



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
REPUBLIK INDONESIA
2018

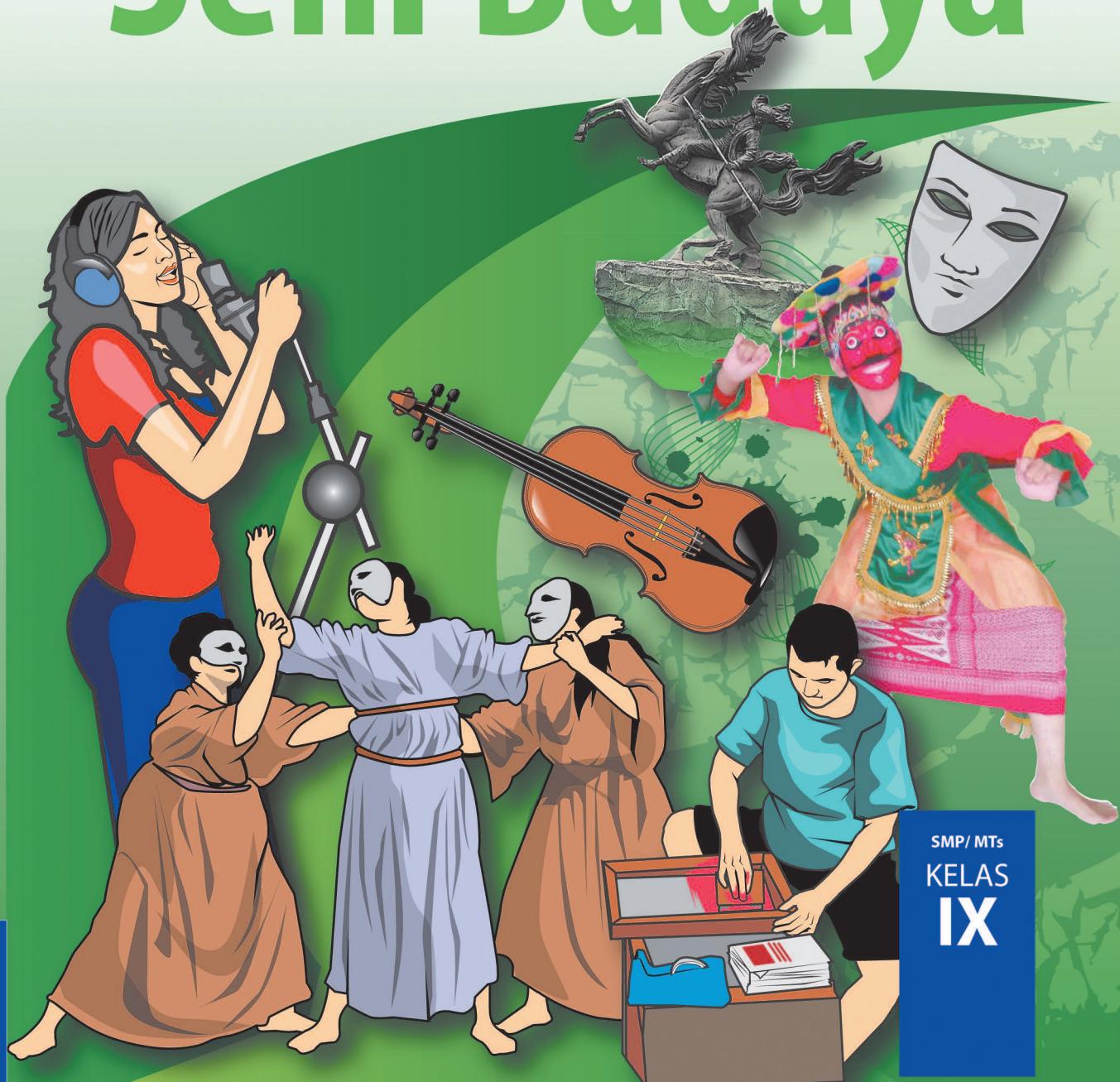


EDISI REVISI 2018

Buku Guru

Seni Budaya

Buku Guru • Seni Budaya • Kelas IX SMP/ MTs



SMP/ MTs
KELAS
IX

Buku Guru

Seni Budaya



SMP/MTs
KELAS
IX

Hak Cipta © 2018 pada Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
Dilindungi Undang-Undang

Disklaimer: Buku ini merupakan buku guru yang dipersiapkan Pemerintah dalam rangka implementasi Kurikulum 2013. Buku guru ini disusun dan ditelaah oleh berbagai pihak di bawah koordinasi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, dan dipergunakan dalam tahap awal penerapan Kurikulum 2013. Buku ini merupakan “dokumen hidup” yang senantiasa diperbaiki, diperbarui, dan dimutakhirkan sesuai dengan dinamika kebutuhan dan perubahan zaman. Masukan dari berbagai kalangan yang dialamatkan kepada penulis dan laman <http://buku.kemdikbud.go.id> atau melalui email buku@kemdikbud.go.id diharapkan dapat meningkatkan kualitas buku ini.

Katalog Dalam Terbitan (KDT)

Indonesia. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Seni Budaya : buku guru / Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan-- . Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018.
x, 302 hlm. : ilus. ; 25 cm.

Untuk SMP/MTs Kelas IX

ISBN 978-602-282-393-3 (jilid lengkap)

ISBN 978-602-282-396-4 (jilid 3)

I. Judul
1. Seni Budaya -- Studi dan Pengajaran
II. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

707

Kontributor Naskah : Milasari, Heru Subagio, Siti Masripah, dan Jelmanto.

Penelaah : Fortunata Tyasrinestu, Bintang Hanggoro Putro Putro, Daniel Hariman Jacob, Muksin, Widia Pekerti, Rita Milyartini, Nur Sahid, Oco Santoso, Martono, Rusman Nurdin, dan Djohan Salim.

Pre-view : Defrizal.

Penyelia Penerbitan : Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.

Cetakan Ke-1, 2015 (ISBN 978-602-282-078-9)

Cetakan Ke-2, 2018 (Edisi Revisi)

Disusun dengan huruf Century Schoolbook, 12 pt.

Kata Pengantar

Kurikulum 2013 dirancang untuk memperkuat kompetensi siswa dari sisi pengetahuan, keterampilan, dan sikap secara utuh. Keutuhan tersebut menjadi dasar dalam perumusan kompetensi dasar tiap mata pelajaran, sehingga kompetensi dasar tiap mata pelajaran mencakup Kompetensi Dasar kelompok sikap, kompetensi dasar kelompok pengetahuan, dan Kompetensi Dasar kelompok keterampilan. Semua mata pelajaran dirancang mengikuti rumusan tersebut.

Seni Budaya untuk Kelas IX SMP/MTs yang disajikan dalam buku ini juga tunduk pada ketentuan tersebut. Seni Budaya bukan aktivitas dan materi pembelajaran yang dirancang hanya untuk mengasah kompetensi keterampilan siswa sebagaimana dirumuskan selama ini. Seni Budaya harus mencakup aktivitas dan materi pembelajaran yang memberikan kompetensi pengetahuan tentang karya seni budaya dan kompetensi sikap yang terkait dengan seni budaya. Seni Budaya dalam Kurikulum 2013 dirumuskan untuk mencakup sekaligus studi karya seni budaya untuk mengasah kompetensi pengetahuan, baik dari karya maupun nilai yang terkandung di dalamnya, praktik berkarya seni budaya untuk mengasah kompetensi keterampilan, dan pembentukan sikap apresiasi terhadap seni budaya sebagai hasil akhir dari studi dan praktik karya seni budaya.

Pembelajarannya dirancang berbasis aktivitas dalam sejumlah ranah seni budaya, yaitu seni rupa, tari, musik, dan teater yang diangkat dari tema-tema seni yang merupakan warisan budaya bangsa. Selain itu juga mencakup kajian warisan budaya yang bukan berbentuk praktik karya seni budaya. Aktivitas-aktivitas tersebut tidak hanya terkait dengan studi dan praktik karya seni budaya, melainkan juga melalui pelibatan aktif tiap siswa dalam kegiatan seni budaya yang diselenggarakan oleh kelas maupun sekolah. Sebagai mata pelajaran yang mengandung unsur muatan lokal, tambahan materi yang digali dari kearifan lokal dan relevan sangat diharapkan untuk ditambahkan sebagai pengayaan dari buku ini.

Sesuai dengan konsep Kurikulum 2013, buku ini disusun dengan mengacu pada pembelajaran Seni Budaya secara terpadu dan utuh. Keterpaduan dan keutuhan tersebut diwujudkan dalam setiap pengetahuan yang diajarkan, pembelajarannya harus dilanjutkan sampai siswa terampil dalam menyajikan pengetahuan yang dikuasainya secara konkret dan abstrak dalam bentuk atau terkait dengan karya seni budaya, dan bersikap sebagai manusia dengan rasa penghargaan yang tinggi terhadap karya-karya seni warisan budaya dan warisan budaya bentuk lainnya.

Buku ini menjabarkan usaha minimal yang harus dilakukan siswa untuk mencapai kompetensi yang diharapkan. Sesuai dengan pendekatan yang digunakan dalam Kurikulum 2013, siswa diajak untuk berani mencari sumber belajar lain yang tersedia dan terbentang luas di sekitarnya. Peran guru dalam meningkatkan dan menyesuaikan daya serap siswa dengan ketersediaan kegiatan pada buku ini sangat penting. Guru dapat memperkayanya dengan kreasi dalam bentuk kegiatan-kegiatan lain yang sesuai dan relevan yang bersumber dari lingkungan sosial dan alam.

Sebagai edisi pertama, buku ini sangat terbuka terhadap masukan dan akan terus diperbaiki dan disempurnakan. Untuk itu, kami mengundang para pembaca untuk memberikan kritik, saran, dan masukan guna perbaikan dan penyempurnaan edisi berikutnya. Atas kontribusi tersebut, kami ucapkan terima kasih. Mudah-mudahan kita dapat memberikan yang terbaik bagi kemajuan dunia pendidikan dalam rangka mempersiapkan generasi seratus tahun Indonesia Merdeka (2045).

Jakarta, Januari 2018

Tim Penulis

Daftar Isi

Kata Pengantar	iii
Daftar Isi	v
Pembelajaran Seni Lukis	1
A. Kompetensi Inti (KI) Kompetensi Dasar (KD)	1
B. Tujuan Pembelajaran	2
C. Peta Konsep	2
D. Proses Pembelajaran	3
E. Evaluasi dan Penilaian	11
F. Pengayaan	12
Pembelajaran Seni Patung	14
A. Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD)	14
B. Tujuan Pembelajaran	15
C. Peta Konsep	15
D. Proses Pembelajaran	16
E. Evaluasi dan Penilaian	23
F. Pengayaan	26
G. Remedial	26
H. Interaksi dengan Orang Tua.....	27
Pembelajaran Menyanyikan Lagu Solo/Tunggal	29
A. Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD)	29
B. Tujuan Pembelajaran	30
C. Peta Konsep	31
D. Proses Pembelajaran	32
E. Evaluasi dan Penilaian	32
F. Pengayaan	35
G. Remedial	35
H. Interaksi dengan Orang Tua Peserta Didik	35
Pembelajaran Lagu Populer Dalam Sajian Vokal Grup	37
A. Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD)	37
B. Tujuan Pembelajaran	38
C. Peta Konsep	39
D. Proses Pembelajaran	40

E. Evaluasi	40
F. Pengayaan	42
G. Remedial	50
H. Interaksi dengan Orang Tua Peserta Didik	50
 Pembelajaran Tari Kreasi	 53
A. Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD).....	53
B. Tujuan Pembelajaran.....	54
C. Peta Konsep	54
D. Proses Pembelajaran.....	55
E. Evaluasi dan Penilaian Pembelajaran	62
F. Remedial.....	66
G. Pengayaan Pembelajaran.....	67
 Pembelajaran Unsur Pendukung Tari Kreasi	 68
A. Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD)	68
B. Tujuan Pembelajaran	69
C. Peta Konsep	69
D. Proses Pembelajaran	71
E. Evaluasi dan Penilaian Pembelajaran	80
F. Remedial.....	86
G. Pengayaan Pembelajaran.....	86
 Pembelajaran Dasar Pemeran Teater	 87
A. Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD).....	87
B. Proses Pembelajaran	88
C. Interaksi dengan Orang Tua	117
D. Evaluasi dan Penilaian Pembelajaran.....	118
E. Rubrik Guru	118
F. Pengayaan Pembelajaran	121
 Pembelajaran Perancangan Pementasan.....	 122
A. Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD)	122
B. Informasi untuk Guru	123
C. Proses Pembelajaran	124
D. Interaksi dengan Orang Tua.....	152
E. Evaluasi dan Penilaian Pembelajaran	153
F. Rubrik Guru.....	154
G. Pengayaan pembelajaran	156

Pembelajaran Seni Grafis	177
A. Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD)	177
B. Tujuan Pembelajaran	178
C. Peta Konsep	178
D. Proses Pembelajaran	179
E. Evaluasi dan Penilaian	182
F. Pengayaan	185
G. Remedial	186
H. Interaksi Orang Tua	187
 Pembelajaran Pameran	 189
A. Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD)	189
B. Tujuan Pembelajaran Pameran	190
C. Peta Konsep Pembelajaran	190
D. Proses Pembelajaran	191
E. Evaluasi dan Penilaian	194
F. Pengayaan	197
G. Remedial	197
H. Interaksi Orang Tua	199
 Pembelajaran Bernyanyi Lagu Populer	 200
A. Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD)	200
B. Tujuan Pembelajaran	201
C. Peta Konsep	201
D. Proses Pembelajaran	202
E. Evaluasi	203
F. Pengayaan	204
G. Remedial	204
H. Interaksi dengan Orang Tua Peserta Didik	205
 Pembelajaran Ansambel Lagu Populer	 207
A. Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD)	207
B. Tujuan Pembelajaran	208
C. Peta Konsep	208
D. Proses Pembelajaran	209
E. Evaluasi	210
F. Pengayaan	212
G. Remedial	214
H. Interaksi dengan Orang Tua	214

Pembelajaran Pola Lantai Tari Kreasi	217
A. Kompetensi Inti (KI)	217
B. Kompetensi Dasar (KD)	217
C. Tujuan Pembelajaran	218
D. Peta Konsep	218
E. Proses Pembelajaran I	219
F. Proses Pembelajaran II	220
G. Informasi untuk Guru	221
H. Interaksi dengan Orang Tua	236
I. Evaluasi Penilaian Pembelajaran	236
J. Remedial	241
K. Pengayaan Pembelajaran	242
Pembelajaran Meragakan Tari Kreasi	243
A. Kompetensi Inti (KI)	243
B. Kompetensi Dasar (KD)	244
C. Tujuan Pembelajaran	244
D. Peta Konsep	245
E. Proses Pembelajaran	246
F. Informasi untuk Guru	246
G. Interaksi dengan Orang Tua	248
H. Remedial	255
I. Pengayaan Pembelajaran	256
Pembelajaran Penulisan Lakon	257
A. Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD)	257
B. Informasi untuk Guru	258
C. Proses Pembelajaran	259
D. Materi dan Aktivitas Pembelajaran	259
E. Interaksi dengan Orang Tua	267
F. Evaluasi dan Penilaian Pembelajaran	268
G. Rubrik Guru	268
H. Pengayaan Pembelajaran	270
Pembelajaran Pementasan Teater Berdurasi Pendek	271
A. Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD)	271
B. Informasi untuk Guru	272
C. Interaksi dengan Orang Tua	284
D. Evaluasi dan Penilaian Pembelajaran	284
E. Rubrik Guru	285
F. Pengayaan Pembelajaran	288

Daftar Pustaka	289
Glosarium	290
Profil Penulis	291
Profil Penelaah	292
Profil Editor	302



A collage background featuring various images related to Indonesian culture and art. At the top, there are photos of students in traditional batik clothing. In the center, a large illustration depicts three women in traditional batik dresses performing a traditional dance. To the right, a man in a batik shirt is shown from the side. The background is a textured green. Overlaid on the top left is a white rectangular box containing the title text.

Buku Guru **Seni Budaya**

SEMESTER I

Pembelajaran Seni Lukis

Bab I

A. Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD)

Kompetensi Inti

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahu tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
4. Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

Kompetensi Dasar

- 1.1 Menerima, menanggapi, dan menghargai keragaman dan keunikan karya seni rupa modern sebagai bentuk rasa syukur terhadap anugerah Tuhan.
- 2.1 Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
- 3.1 Memahami unsur, prinsip, teknik, prosedur berkarya seni lukis dengan berbagai bahan.
- 4.1. Membuat karya seni lukis dengan berbagai bahan dan teknik.

B. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik mampu mendeskripsikan beberapa pengertian seni lukis.
2. Peserta didik mampu berapresiasi lukisan yang diamati dan mengelompokkan berdasarkan tema-tema dalam berkarya seni rupa.
3. Peserta didik mampu menganalisis sebuah lukisan dan mengelompokkan berdasarkan gaya/aliran.
4. Peserta didik mengenal alat dan bahan (media) dalam berkarya seni lukis.
5. Peserta didik mampu membuat sketsa lukisan sebagai langkah awal dalam berkarya seni lukis.
6. Peserta didik mampu berkarya seni lukis dengan memanfaatkan sumber daya alam yang ada di lingkungan peserta didik.

C. Peta Konsep

Alur pembelajaran materi seni lukis



D. Proses Pembelajaran

Dalam materi seni lukis, guru harus mempersiapkan bahan materi dari sumber-sumber lainnya, berupa gambar-gambar dan lukisan, rangkuman, atau pun teoritis lain yang mendukung pada materi ini.

Langkah awal materi seni lukis, guru menjelaskan kepada peserta didik tentang kompetensi yang akan dicapai, tahapan-tahapan pada pembelajaran seni lukis seperti pengetahuan bahan dan alat yang harus dikuasai serta proses berkarya seni lukis.

No.	Kegiatan pembelajaran yang harus dilakukan oleh peserta didik adalah
1	Mengamati, mengidentifikasi, serta mendeskripsikan berbagai karya seni lukis, yang ada di lingkungan sekolah atau pun dari berbagai sumber lain.
2	Mendeskripsikan beberapa pengertian seni lukis.
3	Mendeskripsikan tujuan-tujuan dalam berkarya seni lukis.
4	Mengklasifikasikan berbagai aliran/gaya berkarya seni rupa.
5	Mengklasifikasikan berbagai tema dalam berkarya seni lukis.
6	Mendiskusikan berbagai ide dan gagasan dan menentukan tema dalam berkarya seni lukis.
7	Mendeskripsikan alat dan bahan dalam berkarya seni lukis.
8	Mendeskripsikan teknik berkarya seni lukis berdasarkan bahan dan alat yang digunakan.
9	Berkarya seni lukis dan mempresentasikan di depan kelas.

Untuk pertemuan awal, guru menjelaskan alur pembelajaran seni lukis, dimulai dari pengertian seni lukis, tujuan berkarya seni lukis. Selanjutnya pada pertemuan kedua membahas tema-tema dalam berkarya seni lukis, bahan, alat, serta media berkarya seni lukis beserta teknik-teknik dalam berkarya seni lukis. Dan pada pertemuan ketiga, peserta didik praktik berkarya seni lukis dengan salah satu teknik yang sudah direncanakan.

Pada proses pembelajaran, guru dapat mengikuti langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan pendekatan saintifik, antara lain;

- a) Peserta didik mengamati melalui gambar yang ada di Buku Siswa atau karya seni lukis yang ada di lingkungan sekolah, pada saat pengamatan guru dapat memberi motivasi sehingga timbul rasa keingintahuan peserta didik, dengan memberikan pertanyaan tentang apa yang dilihat, dirasakan, atau apa yang diketahui lebih jauh tentang lukisan yang diamati.
- b) Setelah peserta didik mengamati, peserta didik diberikan lembar kerja. Lembar kerja bisa disesuaikan dengan situasi lingkungan daerah setempat.
- c) Peserta didik melakukan eksplorasi baik melalui media yang ada di lingkungan sekolah atau dengan fasilitas sekolah, misalnya perpustakaan.
- d) Untuk langkah mengomunikasi dapat disesuaikan dengan waktu pembelajaran yang tersedia dan materi pembelajaran serta materi yang dibahas.

Acuan proses pembelajaran I

Seni Lukis, Gaya Dan Aliran Seni Lukis

Dari pengertian seni lukis yang dijabarkan di Buku Siswa, Guru mengambil kesimpulan sebagai berikut.

“seni lukis adalah kebebasan berekspresi sebagai ungkapan perasaan manusia yang dituangkan dalam bidang dua dimensional dengan menggunakan garis dan warna”

Dalam proses pembelajaran, hendaknya guru hanya memfasilitasi peserta didik untuk mengeksplorasi, sehingga peserta didik menemukan sendiri, seperti materi pengertian seni dan tujuan berkarya seni lukis. Pada materi ini guru, memberikan tugas kepada peserta didik dengan

memberi rambu-rambu yang jelas, misalnya guru memberi tugas peserta peseta didik eksplorasi tentang seniman yang ada daerah masing-masing Sebelum tugas ini diberikan kepada peseta didik, hendaknya guru dalam memberi contoh-contoh karya seni lukis juga memberikan contoh karya seni lukis karya seniman yang ada di daerah masing-masing sehingga diharapkan peserta didik mengenal seniman di daerahnya masing masing.

Carilah dari media seperti surat kabar atau majalah, tokoh seniman seni rupa di daerahmu yang masih eksis/masih berkarya seni terutama seni lukis, kemudian lengkapi data berikut!

Acuan proses pembelajaran II

Materi utama dalam berkarya seni lukis diawali dengan pengamatan objek pada lukisan, objek pada sebuah lukisan didasari dari ide dan gagasan yang ada pada sang perupa yang melatarbelakangi karya tersebut. Tema-tema yang dibahas antara lain:

1. Manusia dengan dirinya sendiri.
2. Manusia dengan manusia lain.
3. Manusia dengan alam sekitarnya.
4. Manusia dengan alam benda.
1. Manusia dengan aktivitasnya.
2. Manusia dengan alam khayal.

Langkah proses belajar tema ini antara lain:

Amati karya seni berikut!



Sumber: Kemendikbud
Gambar 1.1 Lukisan tema manusia dengan alam sekitar

Hasil pemgamatan

1. Ide dan gagasan dalam gambar tersebut kolam dalam sebuah taman.
2. Di taman tersebut ada kehidupan, digambarkan dengan objek hewan (bebek/angsa yang berenang)
3. Maka, dapat disimpulkan bahwa tema dalam lukisan itu adalah manusia dengan alam sekitar.

Perhatikan gambar lukisan berikut!



Sumber: Wawancara dengan narasumber
Guruh Ramdani
Gambar 1. 2. Lukisan tema manusia
dengan aktivitasnya

Dalam lukisan ini, objek tentang sebuah kejadian di pasar, yaitu seorang ibu yang menggelar dagangan, dan seorang pembeli yang sedang bertransaksi (jual beli), salah satu aktivitas keseharian sehingga dalam lukisan ini diberi tema manusia dengan aktifitasnya.

Acuan proses pembelajaran III

Pada proses ini, guru dapat mengikuti langkah-langkah sebagai berikut.

- a. Peserta didik membaca tentang materi tentang bahan, alat, dan teknik dalam berkarya seni lukis.
- b. Guru memfasilitasi dengan memberikan contoh-contoh alat dan bahan beserta tekniknya dalam berkarya seni lukis.
- c. Guru memberikan peserta didik motivasi dan bimbingan untuk melakukan pengamatan dan mengumpulkan informasi tentang media lainnya yang bisa digunakan dalam berkarya seni lukis, misalnya dengan menggunakan bahan dan alat yang ada di lingkungan sekitarnya.
- d. Peserta didik mengomunikasikan hasil analisisnya di depan kelas.

Acuan proses pembelajaran IV

Bahan dan alat berkarya seni lukis

Pada buku siswa diulas mengenai bahan berkarya seni lukis seperti kanvas, maka pada buku guru ini kita mengulas media lain yang ada di lingkungan sekolah yang bisa digunakan dalam berkarya seni lukis, untuk itu perlu kreativitas guru untuk menngajak siswa untuk eksplorasi dalam berkarya seni lukis.



Sumber: Kemendikbud
Gambar 1.3 Dinding sebagai salah
satu medium lukisan

Dinding sekolah bisa dijadikan sebagai media dalam melukis, sehingga dengan keterbatasan, kreativitas siswa tetap bisa disalurkan.

Pada porses pembelajaran ini, guru mengajak peserta didik melakukan kegiatan sebagai berikut.

Dalam proses ini, langkah kerja guru sebagai berikut:

1. Merecanakan praktik berkarya seni lukis pada peserta didik.
2. Menyusun langkah kerja antara lain:
 - a. Menyusun konsep dalam karya dengan menampilkan tema dalam berkarya seni lukis, guru memotivasi peserta didik membuat konsep dengan tema yang sederhana, misalnya lingkungan sekolah yang asri.
 - b. Menentukan bahan, alat, serta teknik yang digunakan dalam berkarya seni lukis dengan memanfaatkan bahan dan alat (media) yang ada di daerah tersebut misalnya benda-benda kerajinan.
 - c. Guru membimbing peserta didik membuat sketsa berdasarkan tema yang telah direncanakan.

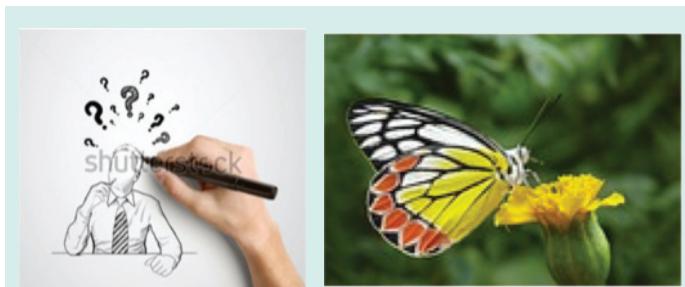
- d. Guru membimbing peserta didik memindahkan sketsa ke medium yang telah direncanakan, dan selanjutnya berkarya seni lukis sesuai dengan teknik yang telah direncanakan.
- e. Peserta didik menyelesaikan praktik berkarya seni lukis dan mempresentasikan hasil karya mereka di depan kelas.

Acuan proses pembelajaran V

Dari konsep yang telah disusun oleh peserta didik, guru memotivasi siswa untuk dengan memberikan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Membuat gagasan kreatif

Sebelum melukis, langkah awalnya adalah mencari ide/gagasan sebagai berikut:



Gambar 1.4 Ide dan gagasan dari alam sekitar dan dari pikiran sendiri

1. Melihat/membayangkan objek seperti, pemandangan alam, sekuntum bunga, hewan, hutan, alam gaib, alam, benda, dll.
2. Mengembangkan imajinasi, apa yang kita pikirkan atau dari pengalaman orang lain.
3. Melihat objek secara langsung, misalnya pantai, pegunungan atau suasana di taman depan rumah.
4. Melihat dari buku atau majalah.
5. Eksplorasi di internet dan dokumen lain tentang lukisan.
6. Mengunjungi kegiatan seni lukis atau museum.
7. Memilih dan mengolah objek dengan cara; meniru (imitasi), menggayaikan (stilasi), mengurangi atau menggeliatkan (distorsi), mengubah dengan memisahkan atau merusak

bentuk (deformasi), dan mengubah sampai hilang bentuk aslinya (abstraksi), juga dipengaruhi oleh daya imajinasi, angan-angan.

b. Membuat sketsa

Sketsa adalah karya seni hasil goresan garis atau warna secara spontan, cepat, tipis. Sketsa dalam melukis merupakan langkah untuk menemukan objek yang paling bagus untuk dilukis.

c. Teknik yang digunakan

Seperti yang dijabarkan di buku siswa, guru memotivasi siswa untuk memilih berbagai teknik antara lain;

- Teknik plakat (pewarnaan tebal)

Melukis dengan cara mewarnai objek dengan sapuan warna yang tebal baik menggunakan cat air maupun poster hingga hasilnya menutup/pekat.

- Teknik transparan (aquarel)

Melukis dengan cara sapuan kuas yang tipis hingga hasilnya akan tembus pandang, biasanya dipakai untuk menggambar/ melukis menggunakan cat air.

- Teknik pointilis (titik-titik)

Melukis dengan menggunakan media gambar/lukis dengan cara dititik-titikkan untuk membuat kesan gelap terang.

- Teknik goresan ekspresif dengan jari, kuas

Melukis dengan menggunakan/menerapkan media gambar/ lukis secara bebas.

d. Memilih bahan

Melukis dengan memilih bahan antara lain;

- Pastel (cocok untuk kertas, duplek, karton)
- Cat air (media kertas)
- Cat akrilik (media kertas, tembok)
- Arang (kertas)
- Cat minyak (media kanvas), dll

e. Tahapan melukis

Tahapan melukis secara garis besar antara lain:

- Memindahkan sketsa/gambar awal atau kerangka ke medium yang digunakan.



Sumber: Kemendikbud
Gambar 1.5, Proses sketsa
pada media lukisan

- Mewarnai dengan goresan tipis dari objek pokok dan mewarnai latar belakang.
- Menyempurnakan lukisan dengan kontur, gelap terang, tekanan warna, dan tekstur dan lainnya.

f. Penyajian karya



Sumber: Kemendikbud
Gambar : 1.6 Peserta didik
mempresentasikan hasil karya
kelompok di depan kelas

Peran guru dan peserta didik dalam pelaksanaan Pembelajaran Berbasis Proyek:

1. Peran Guru

- a. Merencanakan dan mendesain pembelajaran.
- b. Membuat strategi pembelajaran.
- c. Memberikan bimbingan dan interaksi antara guru dan peserta didik.

- d. Menilai peserta didik dengan cara transparan dan berbagai macam penilaian.
 - e. Membuat portofolio pekerjaan peserta didik.
2. Peran Peserta didik
- a. Menggunakan kemampuan bertanya dan berpikir.
 - b. Melakukan riset sederhana.
 - c. Mempelajari ide dan konsep baru.
 - d. Belajar mengatur waktu dengan baik.
 - e. Melakukan kegiatan belajar sendiri/kelompok.
 - f. Mengaplikasikan hasil belajar lewat tindakan.
 - g. Melakukan interaksi sosial (wawancara, survei, observasi, dll).

E. Evaluasi dan Penilaian

Buku siswa menampilkan materi uji kompetensi, guru bisa mengembangkan uji kompetensi dari buku peserta didik dengan unsur pengetahuan dan keterampilan, jenis soal dan bentuk soal menyesuaikan dengan situasi kondisi masing-masing. Setiap uji kompetensi akan diberikan nilai.

Indikator penilaian uji kompetensi keterampilan.

No.	Aspek Penilaian	1	2	3	4	5
1	Ide dan gagasan					
2	Teknik					
3	Penggunaan dan bahan alat					
4	Estetika					
5	<i>Finishing</i>					
	Total nilai					

- Indikator nilai jawaban peserta didik dan indikator nilai karya peserta didik ini bisa dikembangkan sesuai kompleksitas setempat.
- Bobot nilai pengetahuan dan keterampilan disesuaikan dengan kompleksitas setempat.
- Rubrik ini bisa dikembangkan lagi dan disesuaikan dengan kompleksitas lingkungan sekolah dan peserta didik.

F. Pengayaan

Kegiatan pengayaan adalah kegiatan bagi peserta didik (nilai tinggi). Ada beberapa kegiatan yang dapat dirancang dan dilaksanakan oleh guru dalam kaitannya dengan pengayaan. Berikut ini adalah beberapa kegiatan pengayaan.

- a. Membentuk kelompok tutor sebaya dalam proses remedial.
- b. Mengembangkan latihan.

Kegiatan ini dapat dilakukan untuk pendalaman materi yang menuntut banyak latihan.

- c. Mengembangkan media dan sumber belajar.

Peserta didik kelompok cepat diberi kesempatan untuk membuat hasil karya berupa model, permainan, atau karya tulis yang berkaitan dengan materi yang dipelajari yang kemudian dimanfaatkan sebagai sumber belajar bagi peserta didik kelompok lambat.

- d. Melakukan proyek.

Kegiatan ini mampu meningkatkan motivasi belajar, kesempatan mengembangkan bakat, dan menambah wawasan baru bagi peserta didik kelompok cepat.

Contoh pengayaan

MEDIA DALAM SENI LUKIS BINGKAI SPANRAM

Kamu juga dapat membuatnya sendiri dengan bahan yang sederhana. Cara membuat kanvas sebagai berikut.

1. Sediakan bahan dan alat, antara lain kain jenis belacu, kayu reng, gergaji, cat tembok (putih), dan staples atau paku kecil.
2. Empat buah kayu reng dipotong dengan ukuran yang ditentukan, sesuai ukuran panjang dan lebar kain. Tiap-tiap ujung kayu dibentuk siku lalu digabung menjadi segiempat.
3. Kain jenis belacu dilapisi cat tembok dicampur dengan kayu (pvc).

