian, apakah modul ini telah disajikan secara sistematis atau belum.

Aspek lain yang tidak kalah penting adalah penggunaan bahasa yang sesuai dan mudah dipahami. Sebagaimana karakter modul yang lebih praktis sifatnya, modul ini juga telah diupayakan ditulis menggunakan bahasa yang sesuai panduan tata tulis agar mudah dipahami. Akan tetapi, kekurangan senantiasa sulit dihindari. Oleh karena itu, masukan yang konstruktif tetap dibutuhkan untuk menyempurnakan modul ini. Semoga modul ini memberikan manfaat bagi Anda Guru Seni Budaya Seni Teater SMA.

EVALUASI

- Bacalah soal dengan teliti.
- Kerjakan semua soal tersebut!
- Pilhlah jawaban yang Anda anggap benar dengan memberi tanda (X) pada pilihan jawaban
- Usahakan jangan membuka materi yang terdapat di dalam modul pada saat Anda mengerjakan soal!
- Setelah selesai, cobalah periksa secara mandiri jawaban yang Anda pilih dengan membuka modul untuk mengetahui jawaban benar, dari sini Anda akan tahu berapa jumlah jawaban benar dan berapa jumlah jawaban salah
- Untuk mengetahui berapa nilai yang Anda dapatkan, gunakanlah rumus ini (Nilai Akhir = Jumlah jawaban benar x 5)

---

01. Kegiatan mengumpulkan informasi tentang kinerja siswa yang digunakan sebagai dasar dalam membuat keputusan melalui penafsiran atau interpretasi data dari hasil pengukuran, adalah proses yang dilakukan dalam ....
    a. pengukuran
    b. evaluasi
    c. assessment
    d. penilaian

02. Bentuk penilaian yang menghendaki peserta didik menampilkan sikap, menggunakan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh dari pembelajaran dalam melakukan tugas pada situasi yang sesungguhnya, merupakan pengertian dari penilaian ....
    a. diagnostik
    b. otentik
    c. realistik
    d. normatif

03. Ruang lingkup penilaian hasil belajar peserta didik mencakup beberapa aspek kompetensi yang dilakukan secara berimbang. Aspek kompetensi tersebut mencakup ....
    a. kompetensi afektif, kompetensi kognitif, dan kompetensi psikomotor
    b. kompetensi sikap spiritual, kompetensi sikap sosial, dan kompetensi keterampilan
    c. kompetensi bidang keahlian, kompetensi program keahlian, dan kompetensi paket keahlian
    d. kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan

04. Penilaian Hasil Belajar oleh pendidik berfungsi untuk ....
    a. memantau kemajuan belajar, memantau hasil belajar, dan mendeteksi kebutuhan perbaikan hasil belajar peserta didik secara berkesinambungan.
    b. menentukan pencapaian hasil belajar peserta didik, mendeteksi kebutuhan pengayaan dan peserta didik, dan kebutuhan remedialnya.
    c. mengisi laporan hasil belajar, dan Menentukan kenaikan serta kelulusan peserta didik secara berkesinambungan.
    d. memantau kemajuan proses belajar peserta didik, mendeteksi kebutuhan materi yang dibutuhkan peserta didik untuk mencapai kompetensi inti.

05. Esensi dari penilaian keterampilan adalah penilaian yang dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam ....
    a. mengaplikasikan pengetahuan untuk melakukan tugas tertentu dalam berbagai macam konteks sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi.
    b. mengimplementasikan pengetahuannya dalam bidang praktik pembuatan produk dan jasa.
    c. Mengaplikasikan kemampuan kognitifnya dalam aktivitas psikomotor sesuai bidang keahliannya
    d. Mengaplikasikan keterampilan psikomotor hasil pembelajaran yang dilandasi pengetahuan kognitifnya.