Setelah kering, ulangi lagi secukupnya. Tujuannya untuk menutup pori-pori kain agar cat minyak bisa menempel pada kain. Kemudian, bentangkan kain pada bingkai dan menguncinya menggunakan staples atau paku kecil.

- a) Empat buah kayu yang sudah dipotong.
- b) Tiap pasang ujung kayu direkatkan.
- c) Kain direntangkan pada spanram.

Setelah menyiapkan bahan dan alat, antara lain cat minyak beserta minyak pengencernya, palet (bisa diganti papan triplek atau tutup kaleng), minyak tanah untuk mencuci kuas sewaktu-waktu, dan kain lap, melukis dapat dimulai. Setelah selesai, tulis namamu di sudut bawah kanvas.

Pembelajaran Seni Patung

Bab II

A. Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD)

Kompetensi Inti

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahu tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
4. Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) serta ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

Kompetensi Dasar

- 1.1 Menerima, menanggapi dan menghargai keragaman dan keunikan karya seni rupamodern sebagai bentuk rasa syukur terhadap anugerah Tuhan.
- 2.1 Menunjukkan sikap menghargai, jujur, disiplin, melalui aktivitas berkesenian.
- 2.2 Menunjukkan sikap bertanggung jawab, peduli, santun terhadap karya seni rupa dan pembuatnya.
- 2.3 Menunjukkan sikap percaya diri, motivasi internal, kepedulian terhadap lingkungan dalam berkarya seni.
- 3.2 Memahami prosedur berkarya seni patung dengan berbagai bahan dan teknik.
- 4.2 Membuat karya seni patung dengan beragam bahan dan teknik.

B. Tujuan Pembelajaran

5. Peserta didik mampu mendeskripsikan pengertian patung.
6. Peserta didik mampu mendeskripsikan fungsi patung.
7. Peserta didik mampu mengelompokkan bentuk-bentuk dan jenis patung.
8. Peserta didik mampu mendeskripsikan bahan dan alat dalam berkarya seni patung.
9. Peserta didik mendeskripsikan teknik dalam berkarya patung.
10. Peserta didik mampu membuat sebuah karya seni patung dengan salah satu teknik.

C. Peta Konsep



D. Proses Pembelajaran

Informasi untuk guru

Materi seni patung terdiri atas 4 subbab pembelajaran dan 3 kali tatap muka ditambah 1 kali praktik, pertemuan pertama membahas masalah pengertian patung beserta fungsi patung. Pada pertemuan kedua membahas masalah bentuk-bentuk patung, dan pertemuan ketiga membahas alat dan bahan seni patung serta persiapan praktik. Sehingga dalam pertemuan keempat peserta didik melaksanakan praktik berkarya seni patung.

Pada proses pembelajaran ini, guru dapat mengikuti langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan pendekatan saintifik, yaitu:

- a). Mengamati melalui gambar atau media lain tentang seni patung. Pada saat pengamatan guru dapat memberi motivasi sehingga timbul rasa keingintahuan peserta didik. Contoh dengan memberikan pertanyaan tentang apa yang dilihat, dirasakan, diingat, atau apa yang diketahui lebih jauh tentang gambar yang diperlihatkan.
- b). Setelah peserta didik mengamati gambar contoh, peserta didik diberikan lembar kerja sesuai dengan media yang diamati peserta didik. Lembar kerja bisa disesuaikan dengan situasi lingkungan daerah setempat.
- c). Peserta didik kemudian melakukan eksplorasi, baik melalui mencoba untuk mencari ide dan gagasan secara mandiri, maupun mencari melalui media dan sumber belajar lain. Pada proses eksplorasi, peserta didik dapat melakukan praktik sederhana dengan mengacu pada teknik seni patung seperti yang tertera pada buku peserta didik.
- d). Untuk langkah mengomunikasi, dapat disesuaikan dengan waktu pembelajaran yang tersedia dan materi pembelajaran. Langkah mengomunikasi tidak harus dilakukan setiap kali pertemuan.
- e). Untuk materi berkarya patung, digunakan model pembelajaran penemuan dan model pembelajaran berbasis proyek.

Proses pembelajaran I

Untuk mengenalkan pengertian patung dan fungsi seni patung, guru dapat mengikuti langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan pendekatan saintifik, yaitu;

- a) Mengamati melalui gambar atau media lain tentang seni patung. Pada saat pengamatan, guru dapat memberi motivasi sehingga timbul rasa keingintahuan peserta didik. Contoh dengan memberikan pertanyaan tentang apa yang dilihat, dirasakan, diingat atau apa yang diketahui lebih jauh tentang gambar yang diperlihatkan.
- b) Setelah peserta didik mengamati gambar contoh, peserta didik diberikan lembar kerja sesuai dengan media yang diamati peserta didik. Lembar kerja bisa disesuaikan dengan situasi lingkungan daerah setempat.
- c) Peserta didik kemudian melakukan eksplorasi baik melalui media yang ada di lingkungan sekolah atau dengan bantuan guru menggunakan media internet yang ada di sekolah.
- d) Untuk langkah mengomunikasi, dapat disesuaikan dengan waktu pembelajaran yang tersedia dan materi pembelajaran. Langkah mengkomunikasi tidak harus dilakukan setiap kali pertemuan.

Acuan proses pembelajaran I

Dalam materi awal berkarya seni patung, peserta didik diajak untuk mengenal pengertian dan fungsi patung, yaitu dengan memperlihatkan berbagai contoh gambar dan literatur yang ada, guru juga bisa mengomunikasikan dengan memperkenalkan beberapa contoh patung yang ada di daerah masing-masing.

Pada daerah-daerah tertentu di Indonesia, patung sangat lumrah, misalnya di Bali, pada waktu tertentu di Bali patung yang disebut Ogoh-ogoh yang melambangkan sifat negatif seseorang di daerah Makassar patung dijadikan sebagai lambang kematian dalam artian patung setelah orang tersebut meninggal.

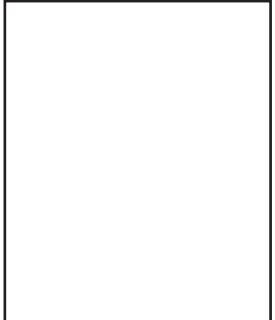
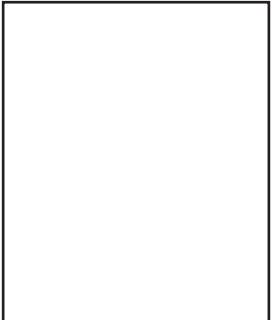
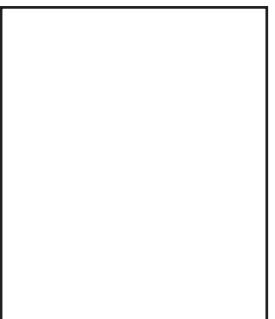
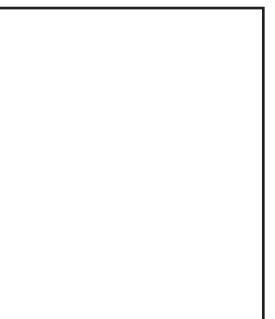
Dari uraian ini, guru mengembangkan sesuai dengan potensi patung yang ada di wilayah masing-masing sehingga peserta didik memahami patung serta fungsi patung itu sendiri.

Proses pembelajaran II

Pada materi yang kedua, mengenal bentuk dan jenis patung, guru melaksanakan proses pembelajaran sebagai berikut:

1. Peserta didik membaca materi tentang bentuk dan jenis patung.
2. Peserta didik mengamati gambar atau contoh patung yang ditayangkan oleh guru.
3. Di bawah bimbingan guru, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok untuk membahas bentuk dan jenis patung.
4. Peserta didik mengisi lembar kerja disediakan, untuk lembar kerja guru bisa menyesuaikan dengan alokasi waktu yang tersedia.
5. Peserta didik mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas.

Lembar kerja yang diisi oleh peserta didik.

No.	Gambar Patung		Bentuk Patung
1			Patung Representatif
2			Patung Nonrepresentatif

Proses pembelajaran III

Dalam proses ini, guru mengajak peserta didik untuk melakukan kegiatan serbagai berikut.

1. Guru mengajak peserta didik membaca tentang materi bahan dan alat seni bekarya seni patung.
2. Berdasarkan buku teks yang sudah dibaca, guru mengajak peserta didik diskusi dalam kelas, dengan tujuan agar peserta didik saling belajar dari teman sekelasnya, sehingga peserta didik mendapatkan wawasan mengenai seni patung.
3. Guru kembali menayangkan beberapa gambar atau contoh patung, kemudian di bawah bimbingan guru, peserta didik mengidentifikasi berbagai bahan dan alat berkarya patung.
4. Peserta didik menganalisis dan mengelompokkan antara bahan lunak dan bahan keras beserta alat dalam proses berkarya seni patung.
5. Berdasarkan bahan dan alat, guru menguraikan teknik-teknik dalam berkarya seni patung.
6. Mengkomunikasikan hasil analisis dalam sebuah presentasi di kelas.

Proses pembelajaran IV

Peran guru dan peserta didik dalam pelaksanaan Pembelajaran Berbasis Proyek.

1. Peran Guru

- a. Merencanakan dan mendesain pembelajaran, waktu pelaksanaan, bahan, dan alat berkarya seni patung.
- b. Membuat strategi pembelajaran praktik berkarya berupa perencanaan waktu pekerjaan tugas, proses penggerjaan karya seni, maupun proses *finishingnya*.
- c. Menilai peserta didik dengan cara transparan dan berbagai macam penilaian.
- d. Membuat portofolio penilaian pekerjaan peserta didik.
- e. Membantu peserta didik dalam berkarya, baik dalam teknik, maupun dalam proses berkarya.

2. Peran Peserta didik

- a. Menggunakan kemampuan bertanya dan menemukan.
- b. Melakukan analisis tentang bentuk patung yang akan dibuat.
- c. Menggali ide dan gagasan serta konsep berkarya seni.
- d. Belajar mengatur waktu dengan baik, sehingga praktik berjalan sesuai rencana.
- e. Melakukan kegiatan praktik berkarya seni sendiri/kelompok.
- f. Mengaplikasikan teknik-teknik dalam berkarya seni.
- g. Menyelesaikan tugas sesuai waktu yang ditentukan.
- h. Memamerkan hasil praktik dan mengapresiasikan di depan kelas.

Dalam pelaksanaan praktik berkarya seni, guru menyusun langkah-langkah dalam proses berkarya sebagai berikut:

1. Rencanakan jumlah jam yang akan digunakan untuk praktik kerja peserta didik.
2. Rencanakan bentuk dan media dalam penyajian karya seni peserta didik.
3. Rencana kerja siswa berbentuk kelompok atau mandiri.
4. Guru menghitung biaya bahan dan alat yang akan dipakai.
5. Perhitungkan resiko, misalnya memakai benda tajam, benda yang mudah pecah, benda yang mudah rusak, sehingga peserta didik perlu perhatian dan bimbingan untuk menghindari resiko.

Acuan Proses pembelajaran IV

Dari konsep yang telah disusun oleh peserta didik, guru memotivasi siswa dengan memberikan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Membuat gagasan kreatif
 1. Mengembangkan imajinasi, apa yang kita pikirkan atau dari pengalaman orang lain.
 2. Melihat objek secara langsung dan mengembangkan menjadi bentuk yang baru.
 3. Melihat dari buku atau majalah.
 4. Eksplorasi di internet dan dokumen lain.

5. Mengunjungi dan berapresiasi tentang seni patung di museum.
 6. Memilih dan mengolah objek dengan cara; meniru (imitasi), menggayaikan (stilasi), mengurangi (distorsi), mengubah dengan memisah atau merusak bentuk (deformasi), dan mengubah sampai hilang bentuk aslinya (abstraksi), dalam pengolahan juga dipengaruhi oleh daya imajinasi, angan-angan dari perupa.
- b. Membuat sketsa
- Ide dan gagasan diwujudkan dengan sketsa. Sketsa adalah goresan garis atau warna yang nanti akan dibuat menjadi karya utuh.
- c. Menentukan teknik berkarya seni patung
- Seperti yang dijabarkan di buku siswa, guru bisa memotivasi siswa untuk memilih berbagai teknik berkarya seni patung. Berbagai teknik tersebut antara lain;
- Teknik pahat, yaitu mengurangi bahan menggunakan alat pahat.
 - Teknik butsir, yaitu membentuk benda dengan mengurangi dan menambah bahan.
 - Teknik cor, yaitu membuat karya seni dengan membuat alat cetakan kemudian dituangkan adonan berupa semen, gips, dan sebagainya sehingga menghasilkan bentuk yang diinginkan.
 - Teknik cetak, yaitu membuat karya seni dengan cara membuat cetakan terlebih dahulu, misalnya, membuat karya patung kerajinan dengan bahan dasar tanah liat dan semen.
 - Teknik *assembling* (merakit), yaitu membuat sebuah komposisi/sambungan dari material seperti besi, logam, tembaga atau berbagai macam material seperti benda/objek, kertas, kayu, dan tekstil. Bisa dengan cara las listrik, menyambung dengan lem untuk membuat karya untuk mendapatkan bentuk tertentu. Misalnya, berkarya seni patung kontemporer dengan bahan dasar logam atau besi.
- d. Memilih bahan dan alat

Menentukan Bahan

- Bahan lunak

Bahan lunak adalah material yang empuk dan mudah dibentuk, misalnya tanah liat, lilin, sabun, plastisin, dan bahan yang mudah dibentuk lain.

- Bahan sedang

Artinya bahan itu tidak lunak dan tidak keras. Contohnya kayu sengon, kayu randu, dan kayu mahoni.

- Bahan keras

Bahan keras dapat berupa kayu atau batu-batuan. Contohnya kayu jati, kayu waru, kayu sonokeling, dan kayu ulin. Bahan keras batu, antara lain batu padas, batu granit, batu andesit, dan batu pualam (marmer).

- Bahan cor /cetak

Bahan yang digunakan untuk proses ini antara lain semen, pasir, gips, logam, timah perak, dan emas, juga beberapa bahan kimia seperti fiber atau resin.

- Bahan bahan lain yang ada di sekitar atau benda bekas lainnya, misalnya kardus, jerami, kertas, atau besi bekas.

Setelah memilih bahan yang digunakan, tentukan alat yang diperlukan antara lain:

- Butsir adalah alat bantu untuk membuat/membentuk patung terbuat dari kayu dan kawat.
- Meja putar adalah meja bulat yang bisa berputar, fungsinya untuk memudahkan pembentukan karya (keseimbangan).
- Pahat adalah alat untuk memahat, mengurangi, atau membentuk bahan batu atau kayu atau bahan keras lainnya.
- Sendok adukan berfungsi untuk mengambil adonan dan menempelkannya pada kerangka patung.
- Alat las karbit/listrik.

e. Tahapan berkarya patung

Dalam buku siswa sudah dijelaskan tahapan berkarya seni patung, sehingga peran guru adalah sebagai motivasi dan membimbing siswa dalam berkarya seni sesuai dengan konsep yang disusun. Kesulitan siswa dalam melalui proses berkarya seni, seperti menyusun konsep, membuat sketsa, serta menentukan bahan dan alat berkarya seni, diberikan contoh yang mendasar sehingga siswa tidak kesulitan dalam langkah awal berkarya seni patung.

- f. Menyajikan hasil karya dalam bentuk presentasi di depan kelas.

Presentasi ini dimaksudkan untuk melatih siswa belajar argumentasi dan menjabarkan pengalaman dalam berkarya seni, kesulitan yang dihadapi, serta ekspresi yang muncul dalam proses berkarya seni.

E. Evaluasi dan Penilaian

Siswa menjabarkan pengalaman dalam berkarya seni, kesulitan yang dihadapi, serta ekspresi yang muncul dalam proses berkarya seni.

Buku peserta didik menampilkan materi uji kompetensi. Guru bisa mengembangkan uji kompetensi dari buku peserta didik dengan unsur pengetahuan dan keterampilan, jenis soal dan bentuk soal menyesuaikan dengan situasi dan kondisi masing-masing.

Pengetahuan

1. Berikan penjelasan hal-hal berikut.
 - a. Tuliskan dua nama patung, yang ada di daerah kalian sendiri.
 - b. Sebutkan bahan dan alat dalam proses pembuatan patung tersebut.
 - c. Teknik apakah yang digunakan dalam pembuatan patung-patung tersebut?
2. Carilah gambar sebuah monumen dari koran atau majalah, lalu lengkapi keterangan berikut.
 - a. Seniman yang membuat patung tersebut.
 - b. Alat dan bahan dalam pembuatan patung tersebut.
 - c. Teknik yang digunakan dalam proses pembuatan karya seni patung tersebut.

Keterampilan

Buatlah sebuah patung *nonfiguratif* dengan ketentuan sebagai berikut.

- a. Buatlah konsep sebuah desain patung.
- b. Rencanakan bahan dan alat yang akan digunakan dalam pembuatan patung tersebut.
- c. Gambarlah desain (*detail*) patung, (lebar, tinggi, atau volumenya).
- d. Buatlah dengan bahan lunak atau bahan bekas, sehingga kalian mudah dalam prosesnya.
- e. Tentukan teknik dan langkah dalam proses pembuatannya.

Guru dapat mengembangkan indikator penilaian untuk setiap aspek yang akan diujikan. Indikator ini merupakan skoring terhadap apa yang dinilai dan dicapai oleh peserta didik.

Tabel bobot nilai dalam uji kompetensi pengetahuan.

No.	Indikator Kreativitas Peserta Didik	Bobot dalam Penilaian Jawaban Peserta Didik
1	Dapat menyatakan pendapat dengan jelas.	Skor 1 jika sampai 2 indikator muncul
2	Dapat menemukan ide baru yang belum dijelaskan.	Skor 2 jika 3 sampai 4 indikator muncul
3	Menyukai materi pembelajaran patung dan berusaha mempelajarinya.	Skor 3 jika 4 sampai 5 indikator muncul
4	Mencoba berulang-ulang untuk menemukan ide yang terbaik.	Skor 4 jika 6 sampai 7 indikator muncul

Tabel bobot nilai dalam proses uji keterampilan.

No.	Indikator Karya Peserta Didik	Bobot dalam Penilaian Jawaban Peserta Didik
1	Karya peserta didik kreatif mengolah ide bahan alat, teknik, dan media berkarya.	4 = A
2	Karya peserta didik meniru ide bahan alat, teknik, dan media berkarya yang sudah ada.	3 = B
3	Karya peserta tidak memenuhi penilaian teknik, alat bahan, serta media berkarya seni.	2 = C

Penilaian hasil praktik seni patung.

No	Aspek Penilaian	1	2	3	4	5
1	Ide dan gagasan					
2	Teknik					
3	Penggunaan dan bahan alat					
4	Estetika					
5	Finishing					
	Total nilai					

- Indikator jawaban peserta didik dan indikator karya peserta didik ini bisa dikembangkan sesuai kompleksitas setempat.
- Bobot nilai pengetahuan dan keterampilan sesuaikan dengan kompleksitas setempat.

F. Pengayaan

Kegiatan pengayaan adalah kegiatan bagi peserta didik kelompok cepat (nilai maksimal) agar potensinya berkembang optimal dengan memanfaatkan sisa waktu yang dimilikinya. Ada beberapa kegiatan yang dapat dirancang dan dilaksanakan oleh guru dalam kaitannya dengan pengayaan. Berikut ini adalah beberapa kegiatan pengayaan.

- a. Membentuk kelompok tutor.
- b. Mengembangkan latihan.

Kegiatan ini dapat dilakukan untuk pendalaman materi yang menuntut banyak latihan.

- c. Mengembangkan media dan sumber belajar.
- d. Membuat sebuah karya seni patung dengan bahan dan alat yang berbeda dari karya sebelumnya.

G. Remedial

Dalam pembelajaran materi seni lukis, peserta didik diberikan teori-teori seperti di dalam buku siswa juga diberikan tagihan-tagihan berupa praktik. Sehingga di akhir pelajaran, guru dapat mengadakan uji kompetensi berupa latihan soal ataupun berupa uji keterampilan. Untuk kompetensi pengetahuan, peserta didik yang tidak memenuhi nilai yang mengalami kesulitan dalam memahami materi, dapat diberikan remedial, tetapi untuk uji keterampilan peserta didik tidak diberikan remedial. Remedial untuk materi seni patung diberikan dengan cara:

- a. Menguraikankan kembali beberapa materi seni patung, sambil berinteraksi tanya jawab dengan peserta didik, sehingga guru mengetahui bagian subbab yang perlu dijelaskan kembali.
- b. Dari uraian materi yang sudah dijelaskan, apakah peserta didik yang remedial diberi materi yang sama atau materi yang berbeda.
- c. Setelah memberikan uraian materi, guru melakukan evaluasi kembali, masih adakah peserta didik yang masih diremedial kembali. Jika masih ada, ulangi langkah pertama kembali.

Memilih metode yang diterapkan dalam remedial pembelajaran ,antara lain:

- a. Memanfaatkan latihan khusus, latihan khusus ini diberikan terutama bagi peserta didik yang memiliki daya tangkap lemah atau di bawah rata-rata.
- b. Menekankan pada segi kekuatan yang dimiliki oleh peserta didik. Dalam kegiatan belajar, dalam proses belajar mengajar terkadang ditemukan peserta didik yang dengan mudah memahami materi pelajaran hanya melalui penjelasan guru secara lisan, ada yang mudah memahami jika disertakan gambar atau alat bantu belajar lainnya, ada pula yang baru dapat memahami materi pelajaran jika diberi kesempatan untuk menerapkan konsep secara langsung. Masing-masing kekuatan peserta didik dengan gaya belajarnya itu harus dimengerti dan dipahami oleh guru agar lebih memudahkan peserta didik dalam mengatasi kesulitan belajarnya.
- c. Memanfaatkan media belajar/alat peraga, dengan memahami berbagai kekuatan peserta didik dan gaya belajarnya, guru harus mengimbanginya dengan menggunakan dan memanfaatkan berbagai media belajar/alat peraga dalam membahas materi pelajaran.
- d. Memanfaatkan permainan sebagai sarana belajar. Perlu diingat untuk bermain sambil belajar. Dengan memanfaatkan permainan sebagai sarana belajar, akan sangat membantu memotivasi peserta didik yang selama ini kurang memiliki motivasi untuk belajar

Untuk materi praktik, peserta didik tidak diadakan remedial, hanya penekanan pada peserta didik untuk melaksanakan, menjalani proses pembelajaran, dan memaksimalkan kemampuan masing-masing peserta didik.

H. Interaksi Orang Tua

Untuk menunjang keberhasilan peserta didik dalam proses belajar, perlu kerja sama dan ada komunikasi antara orang tua peserta didik dan guru. Interaksi antara guru dengan orang tua tidak hanya untuk peserta didik yang bermasalah dengan sikap tingkah laku atau peserta didik yang perlu perhatian, tetapi termasuk peserta didik yang punya kecakapan khusus sehingga peserta didik yang punya keterampilan atau kecakapan khusus ini tersalurkan bakat dan hobinya. Interaksi dengan orang tua dapat dilakukan melalui komunikasi melalui telepon,

kunjungan ke rumah, dan surat menyurat, atau melalui media komunikasi sosial lainnya. Guru juga dapat melakukan interaksi melalui lembar kerja peserta didik yang harus ditanda-tangani oleh orang tua murid baik untuk aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Melalui interaksi ini, orang tua dapat mengetahui perkembangan mental, sosial, dan intelektual peserta didik.

Pembelajaran Menyanyikan Lagu Secara Solo/Tunggal

Bab III

A. Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD)

Kompetensi Inti (KI):

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahu tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
4. Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

Kompetensi Dasar (KD):

- 3.1 Memahami teknik pengembangan ornamentasi melodis dan ritmis lagu dalam bentuk vokal solo/tunggal.
- 4.1 Mengembangkan ornamentasi ritmis maupun melodis lagu dalam bentuk vokal solo/tunggal.

B. Tujuan Pembelajaran

Guru dapat menjelaskan kepada siswa tentang materi pembelajaran yang akan diberikan sesuai dengan Bab III, yaitu tentang cara menyanyikan lagu secara solo/tunggal. Sebelum memulai masuk ke materi pelajaran, ada baiknya guru menjelaskan tujuan pembelajaran sehingga siswa mengetahui kompetensi apa yang akan dicapai dan dikuasai. Berdasarkan alur pembelajaran yang telah dibuat, guru dapat menginformasikan kepada siswa bahan dan media yang dibutuhkan selama pembelajaran, sehingga pada saat jam pelajaran dapat dipersiapkan dengan baik dan benar. Tujuan pembelajaran pada bab ini adalah siswa diharapkan dapat:

1. Menentukan materi vokal yang dimilikinya.

Pada bagian ini, siswa dapat memahami materi vokal yang dimilikinya sesuai dengan acuan wilayah nada yang dimiliki dan karakter vokal yang dimiliki siswa, sehingga siswa dapat dengan mudah mengolah materi vokal yang dimiliki agar lebih baik lagi dengan belajar teknik bernyanyi yang baik.

2. Menjelaskan dan melaksanakan teknik vokal yang baik.

Siswa diharapkan dapat memahami teknik vokal yang baik yang seharusnya digunakan pada saat bernyanyi dan juga mengaplikasikan kemampuan teknik vokal tersebut dalam kegiatan bernyanyi.

3. Menyanyikan lagu sesuai pilihan sendiri dengan teknik vokal yang baik.

Siswa sudah mengetahui wilayah nada, sehingga dapat memilih lagu yang tepat sesuai pilihan sendiri dengan tetap memperhatikan penggunaan teknik vokal yang baik.

4. Menentukan penampilan yang baik dalam bernyanyi solo/tunggal.

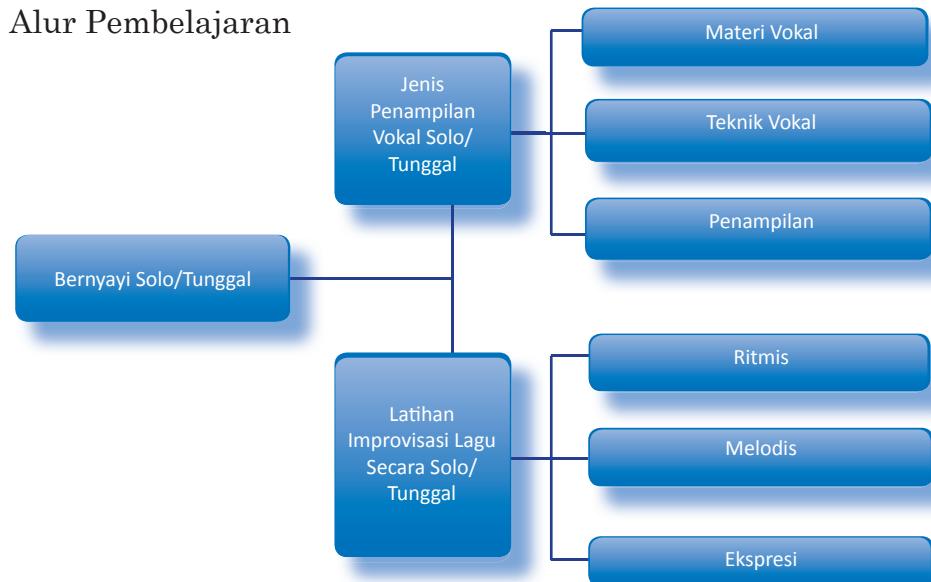
Siswa dapat menentukan sendiri penampilan yang meliputi faktor penunjang seperti kostum dan tata rias yang sesuai dengan makna lagu yang akan dinyanyikan.

5. Melatih dan menyanyikan lagu yang sudah disiapkan improvisasinya secara solo/tunggal.

Siswa dapat memberikan variasi nada yang dapat membuat lagu tersebut lebih terdengar indah di tempat yang tepat dan tidak monoton.

C. Peta Konsep

Pada pembelajaran bab ini, guru dapat mengacu pada peta konsep yang menguraikan tahapan proses pembelajaran yang akan dilaksanakan. Berikut ini peta konsep pembelajaran Menyanyikan Lagu secara Solo/Tunggal;



Setelah mempelajari Bab III, siswa diharapkan mampu:

1. Menentukan materi vokal yang dimilikinya.
2. Menjelaskan dan melaksanakan teknik vokal yang baik.
3. Menyanyikan lagu sesuai pilihan sendiri dengan teknik vokal yang baik.
4. Menentukan penampilan yang baik dalam bernyanyi solo/tunggal.
5. Melatih dan menyanyikan lagu yang sudah disiapkan improvisasinya secara solo/tunggal.

D. Proses Pembelajaran

Setelah menjelaskan tentang alur pembelajaran, guru melanjutkan dengan menjelaskan materi pembelajaran. Guru dapat memulai dengan menjelaskan jenis-jenis musik populer yang berkembang di Indonesia. Contoh lagu populer ini dapat dipermudah dengan menyebutkan lagu-lagu, artis atau penyanyi di Indonesia setelah tahun 1990. Guru juga menjelaskan tentang konsep menyanyikan lagu secara solo/tunggal yaitu bernyanyi dengan satu suara dilanjutkan dengan menjelaskan langkah-langkah dalam menyanyikan sebuah lagu yang makna lagunya sesuai dengan usia siswa SMP. Untuk dapat memperdalam pengetahuan siswa tentang jenis dan konsep lagu solo/tunggal ini, guru dapat melakukan pendekatan dengan observasi dan mengamati, yaitu:

- a) Siswa mendengarkan dan mengamati lagu-lagu yang terkenal dan berkembang di Indonesia melalui radio, CD, atau TV sehingga mendapatkan gambaran lagu populer yang sedang berkembang saat ini.
- b) Siswa setelah mendengarkan dan mengamati dapat melakukan eksplorasi dengan mencoba menyanyikan sebuah lagu sederhana sesuai dengan langkah-langkah yang dijelaskan oleh guru dan langsung membaca contoh lagu yang dituliskan dengan notasi balok.
- c) Siswa dapat menyanyikan lagu populer sederhana di depan kelas.

E. Evaluasi

Guru dapat melakukan evaluasi dengan mengembangkan jenis tes yang diberikan kepada siswa sesuai dengan materi pembelajaran yang telah dipelajari. Evaluasi dan penilaian pembelajaran dapat dilakukan dengan tes dan nontes. Tes dapat berupa uraian, isian, atau pilihan ganda. Tes juga dapat berupa lembar kerja, kuesioner, proyek, dan lainnya. Guru juga harus mengembangkan rubrik penilaian yang sesuai dengan materi pembelajaran yang telah diajarkan.

Guru dapat mengembangkan indikator penilaian untuk setiap aspek yang diujikan. Indikator ini merupakan patokan terhadap apa yang ingin dinilai dan dicapai oleh siswa. Berdasarkan uji kompetensi yang dikembangkan pada Bab III, guru dapat membuat rubrik seperti berikut ini:

a) Pengetahuan

- (1) Sebutkanlah 4 jenis musik yang termasuk ke dalam musik populer yang berkembang di Indonesia, dan apa yang menjadi ciri-ciri dari masing-masing jenisnya!
- (2) Apa yang dimaksud dengan lagu solo/tunggal dan sebutkan 3 contoh lagu populer solo/tunggal yang diketahui?
- (3) Bagaimana langkah-langkah yang dilakukan untuk menyanyikan lagu populer solo/tunggal?

b) Keterampilan

- (1) Nyanyikanlah sebuah lagu populer yang diawali dengan pemilihan lagu populer yang memiliki makna yang positif.
- (2) Nyanyikanlah sebuah lagu populer yang telah dipelajari cara menambah ornamentasi atau variasi melodi yang membuat lagu lebih variatif.

Keterampilan

No.	Indikator Penilaian	Nilai
1	Jika siswa dapat menyebutkan 4 jenis musik populer dan ciri-cirinya dengan tepat.	4
2	Jika siswa dapat menyebutkan 3 jenis musik populer dan ciri-cirinya dengan tepat.	3
3	Jika siswa dapat menyebutkan 2 jenis musik populer dan ciri-cirinya dengan tepat.	2
4	Jika siswa dapat menyebutkan 1 jenis musik populer dan ciri-cirinya dengan tepat.	1

No	Indikator Penilaian	Nilai
1	Jika siswa dapat menjelaskan lagu solo/tunggal dengan logis dan memberikan 3 contoh lagu populer solo/tunggal.	4
2	Jika siswa dapat menjelaskan lagu solo/tunggal dengan logis dan memberikan 2 contoh lagu populer solo/tunggal.	3
3	Jika siswa dapat menjelaskan lagu solo/tunggal dengan logis dan memberikan 1 contoh lagu populer solo/tunggal.	2
4	Jika siswa dapat menjelaskan pengertian lagu solo/tunggal saja tanpa memberikan contoh lagu solo/tunggal.	1

No	Indikator Penilaian	Nilai
1	Jika siswa dapat menjelaskan 5 langkah dalam menyanyikan lagu dengan logis.	4
2	Jika siswa dapat menjelaskan 4 langkah dalam menyanyikan lagu dengan logis.	3
3	Jika siswa dapat menjelaskan 3 langkah dalam menyanyikan lagu dengan logis.	2
4	Jika siswa dapat menjelaskan kurang dari 2 langkah dalam menyanyikan lagu dengan logis.	1

No	Indikator Penilaian	Nilai
1	Penguasaan lagu populer yang akan dinyanyikan.	1 s/d 4
2	Penggunaan teknik vokal yang baik dalam bernyanyi solo/tunggal.	1 s/d 4
3	Pembuatan improvisasi baik ritmis atau melodi.	1 s/d 4
4	Menyanyikan lagu dengan baik dan penuh percaya diri.	1 s/d 4

Keterampilan

Catatan: Guru dapat memberikan nilai pada rentang 1 s/d 4 dengan penjelasan:

- 4 Baik Sekali
- 3 Baik
- 2 Cukup Baik
- 1 Kurang Baik

F. Pengayaan

Tahap pembelajaran menyanyikan lagu secara solo/tunggal ini dapat dilengkapi dengan materi tambahan sebagai pengayaan agar siswa dapat lebih berkembang. Materi pengayaan dapat berupa pembedahan lagu-lagu populer, mulai dari menyeleksi lagu populer apa saja yang tepat dinyanyikan oleh siswa SMP, menguraikan makna lagu, sampai pada menyamakan persepsi dan cara memahami lagu tersebut.

G. Remedial

Siswa yang belum tuntas pada pembelajaran menyanyikan lagu secara solo/tunggal ini dapat diberikan remedial berupa apresiasi beberapa pertunjukan vokal secara solo/tunggal. Siswa diharapkan dapat melakukan penilaian berdasarkan pemahaman yang benar mengenai cara menyanyikan lagu secara solo/tunggal dengan baik. Setelah melakukan apresiasi pada beberapa penampilan menyanyi secara solo/tunggal siswa diminta untuk menuliskan hasil pengamatannya secara deskriptif dan lisan.

H. Interaksi dengan Orang Tua Peserta Didik

Guru diharapkan dapat melakukan interaksi dengan orang tua siswa agar orang tua dapat mengetahui perkembangan siswa dari hasil pembelajaran yang telah dilakukan secara mental, sosial, dan intelektual. Interaksi dapat dilakukan dengan berbagai cara antara lain melalui rapat evaluasi atau dengan membuat grup komunikasi dengan orang

tua siswa satu kelas. Interaksi juga bisa dilakukan melalui lembar kerja siswa yang ditandatangani oleh orang tua setelah dibaca dan dicermati sehingga orang tua betul-betul dapat selalu mengakses perkembangan putra putrinya.

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1	Saya berusaha mengetahui lagu yang termasuk ke dalam musik populer di Indonesia dan ciri-cirinya masing-masing dengan sungguh-sungguh.		
2	Saya berusaha mengklasifikasi lagu dan musisi yang saya dengarkan sesuai jenis musiknya dengan sungguh-sungguh.		
3	Saya berusaha memahami kriteria lagu solo/tunggal dengan sungguh-sungguh.		
4	Saya berusaha memahami tahapan dalam menyanyikan lagu dengan sungguh-sungguh.		
5.	Saya berusaha menuangkan ide dan perasaan saya dalam menentukan tema lagu yang akan saya gubah dengan sungguh-sungguh.		
6.	Saya berusaha berlatih menyanyikan lagu secara utuh dengan sungguh-sungguh.		

Pembelajaran Lagu Populer Dalam Sajian Vokal Grup

Bab IV

A. Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD)

Kompetensi Inti (KI):

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahu tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
4. Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang-teori.

Kompetensi Dasar (KD):

- 3.2 Memahami teknik penambahan ornamentasi ritmis maupun melodis lagu dalam bentuk kelompok vokal.
- 4.2 Mengembangkan ornamentasi ritmis maupun melodis lagu dalam bentuk kelompok vokal.

B. Tujuan Pembelajaran

Guru dapat menjelaskan kepada siswa tentang materi pembelajaran yang akan diberikan sesuai dengan Bab IV, yaitu tentang lagu populer dalam sajian vokal grup. Sebelum memulai masuk ke materi pelajaran, ada baiknya guru menjelaskan tujuan pembelajaran sehingga siswa mengetahui kompetensi apa yang akan dicapai dan dikuasai. Berdasarkan alur pembelajaran yang telah dibuat, guru dapat menginformasikan kepada siswa bahan dan media yang dibutuhkan selama pembelajaran sehingga pada kesempatannya nanti dapat dipersiapkan dengan baik dan benar. Tujuan pembelajaran pada bab ini diharapkan siswa dapat:

1. Menganalisis ciri-ciri vokal grup

Pada tahap ini, siswa dapat mengenal beberapa vokal grup baik yang berasal dari Indonesia atau pun mancanegara, mendengarkan dan melihat penampilan mereka melalui media elektronik, dan menganalisis ciri-ciri yang menjadi perbedaan setiap vokal grup tersebut.

2. Mendeskripsikan tahapan aransemen vokal berdasarkan pembagian peran.

Siswa dapat menjabarkan dengan pemahaman yang baik tahapan pembagian vokal sesuai dengan rencana aransemen yang akan dibuat pada vokal grup siswa tersebut.

3. Menentukan lagu populer yang akan digubah ke dalam sajian vokal grup.

Grup vokal yang telah dibentuk siswa menentukan lagu yang berdasarkan pemahamannya dapat digubah atau diaransemen dan dapat menghasilkan sajian vokal grup yang baik.

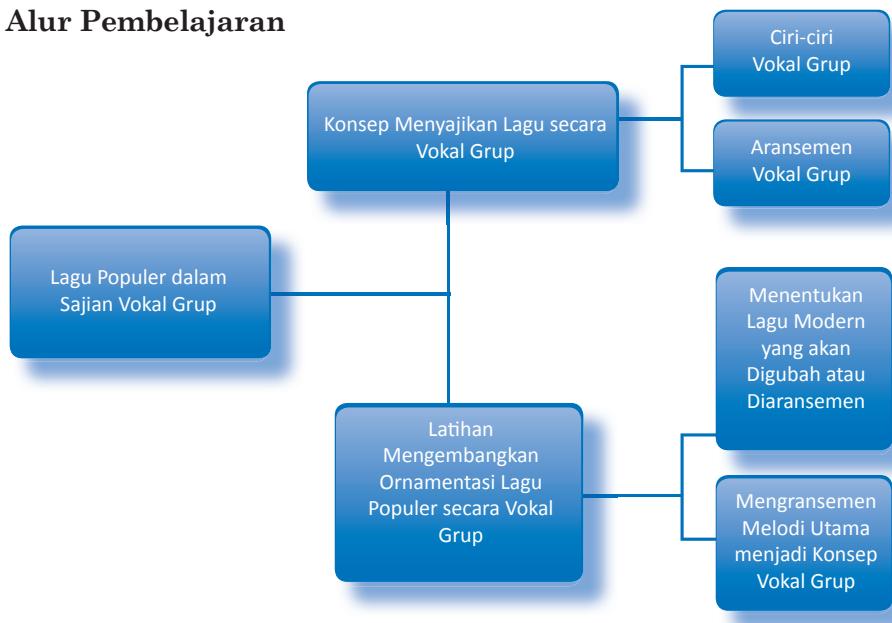
4. Melakukan aransemen atau mengembangkan ornamentasi lagu menjadi konsep vokal grup.

Siswa membuat aransemen sederhana sebuah lagu populer ke dalam sajian vokal grup dan memberikan variasi melodi agar sajian lagu terdengar lebih indah.

C. Peta Konsep

Pada pembelajaran bab ini, guru dapat mengacu pada peta konsep yang menguraikan tahapan proses pembelajaran yang akan dilaksanakan. Berikut ini peta konsep pembelajaran Lagu Populer dalam Sajian Vokal Grup.

Alur Pembelajaran



Setelah mempelajari Bab IV, siswa diharapkan mampu:

1. Menganalisis ciri-ciri vokal grup.
2. Mendeskripsikan tahapan aransemen vokal berdasarkan pembagian peran.
3. Menentukan lagu populer yang akan digubah ke dalam sajian vokal grup.
4. Melakukan aransemen atau mengembangkan ornamentasi lagu menjadi konsep vokal grup.

D. Proses Pembelajaran

Setelah menjelaskan mengenai alur pembelajaran dan tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran ini, guru menjelaskan kepada siswa konsep menyajikan lagu secara vokal grup. Memberikan pemahaman konsep menyanyikan lagu secara vokal grup ini, guru dapat memaparkan terlebih dahulu tentang hal-hal yang menjadi ciri-ciri sebuah vokal grup, yang kemudian dari ciri-ciri ini akan dapat terbayang hal-hal apa saja yang akan menjadi pertimbangan dalam mengaransir lagu solo menjadi sajian vokal grup. Pada proses pembelajaran ini, guru dapat mengikuti langkah-langkah pendekatan saintifik, yaitu:

- a) Siswa dapat mengamati ciri-ciri sebuah vokal grup melalui sajian vokal grup di media elektronik.
- b) Setelah melakukan pengamatan dan mengetahui ciri-ciri vokal grup itu apa saja, siswa dapat mulai mengidentifikasi lagu populer mana yang mudah untuk diaransemen atau diubah menjadi vokal grup. Dari ciri-ciri ini, siswa juga dapat merencanakan aransemen atau mengubah seperti apa yang akan dilakukan pada lagu populer yang terpilih tentunya sesuai kebutuhan.
- c) Siswa dapat mengomunikasikan hasil aransemen atau nyanyian lagu populer dalam bentuk vokal grup dengan konsep yang baik dan benar.

E. Evaluasi

Guru dapat mengembangkan indikator penilaian untuk setiap aspek yang diujikan. Indikator ini merupakan patokan terhadap apa yang ingin dinilai dan dicapai oleh siswa. Berdasarkan uji kompetensi yang dikembangkan pada Bab IV, guru dapat membuat rubrik seperti di bawah ini.

Pengetahuan

1. Apa saja yang menjadi ciri-ciri dari vokal grup?
2. Jelaskan tahapan mengaransir lagu populer ke dalam bentuk vokal grup!

Keterampilan

1. Buatlah kelompok untuk membuat vokal grup minimal 4 orang dan maksimal 8 orang, kemudian tentukan sebuah lagu populer yang akan dibawakan, aransemen lagu tersebut untuk menjadi sajian vokal grup.
3. Nyanyikanlah lagu yang sudah diaransemen menjadi sajian vokal grup di depan kelas secara berkelompok.

No	Indikator Penilaian	Nilai
1.	Jika siswa dapat menyebutkan 4 ciri-ciri vokal grup dengan penjelasan yang logis.	4
2.	Jika siswa dapat menyebutkan 3 ciri-ciri vokal grup dengan penjelasan yang logis.	3
3.	Jika siswa dapat menyebutkan 2 ciri-ciri vokal grup dengan penjelasan yang logis.	2
4.	Jika siswa dapat menyebutkan 1 ciri-ciri vokal grup dengan penjelasan yang logis.	1

No	Indikator Penilaian	Nilai
1	Jika siswa dapat menyebutkan 4 tahapan mengaransir lagu solo menjadi vokal grup dengan penjelasan yang logis.	4
2	Jika siswa dapat menyebutkan 3 tahapan mengaransir lagu solo menjadi vokal grup dengan penjelasan yang logis.	3
3	Jika siswa dapat menyebutkan 2 tahapan mengaransir lagu solo menjadi vokal grup dengan penjelasan yang logis.	2
4	Jika siswa dapat menyebutkan 1 tahapan mengaransir lagu solo menjadi vokal grup dengan penjelasan yang logis.	1

No	Indikator Penilaian	Nilai
1.	Aransemen lagu	1 s/d 4
2.	Harmonisasi suara	1 s/d 4
3.	Kerja sama	1 s/d 4
4.	Penampilan	1 s/d 4

Catatan: Guru dapat memberikan nilai pada rentang 1 s/d 4 dengan penjelasan:

- 4 Baik Sekali
- 3 Baik
- 2 Cukup Baik
- 1 Kurang Baik

F. Pengayaan

Pengayaan pembelajaran perlu diberikan kepada siswa, agar siswa dapat menambah pengetahuan dan memperluas sudut pandang mereka terhadap berkreasi dalam bermusik, khususnya mengubah lagu atau pun mengaransir lagu solo menjadi vokal grup. Selain itu, siswa juga dapat menampilkan keterampilan dalam bidang musik dengan lebih percaya diri karena didasari pemahaman dan landasan ilmu yang kuat. Selain guru, siswa juga dapat berperan aktif dalam mencari materi pengayaan yang dibutuhkan sesuai dengan kebutuhan materi yang sedang dipelajari.

1. *Teknik Vokal Dasar*

Teknik vokal dasar merupakan cara-cara yang dapat dilakukan oleh seseorang yang belajar bernyanyi agar memiliki pengetahuan cara memproduksi vokalnya dengan baik. Berikut ini teknik vokal dasar yang perlu diketahui:

a. Posisi Bernyanyi

Bernyanyi dalam posisi duduk/berdiri yang benar.

Posisi badan:

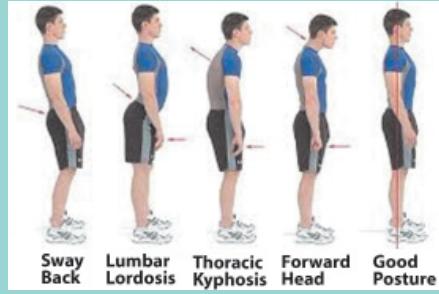
- 1.) Harus rileks dan nyaman, berat badan bertumpu seimbang pada kedua kaki.
- 2.) Tegak.
- 3.) Bahu tidak boleh ikut bergerak pada saat bernyanyi.
- 4.) Pernapasan menggunakan diafragma.

Posisi organ di kepala:

- 1.) Posisi dagu harus sejajar lurus ke depan, tidak menunduk atau menengadah ke atas.
- 2.) Bagian yang bergerak hanya rahang bawah.
- 3.) Bibir jangan dipaksa dibuka terlalu lebar.
- 4.) Lidah menempel di rongga mulut bagian bawah dan menyentuh gigi (lidah jangan melengkung).



Gambar 4.1 Posisi bernyanyi dengan duduk
Sumber. Pramugariblog.wordpress.com



Gambar 4.2 Posisi bernyanyi dengan berdiri
Sumber. www.byravilins.com

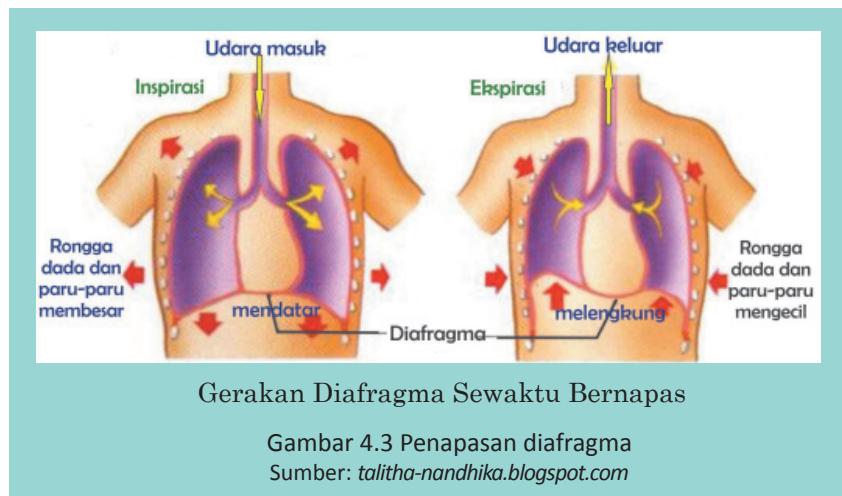
Hal-hal lain yang harus diperhatikan adalah:

- Jangan merasa malu dan gugup.
- Percaya diri.
- Fokus.

b. Pernafasan Diafragma

Diafragma adalah sekat rongga badan manusia yang letaknya di bawah dada dan di atas perut, diafragma dalam posisi rileks merupakan otot yang berbentuk menyerupai kubah yang letaknya memanjang pada bagian bawah tulang rusuk. Jika diisi dan dipenuhi udara, diafragma ini akan datar sehingga sangat memungkinkan tersedianya ruang tambahan untuk pengambilan udara lagi.

Diafragma juga melekat pada bagian bawah tulang rusuk manusia, maka ketika diafragma terisi udara, otot-otot intercostal (otot-otot di antara tulang-tulang rusuk) juga akan ikut mengembang.



Pernapasan diafragma ini sangat baik digunakan pada saat bernyanyi, karena merupakan bagian tubuh yang tidak berakibat buruk jika diisi udara sebanyak mungkin.

(a) Latihan Diafragma

- 1.) Pengambilan napas dengan menggunakan hidung dan mulut secara bersamaan, dibayangkan seperti sedang mencium harumnya bunga. Pada saat mengambil napas ini, rongga diafragma bergerak ke segala arah terutama ke samping dan ke belakang.
- 2.) Pada saat menghirup udara, posisi dada tetap dalam keadaan rata dan terasa bergerak melebar ke samping, bukan membusung atau bergerak ke atas.
- 3.) Pada saat menghirup napas, bahu sama sekali tidak bergerak naik ke depan atau pun ke belakang.
- 4.) Otot tulang belakang dan tulang belakang berfungsi untuk menahan agar rongga diafragma yang mengembang tersebut tidak cepat mengendur dalam menahan agar otot diafragma tetap kencang dan jangan sekali-kali menggunakan otot-otot bahu.
- 5.) Pangkal tulang belakang (daerah ekor) bergerak ke bawah sedalam-dalamnya dan tetap dipertahankan selama proses menahan udara.

- 6) Pada saat sedang bernyanyi, udara yang telah diambil tadi dikeluarkan kembali secara teratur dengan senantiasa mempertahankan kondisi rongga perut yang tetap kencang dan bukan tegang.
- 7.) 4 hal yang harus diperhatikan dalam melatih pernapasan adalah:
- Postur tubuh harus tetap terkoordinasi dengan baik.
 - Pengambilan napas yang benar tidaklah berbunyi.
 - Pada saat mengeluarkan udara posisi dada harus tetap dijaga.
 - Pada setiap pengambilan napas, tulang rusuk bagian bawah juga harus ikut mengembang karena desakan udara yang masuk ke dalam tubuh.

Beberapa latihan praktis untuk pernapasan:

- 1.) Sikap berdiri tegak.
- 2.) Salah satu tangan berada di pinggang, tangan lainnya memegang bagian diafragma.
- 3.) Dengan meniru bentuk mulut ikan, hirup udara pelan-pelan dengan menggunakan hidung dan mulut. Bayangkan seperti sedang mencoba mengenali aroma suatu parfum.
- 4.) Bayangkan bahwa diafragma kita ibarat balon yang mengembang karena diisi udara.
- 5.) Setelah diafragma terisi udara, kemudian tahan nafas beberapa saat dengan rileks, dapat sambil menggerakkan kepala ke kiri dan ke kanan secara perlahan.
- 6.) Keluarkan udara yang telah diambil tadi dengan:
 - Menggunakan konsonan “sh”.
 - Seperti menenangkan seorang bayi yang sedang menangis.
 - Menirukan bunyi lebah.
 - Seperti sedang meniup balon yang melayang di udara agar tidak terjatuh ke tanah.

Tujuan latihan ini adalah mempermudah mengolah pernapasan untuk bernyanyi. Pola pernapasan diafragma ini dianggap sebagai pola pernapasan yang paling efisien dan mencegah ketegangan di dada atas yang dapat menghambat produksi suara yang ringan dan mudah.

c. Register Vokal

Register vokal merupakan rangkaian *pitch* berturut-turut yang mempunyai kualitas nada yang sama dan diproduksi dengan menggunakan tindakan otot yang sama dari mekanisme vokal.

Jenis-jenis register:

(a) Suara dada

Untuk nada yang rendah (Resonansi yang digunakan bagian dada atas) wilayah nadanya C – B1.

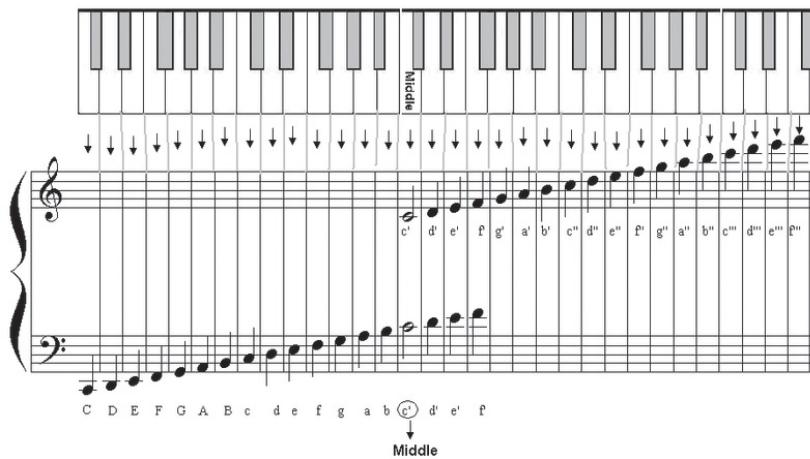
(b) Suara tengah

Untuk nada-nada sedang (Resonansi ada di wajah “*in the mask*”) wilayah nadanya C1 – D2.

(c) Suara kepala

Untuk nada-nada yang tinggi (suara berbelok ke belakang dan naik ke resonansi yang ada di kepala). Wilayah nadanya E2–A3.

Wilayah vokal dapat dilihat letaknya di bawah ini:



Sumber: musikalfian.blogspot.com

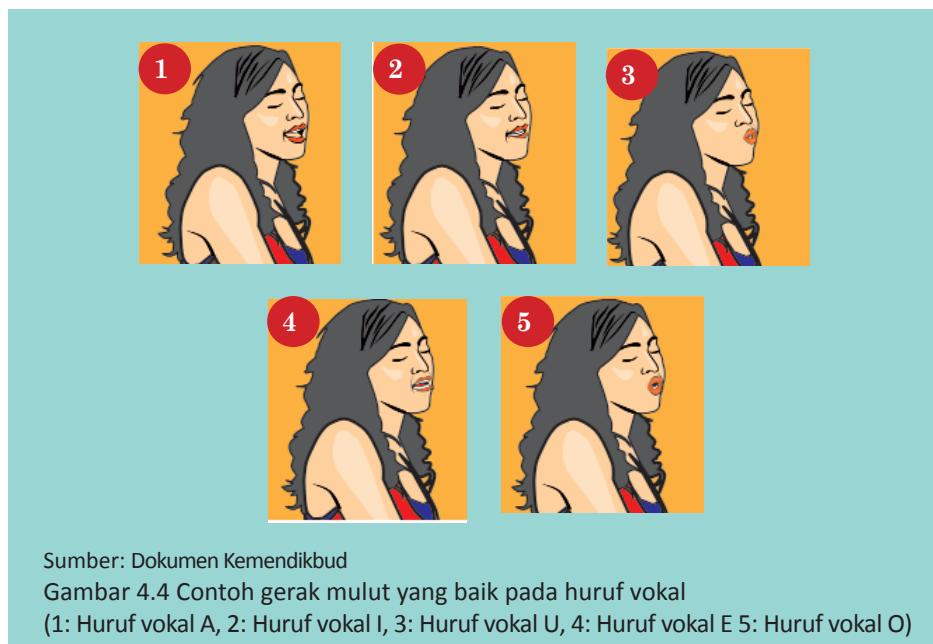
Gambar 4.4 Letak wilayah nada pada piano dan notasi balok

d. Artikulasi

Salah satu aspek yang sangat penting dalam banyanyi adalah melaftalkan suku kata dengan benar. Hal ini disebut dengan artikulasi, yang bergantung pada gabungan huruf hidup dan huruf mati yang membentuk suatu kata. Bagian terpenting dalam artikulasi adalah,

seorang vokalis harus mengucapkan kata-kata yang terdapat pada lirik lagu dengan natural, tidak dibuat-buat, dan tidak berlebihan. Pengucapan artikulasi yang baik dapat didukung dengan gerak rahang ke bawah yang akan menghasilkan suara yang bulat.

Gambar gerak mulut yang baik!



Sumber: Dokumen Kemendikbud

Gambar 4.4 Contoh gerak mulut yang baik pada huruf vokal

(1: Huruf vokal A, 2: Huruf vokal I, 3: Huruf vokal U, 4: Huruf vokal E 5: Huruf vokal O)

e. Intonasi

Intonasi adalah tinggi rendahnya nada yang harus dijangkau dengan tepat. Syarat-syarat terbentuknya intonasi yang baik adalah memiliki pendengaran yang baik, kontrol pernapasan, dan rasa musikal.

f. Pengkalimatatan

Pengkalimatatan adalah aturan pemenggalan kalimat yang baik dan benar sehingga mudah dimengerti dan sesuai dengan kaidah kalimat dan bahasa kalimat lagu.

g. Interpretasi dan Ekspresi

Interpretasi adalah bagaimana menggali untuk memahami sebuah karya yang belum pernah diketahui/dikenal sekaligus menampilkannya dengan penjiwaan yang maksimal sesuai dengan keinginan pencipta berdasarkan tema, masa serta kepribadian pencipta itu sendiri.

Ada dua hal yang harus dimengerti oleh seorang yang disebut penyanyi atau pelatih agar dapat menginterpretasi, yaitu:

(a) Kemampuan/pengetahuan nonmusik.

- 1.) Pengetahuan sejarah secara umum, karena setiap karya selalu diciptakan pada zamannya sesuai dengan perkembangan zaman. Pada era apa lagu tersebut diciptakan dan suasana yang harus muncul sesuai makna lagu.
- 2.) Pengetahuan sejarah musik, berhubungan erat dengan jenis musik yang digunakan pada zaman itu serta kehidupan musik penciptanya. Oleh karena karya tidak pernah berbeda jauh dari kondisi pencipta dan juga kondisi musik dan alat musiknya.
- 3.) Pengetahuan berbahasa yang baik, agar dengan terampil dapat menyusun kalimat lagu dengan kalimat bahasa menjadi satu kesatuan.

(b) Kemampuan/pengetahuan musik.

1. Mengenal alat musik dan sebaiknya dapat memainkannya walaupun dengan sangat sederhana.
2. Secara terampil telah menguasai tahapan-tahapan, seperti mengerjakan pernapasan yang baik, memproduksi suara, dan membaca notasi memainkan/menyanyikan irama, dll, sehingga menjadi seorang pembaca puisi terbaik melalui nyanyian.
3. Dapat bernyanyi dengan hati, yaitu harus tenggelam dan berada dalam suasana musik serta menjadi bagian dari musik.
4. Pengungkapan yang menyeluruh, artinya bernyanyi dengan seluruh pribadinya yang ditampilkan melalui gerakan dan ekspresi wajahnya.
5. Menguasai dan dapat menggunakan teknik-teknik bernyanyi/musik antara lain:
 - Memahami lambang dinamika, yaitu tanda-tanda seperti: pp, mp, p, mf, f, ff, dst.
 - Terampil menghidupkan tempo lagu, misalnya allegro, moderato, andante, serta perubahan yang terjadi saat lagu dinyanyikan, yaitu allargando, rittardando, accelerando, dan lain sebagainya tanpa mengganggu gestur secara keseluruhan.

- Terampil menyanyikan tanda seperti legatura (mengalun) dan staccato (agak dihentak).
 - Membidik nada dengan baik, meskipun interval nadanya begitu jauh dan begitu rumit untuk dibunyikan.
 - Jika harus menggunakan vibrasi harus dapat mengawasinya, agar tidak terkesan dibuat-buat dan dipaksakan, karena mengganggu pada keutuhan nada.
 - Mampu untuk memberi perbedaan volume vokal sesuai dengan karakter lagu yang ditampilkan saat itu, Karena setiap lagu memiliki nuansa dan makna yang tidak sama. Misalnya, nuansa tentang gembira, sedih, dan sakral.
 - Mampu mengelola register suara sendiri, yaitu pada saat produksi suara dada dan produksi suara tengah tidak mampu lagi menjangkau nada tinggi, dan harus menggunakan “falsetto” (suara kepala), maka perpindahan register tersebut harus berlangsung dengan indah dan manis.
- 6.) Pengetahuan menganalisis lagu berdasarkan strukturnya (pembuka, isi dan penutup) dan berdasarkan harmonisasi, karena lagu yang memiliki irama dan birama yang sama tidak selalu dinyanyikan dengan cara yang sama pula.
 - 7.) Jika harus terpaksa memberikan tanda-tanda hiasan/dinamika yang timbul dari aransemen lagu harus mampu memberi warna yang sesuai dengan tuntutan aransemen yang dimaksud. Dengan memahami hal-hal yang tadi, baik penyanyi atau penonton/pendengar akan menikmati bagaimana indahnya, agungnya, merdunya, manisnya, sebuah karya yang tadinya sangat sederhana jika dilihat dari penulisnya.

h. Teknik Penjiwaan

Teknik penjiwaan adalah cara untuk menguasai teknik-teknik bernyanyi, yaitu mengubah dinamika atau volume suara. Teknik penjiwaan yang biasa dilakukan adalah dinamika atau perubahan keras lembutnya suara sesuai dengan tanda-tanda atau perasaan. Tanda dinamik terletak dalam struktur kalimat musik yang pada umumnya terdiri dari dua bagian, yaitu bagian sebelum puncak yang disertai dengan crescendo dan bagian sesudah puncak yang disertai dengan decrescendo.

i. Penampilan

Penampilan dalam menyanyi sangat menentukan berhasil tidaknya seorang penyanyi dalam suatu pertunjukan. Oleh karena itu, sebagai vokalis harus benar-benar berusaha menampilkan dirinya sebaik mungkin, agar memberi kesan memesona sehingga dapat menarik penonton. Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam penampilan, misalnya rias wajah dan kostum. Merias diri atau wajah sangat diperlukan dalam suatu penampilan. Tujuannya adalah untuk memperindah atau mempercantik diri, tetapi tidak berlebihan, yang wajar saja. Penataan rambut juga perlu diperhatikan, disesuaikan dengan wajah. Untuk kostum atau busana harus memilih warna dan potongan yang serasi.

j. Teknik Vibrasi

Vibrasi merupakan suatu bentuk suara yang bergetar dan bergelombang dalam teknik oleh vokal. Fungsinya biar terdengar lebih merdu dan indah. Pada saat suara diberikan vibrasi suara akan terdengar bergetar dan bergelombang.

G. Remedial

Siswa yang belum tuntas pada pembelajaran lagu populer dalam sajian vokal grup ini dapat diberikan remedial berupa apresiasi beberapa pertunjukan vokal secara vokal grup. Siswa diharapkan dapat melakukan penilaian berdasarkan pemahaman yang benar mengenai cara mempersiapkan lagu diaransemen secara vokal grup dengan baik. Setelah melakukan apresiasi pada beberapa penampilan menyanyi secara vokal grup, siswa diminta untuk menuliskan hasil pengamatannya secara deskriptif dan lisan.

H. Interaksi dengan Orang Tua Peserta Didik

Guru diharapkan dapat melakukan interaksi dengan orang tua siswa agar orang tua dapat mengetahui perkembangan siswa dari hasil pembelajaran yang telah dilakukan secara mental, sosial, dan intelektual. Interaksi dapat dilakukan dengan berbagai cara, antara lain melalui telepon, kunjungan ke rumah atau juga dengan menggunakan media sosial yang sedang berkembang saat ini dengan membuat grup komunikasi dengan orang tua siswa satu kelas. Interaksi juga dapat

dilakukan melalui lembar kerja siswa yang ditandatangani oleh orang tua setelah dibaca dan dicermati sehingga orang tua betul-betul dapat selalu mengakses perkembangan putra putrinya.

Dalam mengaransir lagu populer secara vokal grup, saya dengan benar melakukan hal:	1	2	3	4	Skor
1. Menentukan bentuk lagu populer sehingga jelas bagian-bagiannya dengan teliti.					
2. Membuat intro lagu yang menarik dengan sungguh-sungguh.					
3. Menentukan pembagian suara sesuai dengan kemampuan wilayah nada dengan tepat dan tidak dipaksakan.					
4. Membuat improvisasi yang baik dan tidak berlebihan.					
5. Membuat ending lagu dengan kreativitas yang baik sehingga memiliki kesan yang indah.					
6. Mengerjakan aransemen lagu secara vokal grup dengan sungguh-sungguh dan percaya diri.					
7. Mengerjakan aransemen lagu secara vokal grup dengan memunculkan kreativitas yang tinggi sesuai dengan kemampuan saya.					
8. Menghargai hasil aransemen lagu secara vokal grup yang telah saya hasilkan.					

Keterangan: 4 = Sangat baik, 3 = Baik, 2 = Cukup, dan 1 = Kurang.