06. Saat memilih ide awal untuk pementasan, beberapa hal berkit menjadi pertimbangan.
    a. Nilai filosofis, idelogis, etis, dan komersial
    b. Nilai filosofis, artistik, etis, dan komersial
    c. Nilai filosofis, artistik, etis, dan ideologis
    d. Nilai ideologis, artistik, etis, dan komersial

07. Sebuah pementasan yang fokusnya sebagai realisasi diri dan tanpa memperhatikan apakah masyarakat atau penonton membutuhkannya atau tidak adalah jenis pertunjukan?
    a. Art for Art
    b. Art for Mart
    c. Art For Steakholder
    d. Art for Idealisme

08. Terdapat 3 motivasi yang menyebabkan masyarakat menjadi penonton pertunjukan, salah satunya adalah penonton peminat. Berikut adalah maksud dari penonton peminat.
    a. Penonton intelektual yang mengkurasi seni
    b. Penonton intelektual yang mengapresiasi seni
    c. Penonton intelektual yang mengevaluasi seni
    d. Penonton intelektual yang menilai seni

09. Patron merupakan salah satu cara untuk memperoleh dana pembiayaan pementasan. Berikut ini adalah makna dari patron.
    a. Sumbangan modal keuangan yang sifat nya tidak mengikat dan tanpa pamrih dari seseorang atau instansi.
    b. Sumbangan selisih harga barang jualan yang diberikan dari seseorang atau instansi.
    c. Sumbangan modal keuangan yang sifat nya berupa pinjaman dengan bunga rendah dari seseorang atau instansi.
    d. Sumbangan berupa uang hasil kegiatan pemasaran yang sifat nya bantuan dukungan dari seseorang atau instansi.

10. Cara untuk melakukan promo prouduk pementasan adalah dengan *press relese* yang bermakna.... .
    a. Pemberitahuan mengenai sebuah kegiatan atau produk kepada rekan-rekan *press*
    b. Pemberitahuan mengenai sebuah kegiatan atau produk melalui seminar yang mengundang *press*
    c. Pemberitahuan mengenai sebuah kegiatan atau produk dalam bentuk konferensi dengan insan *press*
    d. Pemberitahuan mengenai sebuah kegiatan atau produk melalui *press*

11. Kegiatan berikut dilakukan oleh sutradara dalam rangka memahami pesan yang ing disampaikan oleh penulis.
    a. Memilih dan memilah naskah lakon
    b. Editing naskah lakon
    c. Analisis naskah lakon
    d. Wawancara tentang naskah lakon

12. Bagian konsep pemanggungan yang membawa dampak terhadap bentuk dan gaya penampilan aktor adalah... .
    a. Pendekatan pemeranan
    b. Pemilihan peran
    c. Pembagian karakter peran
    d. Pelatihan pemeranan

13. Tahap seleksi pemain atau aktor dapat dilakukan berdasarkan 2 hal berikut.
    a. Penampilan fisik dan kelancaran wicara
    b. Penampilan fisik dan kecakapan
    c. Kelancaraan wicara dan penampilan gerak
    d. Keluwesan dan penampilan berbusana

14. Mengapa proses reading harus dilakukan berulang-ulang?
   a. Supaya aktor semakin memahami karakter dan mengingat nada wicara dengan tepat
   b. supaya aktor semakin memahami karakter dan sekalian memperkirakan laku aksi di atas pentas
   c. Supaya aktor semakin memahami karakter dan sekalian menghapal naskah
   d. Supaya aktor semakin memahami arahan sutradara dan fasih berdialog dengan lawan main

15. Komposisi merupakan tindak pengaturan pemain yang dikhususkan untuk mengatur… .
   a. posisi, pose, pergerakan dan tinggi rendah pemain dalam sebuah adegan
   b. posisi, pose, dan tinggi rendah pemain dalam keadaan diam
   c. posisi, pose, dan tinggi rendah pemain dalam keadaan berpindah-pindah
   d. posisi, pose, dan tinggi rendah pemain sesuai dengan peletakan dan pergeseran tata artistik

16. Kegiatan pasca pementasan teater mengenal istilah evaluasi langsung. Berikut adalah makna dari evaluasi langsung.
   a. Evaluasi yang disampaikan penonton secara langsung.
   b. Evaluasi yang disampaikan sesuai catatan pementasan.
   c. Evaluasi yang disampaikan secara lisan atau secara oral.
   d. Evaluasi yang disampaikan secara langsung kepada pemain.

17. Berikut ini adalah hal-hal yang dievaluasi dalam evaluasi artistik.
   a. Karya dan apresiasi karya.
   b. Karya dan teknik produksi karya.
   c. Karya dan pemasaran karya.
   d. Karya dan *venue* karya.