Aktivitas Mengomunikasikan

1. Kamu telah melakukan mengubah lagu populer dengan cara mengaransirnya untuk sajian secara vokal grup
2. Buatlah deskripsi tentang pengalaman kamu dalam mengaransir lagu populer ke dalam bentuk sajian secara vokal grup dalam sebuah tulisan.
3. Diskusikan hasil tulisan, sehingga temanmu dapat memberikan kritik yang membangun untuk gubahan karya selanjutnya yang lebih baik lagi.

Pembelajaran Tari Kreasi

Bab V

A. Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD)

Kompetensi Inti

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahu tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
4. Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

Kompetensi Dasar

- 2.1 Menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, kerja sama, santun, dan percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial, budaya, dan alam dalam berapresiasi dan berkreasi seni.
- 3.1 Memahami keunikan gerak tari kreasi berdasarkan unsur pendukung tari.
- 4.1 Memeragakan gerak tari kreasi berdasarkan unsur pendukung tari.

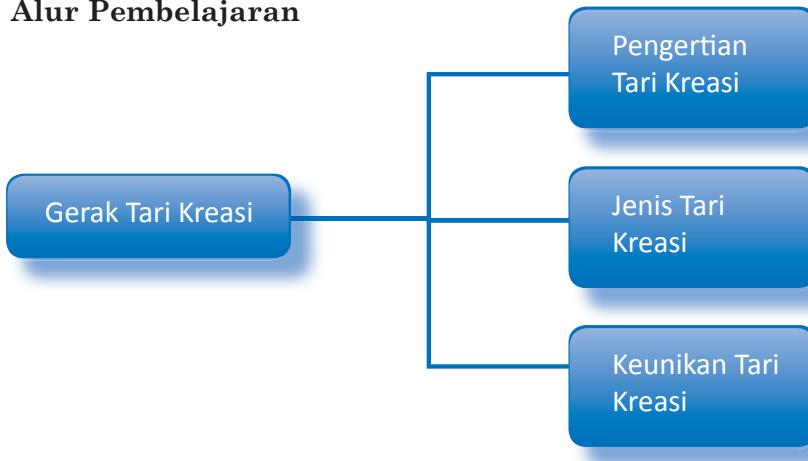
B. Tujuan Pembelajaran

2. Siswa dapat memahami pengertian tari kreasi.
5. Siswa dapat mengidentifikasi jenis tari kreasi.
6. Siswa dapat memahami keunikan gerak tari kreasi.
7. Siswa dapat mengidentifikasi ragam tari kreasi.
8. Siswa dapat mengidentifikasi jenis tari kreasi.
9. Siswa dapat mengomunikasikan gerak tari kreasi baik secara lisan dan/atau tertulis.

C. Peta Konsep

Guru dapat menjelaskan kepada peserta didik tentang materi pembelajaran yang akan diberikan sesuai dengan Bab V semester 1 tentang tari kreasi. Guru juga dapat menjelaskan tujuan pembelajaran sehingga peserta didik mengetahui kompetensi apa yang akan dicapai dan dikuasai. Guru berdasarkan alur pembelajaran dapat menginformasikan kepada peserta didik bahan dan media yang dibutuhkan sehingga dapat dipersiapkan secara baik dan benar.

Alur Pembelajaran



Kegiatan pembelajaran yang harus dilakukan oleh siswa adalah:

1. Mengamati berbagai gerak tari kreasi dengan mengamati gambar atau literatur dan sumber yang lainnya.
2. Menonton berbagai macam pertunjukan tari kreasi baik melalui video maupun melalui pertunjukan langsung yang ada di daerah siswa berada.
3. Mendiskusikan jenis-jenis tari kreasi dan fungsi dari tari kreasi.
4. Mendiskusikan nilai estetis yang terdapat pada tari kreasi yang sedang diamati.
5. Melakukan gerakan-gerakan yang diamati dan ditonton melalui video dan pertunjukan tersebut.
6. Melakukan latihan-latihan sesuai dengan gambar yang ada dalam bab tari kreasi pada buku siswa.

D. Proses Pembelajaran I

Guru mendorong siswa agar dapat menggali informasi yang berkaitan dengan tari kreasi yang berkembang di Indonesia atau di mancanegara. Guru dapat mengajak siswa untuk melakukan kegiatan berikut:

- a. Melakukan pengamatan dengan cara membaca dan menyimak dari kajian literatur/media audio visual tentang pengetahuan tari kreasi agar terbangun rasa ingin tahu.
- b. Mengamati gambar tari kreasi berdasarkan buku teks dan sumber bacaan/media audio visual dengan cermat dan teliti serta penuh rasa ingin tahu. Setelah itu guru dapat membuka diskusi dalam kelas agar siswa dapat saling belajar dari teman-teman sekelasnya. Melalui kegiatan ini, diharapkan siswa mendapatkan wawasan mengenai gerak tari kreasi.
- c. Mengidentifikasi keunikan dalam pertunjukan tari kreasi yang ditampilkan dalam beberapa contoh tersebut.
- d. Mengamati dengan teliti beberapa gambar pertunjukan tari yang dilakukan dalam kelompok negara yang berbeda.
- e. Mencari informasi atau data tentang tari dari daerah lain.
- f. Menganalisis keunikan bentuk tari yang terdapat dalam suatu daerah.
- g. Mengomunikasikan hasil analisisnya dalam diskusi.

Siswa menjawab pertanyaan berdasarkan dari hasil pengamatannya mengenai tari kreasi baik tradisional atau nontradisional yang ada di Indonesia dan negara- negara selain Indonesia, gerak tari kreasi, jenis tari gaya kreasi, keunikan gerak tari dan nilai estetis karya tari. Berikan kesempatan siswa untuk berdiskusi dengan teman sekelas tentang gambar-gambar tari kreasi yang diamati. Berikan juga kesempatan kepada mereka untuk bekerja sama dengan adil, misalnya saling memberikan informasi mengenai tari kreasi yang terdapat pada gambar. Setiap siswa atau kelompok siswa akan melakukan gerak tari kreasi yang terdapat pada gambar. Pada akhir pembelajaran, siswa atau kelompok siswa dapat menginformasikan dalam bentuk tulisan maupun lisan.

Peserta didik mengamati gambar yang disajikan pada buku peserta didik. Guru bisa menambah gambar lain. Model pembelajaran yang digunakan adalah pembelajaran kolaborasi:

1. Peserta didik diminta membentuk kelompok diskusi.
2. Berdasarkan gambar gerak tari kreasi yang ditampilkan oleh guru, peserta didik diminta mengamati dan mengidentifikasi keberagaman tari kreasi, gerak tari kreasi, jenis tari gaya kreasi, keunikan, dan nilai estetis karya tari kreasi.
3. Pada bagian ini, terdapat lembar kerja. Peserta didik diminta menuliskan hasil kegiatan identifikasi tari gaya kreasi pada lembar kerja.
4. Peserta didik diminta mempresentasikan hasil pengamatannya.
5. Kegiatan dirancang dalam bentuk diskusi untuk mengembangkan kemampuan komunikasi, kerja sama, toleransi, disiplin, dan tanggung jawab. Peserta didik diberi motivasi agar aktif dalam berdiskusi serta berusaha menjadi pendengar yang baik sebagai bentuk pengembangan perilaku sosial.
6. Peserta didik diminta mengungkapkan perasaannya saat bekerja berkelompok serta perasaannya terhadap keragaman tari kreasi.
7. Guru menjadi fasilitator. Guru mengondisikan peserta didik untuk melakukan diskusi dengan baik serta memotivasi peserta didik yang pasif dalam berdiskusi agar berani mengemukakan pendapat serta menerima pendapat orang lain.

Informasi untuk Guru

Pegertian Tari kreasi

Tari kreasi adalah tarian yang mengalami perkembangan dari pola-pola tarian nusantara yang telah ada. Tari kreasi bertolak dari tari tradisional. Susunan tari kreasi tidak terikat pola dan tidak memiliki aturan yang baku. Koreografi dan teknik gerak tari kreasi dapat menyesuaikan keadaan. Tari kreasi merupakan bentuk ekspresi diri yang memiliki aturan yang lebih bebas, namun tetap memiliki aturan. Perkembangan koreografi tari menyebabkan lahirnya ragam tari kreasi. Tari kreasi baru memiliki banyak variasi. Indonesia memiliki banyak tokoh seni tari yang mengembangkan tari kreasi nusantara. Tokoh tari kreasi Indonesia antara lain Bagong Kusudiarjo, Didik Nini Thowok, Retno Maruti, Sardono W. Kusumo, dan Eko Supriyanto.

Tari kreasi sering pula dikatakan kreasi *dance* atau dalam Bahasa Indonesia tari kreasi adalah satu bentuk tarian yang terbentuk dan berkembang sejak awal abad 20. Namun apabila dilihat dari latar belakang sejarah, tari kreasi dipelopori oleh penari-penari dari Amerika Serikat serta beberapa negara di Eropa Barat yang keluar dari batasan-batasan yang kaku seperti tari Balet Klasik. Gerakan tari kreasi dipelopori oleh seorang penari perempuan bernama Isadora Duncan. Ia benar-benar meninggalkan Balet yang penuh aturan yang mengikat dan ingin menggunakan tari sebagai media ekspresi pribadi dan menempatkan tari sebagai sebuah seni pertunjukan yang menarik.

Proses Pembelajaran II

Guru dapat memberikan gambaran tentang tari kreasi dan jenis tari gaya kreasi. Siswa diberikan kesempatan untuk menceritakan pengalamannya mengenai jenis tari gaya kreasi yang pernah ditonton, baik secara langsung maupun melalui audio visual. Paparan dapat diberikan sesuai yang ada pada buku siswa. Guru dapat menambahkan bahan paparan tentang tari kreasi dan jenis tari gaya kreasi serta keunikan yang terdapat pada karya tari kreasi.

Guru dapat mengajak siswa untuk melakukan kegiatan berikut:

- Melakukan pengamatan dengan cara membaca dan menyimak dari kajian literatur/media audiovisual tentang pengetahuan jenis tari kreasi agar terbangun rasa ingin tahu.

- b. Mengamati dengan teliti beberapa gambar pertunjukan tari yang dilakukan dalam kelompok masyarakat yang berbeda.
- c. Mencari informasi atau data tentang tari dari negara lain.
- d. Menganalisis keunikan bentuk tari yang terdapat dalam suatu negara.
- e. Mengomunikasikan hasil analisisnya dalam diskusi.

Informasi untuk Guru

Jenis tari kreasi berpola tradisi dan nontradisi.

a. Tari Gegot

Tari Gegot merupakan Tari Betawi yang diciptakan oleh Entong Sukirman dan Kartini Kisam pada tahun 1976. Tarian ini menggambarkan kehidupan para remaja putri Betawi yang sedang bersenda gurau dalam menjalankan masa remajanya canda dan tawa mewarnai kehidupannya. Ide garapan tarian ini berangkat dari karakter topeng, panji dan jingga dimana 2 karakter tersebut mewakili kehidupan keseharian manusia dari dua karakter tersebut sehingga dapat disimpulkan menjadi bentuk tari pergaulan dan gerak canda dapat diartikan sebagai kebersamaan. Iringan Tari Gegot adalah musik Topeng Betawi, yaitu: kendang, gong dan kempul, kenong tiga, kenceng, kecrek dan rebab.

b. Tari Ronggeng Blantek

Tari Ronggeng Blantek diciptakan pada tahun 1985 oleh Wiwiek Widystuti. Tari Ronggeng Blantek merupakan tari kreasi baru yang diangkat dari teater Betawi yaitu Topeng Blantek, di mana dalam memulai sebuah pertunjukan topeng biasanya sebagai pembuka diawali dengan sebuah pertunjukan tari yang disebut Ronggeng Blantek. Dalam perkembangannya, tarian ini menjadi tarian lepas dan banyak diminati oleh masyarakat sebagai tari bentuk dan pertunjukan pada acara dalam penyambutan tamu.

Ide atau dasar penciptaan tari Ronggeng Blantek terinspirasi, termotivasi oleh parade tari daerah yang harus memiliki standar pengembangan kearifan kesenian tradisional. Teater blantek yang terkandung di dalamnya adalah kolaborasi antara grup blantek rasa barkah dan koreografer yang menjadi bagian dari teater lakon.

c. Tari Loliyana

Tari Loliyana adalah tari kreasi yang berasal dari Maluku. Pertunjukan Tari Loliyana berdasarkan pada tradisi dan kebudayaan masyarakat Kepulauan Teon Nila Serua. Tari Loliyana berasal dari Upacara Panen Lola sehingga disebut tari Panen Lola. Tari Loliyana berasal dari kata *lola*, yaitu pekerjaan mengumpulkan hasil laut. Proses panen *lola* diawali dengan pesta rakyat mengelilingi api unggun dari malam hingga subuh, dilanjutkan dengan syukuran dan doa kepada Yang Maha Kuasa demi keberhasilan panen yang akan dilaksanakan. Coba kamu saksikan pertunjukan tari kreasi nusantara. Beri komentar mengenai tarian tersebut dan bahaslah bersama teman-teman dalam kelasmu.

d. Tari Saman

Tari Saman adalah sebuah tarian suku Gayo yang biasa ditampilkan untuk merayakan peristiwa-peristiwa penting dalam adatnya. Syair dalam tarian saman menggunakan bahasa Gayo. Selain itu, biasanya tarian ini juga ditampilkan untuk merayakan kelahiran Nabi Muhammad SAW.

Dalam beberapa literatur menyebutkan Tari Saman di Aceh didirikan dan dikembangkan Syekh Saman, seorang ulama yang berasal dari Gayo, Aceh Tenggara. Tari saman ditetapkan UNESCO sebagai daftar representatif budaya warisan manusia dalam sidang ke 6 komite antarpemerintah untuk perlindungan warisan budaya UNESCO di Bali, 24 November 2011.

e. Tari Cokek Onde-Onde

Tari Cokek Onde-Onde yang diciptakan oleh Joko S.S merupakan tarian pergaulan yang menceritakan tentang kehidupan penari Cokek, karena perkembangannya Tari Cokek dipentaskan oleh sepasang mudamudi dengan rasa riang, suka canda dan gembira. Penari-penari tersebut selain menari juga sambil bernyanyi. Tari Cokek ini dibawakan secara berpasangan yaitu ada penari wanita dan penari laki-laki.



Gambar 1.1 Tari Colek Onde-Onde dari Betawi ditarikan dengan berpasangan
Sumber: Kemendikbud

Tarian Cokek Onde-Onde menampilkan gerakan-gerakan lucu dan lincah terutama pada penari wanitanya, yaitu gerak jongkok loncat Nguknguk, gerak saling memegang tangan, memegang bahu, menunjuk dari, Selancar, Rapat Nindak, Selut, Blongter dan melakukan gerak pencak silat Selat yang merupakan bagian dari Pencak Silat Beksi, Pencak silat ini hanya bersifat pengembangan. Gerak-gerak dalam tari Cokek Onde-Onde dilakukan sambil goyang pinggul, saling membelakangi dan saling berhadapan dengan pasangannya. Motif-motif gerak Tari Cokek ditata dalam suatu susunan gerak secara berkesinambungan melalui aspek ruang, waktu, dan tenaga.

Tari Cokek Onde-Onde memiliki teknik gerak yang tidak terlalu rumit yang setiap melakukan satu motif gerak pasti selalu dibarengi dengan gerak goyang, dalam melakukan gerak Cokek Onde-onde harus lincah dan dinamis, sehingga penari wanita dan laki-laki terlihat serasi.

Guru setelah menjelaskan alur pembelajaran dan tujuan yang hendak dicapai, maka langkah selanjutnya adalah membimbing peserta didik untuk bisa menguasai materi pembelajaran. Guru dapat membimbing peserta didik untuk melakukan aktivitas pembelajaran III. Pada proses pembelajaran ini guru dapat mengikuti langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan pendekatan saintifik, yaitu;

Proses Pembelajaran III

1. Peserta didik dapat melakukan pengamatan tentang fungsi tari melalui membaca buku atau literatur, atau melihat video karya tari. Pada kegiatan ini, guru dapat memberi motivasi sehingga timbul rasa keingintahuan tentang fungsi karya tari.
2. Peserta didik melakukan pengamatan dan diskusi bersama
3. Mengidentifikasi fungsi dalam pertunjukan tari kreasi yang ditampilkan dalam beberapa contoh tersebut.
4. Peserta didik dapat mengomunikasi fungsi tari dengan cara lisan dan tulisan.

Informasi untuk Guru

Fungsi dari tari kreasi yaitu sebagai berikut:

1. Sarana Hiburan

Tari digunakan sebagai sarana untuk mencapai kepuasan artistik tertentu. Tari dalam kelompok ini bisa berupa tari pergaulan

(sebagai sarana hiburan bagi para petani dan penontonnya), maupun bentuk tari yang khusus ditampilkan sebagai seni pertunjukan yang dinikmati oleh para penontonnya.

2. Sarana Pertunjukan

Tari pertunjukan, tari yang disajikan kepada penonton dengan garapan yang bervariasi. Memiliki ciri sebagai berikut:

- Penggarapannya.
- Memerlukan kreativitas & imajinasi.
- Pementasannya di tempat tertentu.
- Mengandung ide yang mengarah pada pementasan yang bersifat profesional.

Guru setelah menjelaskan alur pembelajaran dan tujuan yang hendak dicapai, maka langkah selanjutnya adalah membimbing peserta didik untuk bisa menguasai materi pembelajaran. Guru dapat membimbing peserta didik untuk melakukan aktivitas pembelajaran IV. Pada proses pembelajaran ini, guru dapat mengikuti langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan pendekatan saintifik, yaitu;

Proses Pembelajaran IV

1. Peserta didik dapat melakukan pengamatan tentang nilai estetis karya tari melalui membaca buku atau literatur, atau melihat video karya tari. Pada kegiatan ini, guru dapat memberi motivasi sehingga timbul rasa keingintahuan tentang nilai estetis karya tari.
2. Peserta didik setelah melakukan pengamatan dan diskusi bersama.
3. Peserta didik dapat mengomunikasi nilai estetis karya tari dengan cara lisan dan tulisan.

Informasi untuk guru

1. Estetika tari

Estetika dalam tari kreasi dilihat secara teoritis dan dikutip dari pendapat Sal Murgianto bahan menilai kualitas estetik tari, dapat ditinjau melalui pakar filsafat, yaitu Monroe Beardsley dan Nelson Goodman (1950-an). Kedua pakar berpendapat bahwa baik tidaknya sebuah karya seni dapat diukur dari seberapa jam karya tersebut menimbulkan pengalaman estetik. Pendapat dari kedua pakar filsafat tersebut dijelaskan bahwa menurut Goodman, karya seni adalah

simbol dan pada dasarnya bersifat kognitif, artinya harus dihayati secara kognitif atau merujuk kepada benda atau pengalaman di luar karya seni. Sedangkan Beardsley berpendapat bahwa pengalaman estetik memiliki ciri tanpa pamrih artinya suatu pengalaman estetik mempunyai sifat terpisah, yaitu tidak terkait dengan tujuan atau tindakan praktis

Sebuah tarian dapat dinilai berdasarkan pementasannya. Penilaian berdasarkan teknik dan kekompakan gerak para penari, kemampuan penari menginterpretasikan peran yang dibawakan: kecermatan gerak, irama, dinamika dan ekspresinya dalam mewujudkan ciri, kualitas dan makna tarian yang dibawakan. Secara koreografis, sebuah tarian dapat dinilai dari sesuai tidaknya pilihan komponen, struktur tarian, serta keefektifan menampilkan karakter menampilkan karakter, kualitas, dan makna yang hendak diungkapkan oleh karya seni tersebut.

Guru dapat mengembangkan evaluasi pembelajaran sesuai dengan topik dan pokok bahasan. Evaluasi pembelajaran yang dikembangkan dapat berupa tes dan nontes. Tes dapat berupa uraian, isian, atau pilihan ganda. Nontes dapat berupa lembar kerja, kuesioner, proyek, dan sejenisnya. Guru juga harus mengembangkan rubrik penilaian sesuai dengan materi yang diajarkan.

E. Evaluasi dan Penilaian Pembelajaran

1. Evaluasi

Contoh Rubrik Evaluasi

A. Sikap

1. Kerja sama

B. Tes Tulis Uraian

Pengetahuan

1. Jelaskan yang dimaksud dengan tari modern dan tari kontempoer!
2. Sebutkan dua contoh tari modern dan satu contoh tari kontemporer dilihat dari aspek gerak, kostum, tata rias, irungan musik dan properti!
3. Sebutkan dan jelaskan fungsi dari tari modern!

Proyek

1. Bentuklah kelompok beranggotakan 4–5 orang.
2. Rancang karya seni tari modern / kontemporer.
3. Buatlah proposal yang berisi hal-hal sebagai berikut:
 - Judul tarian
 - Negara asal
 - Jenis tari
 - Jumlah penari
 - Kesan tentang tarian tersebut dan
 - Keunikan tari, meliputi: gerak, kostum, musik, properti dan sebagainya

Praktik

Buatlah bentuk tari kreatif hasil pengembangan gerak pribadimu dengan menggunakan properti, misalnya payung, sapu, dan kursi. Kembangkan dengan berbagai level, arah hadap, dan variasi hitungan.

1. Jelaskan yang dimaksud dengan tari kreasi dan tari kontemporer?

Rubrik/pedoman penskoran soal tes uji tulis uraian

No.	Indikator	Penilaian Kerjasama
1.	Terlibat aktif dalam bekerja kelompok.	Skor 1 jika atau tidak ada indikator yang konsisten ditunjukkan peserta didik.
2.	Kesediaan melakukan tugas sesuai kesepakatan.	Skor 2 jika 2 indikator konsisten ditunjukkan peserta didik.
3.	Bersedia membantu orang lain dalam satu kelompok yang mengalami kesulitan.	Skor 3 jika 3 indikator konsisten ditunjukkan peserta didik.
4.	Rela berkorban untuk teman lain.	Skor 4 jika 4 indikator konsisten ditunjukkan peserta didik.

2. Kreativitas

No.	Indikator	Penilaian Kreatif
1.	Dapat menyatakan pendapat dengan jelas (<i>ideational fluency</i>).	Skor 1 jika 1 sampai 2 indikator muncul.
2.	Dapat menemukan ide baru yang belum dijelaskan guru (<i>originally</i>).	Skor 2 jika 3 sampai 4 indikator muncul.
3.	Senang terhadap materi pelajaran dan berusaha mempelajarinya (<i>enjoyment</i>).	Skor 3 jika 4 sampai 5 indikator muncul.
4.	Mencoba berulang-ulang untuk menemukan ide yang terbaik (<i>cyclical procedur</i>).	Skor 4 jika 6 sampai 7 indikator muncul.

Skor 1 bila jawaban tentang tari kreasi dan kontemporer sesuai artinya saja.

Skor 2 bila jawaban tentang tari kreasi dan kontemporer dengan tepat dan tidak disertai dengan penjelasannya.

Skor 3 bila jawaban tentang tari kreasi dan kontemporer dengan tepat beserta penjelasannya sebagai metode gerak tari kreasi dan tidak disertai penggunaan tari kreasi pada bidang yang lain.

Skor 4 bila jawaban tentang tari kreasi dan kontemporer dengan tepat beserta penjelasannya sebagai metode gerak tari kreasi dan disertai dengan penggunaan tari kreasi pada bidang psikologi dan pendidikan atau bidang yang lain.

Instrumen Penilaian Proyek

Mata Pelajaran :

Nama Proyek :

Alokasi Waktu : 2 x 45 menit

Nama :

NIS :

Kelas :

No	Aspek	Skor (1-5)				
		1	2	3	4	5
1.	Perencanaan: a. Latar Belakang b. Rumusan Masalah c. Tujuan penulisan					
2.	Pelaksanaan: a. Ketepatan pemilihan gerak b. Orisinalitas laporan c. Mendeskripsikan gerak dasar tari berdasarkan teknik, konsep dan prosedur d. Mendeskripsikan tentang bahan dan alat, serta media dan teknik dalam pertunjukan tari e. Struktur/ logika penulisan disusun dengan jelas sesuai metode yang dipakai f. Bahasa yang digunakan sesuai EYD dan komunikatif g. Daftar pustaka yang dapat dipertanggungjawabkan (ilmiah)					
3.	Laporan Proyek a. Kesimpulan sesuai dengan rumusan masalah b. Saran relevan dengan kajian dan berisi pesan untuk peningkatan kecintaan terhadap hasil karya seni tari Indonesia					

Format Penilaian Praktik

Mata Pelajaran :

Nama Proyek :

Alokasi Waktu :

Nama :

Kelas :

No	Aspek	Skor (1-5)				
		1	2	3	4	5
1.	Teknik					
2.	Konsep					
3.	Prosedur					
4.	Penggunaan bahan dan alat					
5.	Pola lantai					
6.	Nilai estetis					
	Total Skor					

F. Remedial

Kemampuan para siswa tentu saja berbeda satu sama lain. Bagi siswa-siswa yang kurang dapat menguasai konsep ini, guru dapat mengulang kembali materi yang telah diajarkan. Pengulangan materi disertai dengan pendekatan-pendekatan yang lebih memperhatikan hambatan yang dialami siswa atau kelompok siswa dalam memahami materi pembelajaran. Misalnya, membimbing pemahaman siswa atau kelompok siswa dengan memberi lebih banyak contoh dari yang paling sederhana sampai yang agak sulit. Contoh-contoh yang diberikan dapat berupa gambar maupun audio visual. Pendekatan lain yang dapat dilakukan guru dalam tahap remedial ini adalah dengan lebih banyak memberi perhatian kepada siswa atau kelompok siswa tersebut yang dilakukan secara lebih menyenangkan atau nonformal. Pendekatan yang menyenangkan atau nonformal ini dapat dilakukan guru dengan tujuan agar siswa atau kelompok siswa tersebut dapat lebih termotivasi untuk mencari informasi yang mereka butuhkan, bertanya, dan mengemukakan pendapat, sehingga mereka dapat membentuk suatu definisi tari kreasi dan jenis tari berdasarkan kumpulan data yang mereka peroleh. Tahap

remedial diakhiri dengan penilaian untuk mengukur kembali tingkat pemahaman siswa atau kelompok siswa tersebut terhadap submateri pembelajaran.

G. Pengayaan Pembelajaran

Pengayaan dapat diberikan kepada peserta didik. Pengayaan materi diberikan secara horizontal yaitu lebih memperdalam dan memperluas pengetahuan serta keterampilan. Guru dapat mencari materi pengayaan dari media dan sumber belajar lain. Guru juga dapat meminta peserta didik untuk mencari materi pengayaan sesuai dengan topik dan materi yang dipelajari.

Pembelajaran Unsur

Bab VI

Pendukung Tari Kreasi

A. Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD)

Kompetensi Inti

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahu tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata
4. Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori

Kompetensi Dasar

- 2.1 Menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli, kerja sama, santun, dan percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial, budaya, dan alam dalam berapresiasi dan berkreasi seni
- 3.2 Memahami tari kreasi dengan menggunakan unsur pendukung tari sesuai iringan
- 4.2 Memeragakan tari kreasi dengan menggunakan unsur pendukung tari sesuai iringan

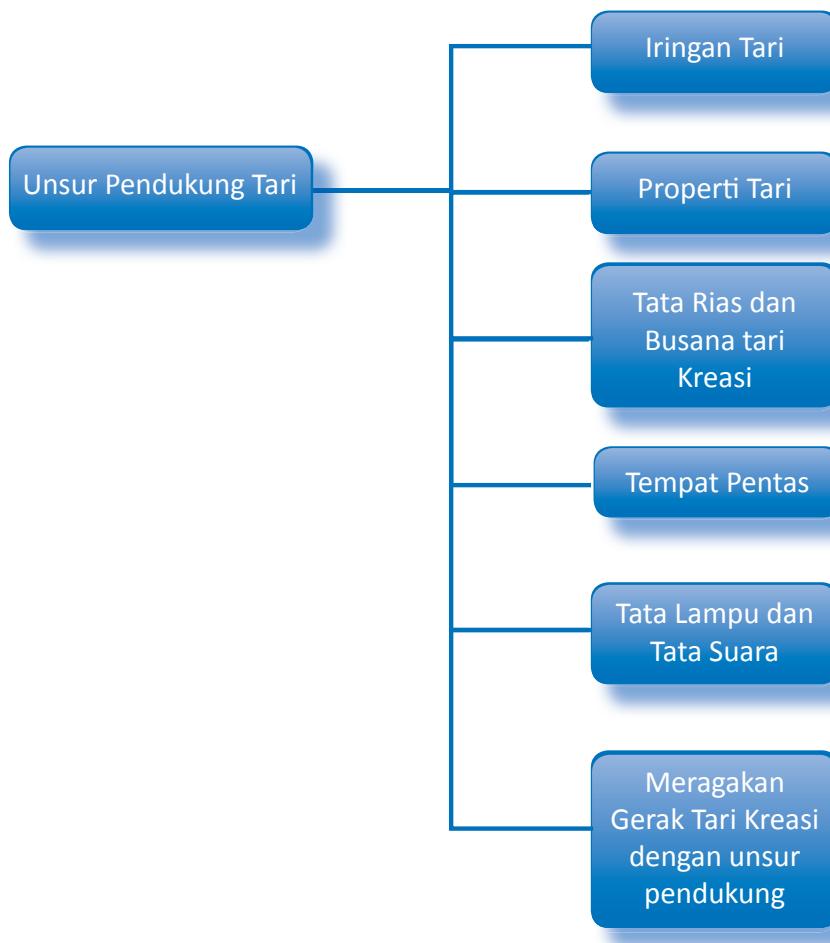
B. Tujuan Pembelajaran

1. Mengidentifikasi unsur pendukung tari kreasi
2. Memahami konsep iringan tari kreasi
3. Mengidentifikasi jenis iringan tari kreasi
4. Memahami fungsi iringan tari kreasi
5. Menjelaskan unsur pendukung properti tari
6. Mengidentifikasi jenis properti tari
7. Menjelaskan unsur pendukung tata rias dan busana tari kreasi
8. Mengidentifikasi jenis tata rias dan busana tari kreasi
9. Menjelaskan unsur pendukung tata pentas tari kreasi
10. Mengidentifikasi jenis tata pentas tari kreasi
11. Menjelaskan unsur pendukung tata lampu dan tata suara
12. Mengidentifikasi jenis tata lampu dan tata suara
13. Mengkomunikasikan unsur pendukung karya seni tari kreasi baik secara lisan maupun tulisan
14. Meragakan gerak tari kreasi dengan unsur pendukung tari

C. Peta Konsep

Guru dapat menjelaskan kepada peserta didik tentang materi pembelajaran yang akan diberikan sesuai dengan bab 6 semester 1 tentang unsur pendukung tari kreasi. Guru juga dapat menjelaskan tujuan pembelajaran sehingga peserta didik mengetahui kompetensi apa yang akan dicapai dan dikuasai. Guru berdasarkan alur pembelajaran dapat menginformasikan kepada peserta didik bahan dan media yang dibutuhkan sehingga dapat dipersiapkan secara baik dan benar.

Alur Pembelajaran



Kegiatan pembelajaran yang harus dilakukan oleh siswa adalah:

1. Mengamati berbagai unsur pendukung tari kreasi dengan mengamati gambar atau literatur dan sumber yang lainnya.
2. Menonton berbagai macam pertunjukan tari kreasi baik melalui video maupun melalui pertunjukan langsung yang ada di daerah siswa berada.
3. Mendiskusikan unsur pendukung tari kreasi.
4. Melakukan gerakan-gerak yang diamati dan ditonton melalui video dan pertunjukan tersebut dengan menggunakan unsur pendukung tari.
5. Menampilkan karya seni tari kreasi sesuai dengan unsur pendukung tari.

D. Proses Pembelajaran I

Guru mendorong siswa agar dapat menggali informasi yang berkaitan dengan unsur pendukung tari. Guru dapat mengajak siswa untuk melakukan kegiatan berikut:

- (a) Melakukan pengamatan dengan cara membaca dan menyimak dari kajian literatur/media tentang pengetahuan unsur pendukung tari kreasi, yaitu irungan tari, properti tari, tata rias dan busana tari kreasi, tempat pentas, tata lampu dan tata suara, agar terbangun rasa ingin tahu.
- (b) Mengamati gambar tari gaya kreasi dengan menggunakan unsur pendukung tari berdasarkan buku teks dan sumber bacaan/media dengan cermat dan teliti serta penuh rasa ingin tahu. Setelah itu guru dapat membuka diskusi dalam kelas agar siswa dapat saling belajar dari teman-teman sekelasnya. Melalui kegiatan ini diharapkan siswa mendapatkan wawasan mengenai unsur pendukung tari kreasi.