18. Berikut ini adalah bidang yang dievaluasi dalam evaluasi produksi.
    a. Kinerja tim produksi, kinerja tim artistik, dan kinerja pemasaran
    b. Administrasi, kinerja tim produksi, dan pemasaran
    c. Administrasi, kinerja tim produksi, dan keuangan
    d. Administrasi, kinerja tim artistik, dan keuangan

19. Berikut ini merupakan makna dari fungsi apresiatif dalam kritik seni.
    a. Kritik sebagai media penilaian
    b. Kritik sebagai kompetensi
    c. Kritik sebagai media pembelajaran
    d. Kritik sebagai pengehargaan

20. Tahap interpretasi dalam kritik seni merupakan salah satu tahapan dimana kritikus melakukan.... .
    a. penaksiran atau menangkap nilai karya
    b. penafsiran atau menangkap makna karya
    c. penakaran atau menangkap estetika karya
    d. penguraian atau menangkap pesan karya

GLOSARIUM

adegan	:	bagian dari babak hyang menggambarkan satu suasana dari beberapa suasana dalam babak
akting	:	tingkah laku yangdilakukan pemain sebagai wujud penghayatan peran yang dimainkan.
aktor	:	orang yang melakukan akting.
dialog	:	*percakapan para pemain.*.
drama	:	salah satu jenis lakon swerius yang berisi kisah kehidupan manusia yang memiliki konflik yang rumit dan penuh daya emosi tetapi tetap mengagungkan sifat tragedi..
imajinasi	:	proses pembentukan.
pemeran	:	seorang seniman yang menciptakan peran yang digariskan oleh penulis naskah, sutradara, dan dirinya sendiri.
penonton	:	orang yang hadir untuk menyaksikan pertunjukan
properti	:	benda atau pakaian yang digunakan untuk mendukung dan menguatkan *acting* pemeran.
struktur dramatik	:	rangkaian alur cerita yang saling berkesinambungan dari awal cerita sampai akhir.
sutradara	:	orang yang mengatur dan memimpin dalam sebuah permainan.
tempo	:	cepat lambatnya suatu ucapan yang kita lakukan.

DAFTAR PUSTAKA

Anirun, Suyatna, *Pengantar Kepada Seni Peran,* Bandung : Lembaga Kesenian Bandung, 1978

Bowskill, Derek, *Acting and Stagecraft*, London: W.H.Allen &Co. Ltd, 1973

Harymawan, RMA, *Dramaturgi*,Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 1993.

Hodgson, John and Ernest Richard, *Improvisation,* New York : Grove Press. Inc, 1979.

Majid, Abdul. 2014. *Penilaain Otentik: Proses dan Hasil Belajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Panduan Penilaian pada Sekolah Menengah Kejuruan. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah, Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan 2015.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2016 Tentang Standar Penilaian Pendidikan.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 103 Tahun 2013 tentang Pembelajaran pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 53 Tahun 2015 tentang Penilaian Hasil Belajar oleh Pendidik pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah.

Rendra, WS, *Seni Drama Untuk Remaja,*Jakarta : Pustaka Jaya, 1993.

_____, *Tentang Bermain Drama*, Bandung: PT Dunia Pustaka Jaya, 1989

Santoso, Eko Dkk, *Seni Teater Jilid 2 untuk SMK*, Jakarta : Direktorat Pembinaan Sekolah Menegah Kejuruan, Departemen Pendidikan Nasional , 2008

Sanjaya, Wina. 2012. *Strategi Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan.* Jakarta: Kencana Prenada Medi Group.

Surapranata, Sumarna. 2007. *Panduan Penulisan Tes Tertulis: Implementasi Kurikulum 2004*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Suyanto dan Asep Jihad. 2013. *Menjadi Guru Profesional: Strategi Meningkatkan Kualifikasi dan Kualitas Guru di Era Global*. Jakarta: Esensi.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen.

Widoyoko, Eko Putro. 2014. *Penilaian Hasil Pembelajaran di Sekolah*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

DIREKTORAT JENDERAL GURU DAN TENAGA KEPENDIDIKAN
KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
2018