Siswa menjawab pertanyaan berdasarkan dari hasil pengamatannya mengenai unsur pendukung tari kreasi yang ada di daerah-daerah lain dan negara-negara selain Indonesia, irungan tari kreasi tari, properti tari, tata rias dan busana tari kreasi, tempat pentas, tata lampu dan tata suara. Berikan kesempatan siswa untuk berdiskusi dengan teman sekelas tentang gambar-gambar unsur pendukung tari kreasi yang diamati. Berikan juga kesempatan kepada mereka untuk bekerja sama dengan adil, misalnya saling memberikan informasi mengenai unsur pendukung tari kreasi yang terdapat pada gambar. Setiap siswa atau kelompok siswa akan melakukan gerak tari kreasi dengan menggunakan unsur pendukung tari yang terdapat pada gambar. Pada akhir pembelajaran siswa atau kelompok siswa dapat menginformasikan dalam bentuk tulisan maupun lisan.

Guru dapat membimbing peserta didik untuk melakukan aktivitas pembelajaran bentuk penyajian teater kreasi. Pada proses pembelajaran ini guru dapat mengikuti langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan pendekatan saintifik, yaitu;

1. Peserta didik diminta membentuk kelompok diskusi
2. Berdasarkan gambar gerak tari kreasi yang di tampilkan oleh guru, peserta didik diminta mengamati dan mengidentifikasi jenis unsur pendukung tari gaya kreasi dan fungsi unsur pendukung tari.

3. Pada bagian ini terdapat lembar kerja. Peserta didik diminta menuliskan hasil kegiatan identifikasi unsur pendukung tari gaya kreasi pada lembar kerja.
4. Peserta didik diminta mempresentasikan hasil pengamatannya.
5. Kegiatan dirancang dalam bentuk diskusi untuk mengembangkan kemampuan komunikasi, kerja sama, toleransi, disiplin, dan tanggung jawab. Peserta didik diberi motivasi agar aktif dalam berdiskusi serta berusaha menjadi pendengar yang baik sebagai bentuk pengembangan perilaku sosial.
6. Peserta didik diminta mengungkapkan perasaannya saat bekerja berkelompok serta perasaannya terhadap keragaman unsur pendukung tari gaya kreasi.
7. Guru menjadi fasilitator. Guru mengondisikan peserta didik untuk melakukan diskusi dengan baik serta memotivasi peserta didik yang pasif dalam berdiskusi agar berani mengemukakan pendapat serta menerima pendapat orang lain.

Proses Pembelajaran II

Guru setelah menjelaskan alur pembelajaran dan tujuan yang hendak dicapai, maka langkah selanjutnya adalah membimbing peserta didik untuk bisa menguasai materi pembelajaran. Guru dapat membimbing peserta didik untuk melakukan aktivitas pembelajaran mengenai unsur pendukung tari kreasi, yaitu irungan tari, properti tari, tata rias dan busana tari kreasi, tempat pentas, tata lampu dan tata suara. Pada proses pembelajaran ini guru dapat mengikuti langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan pendekatan saintifik, yaitu;

- 1) Peserta didik dapat melakukan pengamatan tentang unsur pendukung tari kreasi, yaitu irungan tari, properti tari, tata rias dan busana tari kreasi, tempat pentas, tata lampu dan tata suara, melalui membaca buku atau literatur menyusun gerak tari dan video karya sen tari. Pada kegiatan ini, guru dapat memberi motivasi sehingga timbul rasa keingintahuan tentang unsur pendukung tari.
- 2) Peserta didik setelah melakukan pengamatan dapat bereksplorasi dengan melakukan kegiatan gerak tari dengan menggunakan unsur pendukung tari. Setelah melakukan gerak tari dengan menggunakan unsur pendukung tari, maka setiap peserta didik dapat mengkomunikasikan gerak tari dengan menggunakan unsur pendukung tari. Sebagai panduan bekerja bisa mengikuti langkah-

langkah kerja yang ada dalam buku siswa, atau mengikuti langkah-langkah kerja hasil pengamatan.

- 3) Peserta didik dapat mengomunikasi hasil kerjanya dengan cara mempresentasikan hasil kerjanya.

Informasi Untuk Guru

1. Seni Musik sebagai Pengiring Tari

Tari dan unsur pendukung berdampingan erat karena dapat membantu gerak lebih teratur dan ritmis. Musik dalam tari dapat pula memberikan keselarasan, keserasian, dan keseimbangan yang dipadukan menjadi satu kesatuan yang hidup. Keselarasan mengandung maksud agar antara jiwa dan melodi lagu dengan gerak tari yang diiringinya selaras sehingga penonton merasakan keindahan melalui pendengaran. Keserasian dimaksudkan adanya kecocokan antara musik unsur pendukung dengan gerak tari melalui indera penglihatan penonton dan koreografer karya seni itu sendiri. Sedangkan keseimbangan adanya kecocokan rasa musicalitas dengan yang diiringinya yaitu tari. Melalui musik sebagai unsur pendukung tari ini pula pesan atau makna gerak yang ingin disampaikan akan lebih komunikatif, artinya tari tersebut memiliki jiwa atau roh dalam pengungkapannya

Unsur pendukung tari

- Unsur pendukung merupakan partner tari, yang pada umumnya berfungsi sebagai penguat atau pembentuk suasana.
- Unsur pendukung dalam tari dapat dibagi menjadi dua, yaitu:
 - (a) Unsur pendukung internal: unsur pendukung yang dihasilkan dari dalam tubuh si penari.
 - (b) Unsur pendukung eksternal: unsur pendukung yang dihasilkan dari luar si penari.

Fungsi Unsur pendukung:

- a Sebagai pengiring tari

Sebagai pengiring tari berarti peranan musik hanya sebagai mengiringi atau menunjang penampilan tari. Meskipun fungsi musik sebagai mengiringi tetapi harus bisa memberikan dinamika atau membantu memberikan daya hidup sebuah tarian.

b Menciptakan suasana

Musik sebagai pemberi suasana tari dalam hal ini fungsi musik dipergunakan untuk mewujudkan suasana agung, sedih, gembira, tenang, bingung, gaduh, dan sebagainya. Pentingnya musik sebagai pemberi suasana harus tetap mengacu pada tema atau isi dari tarian tersebut.

2. Seni Rupa sebagai Properti atau Setting Panggung

Properti merupakan semua jenis peralatan yang dibutuhkan untuk dipergunakan dalam pergelaran karya tari baik dipakai oleh penari atau sebagai properti panggung dalam penataan setting panggung. Contohnya selendang, bakul, kipas, tombak, panah, keris, dan sarung. Kebutuhan properti tentu saja disesuaikan dengan tema tari yang dibawakan.

3. Tata Busana sebagai kostum tari

Tata busana atau kostum merupakan semua yang dipakai oleh penari di atas panggung, dari kepala sampai dengan ujung kaki, kostum digolongkan menjadi lima bagian, yaitu pakaian dasar, pakaian kaki, pakaian tubuh, pakaian kepala, dan aksesoris.

4. Tata Rias sebagai Rias Tari

Bagi seorang penari, tata rias merupakan hal yang sangat penting. Tata rias juga merupakan hal yang paling peka di hadapan penonton, karena penonton biasanya sebelum menikmati tarian selalu memperhatikan wajah penarinya, baik untuk mengetahui tokoh/peran yang sedang dibawakan maupun untuk mengetahui siapa penarinya.

Fungsi tata rias adalah untuk mengubah karakter pribadi menjadi karakter tokoh yang sedang dibawakan, untuk memperkuat ekspresi dan untuk menambah daya tarik penampilan. Dalam pertunjukan tari, perlu diperhatikan prinsip-prinsip penataan tari antara lain:

- a. Rias hendaknya mencerminkan karakter tokoh/peran
- b. Kerapian dan kebersihan rias perlu diperhatikan
- c. Jelas garis-garis yang dikehendaki
- d. Ketepatan pemakaian desain rias

5. Tata Lampu/Cahaya dan Tata Suara

Sarana dan prasarana dalam sebuah pertunjukan merupakan perlengkapan untuk memberikan kenikmatan dan kenyamanan bagi penontonnya serta untuk menunjang kualitas pertunjukan. Sarana dan prasarana yang ideal bagi sebuah pertunjukan tari adalah bila gedung pertunjukan telah dilengkapi dengan peralatan yang menunjang penyelenggaraan pertunjukan, khususnya tata lampu dan tata suara. Tata lampu berfungsi untuk memberikan penerangan pada penari dan menghidupkan suasana sehingga penonton dapat lebih menikmati dan menghayati tarian yang dipentaskan. Sedangkan tata suara berfungsi sebagai pengatur didalam bunyi atau volume dalam sebuah pertunjukan.

3. Tempat Pentas

Tempat pentas merupakan tempat atau ruang guna menyelenggarakan pertunjukan karya seni. Di Indonesia, kita dapat mengenal bentuk-bentuk tempat pertunjukan (pentas), yaitu seperti lapangan terbuka atau arena terbuka, pendapa, dan panggung Prosenium.



Gambar 5.1 Bentuk Pentas Arena Terbuka, Candi Prambanan.

Sumber: Kemendikbud



Gambar 5.2 Bentuk Pentas Tertutup
(Proscenium), Gedung Kesenian Jakarta.
Sumber: Kemendikbud



Gambar 5.3 Bentuk Pentas Pendopo, Kraton Yogyakarta.
Sumber: Kemendikbud

Proses Pembelajaran III

Berlatih gerak tari kreasi dengan menggunakan unsur pendukung tari yang akan dipraktikkan yaitu tari kreasi.

Pembelajaran berikutnya adalah pembelajaran yang melibatkan seluruh siswa dalam kelas. Guru dapat melakukan hal-hal sebagai berikut:

1. Siswa melakukan pengamatan melalui video tari kreasi.
2. Siswa mengikuti gerak tari kreasi dengan cara berpasangan.
3. Siswa dapat mempraktikkan gerak tari kreasi dengan menggunakan hitungan.
4. Siswa dapat mempraktikkan gerak tari kreasi baik secara berpasangan atau berkelompok.

Informasi Untuk Guru

Berikut adalah contoh tari kreasi yang berkembang dari negara Amerika Latin, yaitu Tari Cha-Cha. Guru dapat memilih tarian kreasi yang lainnya sesuai dengan perkembangan tari kreasi yang ada di daerah masing-masing.



Gambar 5.4 Tari Cha –Cha Berpasangan
Sumber: Kemendikbud

Ketika tarian ini dilakukan secara berpasangan saling berhadapan, maka tarian ini harus dilakukan oleh masing-masing pasangan dengan cara berlawanan. Jika yang satu maju, maka yang lain mundur. Jika yang satu bergerak ke kanan, maka yang lain bergerak ke arah kiri, dst.

Tahap 1

- Sikap awal : Berdiri tegak kedua kaki sejajar. Kedua lengan bebas di samping badan siku ditekuk.
- Hitungan 1 : Langkahkan kaki kiri ke belakang/mundur.
- Hitungan 2 : Langkahkan kaki kanan ke belakang/mundur melewati kaki kiri.
- Cha 1 : Langkahkan lagi kaki kiri ke belakang (mundur) melewati kaki kanan dengan memindahkan berat badan pada kaki kiri, kaki kanan lepas dari lantai.
- Cha 2 : Pijakkan kaki kanan di tempat dengan memindahkan berat badan pada kaki kanan.
- Cha 3 : Pijakkan kaki kiri di tempat dengan memindahkan berat badan pada kaki kiri.
- Hitungan 5 : Langkahkan kaki kanan ke belakang/mundur
- Hitungan 6 : Langkahkan kaki kiri ke belakang/mundur melewati kaki kanan.
- Cha 1 : Langkahkan lagi kaki kanan ke belakang/mundur melewati kaki kiri dengan memindahkan berat badan pada kaki kanan, kaki kiri lepas dari lantai.
- Cha 2 : Pijakkan kaki kiri di tempat dengan memindahkan berat badan pada kaki kiri.
- Cha 3 : Pijakkan kaki kanan di tempat dengan memindahkan berat badan pada kaki kanan diikuti pemindahan berat badan pada kaki kanan.

Tahap 2

- Sikap awal : Berdiri tegak kedua kaki sejajar. Kedua lengan bebas di samping badan siku ditekuk.
- Hitungan 1 : Langkahkan kaki kiri ke samping kiri.
- Hitungan 2 : Langkahkan kaki kanan ke samping kiri di samping kaki kiri.
- Cha 1 : Langkahkan kaki kiri ke samping kiri dengan memindahkan berat badan pada kaki kiri. Kaki kanan lepas dari lantai, berat badan pindah pada kaki kiri.

- Cha2 : Pijakkan kaki kanan di tempat, dengan memindahkan berat badan pada kaki kanan, berat badan pindah ke kaki kanan.
- Cha 3 : Pijakkan kaki kiri di tempat dengan memindahkan berat badan pada kaki kiri, berat badan pindah pada kaki kanan.
- Hitungan 5 : Langkahkan kaki kanan ke samping kanan.
- Hitungan 6 : Langkahkan kaki kiri ke samping kanan di sisi kaki kanan.
- Cha 1 : Langkahkan lagi kaki kanan ke samping kanan dengan memindahkan berat badan pada kaki kanan, kaki kiri lepas dari lantai.
- Cha 2 : Pijakkan kaki kiri di tempat dengan memindahkan berat badan pada kaki kiri, diikuti pemindahan berat badan pada kaki kiri.
- Cha 3 : Pijakkan kaki kanan di tempat dengan memindahkan berat badan pada kaki kanan.

Langkah irama Cha cha sebenarnya merupakan pola langkah empat, yang dapat diiringi oleh irama lagu berbirama 4/4. Bedanya, pada langkah cha cha, 2 ketukan terakhir dijadikan 3 ketukan yang nilainya sama, sehingga tidak lagi di hitung 1, 2, 3, dan 4, melainkan dihitung: 1, 2, cha cha cha. Langkah ini dipandang cukup sulit untuk dikuasai, karena adanya perubahan kecepatan serta arah langkahnya pada satuan polanya. Misalnya, ketika hitungan 1 dan 2 lambat, pada hitungan cha cha cha gerakannya lebih cepat. Dalam hal arah juga demikian, hitungan 1 ke depan, hitungan 2 mundur (atau kembali ketempat), dan cha cha cha di tempat.

Interaksi dengan Orang Tua

Guru dapat melakukan interaksi dengan orang tua. Interaksi dapat dilakukan melalui komunikasi melalui telepon, kunjungan ke rumah, atau media sosial lainnya. Guru juga dapat melakukan interaksi melalui lembar kerja peserta didik yang harus ditandatangani oleh orang tua murid baik untuk aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Melalui interaksi ini orang tua dapat mengetahui perkembangan baik mental, sosial, dan intelektual putrinya.

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1.	Saya berusaha belajar dan berlatih dengan sungguh-sungguh untuk dapat menguasai unsur pendukung tari.		
2.	Saya mengikuti pembelajaran dan pelatihan dengan penuh perhatian sehingga dapat menguasai materi unsur pendukung tari.		
3.	Saya melakukan latihan dengan tepat waktu sesuai dengan materi pelatihan.		
4.	Saya berperan aktif dalam kelompok pelatihan gerak tari dengan menggunakan unsur pendukung tari.		
5.	Saya bisa bekerjasama dalam kelompok pelatihan gerak tari dengan menggunakan unsur pendukung tari.		
6.	Saya menciptakan suasana menyenangkan dalam pelatihan gerak tari dengan menggunakan unsur pendukung tari.		
7.	Saya menghargai teman-teman dalam melaksanakan gerak tari dengan menggunakan unsur pendukung tari.		

E. Evaluasi dan Penilaian Pembelajaran

Guru dapat mengembangkan evaluasi pembelajaran sesuai dengan topik dan pokok bahasan. Evaluasi pembelajaran yang dikembangkan dapat berupa test dan nontest. Test dapat berupa uraian, isian, atau pilihan ganda. Nontest dapat berupa lembar kerja, kuesioner, proyek, dan sejenisnya. Guru juga harus mengembangkan rubrik penilaian sesuai dengan materi yang diajarkan.

Uji Kompetensi

Pengetahuan

1. Jelaskan yang dimaksud dengan unsur pendukung tari!
2. Sebutkan dan jelaskan enam unsur pendukung tari kerasi!
3. Sebutkan enam jenis properti tari kreasi!
4. Jelaskan yang dimaksud dengan irungan (musik) internal dan eksternal!
5. Jelaskan yang dimaksud dengan panggung arena dan panggung prosenium!

Praktik

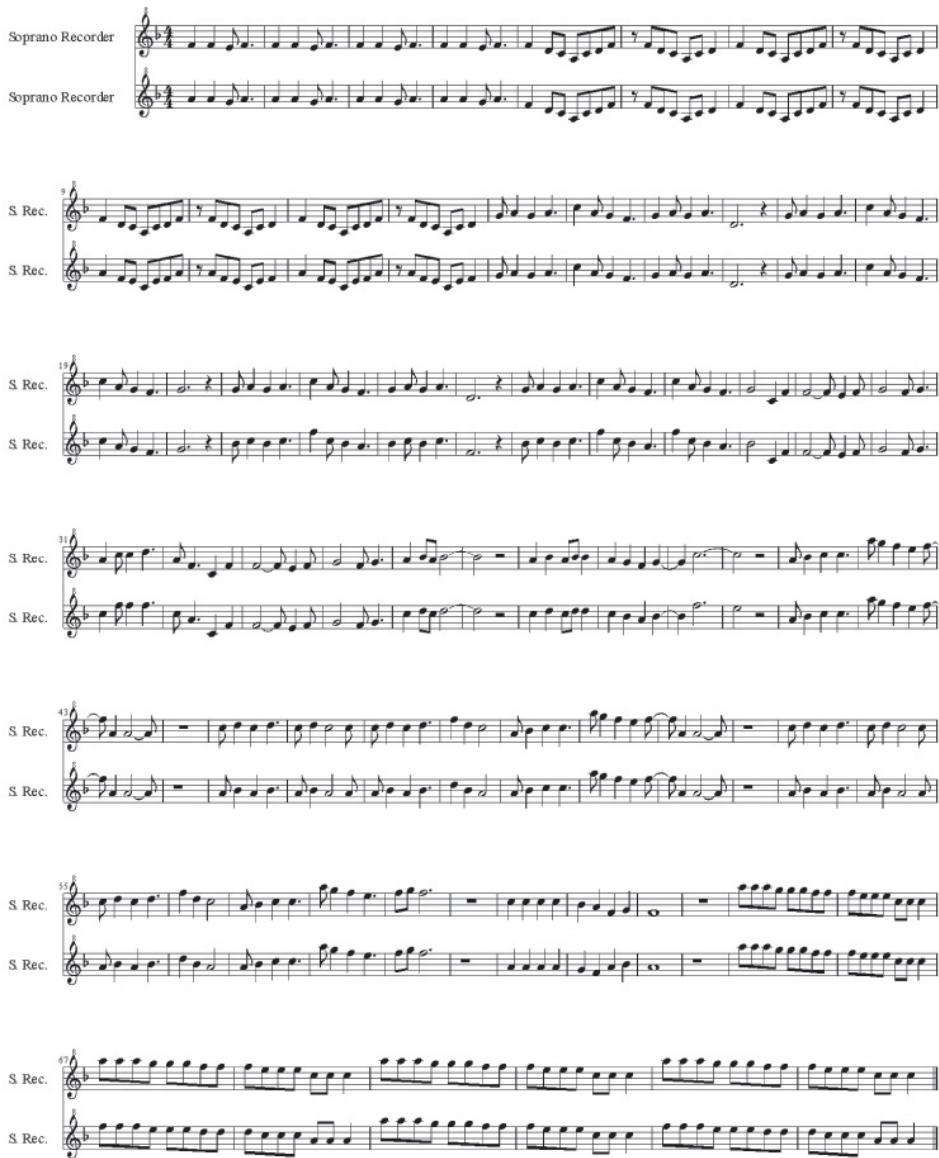
Tugas kelompok:

Buatlah gerakan tari kreasi baru dengan irungan musik Pop judul lagu “Bendera” dari Coklat hasil kreasi kalian dan lagu sirih kuning selanjutnya tampilkan di depan kelas.

Bendera

Arr.Siti Masripah

Coklat



The musical score for Soprano Recorder consists of two staves of music. The first staff begins with a treble clef, a key signature of one sharp (F#), and a 4/4 time signature. The second staff begins with a treble clef, a key signature of one sharp (F#), and a 2/4 time signature. The music features various dynamics including eighth and sixteenth note patterns, rests, and a mix of eighth and sixteenth note heads. The score is divided into measures by vertical bar lines.

Sirih Kuning

Penulisan oleh Andi Sulisty

The musical score for "Sirih Kuning" is presented on a single staff with a treble clef, a key signature of two sharps, and a common time signature. The lyrics are written below the staff, corresponding to the musical notes. The score consists of eight lines of music, with measure numbers 1 through 19 indicated on the left. The lyrics are as follows:

1. Ka lau ti dak no na ka re na bu
Ka lau ti dak no na ka re na tu
A ni a ni no na bu kan nya wa
Ka mi nya nyi no na me mang se nga

2. lan sa yang ti da k lah bin tang ya no na
an sa yang ti da k lah ka mi ya no na
ja sa yang di pa kai an nak ya no na
ja sa yang la gu mya as li ya no na

7. ti da k lah bin tang ya no na me ning gi ha
ti da k lah ka mi ya no na sam pai ke ma
di pa kai lah an nak ya no na pa tah tang kai
la gu nya as li ya no na pu sa ka la

10. ri ri nya ma Si rih ku ning no na
Si rih ku ning no na

13. ba tang mya i jo sa yang yang pu tih ku
la gi di tam pih no na ka mi ber nya
ning ya no na yang ka pu tih ku
nyi ya no na yang ka mi ber nya
ning ya no na yang ka pu tih ku
nyi ya no na yang ka mi ber nya

16. ning ya no na yang pu tih ku ning ya no na
nyi ya no na yang ka mi ber nya
ning ya no na yang ka pu tih ku
nyi ya no na yang ka mi ber nya

19. me mang se jo doh D.C.
mo hon ber hen ti

2014

Rubik Guru

Guru dapat mengembangkan indikator penilaian untuk setiap aspek yang diujikan. Indikator ini merupakan scoring terhadap apa yang ingin dinilai dan dicapai oleh peserta didik. Berdasarkan uji kompetensi yang dikembangkan pada Bab VI, guru dapat membuat rubrik seperti tertera di bawah ini.

Contoh Rubrik Evaluasi

Sikap

Proaktif

No.	Indikator	Penilaian Proaktif
1	Berinisiatif dalam bertindak	Skor 1 jika terpenuhi satu indikator
2	Mampu menggunakan kesempatan	Skor 2 jika terpenuhi dua indikator
3	Memiliki prinsip dalam bertindak (tidak ikut-ikutan)	Skor 3 jika terpenuhi tiga indikator
4	Bertindak dengan penuh tanggung jawab	Skor 4 jika terpenuhi semua indikator

Kerja sama

No.	Indikator	Penilaian Kerjasama
1.	Terlibat aktif dalam bekerja kelompok	Skor 1 jika 1 atau tidak ada indikator yang konsisten ditunjukkan peserta didik
2.	Kesediaan melakukan tugas sesuai kesepakatan	Skor 2 jika 2 indikator konsisten ditunjukkan peserta didik
3.	Bersedia membantu orang lain dalam satu kelompok yang mengalami kesulitan	Skor 3 jika 3 indikator konsisten ditunjukkan peserta didik
4.	Rela berkorban untuk teman lain	Skor 4 jika 4 indikator konsisten ditunjukkan peserta didik

Tes Tulis Uraian

Apa yang anda ketahui tentang iringan tari?

Rubrik/pedoman penskoran soal tes uji tulis uraian

Skor 1 jika jawaban tentang iringan tari sesuai artinya saja.

Skor 2 jika jawaban tentang iringan tari dengan tepat tetapi tidak disertai dengan penjelasannya.

Skor 3 jika jawaban iringan tari dengan tepat beserta penjelasannya sebagai metode dalam melakukan gerak tari dengan iringan tari.

Skor 4 jika jawaban tentang iringan tari dengan tepat beserta penjelasannya sebagai metode melakukan gerak tari dengan menggunakan iringan menjadi sebuah karya seni pertunjukan yang baik dan mendapatkan hasil yang maksimal beserta penjelasan ketika diaplikasikan pada bidang lain.

Format Penilaian Praktik

Mata pelajaran :

Nama Proyek :

Alokasi Waktu : 2×45 menit

Nama :

Kelas :

No	Aspek Penilaian	Skor (1–5)				
		1	2	3	4	5
1	Teknik					
2	Konsep					
3	Prosedur					
4	Penggunaan bahan dan alat					
5	Pola lantai					
6	Nilai Estetis					
Total Skor						

F. Remedial

Kemampuan para siswa tentu saja berbeda satu sama lain. Bagi siswa-siswi yang kurang dapat menguasai konsep ini, guru dapat mengulang kembali materi yang telah diajarkan. Pengulangan materi disertai dengan pendekatan-pendekatan yang lebih memperhatikan hambatan yang dialami siswa atau kelompok siswa dalam memahami materi pembelajaran. Misalnya, membimbing pemahaman siswa atau kelompok siswa dengan memberi lebih banyak contoh dari yang paling sederhana sampai yang agak sulit. Contoh-contoh yang diberikan dapat berupa gambar maupun audiovisual. Pendekatan lain yang dapat dilakukan guru dalam tahap remedial ini adalah dengan lebih banyak memberi perhatian kepada siswa atau kelompok siswa tersebut yang dilakukan secara lebih menyenangkan atau non-formal. Pendekatan yang menyenangkan atau non-formal ini dapat dilakukan guru dengan tujuan agar siswa atau kelompok siswa tersebut dapat lebih termotivasi untuk mencari informasi yang mereka butuhkan, bertanya, dan mengemukakan pendapat, sehingga mereka dapat membentuk suatu pola lantai tari dan menyusun gerak tari berdasarkan kumpulan data yang mereka peroleh. Tahap remedial diakhiri dengan penilaian untuk mengukur kembali tingkat pemahaman siswa atau kelompok siswa tersebut terhadap sub-materi pembelajaran.

G. Pengayaan Pembelajaran

Pengayaan dapat diberikan kepada peserta didik. Pengayaan materi diberikan secara horizontal yaitu lebih memperdalam dan memperluas pengetahuan serta keterampilan. Guru dapat mencari materi pengayaan dari media dan sumber belajar lain. Guru juga dapat meminta peserta didik untuk mencari materi pengayaan sesuai dengan topik dan materi yang dipelajari.

Pembelajaran Dasar Pemeran Teater

Bab VII

A. Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD)

Kompetensi Inti

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahu tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
4. Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

Kompetensi Dasar

- 1.1 Menerima, menanggapi dan menghargai keragaman dan keunikan karya seni Teater berdurasi pendek sebagai bentuk rasa syukur terhadap anugerah Tuhan.
- 2.1 Menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, kerja sama, santun, dan percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial, budaya, dan alam dalam berapresiasi dan berkreasi seni.
- 3.1 Memahami konsep, teknik dan prosedur dasar seni peran sesuai kaidah pementasan drama musical dan atau operet.

- 4.1 Memeragakan adegan drama musical dan/atau operet sesuai konsep, teknik dan prosedur seni peran.

B. Proses Pembelajaran

Informasi untuk Guru

Guru menjelaskan kepada peserta didik tentang materi pembelajaran yang akan dipelajari sesuai dengan Bab VII tentang Dasar Pemeran Teater. Guru juga menjelaskan tujuan pembelajaran sehingga peserta didik mengetahui kompetensi apa yang akan dicapai dan dikuasai. Berdasarkan alur pembelajaran yang ada, maka guru juga menginformasikan kepada peserta didik tentang jadwal pertemuan dan pelatihan yang akan dikerjakan oleh peserta didik.

Materi Dasar Pemeran Teater terdiri dari atas subbab pembelajaran dan ini bisa diajarkan dalam tiga kali pertemuan. Pertemuan pertama membahas masalah pengetahuan olah tubuh dan keterampilan olah tubuh sebagai dasar pemeran. Pertemuan kedua membahas masalah pengetahuan olah vokal dan keterampilan olah vokal serta pertemuan ketiga membahas masalah pengetahuan olah rasa dan praktik olah rasa.

Tujuan dari pembelajaran Dasar Pemeran Teater ini adalah:

1. Mendeskripsikan berbagai dasar pemeran.
2. Mengidentifikasi berbagai dasar pemeran dalam kehidupan keseharian.
3. Mengexplorasi berbagai dasar pemeran dalam pelatihan pemeran.
4. Mengasosiasi dasar pemeran berdasarkan olah tubuh, olah suara, dan olah rasa dengan sikap dan kehidupan sosial budaya di masyarakat.
5. Mengomunikasikan dasar pemeran secara sederhana dengan bahasa lisan maupun tulis serta praktik kerja.

Kegiatan pembelajaran yang harus dilakukan oleh siswa adalah:

1. Mengamati berbagai gerak dan cara bicara orang-orang di sekelilingmu.
2. Menonton berbagai macam pertunjukan teater baik melalui video maupun melalui pertunjukan langsung yang ada di daerah siswa berada.
3. Mendiskusikan kenapa orang-orang itu bisa bergerak dan bersuara yang berbeda-beda.

4. Melakukan gerakan-gerakan yang diamati dan ditonton melalui video dan pertunjukan tersebut.
5. Melakukan latihan-latihan sesuai dengan petunjuk latihan yang ada dalam bab Dasar Pemeranan Teater berdurasi pendek pada buku siswa.

Proses pembelajaran I

Setelah menjelaskan alur pembelajaran dan tujuan yang hendak dicapai, maka langkah selanjutnya adalah membimbing peserta didik untuk bisa menguasai materi pembelajaran. Guru dapat membimbing peserta didik untuk melakukan aktivitas pembelajaran I. Pada proses pembelajaran ini, guru dapat mengikuti langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan pendekatan saintifik, yaitu;

1. Peserta didik dapat melakukan pengamatan tentang olah tubuh melalui membaca buku atau literatur, atau melihat video olah tubuh. Pada kegiatan ini, guru dapat memberi motivasi sehingga timbul rasa keingintahuan tentang olah tubuh.
2. Peserta didik setelah melakukan pengamatan dapat bereksplorasi dengan melakukan olah tubuh, baik seperti hasil pengamatan maupun bisa mengikuti langkah-langkah yang ada dalam buku siswa.
3. Peserta didik dapat mengomunikasi olah tubuh dengan cara memperagakan.

Materi dan Aktivitas Pembelajaran I

1. Lakukan latihan olah tubuh ini mulai dari pemanasan, kemudian diteruskan dengan latihan inti dan pendinginan.
2. Latihan olah tubuh bisa mengikuti instruksi yang ada dalam buku ini atau bisa menggunakan sumber yang lain.
3. Lakukan latihan ini dengan cara bertahap dan jangan terburu-buru.
4. Mintalah bimbingan gurumu bila ada instruksi latihan ini yang belum kamu pahami atau belum dimengerti.
5. Diskusikan hasil latihanmu dengan teman-temanmu dan guru pembimbingmu.

6. Mintalah evaluasi dari guru pembimbingmu maupun teman-temanmu tentang latihan yang kamu lakukan.

1. Olah Tubuh

Pemeran sebagai elemen penting dalam sebuah pementasan seharusnya dapat menguasai tubuh, emosi, dan intelektualnya. Penguasaan tubuh sangat erat dengan olah tubuh yaitu bagaimana cara mendayagunakan organ tubuh untuk mencapai kekuatan, kelenturan, ketahanan, dan keterampilan tubuh sehingga mampu menciptakan setiap gerak yang dibutuhkan dalam pementasan. Olah tubuh bagi seorang pemeran sama halnya seperti seorang seniman keramik menyiapkan adonan tanah liat yang diaduk-aduk diremas dan digiling sebelum membentuk keramik yang diinginkan. Latihan olah tubuh akan membuat pemeran sadar bahwa tubuh dan gerakan yang dilakukan tidak saling terjadi pertentangan. Ia akan dapat merasakan bahwa setiap bagian tubuhnya akan menjalankan fungsi aktif dalam menempuh ruang.

Latihan olah tubuh ini dilakukan dengan tiga tahap, yaitu: Peregangan atau pemanasan (*warm-up*), yaitu serial dari gerakan tubuh dimaksudkan untuk meningkatkan sirkulasi dan meregangkan otot dengan progresif (bertahap). Olah tubuh inti yaitu serial pokok dari gerakan yang akan dilatih sesuai dengan tujuan. Pendinginan atau peredaan (*warm-down*) yaitu serial pendek gerakan latihan yang bertujuan untuk mempertahankan penambahan sirkulasi yang ringan dan menggunakan kehangatan tubuh dan memberi kesempatan otot-otot untuk mengambil manfaat dari latihan.

Latihan Olah Tubuh

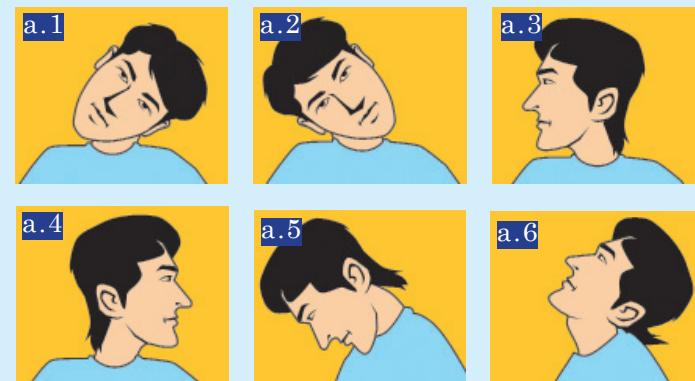
1.) Latihan Pemanasan

Peregangan atau pemanasan (*warm-up*) yaitu serial dari gerakan tubuh dimaksudkan untuk meningkatkan sirkulasi dan meregangkan otot dengan progresif (bertahap).

a. Latihan Leher

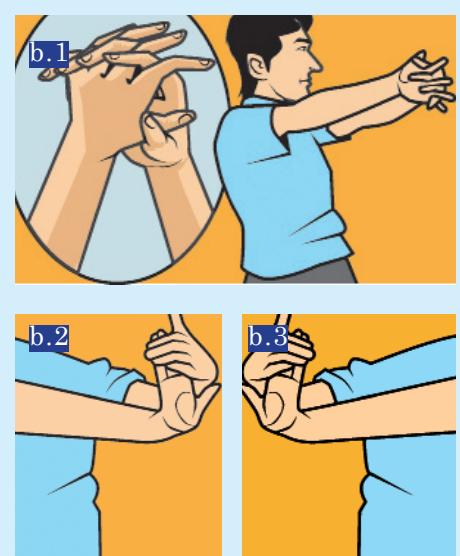
1. Miringkan kepala ke bahu kiri dan tahan selama 8 hitungan.
2. Miringkan kepala ke bahu kanan dan tahan selama 8 hitungan.
3. Tengokkan kepala ke bahu kiri dan tahan selama 8 hitungan.
4. Tengokkan kepala ke bahu kanan dan tahan selama 8 hitungan.

5. Tundukkan kepala ke depan dan dagu menyentuh dada dan tahan selama 8 hitungan.
 6. Dongakkan kepala ke belakang, dan tahan selama 8 hitungan.
- b. Latihan Jari dan Pergelangan Tangan



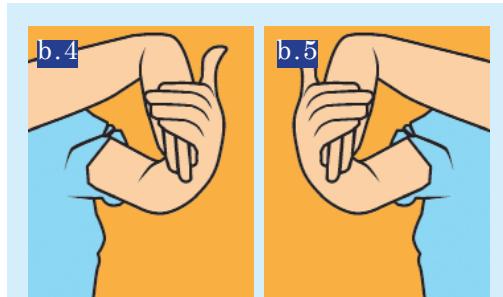
Sumber: Kemendikbud

1. Tautkan jari-jari tangan kiri dan kanan, putar telapak tangan menjauhi tubuh, luruskan lengan-lengan dan regangkan selama 8 hitungan.
2. Tekan telapak tangan kanan dengan tangan kiri dan regangkan pergelangan tangan, pertahankan selama 8 hitungan.
3. Tekan telapak tangan kiri dengan tangan kanan dan regangkan pergelangan tangan, pertahankan selama 8 hitungan.



Sumber: Kemendikbud

4. Tekan punggung tangan kanan dengan tangan kiri dan regangkan pergelangan tangan, pertahankan selama 8 hitungan.
5. Tekan punggung tangan kiri dengan tangan kanan dan regangkan pergelangan tangan, pertahankan selama 8 hitungan.



Sumber: Kemendikbud

c. Latihan Siku

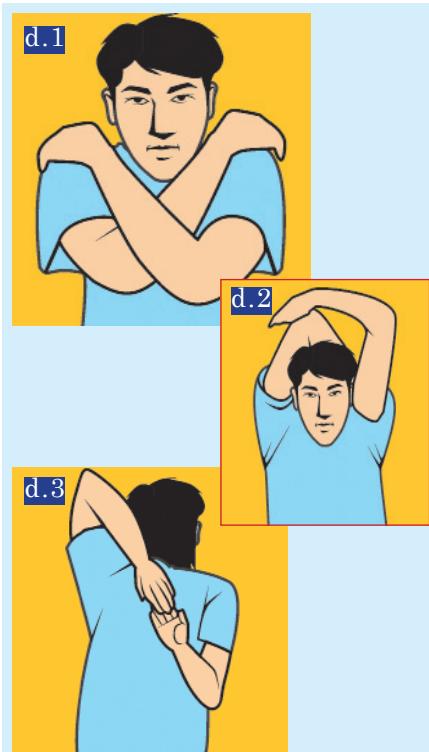
1. Fleksi siku dengan cara tangan kiri memegang pergelangan tangan kanan dan melipat tangan kanan sampai jari tangan kanan menyentuh pundak, pertahankan sampai 8 hitungan. Lakukan bergantian dengan tangan kanan yang memegang pergelangan tangan kiri.
2. Ekstensi siku dengan cara menjulurkan tangan kanan ke depan lurus dan tangan kiri menyangga siku tangan kanan, pertahankan selama 8 hitungan. Lakukan bergantian dengan tangan kiri.



Sumber: Kemendikbud

d. Latihan Bahu

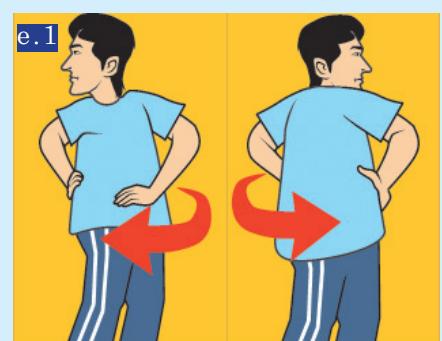
1. Silangkan lengan-lengan di depan tubuh dan gengamlah bahu-bahu yang berlawanan, pertahankan selama 8 hitungan.
2. Letakkan siku kanan di belakang kepala dan gunakan tangan kiri untuk membuat topangan regangan, pertahankan selama 8 hitungan dan lakukan berganti.
3. Letakkan satu tangan di atas kepala dan di belakang punggung. Cobalah untuk mempertemukan jari-jari tangan, buatlah regangan dan tahan selama 8 hitungan dan lakukan bergantian.



Sumber: Kemendikbud

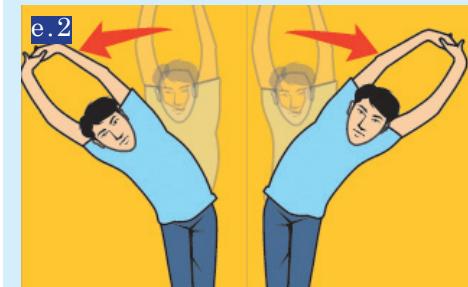
e. Latihan Tubuh

1. Tangan di pinggang dan bengkokkan badan ke samping kanan, tahan selama 8 hitungan. Dilanjutkan ke samping kiri, tahan selama 8 hitungan, ke belakang tahan selama 8 hitungan, dan ke depan tahan selama 8 hitungan.



Sumber: Kemendikbud

- Kedua tangan berjabatan (kedua telapak rapat) dan lengan-lengan di atas kepala, bengkokkan ke samping kanan dan tahan selama 8 hitungan, dilanjutkan ke sebelah kiri dengan hitungan yang sama. Lakukan 2 kali.



Sumber: Kemendikbud

f. Latihan Tungkai Kaki dan Punggung

- Berdiri dan buka kaki sejauh + 100 cm. Capailah tungkai kaki kanan, tahan selama 8 hitungan, lakukan bergantian dengan mencapai tungkai kaki kiri.
- Berdiri dan buka kaki sejauh + 100 cm, capailah bagian tengah dengan membungkukkan badan ke depan, tahan selama 8 hitungan.



Sumber: Kemendikbud

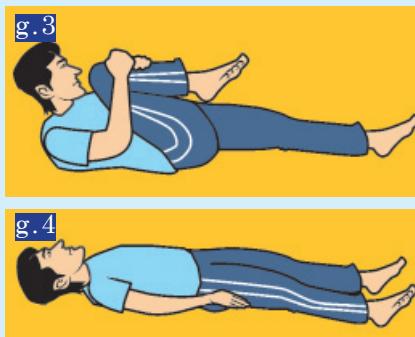
g. Latihan Pergelangan Kaki

- Fleksikan pergelangan kaki, gunakan kedua tangan untuk memberikan tekanan regangan, tahan selama 8 hitungan.
- Ekstensikan pergelangan kaki, gunakan kedua tangan untuk melemaskan, tahan selama 8 hitungan.



Sumber: Kemendikbud

3. Fleksikan lutut kanan, gunakan kedua tangan untuk menarik lutut ke dada, dan tahan selama 8 hitungan.
4. Ekstensikan lutut kanan dan tahan selama 8 hitungan.
5. Lakukan poin 3 dan 4 pada lutut kiri.



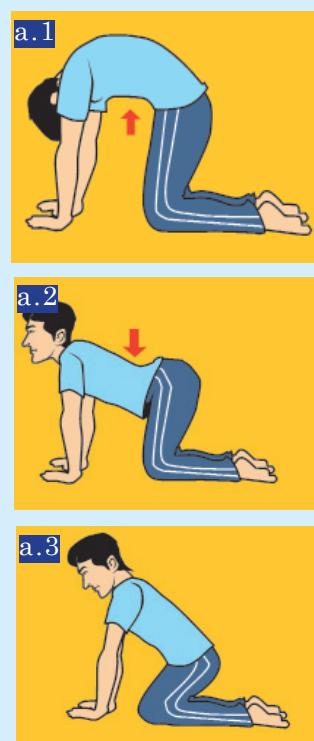
Sumber: Kemendikbud

2. Inti

Olah tubuh inti yaitu serial pokok dari gerakan yang akan dilatih sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Tulang belakang seorang pemeran mempunyai kedudukan yang sangat penting, karena pose tubuh yang diciptakan oleh pemeran tergantung dari kelenturan tulang belakangnya. Rangkaian latihan inti ini akan difokuskan pada latihan kelenturan tulang belakang, yaitu:

a. Cembung, Cekung, dan Datar Tulang Belakang

1. Bertopang pada tangan dan lutut di atas lantai dan bungkukkan punggung Anda. Bengkokkan tulang ekor Anda turun dan ke dalam, bulatkan tulang punggung dibagian dada dan bahu serta turunkan kepala dan leher Anda. Bentuklah punggung anda ke dalam posisi secembung-cembungnya.
2. Angkat bagian tulang ekor Anda, kosongkan tulang punggung bagian dada dan bahu, dan tegakkan leher serta kepala Anda. Bentuklah punggung Anda ke dalam posisi secekung-cekungnya.
3. Turunkan pinggul, luruskan tulang punggung bagian dada dan bahu sehingga membentuk garis lurus dan tulang ekor. Turunkan leher secukupnya agar berada dalam satu garis lurus dengan tulang punggung di bagian bahu.

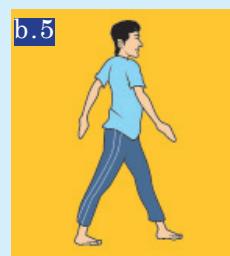


Sumber: Kemendikbud

Lakukan latihan di atas dalam tempo yang lambat pada tahap permulaan, dan yang terpenting adalah Anda dapat merasakan pergerakan ruas demi ruas tulang punggung. Setelah Anda dapat merasakan dengan betul, tingkatkan kecepatannya dan secara bertahap melambat kembali sampai diam.

b. Menggulung dan Melepas

1. Berdiri dengan kedua kaki direnggangkan. Turunkan pinggul dan merendahlah sampai jongkok dengan bertumpukan kekuatan daya dukung lutut.
2. Bungkukkan tubuh bagian atas, tarik tulang ekor masuk ke arah dalam lalu pelan-pelan duduklah di lantai.
3. Luruskan kedua kaki dan gerakkan tulang punggung ke belakang, sehingga seluruh punggung terletak di lantai dengan tenang.
4. Gulung seluruh tulang punggung ke depan mulai dari kepala, leher, tulang punggung, dan ekor sehingga membungkuk di atas kaki dan regangkan ke depan.
5. Pelan-pelan berdiri sampai tegak dan mulai jalan dalam gaya lamban.
6. Ulangi latihan ini sampai dapat merasakan fungsi ruas-ruas tulang belakang.



Sumber: Kemendikbud

c. Ayunan Bandul Tubuh Atas

1. Berdiri dengan posisi melangkah dan angkatlah kedua lengan tinggi di atas kepala.
2. Bengkokkan tubuh bagian atas yang lurus itu sehingga membentuk sudut yang tepat dengan kaki Anda. Rasakan ketegangan kerana tetap mempertahankan melurusnya tulang punggung pada posisi ini.
3. Lutut-lutut dibengkokkan sedikit, biarkan tubuh bagian atas terjatuh memberat dari bagian tengah tulang punggung dan kemudian ayunkan mendekati dan menjauhi kaki.
4. Lengan-lengan harus mengikuti tubuh bagian atas dan ikut terayun maju dan mundur. Jangan naikkan tubuh bagian atas. Ayunan ini akan mampu menaikkan tulang punggung hanya sejauh sudut membengkoknya yang tepat dari ayunan itu bermula.
5. Panjang ayunan harus tetap sama dan harus mampu membulat dan meluruskan tulang punggung. Membulat, ketika batang tubuh bagian atas menjauh, dan melurus, ketika tulang punggung mengayun ke depan dan menjauh kalau kedua lengan berada di belakang. Membulat lagi ketika batang tubuh bagian atas jatuh lagi, dan melurus, ketika tulang punggung mengayun ke luar dan menjauh lagi ketika kedua lengan berada di depan.



Sumber: Kemendikbud

3. Pendinginan

Rangkaian latihan ini terdiri dari:

- a. Berdiri tegak, kaki dibuka + 60 cm, badan condong ke kiri, kaki kanan lurus dan kaki kiri agak ditekuk ke bawah, tangan kanan lurus ke atas di samping kepala dan tangan kiri ditempelkan pada paha kaki kiri, tahan sampai 8 hitungan.
- b. Ganti badan condong ke kanan.
- c. Posisi berdiri masih sama tetapi badan tegak di tengah dan kedua lengan direntangkan kiri dan kanan lurus bahu, kaki agak ditekuk ke bawah dan lakukan gerakan mengeper ke atas dan bawah, lakukan selama 8 hitungan.
- d. Posisi berdiri masih sama, kedua tangan lurus ke atas kepala dan condongkan badan ke kiri, tahan sampai 8 hitungan. Ganti badan condong ke kanan dengan hitungan yang sama.
- e. Posisi berdiri masih sama, silangkan tangan kanan sejajar bahu di depan dada ke arah kiri dan tangan kiri membantu peregangan tepat pada siku, tahan sampai 8 hitungan. Ganti tangan kiri dengan hitungan yang sama.



Sumber: Kemendikbud



Sumber: Kemendikbud

- f. Posisi berdiri masih sama, tangan kanan lurus ke atas di samping kepala dan tangan kiri menekan kepala kearah kiri, tahan sampai 8 hitungan. Ganti tangan kiri lurus dan tangan kanan menekan kepala ke arah kanan dengan hitungan yang sama.
- g. Posisi berdiri masih sama, langkahkan kaki kanan ke belakang, lutut kanan ditekuk serong kanan, kaki kiri bertumpu pada tumit, badan condong ke depan, kedua telapak tangan menempel di atas kedua paha dan ayunkan ke bawah sampai 8 hitungan. Ganti dengan kaki kiri ke belakang dengan hitungan yang sama.
- h. Posisi berdiri masih sama, tangan di samping badan, mulai tangan diangkat lurus ke atas kepala sambil menghirup napas dalam 4 hitungan dan menurunkan tangan sambil mengembuskan napas dalam 4 hitungan. Lakukan gerakan ini 4 kali dan gerakan yang terakhir dibarengi dengan menutup kaki.



Sumber: Kemendikbud

Proses Pembelajaran II

Setelah menjelaskan alur pembelajaran dan tujuan yang hendak dicapai, maka langkah selanjutnya adalah membimbing peserta didik untuk bisa menguasai materi pembelajaran. Guru dapat membimbing peserta didik untuk melakukan aktivitas pembelajaran II. Pada proses pembelajaran ini guru dapat mengikuti langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan pendekatan saintifik, yaitu;

1. Peserta didik dapat melakukan pengamatan tentang olah vokal melalui membaca buku atau literatur, atau melihat video olah vokal. Pada kegiatan ini guru dapat memberi motivasi sehingga timbul rasa keingintahuan tentang olah vokal.
2. Peserta didik setelah melakukan pengamatan dapat bereksplorasi dengan melakukan olah vokal, baik seperti hasil pengamatan maupun bisa mengikuti langkah-langkah yang ada dalam buku siswa.
3. Peserta didik dapat mengomunikasi olah vokal dengan cara memperagakan.

Materi dan Aktivitas Pembelajaran II

1. Lakukan latihan olah vokal ini mulai dari pernapasan, kemudian diteruskan dengan latihan organ produksi suara dan latihan vokal.
2. Latihan olah vokal bisa mengikuti instruksi yang ada dalam buku ini atau bisa menggunakan sumber yang lain.
3. Lakukan latihan ini dengan cara bertahap dan jangan terburu-buru.
4. Mintalah bimbingan gurumu bila ada instruksi latihan yang belum kamu pahami atau belum dimengerti.
5. Diskusikan hasil latihanmu dengan teman-temanmu dan guru pembimbingmu.
6. Mintalah evaluasi dari guru pembimbingmu maupun teman-temanmu tentang latihan yang kamu lakukan.

2. Olah Suara

Proses dalam pementasan teater adalah proses komunikasi, yaitu proses transformasi informasi antara komunikator (pengirim pesan) dan komunikan (penerima pesan). Komunikasi yang dilakukan oleh komunikator menggunakan dua bahasa, yaitu bahasa verbal dan bahasa nonverbal. Bahasa verbal yaitu bahasa yang berupa kata-kata yang dianut oleh seorang dalam suatu budaya tertentu. Misalnya, bahasa Indonesia, bahasa Jawa, bahasa Inggris dan bahasa-bahasa lain di dunia. Bahasa tubuh yang biasa disebut dengan *gesture*, yaitu sikap atau pose tubuh seseorang yang mengandung makna dan menimbulkan bahasa tubuh (*body language*). Bahasa tubuh ini juga dipengaruhi oleh budaya tertentu, karena bahasa tubuh tidak bersifat universal. Misalnya, ‘mengangguk’, di Indonesia diartikan sebagai persetujuan, sedangkan di India diartikan sebagai penolakan.

Ucapan yang dilontarkan oleh seorang pemeran mempunyai peranan yang sangat penting dalam pementasan teater. Hal ini disebabkan dalam dialog banyak terdapat nilai-nilai yang sangat bermakna. Jika lontaran dialog tidak sesuai sebagaimana mestinya, maka nilai yang terkandung tidak dapat dikomunikasikan kepada penonton, dan ini merupakan kesalahan yang fatal bagi seorang pemeran.

Komunikasi verbal yang dilakukan oleh pemeran memerlukan berbagai persiapan agar kualitas suara yang dihasilkan dapat mendukung komunikasi. Suara adalah hal lain yang penting dalam kegiatan pementasan teater menyangkut segi auditif atau sesuatu yang berhubungan dengan pendengaran. Dalam kenyataannya, suara dan bunyi itu sama, yaitu hasil getaran udara yang datang dan menyentuh selaput gendang telinga. Akan tetapi, dalam konvensi pementasan teater, kedua istilah tersebut dibedakan. Suara merupakan produk manusia untuk membentuk kata-kata, sedangkan bunyi merupakan produk benda-benda.

Suara dihasilkan oleh proses mengencang dan mengendornya pita suara, sehingga udara yang lewat berubah menjadi bunyi beserta organ artikulasi manusia di dalam mulut maupun hidung dan dibedakan dengan bunyi-bunyian lain yang bukan dihasilkan organ artikulasi. Dalam kegiatan pementasan teater, suara memegang peranan penting, karena digunakan sebagai bahan komunikasi yang berwujud dialog. Permainan dialog ini merupakan salah satu daya tarik dalam membina konflik-konflik dramatik.

Suara manusia adalah lambang komunikasi dan dijadikan lambang benda, gerak, rasa, dan buah pikiran, baik yang abstrak maupun yang konkret sehingga menjadi alat tukar pikiran untuk menyampaikan informasi. Unsur dasar dari bahasa lisan adalah suara, dan prosesnya adalah suara dijadikan kata dan kata-kata disusun menjadi frasa serta kalimat yang kesemuanya dimanfaatkan dengan aturan tertentu yang disebut gramatika atau paramasastra.

3. Pernapasan

Pernapasan adalah peristiwa menghirup udara dari luar yang mengandung oksigen ke dalam tubuh serta mengembuskan udara yang banyak mengandung karbon dioksida. Proses menghirup udara ini disebut inspirasi dan proses mengembuskan udara ini disebut ekspirasi. Fungsi dari pernapasan ini secara fisiologi adalah mengambil oksigen yang kemudian dibawa oleh darah ke seluruh tubuh untuk pembakaran serta mengeluarkan karbondioksida yang terjadi dari sisa pembakaran, kemudian dibawa oleh darah ke paru-paru untuk dibuang. Di dalam pementasan teater, pernapasan ini berhubungan dengan produksi suara.

4. Diksi

Diksi berasal dari kata *dictionary* (kamus), yaitu pemilihan kata untuk mengekspresikan ide-ide yang tepat dan selaras. Diksi dapat juga diartikan sebagai kata-kata sebagai satu kesatuan arti, tetapi dalam pelatihan ini, diksi (*diction*) dimaksudkan sebagai latihan mengeja atau berbicara dengan keras dan jelas. Latihan diksi berfungsi untuk memberi kejelasan suara dari kata yang diucapkan. Banyak pemeran yang menyangka bahwa untuk dapat didengar hanya perlu berbicara keras, padahal yang dibutuhkan tidak sekedar itu, tetapi dibutuhkan pengucapan yang jelas. Dalam bahasa Indonesia, huruf yang hampir sama pengucapan dan terdengarnya adalah huruf **p** dengan **b**, **t** dengan **d**, dan **k** dengan **g**. Latihan diksi ini dimulai dari membedakan huruf, kemudian diaplikasikan pada kata dan kalimat dari huruf tersebut.

5. Intonasi

Intonasi (*intonation*) adalah nada suara, irama bicara, atau alunan nada dalam melafalkan kata-kata, sehingga tidak datar atau tidak monoton. Intonasi menentukan ada tidaknya antusiasme dan emosi

dalam berbicara. Fungsi dari intonasi adalah membuat pembicaraan menjadi menarik, tidak membosankan, dan kata-kata atau kalimat yang kita ucapkan lebih mempunyai makna. Intonasi berperan dalam pembentukan suatu makna kata, bahkan bisa mengubah makna suatu kata.

6. Artikulasi

Artikulasi adalah hubungan antara apa yang dikatakan dan bagaimana mengatakannya, karena artikulasi adalah satu ekspresi gestur yang kompleks. Latihan artikulasi adalah latihan tentang kejelasan bunyi suara yang dikeluarkan oleh organ produksi suara. Bunyi suara yang kita kenal meliputi bunyi suara nasal (di rongga hidung), dan bunyi suara oral (di rongga mulut). Bunyi nasal muncul ketika langit-langit lembut di rongga mulut diangkat dan diturunkan, dan membuka jalan untuk aliran udara lewat menuju rongga hidung dan disana udara beresonansi menghasilkan bunyi. Bunyi nasal meliputi huruf *m*, *n*, *ny*, dan *ng*. Bunyi suara oral dibagi menjadi dua, yaitu bunyi suara vokal dan bunyi suara konsonan. Bunyi vokal atau huruf hidup diproduksi dari bentuk mulut yang terbuka, misalnya *a*, *i*, *u*, *e*, *o*, dan diftong (kombinasi dua huruf hidup, misalnya *au*, *ia*, *ai*, *ua*, dan lain-lain). Bunyi konsonan diproduksi ketika aliran napas dirintangi atau tertahan di mulut.

Bunyi konsonan dipengaruhi oleh posisi di mana aliran udara dirintangi dan berapa besar rintangannya, misalnya gutural yaitu bagian belakang lidah menyentuh bagian belakang mulut akan menghasilkan bunyi kebisingan yang nonverbal. Palatal belakang yaitu bagian belakang lidah diangkat dan bersentuhan dengan langit-langit lembut akan menghasilkan huruf seperti **g**. Palatal tengah yaitu bagian tengah lidah diangkat dan bersentuhan dengan langit-langit keras akan menghasilkan bunyi **k**. Dental yaitu lidah digunakan bersama dengan bagian gusi belakang gigi depan di atas dan menghasilkan bunyi **t**. Labial, yaitu bibir bagian bawah bersatu dengan gigi bagian atas untuk membuat bunyi huruf **f** atau bibir dengan bibir bersatu untuk membuat bunyi huruf **b**.

Latihan Olah Suara

1. Persiapan Latihan Olah Suara

a. Pernapasan Dada

Ciri dari pernapasan dada adalah pada waktu kita menghirup udara, maka rangka dada terbesar bergerak membesar akibat dari

rongga yang terisi oleh udara yang banyak. Latihlah sampai nafas dada ini terkuasai.

- 1). Posisi berdiri tegak dan tarik napas panjang, langsung alirkan udara ke rongga dada, tahan, embuskan. Lakukan latihan ini 8 kali pengulangan.
- 2). Posisi berdiri tegak dan tarik napas panjang, langsung alirkan udara ke rongga dada, tahan, dan embuskan sambil berdesis. Lakukan latihan ini 8 kali pengulangan.
- 3). Posisi berdiri tegak dan tarik napas panjang, langsung alirkan udara ke rongga dada, tahan, dan embuskan sambil membunyikan huruf vokal. Lakukan latihan ini 8 kali pengulangan.

b. Pernapasan Perut

Ciri dari pernapasan perut adalah pada waktu kita menghirup udara, maka rongga perut akan membesar dan mengeras karena terisi oleh udara yang banyak. Pernapasan ini juga ditandai dengan naik turunnya sekat diafragma yang terdapat di antara rongga dada dan rongga perut.

- 1). Posisi berdiri tegak dan tarik napas panjang, langsung alirkan udara ke rongga perut, tahan, embuskan. Lakukan latihan ini 8 kali pengulangan.
- 2). Posisi berdiri tegak dan tarik napas panjang, langsung alirkan udara ke rongga perut, tahan, dan embuskan sambil berdesis. Lakukan latihan ini 8 kali pengulangan.
- 3). Posisi berdiri tegak dan tarik napas panjang, langsung alirkan udara ke rongga perut, tahan, dan embuskan sambil membunyikan huruf vokal. Lakukan latihan ini 8 kali pengulangan.

c. Pernapasan Diafragma

Di dalam latihan ini, fokus napas diarahkan pada sekat antara rongga dada dan rongga perut yang disebut dengan sekat diafragma. Ciri dari napas diafragma adalah otot-otot sekat diafragma akan menegang, dan otot-otot samping bagian pinggang akan mengembang ketika kita menghirup udara. Pernapasan ini sebenarnya gabungan napas dada dan napas perut. Latihlah sampai napas diafragma ini terkuasai.

- 1). Posisi berdiri tegak dan tarik napas panjang, langsung alirkan udara ke rongga dada dan rongga perut sehingga sekat difragma mengeras, tahan, embuskan. Lakukan latihan ini 8 kali pengulangan.
 - 2). Posisi berdiri tegak dan tarik napas panjang, langsung alirkan udara ke rongga dada dan rongga perut sehingga sekat difragma mengeras, tahan, dan embuskan sambil berdesis. Lakukan latihan ini 8 kali pengulangan.
 - 3). Posisi berdiri tegak dan tarik napas panjang, langsung alirkan udara ke rongga dada dan rongga perut, sehingga sekat difragma mengeras, tahan, dan embuskan sambil membunyikan huruf vokal. Lakukan latihan ini 8 kali pengulangan.
- d. Senam Lidah
- 1). Lidah dijulurkan sejauh mungkin, tahan, dan tarik sedalam mungkin.
 - 2). Lidah dijulurkan dan arahkan ke kanan dan ke kiri secara bergantian.
 - 3). Lidah dijulurkan dan putar searah jarum jam terus kebalikannya.
 - 4). Bibir dikatupkan, rahang diturunkan dan lidah diputar di dalam mulut searah jarum jam terus kebalikannya.
 - 5). Lidah ditahan di gigi seri, terus entakkan.
 - 6). Membunyikan *errrrrr.....*, *errrrrrrr.....* berulang-ulang. Latihan ini berfungsi untuk melemaskan lidah.
 - 7). Ucapkan dengan cepat: *fud...fud...fud...fud...fud...dah – fud...fud...fud...fud...fud...dah*. Lakukan latihan ini sesering mungkin.
- e. Senam Rahang Bawah
- 1). Gerakkan rahang bawah dengan cara membuka dan menutup.
 - 2). Gerakkan rahang bawah ke kiri dan kanan secara bergantian.
 - 3). Gerakkan rahang bawah ke depan dan ke belakang secara bergantian.
 - 4). Gerakkan rahang bawah melingkar sesuai dengan arah jarum jam dan ke arah sebaliknya.

- 5). Ucapkan dengan riang, ceria, gembira dan rileks: *da....da....da....da..... da.....da....* kemudian *la....la.....la....la.....la....la*. Latihan ini bisa dengan huruf konsonan yang lain yang digabung dengan huruf vokal *a*
- f. Latihan Tenggorokan
 - 1). Ucapkan *lo...la...le...la...lo...- lo...la...le...la...lo...- lo...la...le...la...lo...* lakukan latihan ini dengan santai, semakin lama semakin keras tetapi tenggorokan jangan tegang.
 - 2). Nyanyikan dengan tenggorokan tetap terbuka *la...la...la...la...laf... - la...la...la...la...los... - la...la...la...la...lof...*
2. Latihan Teknik Olah Suara
 - a. Berbisik

Dalam latihan ini, yang diutamakan adalah kontraksi otot-otot bibir, wajah, dan rahang.

 - 1). Lafalkan huruf vokal (*a...i...u...e...o...*) tanpa mengeluarkan suara.
 - 2). Lafalkan huruf *c... d... l... n... r... s... t...* tanpa mengeluarkan suara. Latihan ini juga berfungsi untuk melenturkan lidah.
 - 3). Lafalkan huruf konsonan dengan tanpa mengeluarkan suara.
 - 4). Lafalkan kata dan kalimat pendek tanpa mengeluarkan suara. Latihan ini diutamakan pengejaan tiap suku kata, baik dalam kata maupun dalam kalimat.
 - b. Bergumam
 - 1). Tarik napas, tahan, dan embuskan dengan cara bergumam, fokus gumaman ini pada rongga dada. Rasakan getaran pada rongga dada pada waktu kita bergumam.
 - 2). Tarik napas, tahan, dan embuskan dengan cara bergumam, fokus gumaman ini pada batang tenggorokan atau trachea. Rasakan getaran pada batang tenggorokan pada waktu kita bergumam.
 - 3). Tarik napas, tahan, dan embuskan dengan cara bergumam, fokus gumaman ini pada rongga hidung atau nasal. Rasakan getaran pada rongga hidung pada waktu kita bergumam, biasanya ujung hidung kita akan terasa gatal.

- c. Bersenandung
 - 1). Tarik napas, tahan, dan embuskan sambil bersenandung. Lakukan latihan ini mulai dari nada rendah sampai nada yang tinggi. Misalnya, dengan suku kata **NA** disenandungkan sesuai dengan tangga nada (do, re, mi, fa, sol, la, si, do). Lakukan 8 kali pengulangan.
 - 2). Tarik napas, tahan, dan embuskan sambil bersenandung dengan tidak sesuai tangga nada.
2. Latihan Artikulasi
 - a. Latihan bunyi suara Nasal
 - 1). Tarik napas dan embuskan sambil melafalkan huruf *m, n, ny, ng*.
 - 2). Lakukan latihan melafalkan huruf tersebut sampai menemukan cara mengucapkan yang benar.
 - b. Latihan bunyi suara Oral
 - 1). Tarik napas dan embuskan sambil melafalkan huruf vokal (**a, i, u, e, o**) terputus-putus, lakukan 8 kali latihan.
 - 2). Tarik napas dan embuskan sambil melafalkan huruf vokal dengan cara menyambung, lakukan 8 kali latihan.
 - 3). Tarik napas dan embuskan sambil melafalkan huruf diftong (**au, ia, ai, ua** dan lain), lakukan 8 kali latihan.
 - 4). Tarik napas dan embuskan sambil melafalkan huruf konsonan (**b, c, d, f, g** dan seterusnya), lakukan 8 kali latihan.
 - 5). Tarik napas dan embuskan sambil melafalkan huruf **f, g, k, t, b** sebanyak 8 kali latihan.
4. Latihan Diksi
 - a. Latihan membedakan huruf *p* dengan *b*, *t* dengan *d*, dan *k* dengan *g*.
 - b. Latihan membedakan huruf *p, b, t, d, k*, dan *g* dengan cara mengombinasikan.
 - c. Latihan ini dilakukan dengan cara menggabungkan huruf-huruf tersebut di atas dengan huruf vokal. Misalnya **pa** dengan **ba** atau **ta** dengan **da, ki** dengan **gi** dan seterusnya.

- d. Latihan diteruskan dalam bentuk kata, misalnya:
- | | |
|---|------------------------------|
| - <u>Apabila</u> | - <u>Perpustakaan</u> |
| - <u>Begitu</u> | - <u>Kudengar</u> |
| - <u>Menyambut</u> | - <u>Luput</u> |
| - Cari kata-kata yang lainnya, yang mengandung huruf P, B, T, D, K, dan G. | |
5. Intonasi
- a. Jeda (pemenggalan kalimat)
 - 1). Susunlah kalimat pendek dan ucapan, misalnya: berapa lama saya harus menunggu.
 - 2). Ucapkan kalimat tersebut, tetapi gunakan jeda di antara kata lama dan saya.
 - 3). Susunlah kalimat pendek lainnya dan gunakan sebagai latihan jeda.
 - b. Tempo (cepat dan lambatnya ucapan)
 - 1). Susunlah kalimat pendek dan ucapan, misalnya: Siapa bilang itu tidak bisa..... dilakukan.
 - 2). Ucapkan kalimat tersebut, dan ketika mengucapkan kata dilakukan, ucapkan dengan cara dieja per suku kata.
 - 3). Lakukan latihan dengan kalimat yang lain dan tentukan kata yang akan dieja.

Materi dan Aktivitas Pembelajaran III

Setelah menjelaskan alur pembelajaran dan tujuan yang hendak dicapai, maka langkah selanjutnya adalah membimbing peserta didik untuk bisa menguasai materi pembelajaran. Guru dapat membimbing peserta didik untuk melakukan aktivitas pembelajaran III. Pada proses pembelajaran ini, guru dapat mengikuti langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan pendekatan saintifik, yaitu:

1. Peserta didik dapat melakukan pengamatan tentang olah rasa melalui membaca buku atau literatur, atau melihat video olah rasa. Pada kegiatan ini guru dapat memberi motivasi sehingga timbul rasa keingintahuan tentang olah rasa.

2. Peserta didik setelah melakukan pengamatan dapat bereksplorasi dengan melakukan olah rasa, baik seperti hasil pengamatan maupun bisa mengikuti langkah-langkah yang ada dalam buku siswa.
3. Peserta didik dapat mengomunikasi olah rasa dengan cara memperagakan.

Proses Pembelajaran III

1. Lakukan latihan olah rasa ini mulai dari konsentrasi, kemudian diteruskan dengan latihan imajinasi dan latihan ingatan emosi.
2. Latihan olah rasa bisa mengikuti instruksi yang ada dalam buku ini atau bisa menggunakan sumber yang lain.
3. Lakukan latihan ini dengan cara bertahap dan jangan terburu-buru.
4. Mintalah bimbingan gurumu bila ada instruksi latihan ini yang belum kamu pahami atau belum dimengerti.
5. Diskusikan hasil latihanmu dengan teman-temanmu dan guru pembimbingmu.
6. Mintalah evaluasi dari guru pembimbingmu maupun teman-temanmu tentang latihan yang kamu lakukan.

7. Konsentrasi

Pengertian konsentrasi secara harfiah berarti memusatkan pikiran pada sesuatu, sehingga dalam konsentrasi, ada sesuatu yang menjadi pusat perhatian. Makin menarik pusat perhatian tersebut, makin sanggup ia memusatkan perhatian. Pusat perhatian seorang pemeran adalah sukma atau jiwa peran atau karakter yang akan kita mainkan. Segala sesuatu yang mengalihkan perhatian ataupun yang mempengaruhi konsentrasi seorang pemeran atas karakter yang dimainkan, cenderung dapat merusak proses pemeranannya. Maka konsentrasi menjadi sesuatu sangat perlu untuk pemeran.

Tujuan dari konsentrasi ini adalah untuk mencapai kondisi kontrol mental maupun fisik di atas panggung. Ada korelasi yang sangat dekat antara pikiran dan tubuh. Seorang aktor harus dapat mengontrol tubuhnya setiap saat dengan pengertian atas tubuh dan alasan bagi perlakunya. Langkah awal yang perlu diperhatikan adalah mengasah

kesadaran dan mampu menggunakan tubuhnya dengan efisien. Dengan konsentrasi pemeran akan dapat mengubah dirinya menjadi orang lain, yaitu peran yang dimainkan, juga agar pemeran bisa mengalami dunia yang lain dengan segenap cita, rasa, dan karsanya pada dunia lain itu.

8. Imajinasi

Imajinasi adalah proses pembentukan gambaran-gambaran baru dalam pikiran, di mana gambaran tersebut tidak pernah dialami sebelumnya atau mungkin hanya sedikit yang dialaminya. Imajinasi merupakan proses percobaan pemisahan pikiran dan digunakan untuk menciptakan teori-teori dan ide-ide berdasarkan fungsinya. Ide-ide ini dapat membawa kita ke dalam dunia maya, dan selanjutnya jika ide tersebut memungkinkan dan fungsinya nyata maka ide tersebut dapat diwujudkan ke dalam kenyataan.

Dalam latihan imajinasi akan ditemui imajinasi yang tidak hidup, dan imajinasi yang lambat. Untuk mengatasi imajinasi yang tidak hidup, pembimbing harus mengarahkan dan menghidupkan imajinasi peserta didik dengan jalan memberikan pertanyaan yang bersahaja. Peserta didik harus memberikan jawaban dengan proses berpikir, kalau jawaban tersebut tanpa proses berpikir, maka proses ini tidak akan dapat mengembangkan imajinasinya. Untuk dapat mengembangkan imajinasi, maka peserta didik harus mendekati pokok pembicaraan dengan pikirannya dan dengan jalan berpikir logis.

Latihan imajinasi selalu dipersiapkan dan diarahkan dengan cara sadar dan mempergunakan logika. Lalu, peserta didik akan melihat sesuatu dalam ingatannya atau dalam imajinasinya. Untuk sesaat dia akan hidup di alam mimpi, kemudian pertanyaan-pertanyaan dilontarkan untuk membimbing imajinasinya. Jika ini berhasil, maka dapat diulangi untuk beberapa kali, dan makin sering peserta didik dapat mengingat, maka makin dalam akar dalam ingatannya dan makin dalam dia menghayati imajinasi tersebut.

Untuk menghadapi imajinasi yang lambat dari peserta didik, pembimbing tidak hanya memberikan pertanyaan tetapi juga menyarankan sebuah jawaban. Jika peserta didik dapat mempergunakan jawaban tersebut, maka dia dapat memulai dari sana. Tetapi, jika peserta didik tidak dapat mempergunakan jawaban tersebut maka ia akan mengubah dan menggantinya dengan sesuatu yang lain sampai tercipta sebuah ilusi.

Hal-hal yang perlu diketahui ketika belajar imajinasi:

- Imajinasi menciptakan hal-hal yang mungkin ada atau mungkin terjadi, sedangkan fantasi membuat hal-hal yang tidak ada, dan tidak pernah ada, dan tidak akan pernah ada. Imajinasi ada tiga jenis, imajinasi yang memiliki inisiatif, yaitu imajinasi yang dapat ditumbuhkan dengan mudah, dan akan berfungsi terus-menerus tanpa mengenal lelah, baik kita sedang bangun maupun kita sedang tidur. Imajinasi yang tidak memiliki inisiatif, yaitu imajinasi yang mudah dibangkitkan dan bisa berfungsi terus-menerus, begitu kita menyarankan sesuatu kepadanya (imajinasi ini bekerja atas dasar paksaan), dan imajinasi yang menyulitkan adalah imajinasi yang tidak peka pada saran-saran.
- Imajinasi tidak bisa dipaksa, tetapi harus dibujuk untuk bisa digunakan. Imajinasi tidak akan muncul kalau kita merenung tanpa suatu objek yang menarik. Objek ini berfungsi untuk menstimulasi atau merangsang kita untuk berpikir, baik hal yang logis maupun yang tidak logis. Dengan kita berpikir, maka akan terjadi proses imajinasi.
- Imajinasi tidak akan muncul dengan pikiran yang pasif, tetapi harus dengan pikiran yang aktif. Melatih imajinasi sama dengan memperkerjakan pikiran-pikiran kita untuk terus berpikir. Pikiran ini bisa disuruh untuk mempertanyakan segala sesuatu. Dengan stimulus pertanyaan-pertanyaan atau menggunakan stimulus "seandainya", maka akan menimbulkan atau memunculkan jawaban.
- Belajar imajinasi harus menggunakan plot yang logis, dan jangan menggambarkan suatu objek dengan lebih kurang, umum, kira-kira.
- Untuk membangkitkan imajinasi peran, gunakan pertanyaan; siapa, di mana, dan apa.

9. ingatan Emosi

Emosi secara umum memiliki arti proses fisik dan psikis yang kompleks yang bisa muncul secara tiba-tiba dan spontan atau di luar kesadaran. Kemunculan emosi ini akan menimbulkan respon pada kejiwaan, baik respon positif maupun respon negatif serta mempengaruhi ekspresi kita. Emosi sering dikaitkan dengan perasaan, persepsi, atau kepercayaan terhadap objek-objek, baik itu kenyataan maupun hasil imajinasi.

Ingatan emosi adalah salah satu perangkat pemeran untuk bisa mengungkapkan atau melakukan hal-hal yang berada di luar dirinya (Suyatna Anirun, 1998. hlm.86). Sumber dari ingatan emosi adalah kajian pada ingatan diri sendiri, dan kajian sumber motivasi atau lingkungan motivasi yang bisa kita amati. Ingatan emosi berfungsi untuk mengisi emosi peran yang kita mainkan. Seorang pemeran harus mengingat-ingat segala emosi yang terekam dalam sejarah hidupnya, baik itu merupakan pengalaman pribadi maupun pengalaman orang lain yang kita rekam. Dengan ingatan emosi ini kita akan mudah memanggil kembali jika kita perlukan ketika sedang memainkan peran tertentu.

Ingatan emosi kita sangat dipengaruhi oleh waktu, karena waktu adalah penyaring yang bagus untuk perasaan dan kenangan. Waktu juga mengubah ingatan-ingatan yang realistik menjadi kesan. Misalnya, kita melihat kejadian yang sangat luar biasa, maka kita akan menyimpan ingatan kejadian tersebut tetapi hanya ciri-ciri yang menonjol dan yang meninggalkan kesan, bukan detailnya. Dari kesan tersebut akan dibentuk suatu ingatan tentang sensasi yang mendalam. Sensasi-sensasi yang kita simpan tersebut akan saling mengait dan saling mempengaruhi dan dijadikan sintesis ingatan. Sintesis ingatan inilah yang bisa kita panggil kembali untuk keperluan pemeran, karena bersifat substansial dan lebih jelas dari kejadian yang sebenarnya.

Emosi adalah segala aktivitas yang mengekspresikan kondisi di sini dan sekarang dari organisme manusia dan ditujukan ke arah dunianya di luar. Emosi timbul secara otomatis dan terikat dengan aksi yang dihasilkan dari konfrontasi manusia dengan dunianya. Pemeran tidak menciptakan emosi karena emosi akan muncul dengan sendirinya lantaran keterlibatannya dalam memainkan peran sesuai dengan naskah.

Latihan Olah Rasa

1. Latihan Konsentrasi Pancaindra
 - a. Indra Penglihat
 - 1). Amati sebuah benda secara intensif dan deskripsikan pengamatan anda kepada peserta lain.
 - 2). Lakukan dengan suasana yang santai dan presentasikan sesuai dengan gaya anda.
 - 3). Latihan diteruskan dengan mengamati sekumpulan benda.
 - 4). Deskripsikan hasil pengamatan tersebut termasuk yang menjadi ciri khas dari objek pengamatan anda.

- 5). Dalam latihan ini, diusahakan dilakukan dengan pengamatan yang sangat jeli dan dalam suasana santai.
- b. Indra Pencium
 - 1). Konsentrasilah pada bau yang paling menyengat dan dekat dengan tubuh kita (latihan diusahakan betul-betul membau bukan menghayalkan atau berimajinasi tentang bau).
 - 2). Kalau sudah mendapatkan bau tersebut, kemudian simpan dalam ingatan kita.
 - 3). Latihan dilanjutkan dengan menambahkan jarak dari sumber bau. Kemudian, dipresentasikan sesuai dengan gaya dan cara masing-masing.
 - 4). Latihan indra penciuman ini juga bisa dilakukan membedakan bermacam-macam bau.
- c. Indra Pendengaran
 - 1). Konsentrasilah pada sumber suara yang paling lemah dan dekat dengan kita (latihan ini benar-benar mendengar bukan menghayal atau berimajinasi)
 - 2). Kalau sudah mendapat bunyi tersebut, kemudian simpan dalam ingatan kita. Latihan dilanjutkan dengan menambah jarak dari sumber bunyi tersebut. Pada sesi terakhir presentasikan kepada yang lain sesuai dengan gaya dan cara masing-masing.
 - 3). Latihan mendengar ini bisa dilakukan dengan membedakan bermacam-macam bunyi dan dari sumber apa bunyi tersebut. Misalnya berasal dari logam, kayu, batu, membran, dan lain-lain.
- d. Indra Pendengaran
 - 1). Konsentrasilah pada sumber suara yang paling lemah dan dekat dengan kita (latihan ini benar-benar mendengar bukan menghayal atau berimajinasi)
 - 2). Kalau sudah mendapat bunyi tersebut, kemudian simpan dalam ingatan kita. Latihan dilanjutkan dengan menambah jarak dari sumber bunyi tersebut. Pada sesi terakhir, presentasikan kepada yang lain sesuai dengan gaya dan cara masing-masing.

- 3). Latihan mendengar ini bisa dilakukan dengan membedakan bermacam-macam bunyi dan dari sumber apa bunyi tersebut. Misalnya, berasal dari logam, kayu, batu, membran, dan lain-lain.
- e. Indra Perasa atau Peraba
 - 1). Latihan ini difokuskan pada membedakan rasa yang tersentuh oleh kulit. Latihan bisa dilakukan dengan cara membedakan rasa kasar dan halus, panas dan dingin, keras dan lembek dan lain-lain.
 - 2). Ambil sebuah benda dan raba permukaan benda tersebut dari beberapa sisi, bedakan antarpermukaan tersebut. Rasakan betul perbedaan permukaan benda tersebut, kemudian deskripsikan dengan cara dan gaya masing-masing.
 - 3). Jalanklah pada berbagai macam permukaan jalan, konsentrasi pada telapak kaki kita dan bedakan permukaan jalan tersebut, simpan ingatan ini sebagai pengalaman batin.
 - 4). Lakukan latihan ini dengan santai dan jangan tergesa-gesa. Ingat, latihan ini tetap terfokus pada daya konsentrasi kita. Ketika melaksanakan latihan jangan berpikir yang macam-macam.
2. Latihan Konsentrasi dengan Permainan
 - a. 1 bebek, 2 kaki, kwek,.....

Buatlah kelompok latihan dan duduklah melingkar. Salah seorang peserta memulai dengan mengucapkan “*satu bebek dua kaki kwek*”, peserta berikutnya mengucapkan “*dua bebek empat kaki kwek*”, peserta selanjutnya mengucapkan “*tiga bebek enam kaki kwek kwek kwek*”, demikian seterusnya sampai semua peserta mendapatkan gilirannya. Jika terjadi kesalahan maka permainan dimulai dari awal. Permainan juga bisa dilakukan dengan instruktur yang menunjuk siapa peserta berikutnya yang mendapat giliran.

Catatan: Untuk membuat variasi dan meningkatkan konsentrasi jenis binatang bisa diganti dengan yang memiliki 4, 6, atau delapan kaki dengan aturan yang sama
 - b. Hitung Bilangan Prima

Buatlah kelompok besar. Langkah pertama menjelaskan aturan main, yaitu semua peserta berhitung mulai dari satu sampai tak

terbatas. Setiap peserta yang berhitung dan mendapat giliran pada bilang prima, peserta tersebut tidak menyebutkan angka tetapi langsung teriak "PRIMA" terus dilanjutkan berhitung lagi. Misalnya, 1, 2, prima, 4, prima, 6, prima dan seterusnya.

Latihan akan diulang mulai dari satu lagi, apabila ada peserta yang lupa menyebutkan bilang prima itu dengan angka tersebut bukan dengan teriak prima.

Catatan: Latihan ini bisa dimulai dari siapa saja dan tidak harus yang mulai menyebutkan angka satu pada orang yang sama. Latihan ini dilakukan secara berurutan baik searah jarum jam maupun kebalikannya.

c. Boom

Latihan ini juga dilakukan secara kelompok besar. Aturan permainannya ialah setiap peserta yang mendapat giliran angka 3 dan kelipatan tiga harus berteriak BOOM. Latihan dimulai dari berhitung mulai dari 1 sampai tak terbatas. Misalnya 1, 2, boom, 4, 5, boom, 7, 8, boom, 10, 11, boom, dan seterus. Latihan akan diulang mulai dari satu lagi apabila ada peserta yang lupa.

Catatan: Latihlah sampai angka tertinggi yang bisa dicapai dalam latihan tersebut. Semakin tinggi angka yang dicapai, maka tingkat konsentrasi dari peserta latihan tersebut semakin baik.

3. Latihan Imajinasi dengan Stimulus

- a. Latihan ini menggunakan benda untuk stimulus imajinasi. Masing-masing peserta memegang sebuah benda, dan benda tersebut diimajinasikan sebagai apa saja. Dalam latihan, gunakan stimulus seandainya. Misalnya, anda memegang sebuah bola, maka imajinasikan "*seandainya*" bola tersebut ingin memakan anda, atau bola tersebut mengajak anda untuk berdansa dan sebagainya.
- b. Ajaklah teman anda dalam latihan imajinasi ini, seandainya teman anda itu adalah sebuah tanah liat, atau sebatang kayu, buatlah sebuah patung dari teman anda tersebut. Lakukanlah secara bergantian.
- c. Carilah benda dan benda itu bisa apa saja untuk alat latihan, gunakan alat tersebut dan perlakukan benda tersebut sebagai apa saja. Misalnya, alat itu adalah sepatumu, maka anggaplah sepatu itu menjadi apa saja (sebagai mobil-mobilan, sebagai sapu, sebagai perahu atau mainanmu dan sebagainya).

4. Latihan Imajinasi Tanpa Stimulus

a. Jembatan Tali

Bayangkan ada seutas tali yang direntangkan tinggi di atas lantai, kamu sedang berdiri di atas panggung siap untuk mencoba melintasi tali itu. Kamu ingin melintasi tali itu namun belum merasakan kalau kamu akan mampu melakukannya. Jangan terburu-buru, tunggu sampai kamu mendapatkan gambaran yang jelas tentang hubungan tali tersebut dengan kamu yang berdiri di atas panggung. Jika kamu sudah siap, mulailah perjalanan tersebut. Kamu mungkin menemukan kesulitan, tetapi jangan berhenti. kamu harus tetap mencoba, mencoba dengan berbagai cara. Jangan tergesa dan tetaplah berkonsentrasi pada perasaan yang dirasakan. Ketika kamu sudah siap, biarkan perasaan itu membuat kamu bergerak. Kalau dalam bayanganmu merasa kesulitan, ekspresikan kesulitan tersebut.

Catatan. Jika pengalaman ini dicoba dengan hati-hati, sehingga tidak menjadi sebuah kegiatan yang mekanik, kebanyakan orang akan bisa merasakan keterlibatan yang mendalam.

7. Latihan Ingatan Emosi dengan Rasa

- Duduk atau berdiri dengan santai, kemudian ingat emosi kesedihan yang mendalam yang pernah dialami. Latihan ini tidak menggambarkan kesedihan tetapi mengingat-ingat kesedihan yang pernah dialami.
- Lakukan latihan ini dengan beragam emosi yang ada, misalnya marah, gembira, malu, takut, bahagia, dan lain-lain.

8. Latihan Ingatan Emosi dengan Permainan

a. Lintasan Emosi

- Buat dua kelompok dan masing-masing kelompok saling berseberangan. Pembimbing menentukan emosi, misalnya 'sedih' maka kelompok A mengungkapkan emosi sedih dan melintas menuju tempat kelompok B, sedangkan kelompok B melintas menuju tempat kelompok A dengan emosi sebaliknya.
- Lakukan latihan dengan emosi-emosi yang lain.
- Lakukan latihan dengan penghayatan dan ekspresif serta jangan terburu-buru.

b. Tergesa-Gesa dan Berhenti

Duduk atau berdiri, bayangkan kamu merasakan perasaan tergesa-gesa untuk menyelamatkan diri. Ekspresikan perasaan tersebut dan jangan ditahan. Ekspresikan perasaan ketakutan dan keinginan untuk menyelamatkan diri tersebut. Biarkan tangan dan kaki bergerak, kadang tergesa-gesa, kemudian berhenti atau bergerak dengan hati-hati.

C. Interaksi dengan Orang Tua

Guru dapat melakukan interaksi dengan orang tua. Interaksi dapat dilakukan melalui komunikasi melalui telepon, kunjungan ke rumah, atau media sosial lainnya. Guru juga dapat melakukan interaksi melalui lembar kerja peserta didik yang harus ditanda tangani oleh orang tua murid baik untuk aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Melalui interaksi ini orang tua dapat mengetahui perkembangan anak, baik mental, sosial, dan intelektual putrinya.

No	PERNYATAAN	YA	TIDAK
1.	Saya berusaha belajar dan berlatih dengan sungguh-sungguh untuk dapat menguasai dasar pemeran teater modern.		
2.	Saya mengikuti pembelajaran dan pelatihan dengan penuh perhatian sehingga dapat menguasai dasar pemeran teater modern.		
3.	Saya melakukan latihan dengan tepat waktu sesuai dengan materi pelatihan.		
4.	Saya berperan aktif dalam kelompok pelatihan dasar pemeran teater modern.		
5.	Saya bekerja sama dalam kelompok dalam pelatihan dasar pemeran teater modern.		
6.	Saya menciptakan suasana menyenangkan dalam pelatihan dasar pemeran teater modern.		
7.	Saya menghargai teman-teman dalam melaksanakan latihan dasar pemeran teater modern.		

Nama Orang Tua

Nama Siswa

D. Evaluasi dan Penilaian Pembelajaran

Guru dapat mengembangkan evaluasi pembelajaran sesuai dengan topik dan pokok bahasan. Evaluasi pembelajaran yang dikembangkan dapat berupa tes dan nontes. Tes dapat berupa uraian, isian, atau pilihan ganda. Nontes dapat berupa lembar kerja, kuesioner, proyek, dan sejenisnya. Guru juga harus mengembangkan rubrik penilaian sesuai dengan materi yang diajarkan.

Pengetahuan

- Apa yang kamu ketahui dengan olah tubuh?
- Terdiri dari berapa tahap ketika melakukan olah tubuh?
- Mengapa harus melakukan olah tubuh?
- Apa yang kamu ketahui dengan olah vokal?
- Bagaimana melakukan latihan olah vokal?
- Mengapa harus melakukan olah vokal?
- Apa yang kamu ketahui dengan olah rasa?
- Bagaimana melakukan olah rasa?
- Mengapa harus melakukan olah rasa?

Keterampilan

- Coba peragakan olah tubuh inti pada ayunan bandul tubuh atas.
- Coba peragakan pernapasan diagframa.
- Coba peragakan latihan imajinasi tanpa stimulus.

E. Rubrik Guru

Guru dapat mengembangkan indikator penilaian untuk setiap aspek yang diujikan. Indikator ini merupakan skoring terhadap apa yang ingin dinilai dan dicapai oleh peserta didik. Berdasarkan uji kompetensi yang dikembangkan pada Bab VII, guru dapat membuat rubrik seperti tertera berikut ini.

A. Sikap

1. Kerja sama

No.	Indikator	Penilaian Kerjasama
1.	Terlibat aktif dalam bekerja kelompok.	Skor 1 jika 1 atau tidak ada indikator yang konsisten ditunjukkan peserta didik.
2.	Kesediaan melakukan tugas sesuai kesepakatan.	Skor 2 jika 2 indikator konsisten ditunjukkan peserta didik.
3.	Bersedia membantu orang lain dalam satu kelompok yang mengalami kesulitan.	Skor 3 jika 3 indikator konsisten ditunjukkan peserta didik.
4.	Rela berkorban untuk teman lain.	Skor 4 jika 4 indikator konsisten ditunjukkan peserta didik.

2. Kreativitas

No.	Indikator	Penilaian Kreativitas
1.	Dapat menyatakan pendapat dengan jelas (<i>ideational fluency</i>).	Skor 1 jika 1 sampai 2 indikator muncul.
2.	Dapat menemukan ide baru yang belum dijelaskan guru (<i>originality</i>).	Skor 2 jika 3 sampai 4 indikator muncul.
3.	Senang terhadap materi pelajaran dan berusaha mempelajarinya (<i>enjoyment</i>).	Skor 3 jika 4 sampai 5 indikator muncul.
4.	Mencoba berulang-ulang untuk menemukan ide yang terbaik (<i>cyclical procedure</i>).	Skor 4 jika 6 sampai 7 indikator muncul.

B. Tes Tulis Uraian

1. Apa yang anda ketahui tentang olah tubuh?

Rubrik/pedoman penskoran soal tes uji tulis uraian.

Skor 1 Jika jawaban tentang olah tubuh di bidang teater sesuai artinya saja.

Skor 2 Jika jawaban tentang olah tubuh di bidang teater dengan tepat dan tidak disertai dengan penjelasannya.

Skor 3 Jika jawaban tentang olah tubuh di bidang teater dengan tepat beserta penjelasannya sebagai metode pelatihan dasar pemeran dan tidak disertai penggunaan olah tubuh pada bidang yang lain.

Skor 4 Jika jawaban tentang olah tubuh di bidang teater dengan tepat beserta penjelasannya sebagai metode pelatihan dasar pemeran dan disertai dengan penggunaan olah tubuh pada bidang psikologi dan pendidikan atau bidang lain.

Keterampilan

Rubrik Olah Tubuh

Bobot	Komponen yang Dinilai	Skor Maksimum	Skor yang Dicapai
20%	Persiapan		
	1. Berdoa	10	
	2. Mengukur denyut nadi	10	
70%	Pelaksanaan		
	1. Gerak pemanasan	20	
	2. Gerak inti	30	
	3. Gerak pendinginan	20	
10%	Waktu		
	1. Sesuai alokasi	10	
Skor Total			

F. Pengayaan Pembelajaran

Pengayaan dapat diberikan kepada peserta didik. Pengayaan materi diberikan secara horizontal, yaitu lebih memperdalam dan memperluas pengetahuan serta keterampilan. Guru dapat mencari materi pengayaan dari media dan sumber belajar lain. Guru juga dapat meminta peserta didik untuk mencari materi pengayaan sesuai dengan topik dan materi yang dipelajari.

Pembelajaran Perancangan Pementasan

Bab VIII

A. Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD)

Kompetensi Inti

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahu tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
4. Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) serta ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

Kompetensi Dasar

- 1.1 Menerima, menanggapi dan menghargai keragaman dan keunikan karya seni Teater berdurasi pendek sebagai bentuk rasa syukur terhadap anugerah Tuhan.
- 2.1 Menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, kerja sama, santun, dan percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial, budaya, dan alam dalam berapresiasi dan berkreasi seni.
- 3.3 Memahami perancangan pementasan drama musikal dan atau operet sesuai konsep, teknik, dan prosedur.

- 4.3 Merancang pementasan drama musical dan atau operet sesuai konsep, teknik, dan prosedur.

B. Informasi Untuk Guru

Guru menjelaskan kepada peserta didik tentang materi pembelajaran yang akan dipelajari sesuai dengan Bab VIII tentang Perancangan Pementasan. Guru juga dapat menjelaskan tujuan pembelajaran sehingga peserta didik mengetahui kompetensi apa yang akan dicapai dan dikuasai. Berdasarkan alur pembelajaran yang ada, maka guru juga dapat menginformasikan kepada peserta didik tentang jadwal pertemuan dan pelatihan yang akan dikerjakan oleh peserta didik.

Materi Perancangan Pementasan terdiri atas lima subbab pembelajaran dan dapat diajarkan dalam beberapa kali pertemuan. Pertemuan itu membahas masalah pengetahuan manajemen pertunjukan teater berdurasi pendek dan keterampilan manajemen pertunjukan teater berdurasi pendek sebagai dasar pementasan, serta merancang pembagian tugas sesuai dengan manajemen pertunjukan teater berdurasi pendek. Perancangan Pementasan terdiri atas konsep manajemen, pengetahuan manajemen produksi dan manajemen artistik, keterampilan praktik manajemen produksi dan manajemen artistik, serta pelatihan peran dan racangan tata artistik.

Tujuan dari pembelajaran Rancangan Pementasan ini adalah:

1. Mendeskripsikan dasar manajemen seni pertunjukan.
2. Mengidentifikasikan pekerjaan dan aktivitas yang ada dalam produksi seni pertunjukan.
3. Mengexplorasi berbagai pekerjaan dan aktivitas yang ada dalam produksi seni pertunjukan.
4. Mengasosiasikan pekerjaan dan aktivitas yang ada dalam produksi seni pertunjukan dalam kehidupan sosial budaya di masyarakat.
5. Mengomunikasikan jaringan kerja sama dalam suatu produksi seni pertunjukan secara sederhana dengan bahasa lisan, bahasa tulis maupun praktik kerja produksi seni pertunjukan.
6. Mengidentifikasikan pelatihan pemeran dan melakukan latihan pemeran sebagai persiapan pementasan.
7. Mengidentifikasi perancangan tata artistik dan melaksanakan perancangan tata artistik.

8. Mengasosiasikan perancangan pementasan dengan kehidupan sosial budaya di masyarakat.
9. Mengomunikasikan perancangan pementasan secara sederhana bahasa secara lisan maupun tulisan.

Kegiatan pembelajaran yang harus dilakukan oleh siswa adalah:

1. Mengamati produksi seni pertunjukan, baik secara nyata maupun melalui dokumentasi.
2. Menanyakan dan mendiskusikan proses kerja produksi seni pertunjukan.
3. Mengeksplorasi pekerjaan dalam produksi seni pertunjukan.
4. Membuat kelompok kerja dalam produksi seni pertunjukan.
5. Mengamati teknik pemeran melalui pementasan, baik secara langsung maupun melalui video.
6. Merancang pelatihan pemeran.
7. Melaksanakan pelatihan pemeran sebagai persiapan pementasan.
8. Mengamati perancangan tata artistik sebagai persiapan pementasan.
9. Merancang tata artistik sebagai persiapan pementasan.
10. Mempresentasikan hasil kerja dalam produksi seni pertunjukan.

C. Proses Pembelajaran

Setelah menjelaskan alur pembelajaran dan tujuan yang hendak dicapai, maka langkah selanjutnya adalah membimbing peserta didik untuk bisa menguasai materi pembelajaran. Guru dapat membimbing peserta didik untuk melakukan aktivitas pembelajaran manajemen pertunjukan teater berdurasi pendek. Pada proses pembelajaran ini, guru dapat mengikuti langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan pendekatan saintifik, yaitu:

1. Peserta didik dapat melakukan pengamatan tentang manajemen pertunjukan teater berdurasi pendek melalui membaca buku atau literatur manajemen pertunjukan teater berdurasi pendek. Pada kegiatan ini, guru dapat memberi motivasi sehingga timbul rasa keingintahuan tentang manajemen pertunjukan teater berdurasi pendek.

2. Peserta didik setelah melakukan pengamatan dapat bereksplorasi dengan melakukan kegiatan musyawarah produksi teater berdurasi pendek. Setelah melakukan musyawarah produksi, maka setiap peserta didik mengambil bagian dalam manajemen pertunjukan teater berdurasi pendek. Kegiatan selanjutnya adalah melaksanakan pekerjaan sesuai dengan pilihan pekerjaan yang diambil. Sebagai panduan bekerja, dapat mengikuti langkah-langkah kerja yang ada dalam buku siswa atau mengikuti langkah-langkah kerja hasil pengamatan.
3. Peserta didik mengomunikasikan hasil kerjanya dengan cara mempresentasikan hasil kerjanya.
4. Peserta didik dapat melakukan pengamatan tentang pelatihan pemeran melalui membaca buku atau literatur, atau melihat video pelatihan teknik pemeran. Pada kegiatan ini, guru dapat memberi motivasi sehingga timbul rasa keingintahuan tentang pelatihan teknik pemeran.
5. Peserta didik setelah melakukan pengamatan dapat bereksplorasi dengan melakukan latihan teknik pemeran, baik seperti hasil pengamatan maupun bisa mengikuti langkah-langkah yang ada dalam buku siswa.
6. Peserta didik dapat mengomunikasikan latihan teknik pemeran dengan cara memperagakan.
7. Peserta didik dapat melakukan pengamatan tentang tata artistik melalui membaca buku atau literatur, atau melihat video tata artistik. Pada kegiatan ini, guru dapat memberi motivasi sehingga timbul rasa keingintahuan tentang tata artistik.
8. Peserta didik setelah melakukan pengamatan dapat bereksplorasi dengan melakukan perancangan tata artistik, baik seperti hasil pengamatan, maupun bisa mengikuti langkah-langkah yang ada dalam buku siswa.
9. Peserta didik dapat mengomunikasi rancangan tata artistiknya dengan cara mempresentasikan.

Materi dan Aktivitas Pembelajaran I

1. Mencari informasi tentang manajemen seni pertunjukan.
2. Mendiskusikan tentang manajemen seni pertunjukan.

3. Mendeskripsikan pekerjaan dalam manajemen seni pertunjukan.
4. Mengklasifikasikan pekerjaan dan penanggung jawab pekerjaan dalam manajemen seni pertunjukan.
5. Membuat kelompok kerja sesuai dengan pekerjaan dalam manajemen seni pertunjukan.
6. Melaksanakan kerja sesuai dengan pekerjaan yang ada dalam manajemen seni pertunjukan.

A. Manajemen

Manajemen secara etimologi berasal dari kata *to manage* yang berarti mengatur atau merencanakan. Tujuan utama dalam mempelajari manajemen adalah: Pertama, 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 dan akan mencapai hasil yang diharapkan. Efisiensi ini terjadi jika pengeluaran lebih kecil dari penghasilan, atau hasil yang diperoleh lebih besar dari penggunaan sumber yang ada. Kedua, tujuan mempelajari manajemen agar dalam bekerja atau melakukan usaha dapat dicapai ketenangan, kelancaran, dan kelangsungan usaha itu sendiri.

Ricky W. Griffin mendefinisikan manajemen sebagai sebuah proses perencanaan, pengorganisasian, pengkoordinasian, dan pengontrolan sumber daya untuk mencapai sasaran secara efektif dan efisien. Efektif berarti bahwa tujuan dapat dicapai sesuai dengan perencanaan, sementara efisien berarti bahwa tugas yang ada dilaksanakan secara benar, terorganisir, dan sesuai dengan jadwal.

Manajemen Seni Pertunjukan adalah proses merencanakan dan mengambil keputusan, mengorganisasikan, memimpin, dan mengendalikan sumber daya manusia, keuangan, fisik, dan informasi yang berhubungan dengan pertunjukan agar pertunjukan dapat terlaksana dengan lancar dan terorganisir. Manajemen seni pertunjukan dapat dipetakan lagi menjadi menjemen organisasi seni pertunjukan dan manajemen produksi seni pertunjukan.

Manajemen akan membantu organisasi seni pertunjukan di dalam mewujudkan harapannya untuk memproduksi karya secara maksimal. Regulasi ke arah itu diupayakan dengan melalui pemberdayaan berbagai komponen yang terkait untuk bersinergis dalam membangun jaringan

yang tanggap seperti proporsi rumah laba-laba. Apabila berbagai komponen pendukung yang dirasakan dapat digunakan sebagai stimulus dalam mempermulus laju dan perkembangan produksi seni pertunjukan sebaiknya dilakukan secara komprehensif. Di sini, faktor keberuntungan, perencanaan produksi, strategi penerapan dan penggunaan celah yang mendatangkan peluang bisnis besar perlu diterapkan walaupun pada kapasitas produksi untuk penyajian karya seni sebagai hobi saja. Dengan demikian diperlukan kerja keras berbagai komponen yang terlibat dan sekaligus upaya penanganan hambatan harus diminimalisir secara tepat, sehingga pelaksanaan produksi karya seni menjadi pilihan dan harapan bersama.

Di sisi lain masalah manajemen sebagai basis dalam pengelolaan suatu organisasi seni pertunjukan memiliki kompetensi yang sangat krusial dalam menentukan laju dan arah pengembangan dari suatu seni pertunjukan. Secara umum dalam pengelolaan terasa sangat gampang, namun dalam pelaksanaannya memerlukan penanganan yang sangat rumit, butuh perhatian khusus serta lebih diutamakan pada pengalaman empirik menjadi sumber dalam melaksanakan dan sekaligus menetapkan keberhasilan produksi karya seni secara proporsional.

Musyawarah produksi seni pertunjukan bertujuan untuk membentuk kelompok kerja dalam memproduksi seni pertunjukan. Dalam musyawarah ini akan menentukan panitia kelompok kerja bagian produksi dan bagian artistik. Kepanitian ini penting ditentukan agar ada kesatuan hati dan kesadaran semua yang terlibat dalam produksi seni pertunjukan dengan tujuan utamanya membuat pementasan yang berhasil, baik, dan sukses. Memproduksi seni pertunjukan akan berhasil apabila semua kelompok kerja melaksanakan pekerjaannya sesuai dengan tugas dan tanggung jawab masing-masing. Keberhasilan memproduksi seni pertunjukan akan memberikan pembelajaran yang berharga bagi semua kelompok kerja dan penonton yang akan menikmati produksi tersebut.

Musyawarah ini selain membentuk kelompok kerja, juga menentukan produksi seni pertunjukan apa yang akan dibuat. Dalam kelas teater ini kamu akan memproduksi seni teater dan mementaskan seni teater hasil produksi. Langkah pertama adalah menentukan lakon cerita yang akan dipentaskan. Pilihlah naskah lakon cerita itu dari hasil karya latihan menulis naskah lakon yang sudah dipelajari. Setelah menentukan naskah lakon, maka langkah selanjutnya adalah membuat kelompok kerja produksi seni pertunjukan. Kelompok kerja produksi itu bisa kamu pelajari sesuai dengan yang terurai di bawah ini.

Pembagian kerja dalam produksi seni pertunjukan terbagi menjadi dua bagian besar, yaitu bagian produksi dan bagian artistik. Untuk itu bagilah pekerjaan sesuai dengan pekerjaan yang ada. Tugas dan tanggung jawab kelompok kerja produksi seni pertunjukan adalah sebagai berikut:

I. Kelompok Kerja Manajemen Produksi

a. Pimpinan Produksi

- 1). Bertugas mengorganisir semua pekerja dalam pementasan seni pertunjukan.
- 2). Bertanggung jawab secara keseluruhan atas pelaksanaan dan keberhasilan produksi.
- 3). Pimpinan produksi juga menjadi ujung tombak terdepan dalam penyelenggaraan hingga selesaiya pementasan maupun laporan pelaksanaan kegiatan dilakukan.
- 4). Pimpinan produksi harus memahami peran, tugas, dan tanggung jawabnya sebagai pimpinan dan ia berada di garda depan produksi seni pertunjukan dalam menjalankan tugas produksi.
- 5). Tugas kontroling kerja kerumahtanggaan, operasional staf, pemilihan tempat pementasan, hingga standar kualifikasi tempat yang digunakan sebagai pertunjukan.
- 6). Peran pimpinan produksi adalah menjadi motor gerak bawahan agar seluruh staf mau dan mampu bekerja maksimal, sehingga sukses dan tercapainya pementasan yang berbobot.

b. Sekretaris Produksi

- 1). Tugas sekretaris adalah bertanggung jawab dalam membukukan dan mencatat semua kegiatan yang berhubungan dengan produksi seni pertunjukan.
- 2). Membuat proposal pementasan, membuat surat-surat yang berhubungan dengan kegiatan pementasan pertunjukan (surat ijin, surat kerja sama, dan lain-lain).
- 3). Mengarsipkan surat masuk dan surat keluar serta membuat rancangan kegiatan yang berhubungan dengan administrasi kesekretariatan.
- 4). Berkoordinasi dengan pimpinan produksi dalam hal kesekretariatan.

- 5). Membuat laporan pekerjaan kepada pimpinan produksi sesuai dengan tugas dan tanggung jawabnya.
- c. Bendahara
 - 1). Bertanggung jawab terhadap semua hal yang berhubungan dengan keuangan.
 - 2). Membuat administrasi keuangan produksi seni pertunjukan.
 - 3). Membuat laporan keuangan produksi seni pertunjukan.
 - 4). Berkoordinasi dengan pimpinan produksi dalam hal kebendaharaan.
- d. Seksi Dokumentasi
 - 1). Bertanggung jawab atas dokumentasi kegiatan baik berupa visual (foto, gambar, dan dokumen cetak lainnya), audio (rekaman suara, rekaman musik, dan lain-lain) serta audio-visual (videografi, film, dan lain-lain).
 - 2). Merencanakan, melaksanakan, dan menyimpan semua dokumentasi kegiatan pementasan pertunjukan.
 - 3). Berkoordinasi dengan pimpinan produksi yang berhubungan dokumentasi.
 - 4). Menyerahkan semua kerja dokumentasi pada pimpinan produksi agar dapat digunakan untuk keperluan lain setelah pementasan pertunjukan.
- e. Seksi Publikasi
 - 1). Bertanggung jawab terhadap segala urusan promosi dari kegiatan pementasan pertunjukan.
 - 2). Tugasnya adalah merancang publikasi untuk berbagai media, baik media cetak (koran, majalah, poster, flyer), media audio (radio), maupun media audio visual (untuk keperluan televisi, web internet).
 - 3). Tanggung jawabnya tidak hanya merancang, tetapi juga melaksanakan dan mewujudkan segala media yang telah dirancang dan disepakai oleh tim produksi.
 - 4). Berkoordinasi dengan pimpinan produksi untuk urusan rancangan dan pelaksanaan publikasi.

- f. Seksi Pendanaan
 - 1). Bertanggung jawab terhadap penyediaan dana yang dibutuhkan dalam proses dan pelaksanaan pementasan seni pertunjukan.
 - 2). Berupaya penggalangan dana dalam bentuk uang, tetapi di dalamnya tercakup upaya mendapatkan dukungan atau bantuan nonuang, seperti sumbangan pemikiran, tenaga, pinjaman tempat dan fasilitas.
 - 3). Meyakinkan pada pihak lain mengenai pentingnya visi dan misi pertunjukan yang digelar sehingga pihak lain teryakinkan untuk mendukung pementasan yang akan digelar.
- g. *House Manager*
 - 1). Bertugas mengembangkan pelayanan publik serta bertanggung jawab kepada pimpinan produksi dalam layanan staf produksi dan layanan publik.
 - 2). Pelayanan ditujukan kepada seluruh staf produksi yang bekerja menyelenggarakan produksi seni pertunjukan.
 - 3). Layanan kepada publik diberikan dalam hubungan pemberian servis kepada penonton mulai dari pembelian karcis, pelayanan gedung, hingga kenyamanan penonton agar penonton merasa dihargai dan dihormati secara tepat.
 - 4). Tugas pelayanan publik dilakukan mulai dari kenyamanan menjamu penonton, pelayanan pemesanan karcis, hingga suasana pementasan agar berjalan lancar dan nyaman menjadi bagian tugas yang harus diciptakan.
 - 5). Pelayanan kepada staf produksi dalam bentuk memberikan kesejahteraan berupa layanan konsumsi sejak penyelenggaraan produksi mulai dari rapat pertama, pelatihan, gladi kotor, gladi bersih, pementasan/pertunjukan hingga acara pembubaran produksi. Layanan tersebut terkait dalam bentuk kesejahteraan dan pemenuhan konsumsi secara rutin acara kegiatan berlangsung.
 - 6). Hak dan kewajiban pimpinan kerumahtanggaan adalah berkonsultasi kepada pimpinan produksi dan pimpinan artistik dalam hal layanan staf.

- 7). Bidang-bidang yang termasuk dalam *house manager* yaitu:
- Seksi Keamanan
 - a). Menyusun rencana keamanan selama pertunjukan berlangsung.
 - b). Membagi tugas dalam kelompok keamanan.
 - c). Merencanakan tempat parkir kendaraan selama pementasan.
 - d). Bertanggung jawab dalam hal keamanan selama pertunjukan berlangsung.
 - Seksi Konsumsi
 - a). Merencanakan konsumsi selama produksi, mulai dari latihan, pementasan, sampai dengan setelah pementasan.
 - b). Mengatur dan menyediakan konsumsi selama produksi.
 - c). Berkoordinasi dengan *house manager* tentang konsumsi produksi.
 - Transportasi
 - a). Merencanakan transportasi selama produksi.
 - b). Berkoordinasi dengan penyedia transportasi dan pengguna transportasi.
 - Ticketing
 - a). Merancang tiket yang akan digunakan.
 - b). Mencetak tiket yang akan digunakan.
 - c). Mendistribusikan tiket yang telah dicetak.
 - d). Menjual tiket yang telah dicetak.
 - e). Berkoordinasi dengan *house manager* dan bendahara produksi.
 - Seksi Gedung
 - a). Bertanggung jawab pada penyediaan dan perawatan gedung untuk latihan.
 - b). Menyediakan gedung untuk konferensi pers.

- c). Bertanggung jawab pada penyediaan dan perawatan gedung untuk pementasan.
- d). Mengurus perizinan gedung yang akan digunakan untuk pementasan.
- e). Bertanggungjawab pada perawatan dan kebersihan gedung selama digunakan untuk produksi.

II. Kelompok Kerja Manajemen Artistik

A. Sutradara atau Konseptor

- 1. Membuat konsep pertunjukan.
- 2. Mengatur laku atau jalannya pertunjukan.
- 3. Memilih lakon yang akan dipentaskan.
- 4. Memilih pemain dan melatih pemain sesuai dengan konsep pertunjukan.
- 5. Membuat konsep artistik dan berdiskusi dengan para penata-penata artistik.

B. Pemeran

- 1. Membuat konsep pemeran dengan sutradara.
- 2. Menganalisis naskah lakon dengan sutradara sebagai persiapan pementasan.
- 3. Merancang pemeran dan dikoordinasikan dengan sutradara.
- 4. Melaksanakan observasi pada peran yang akan dimainkan.
- 5. Melaksanakan interpretasi hasil observasi agar peran yang diobservasi itu menjadi bagian diri pemeran.
- 6. Melaksanakan latihan dengan sutradara.
- 7. Bermain peran dalam dalam pementasan sesuai dengan hasil pelatihan dengan sutradara.

C. Pimpinan artistik

- 1. Bertanggung jawab pada segala artistik karya dan tata urut pementasan agar menjadi pementasan yang harmonis.
- 2. Bertanggung jawab pada masalah teknis tata letak setting, tata pencahayaan, penataan kostum pemain, penataan rias pemain, penataan musik dan penataan suara.

3. Mengevaluasi hasil tata setting atau panggung, tata cahaya, tata kostum atau busana pemain, tata rias pemain, serta tata bunyi dan suara.
4. Dalam bekerja, pimpinan artistik dibantu oleh:
 1. *Stage manager*
 - a. Mengkoordinasi seluruh bagian yang ada di panggung.
 - b. Mengatur urutan pementasan berdasarkan arahan pimpinan artistik.
 - c. Merumuskan dan menetapkan secara detail tata urutan pelaksanaan pementasan, terutama pada konsep penampilan dan pengisi acara.
 - d. Menyusun secara detail peserta yang terlibat dalam pementasan dan peralatan yang dibutuhkan pada pementasan.
 - e. Berkoordinasi dengan pimpinan artistik tentang pelaksanaan kerja.
 2. Penata panggung
 - a. Merancang tata panggung yang diperlukan dalam pementasan karya.
 - b. Menyusun kebutuhan peralatan dan properti yang digunakan pada pementasan karya.
 - c. Melaksanakan penataan panggung sesuai dengan rancangan dan persetujuan pimpinan artistik.
 - d. Dalam melaksanakan kerja tata panggung, penata panggung dibantu oleh beberapa kru tata panggung.
 - e. Berkoordinasi dengan pimpinan artistik bila mengalami kendala kerja.
 - f. Membuat laporan kerja pada pimpinan artistik.
 3. Penata kostum atau busana
 - a. Menganalisis naskah lakon sebagai persiapan perancangan penataan kostum atau busana.
 - b. Merancang tata kostum atau busana pemeran sesuai dengan hasil analisis naskah lakon.
 - c. Konsultasi dengan sutradara tentang hasil rancangan tata kostum atau busana pemeran.

- d. Mendata kebutuhan alat dan bahan tata kostum atau busana yang akan digunakan.
 - e. Menyiapkan alat dan bahan tata kostum atau busana.
 - f. Menyiapkan dan menata kostum atau busana pemeran sesuai dengan hasil rancangan yang telah dibuat dan dibantu oleh kru tata rias.
 - g. Membuat laporan kerja pada pimpinan artistik tentang hasil kerja penataan kostum atau busana.
4. Penata rias
- a. Menganalisis naskah lakon sebagai persiapan perancangan penataan rias.
 - b. Merancang tata rias pemeran sesuai dengan hasil analisis naskah lakon.
 - c. Konsultasi dengan sutradara tentang hasil rancangan tata rias pemeran.
 - d. Mendata kebutuhan alat dan bahan tata rias yang akan digunakan.
 - e. Menyiapkan alat dan bahan tata rias.
 - f. Merias pemeran sesuai dengan hasil rancangan yang telah dibuat dan dibantu oleh kru tata rias.
 - g. Membuat laporan kerja pada pimpinan artistik tentang hasil kerja penataan rias.
5. Penata cahaya
- a. Merancang tata cahaya sesuai dengan hasil analisis naskah lakon.
 - b. Mendata kebutuhan sumber cahaya sebagai pelaksanaan penataan cahaya.
 - c. Bertanggung jawab pada gelap terangnya penataan cahaya.
 - d. Konsultasi dengan pimpinan artistik tentang penataan cahaya pada panggung.
 - e. Konsultasi dengan sutradara tentang bloking dan penataan pemain.
 - f. Dalam melaksanakan tata cahaya, penata cahaya dibantu oleh kru atau asisten dalam menata cahaya.

- g. Membuat laporan kerja tentang penataan cahaya setelah pelaksanaan pementasan.
6. Penata bunyi dan suara
 - a. Menganalisis naskah lakon sebagai persiapan penataan bunyi dan suara.
 - b. Merancang tata bunyi dan suara sesuai hasil analisis naskah lakon.
 - c. Konsultasi dengan sutradara atau konseptor tentang penataan bunyi dan suara.
 - d. Menyiapkan alat tata bunyi dan suara menjelang pementasan.
 - e. Melaksanakan penataan bunyi dan suara pada waktu pementasan dengan berpedoman pada kualitas bunyi dan suara tersebut terdengar jelas, wajar, indah, dan menarik serta memenuhi standar level minimal dan terhindar dari *noise, distorsi, dan balance*.
 - f. Dalam melaksanakan tata bunyi dan suara, penata dibantu oleh kru atau asisten.
 - g. Membuat laporan kerja pada pimpinan artistik dan sutradara setelah melaksanakan penataan bunyi dan suara.
7. Penata musik dan *sound*
 - a. Menganalisis naskah lakon sebagai persiapan penataan musik dan *sound*.
 - b. Merancang musik dan *sound* sesuai hasil analisis naskah lakon.
 - c. Konsultasi dengan sutradara atau konseptor tentang penataan musik dan *sound*.
 - d. Menyiapkan alat musik dan *sound* menjelang pementasan.
 - e. Melaksanakan penataan *sound* dan musik pada waktu pementasan.
 - f. Dalam melaksanakan tata *sound* dan musik, penata dibantu oleh kru atau asisten.

- g. Membuat laporan kerja pada pimpinan artistik dan sutradara setelah melaksanakan penataan bunyi dan suara.

Materi dan Aktivitas Pembelajaran II

1. Carilah informasi tentang latihan teknik pemeran.
2. Diskusikan dengan teman-temanmu tentang latihan teknik pemeran.
3. Cobalah latihan teknik pemeran itu dengan teman-temanmu.
4. Komunikasikan latihan teknik pemeran kepada guru pembimbing dan teman-temanmu.
- c. Cobalah keluar panggung tersebut dengan tergesa-gesa, kemudian kembali lagi masuk panggung dengan rasa yang bahagia.

A. Pelatihan Pemeran

1. Latihan Teknik Muncul

Teknik muncul (*the technique of entrance*) menurut Rendra dalam buku Tentang Bermain Drama (1985, hlm.12), adalah suatu teknik seorang pemeran dalam memainkan peran untuk pertama kali memasuki sebuah pentas lakon. Pemunculan pemeran ini bisa diawali pementasan, pada suatu babak lakon, atau pada adengan lakon. Pemunculan pemeran ini harus memberikan gambaran secara keseluruhan terhadap peran yang dimainkan. Gambaran itu bisa berupa suasana batin, tingkat emosi, tingkat intelektual, maupun segi fisik dari peran yang dibawakan. Gambaran inilah yang akan mempengaruhi kesan, penilaian, dan identifikasi penonton terhadap peran. Tanpa penggambaran peran yang jelas, penonton akan kesulitan untuk mengidentifikasi peran tersebut. Latihan teknik muncul ini dilakukan dengan cara:

- a. Cobalah muncul dari sisi panggung atau tempat yang digunakan sebagai panggung dengan tergesa-gesa. Rasakan ketergesa-gesaan tersebut, kemudian mintalah evaluasi dari teman-temanmu atau guru pembimbingmu, apakah kamu sudah terlihat tergesa-gesa. Lakukan latihan ini berulang-ulang sampai kamu bisa merasakan rasa tergesa-gesa tersebut.
- b. Coba ulangi lagi muncul dengan tergesa-gesa, kemudian berhenti dan lihatlah di sekeliling ruang panggung tersebut yang diteruskan dengan mencari sesuatu di panggung tersebut.

- d. Lakukan latihan teknik muncul ini dengan rasa yang berbeda-beda, kadang sedih, gembira, marah, malu-malu, curiga, lucu, dan lain-lain.
- e. Buatlah kelompok latihan dan ajaklah temanmu latihan teknik muncul ini dengan cara ada yang di luar panggung dan ada yang di dalam panggung. Kelompok yang di dalam panggung berbicara bebas dalam kelompok, kemudian kelompok yang di luar panggung masuk ke panggung dengan rasa sedih. Kelompok yang di dalam panggung merespon kelompok yang baru masuk dengan pandangan, kemudian berbicaralah dengan bebas ketika merespon tersebut.
- f. Latihan terus dengan kelompok yang di dalam panggung, kemudian keluar panggung dengan marah-marah. Responlah kelompok yang marah-marah tersebut dan lihatlah ketika keluar panggung.
- g. Latihlah dengan kelompok yang di dalam panggung merasakan kesedihan yang luar biasa, kemudian kelompok yang di luar panggung masuk ke panggung, terus merespon kelompok yang sedih tersebut. Lakukan dialog sampai kelompok tersebut merasakan kebahagiaan yang luar biasa.
- h. Lakukan latihan ini berulang-ulang dan bergantian dengan rasa yang berbeda-beda, kemudian mintalah pendapat kepada teman-teman yang lain dan guru yang ada tentang latihan teknik muncul ini.

2. Latihan Teknik Memberi Isi

Teknik memberi isi adalah teknik untuk memberi isi pengucapan dialog-dialog untuk menonjolkan emosi dan pikiran-pikiran yang terkandung dalam dialog tersebut. Menurut Rendra (1985, hlm. 18), teknik memberi isi adalah cara untuk menonjolkan emosi dan pikiran di balik kalimat-kalimat yang diucapkan dan dibalik perbuatan-perbuatan yang dilakukan di dalam teater.

- a. Bacalah dialog-dialog dari naskah cerita yang telah kamu susun pada aktivitas pembelajaran I.
- b. Berilah tanda pada kata-kata dalam dialog tersebut yang kamu anggap penting.
- c. Bacalah dialog-dialog yang telah kamu beri tanda tersebut dengan tekanan yang berbeda dari kata-kata yang lain.
- d. Bacalah dialog-dialog yang telah kamu beri tanda tersebut dengan perasaan sedih, kemudian ulangi, tapi sekarang dengan perasaan

gembira, dan perasaan-perasaan yang lainnya.

- e. Bacalah dialog-dialog tersebut sampai habis dan beri catatan pada kata-kata yang kamu anggap penting itu diucapkan dengan perasaan



Gambar 1.a
Sumber: Kemendikbud



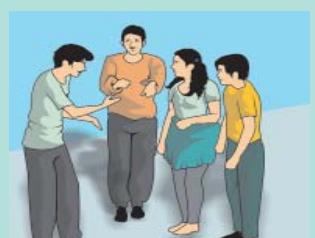
Gambar 1.b
Sumber: Kemendikbud



Gambar 1.c
Sumber: Kemendikbud



Gambar 1.d
Sumber: Kemendikbud



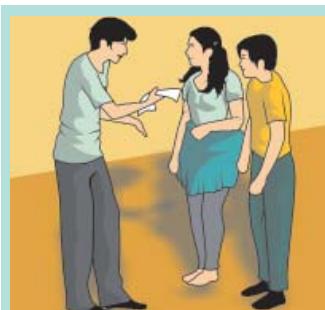
Gambar 1.e
Sumber: Kemendikbud



Gambar 1.f
Sumber: Kemendikbud



Gambar 1.g
Sumber: Kemendikbud



Gambar 1.h
Sumber: Kemendikbud

yang sesuai.

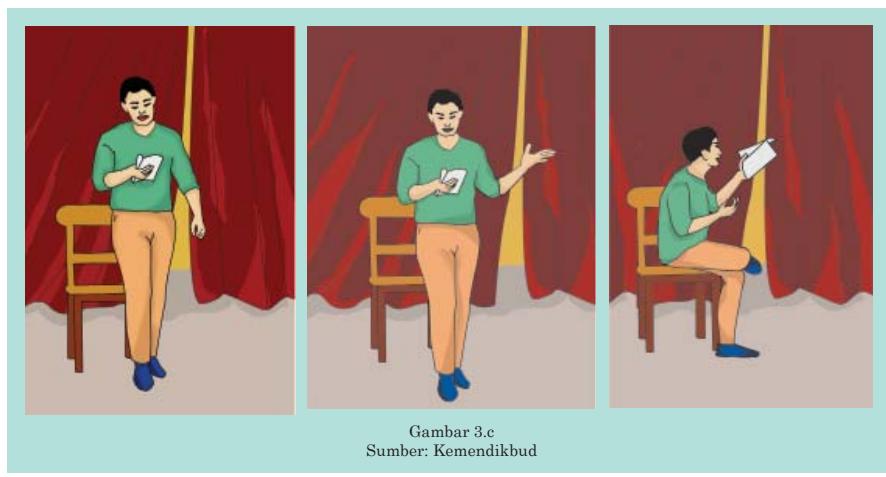
3. Latihan Teknik Pengembangan

Teknik pengembangan bisa dilakukan dengan teknik pengembangan pengucapan dan teknik pengembangan jasmani. Teknik pengembangan pengucapan dilakukan dengan menaikkan volume suara, menaikkan tinggi nada suara, menaikkan kecepatan tempo suara, menurunkan volume suara, nada suara, dan kecepatan tempo suara. Teknik pengembangan jasmani bisa dilakukan dengan menaikkan tingkat posisi jasmani, berpaling, berpindah tempat, melakukan gerak anggota badan, dan ekspresi muka.

- a. Bacalah dialog-dialog dalam naskah cerita yang telah kamu susun dan telah kamu beri tanda dengan menaikkan volume suara, terus diulang dengan menurunkan volume suara.
- b. Ulangi lagi membacanya, tapi sekarang dengan nada yang tinggi, kemudian diulang namun dibaca dengan nada yang rendah.
- c. Cobalah membaca dialog-dialog dalam naskah yang telah kamu susun dengan posisi yang bermacam-macam, kadang berdiri, kadang duduk, kadang berpaling, kadang mendekat terus bicara atau kadang menjauh terus bicara
- d. Beri catatan pada dialog-dialog yang telah kamu latihankan itu, sehingga nanti bisa dilatihkan ulang.

4. Latihan Teknik Membina Puncak-Puncak

Teknik membina puncak-puncak adalah teknik yang dilakukan oleh pemeran terhadap jalannya pementasan lakon. Teknik ini dilakukan oleh



pemeran untuk menuju klimaks permainan.

Teknik ini bisa dilakukan dengan cara sebagai berikut.

- a. Buatlah kelompok untuk latihan ini dan lakukan latihannya.
- b. Latihan menahan intensitas emosi, yaitu dengan cara melakukan tahap demi tahap penggunaan emosi pemeran pada suatu pementasan lakon. Misalnya, ketika A marah, maka kemarahan itu bisa dilakukan mulai dari kemarahan yang paling rendah sampai pada puncak kemarahan tingkat yang paling tinggi. Kalau kemarahan itu pada awalnya sudah dimulai dari tingkat yang tinggi, maka ketika sampai pada puncaknya sudah tidak bisa marah lagi.
- c. Latihan menahan reaksi terhadap perkembangan alur yaitu menyesuaikan tingkat emosi yang terdapat pada alur yang sedang dimainkan. Misalnya, si A memainkan peran yang sangat ketakutan, dan ketakutan itu harus muncul pada klimaks. Maka reaksi ketakutan tersebut harus disesuaikan dengan adegan-adegan yang sedang berlangsung sampai pada puncak ketakutan pada klimaks.
- d. Latihan gabungan, yaitu memadukan antara gerakan dan suara. Apabila pemeran menggunakan suara yang keras, maka harus diimbangi dengan gerakan-gerakan yang ditahan, begitu juga sebaliknya apabila pemeran menggunakan gerakan-gerakan yang cepat maka suaranya yang ditahan. Apabila sudah sampai puncak, semuanya digabung antara gerakan dan suara.
- e. Latihan kerja sama antara pemain, yaitu suatu kerja sama yang ditempuh oleh pemeran di panggung untuk membina puncak permainan. Usaha bisa dilakukan dengan cara kebalikan. Misalnya, A berbicara dengan intensitas tinggi, maka B harus bicara dengan tempo yang lambat dengan penuh tekanan, A banyak bergerak atau berpindah-pindah, maka B tidak terlalu banyak bergerak hanya mengawasi perpindahan A. Baru pada puncaknya antara A dan B bersama mencapai puncak suara dan gerakan.
- f. Latihan penempatan pemain, yaitu dengan cara memindah-mindahkan di atas pentas. Secara teknis pemeran yang berada di panggung bagian belakang akan lebih kuat dibanding dengan pemeran yang berada di panggung bagian depan ketika pemeran itu berhadap-hadapan.

5. Latihan Teknik *Timing*

Latihan teknik *timing* ini bertujuan untuk melatih teknik ketepatan



Gambar 4.f
Sumber: Kemendikbud

waktu antara aksi tubuh dan aksi ucapan atau ketepatan antara gerak tubuh dengan dialog yang diucapkan. Teknik *timing* bisa dilakukan dengan tiga cara, yaitu gerakan dilakukan sebelum kata-kata diucapkan, gerakan dilakukan bersamaan kata-kata diucapkan, gerakan dilakukan sesudah kata-kata diucapkan.

- a. Lakukan latihan ini secara berkelompok dan gunakan naskah cerita yang sudah kamu susun.
- b. Bacalah satu dialog sampai habis, kemudian pindah tempat menuju teman dialogmu.
- c. Bacalah satu dialog sampai habis, kemudian pindah tempat menjauhi teman dialogmu.
- d. Bacalah satu dialog sambil pindah tempat menuju teman dialogmu.
- e. Bacalah satu dialog sambil pindah menjauh dari teman dialogmu.
- f. Bergeraklah menuju temanmu, kemudian bacalah satu dialog sampai habis.
- g. Bergeraklah menjauhi temanmu, kemudian bacalah satu dialog sampai habis.
- h. Lakukan latihan ini berulang-ulang sampai merasa tepat dan tandailah dialog-dialog tersebut, apakah harus dilakukan dialog dulu terus bergerak atau bergerak dulu terus dialog atau bersamaan,



Gambar 5.a
Sumber: Kemendikbud



Gambar 5.b
Sumber: Kemendikbud



Gambar 5.c
Sumber: Kemendikbud



Gambar 5.d
Sumber: Kemendikbud

dialog sambil bergerak.

6. Latihan Teknik Improvisasi

Latihan teknik improvisasi ini merupakan latihan teknik dasar permainan tanpa ada persiapan atau bersifat spontan. Teknik ini berguna untuk mengasah kepekaan seorang pemeran untuk mengatasi suatu masalah yang timbul pada saat pementasan. Dengan latihan improvisasi, seorang calon pemeran juga terasah daya cipta dan daya khayalnya.

- Lakukan latihan improvisasi dengan temanmu dengan cerita yang menggembirakan, misalnya kamu mengabarkan bahwa kamu punya sepeda baru yang sangat canggih.
- Lakukan improvisasi dengan temanmu dengan cerita yang menyedihkan, misalnya kamu bercerita tentang hewan peliharaanmu yang mati.
- Lakukan improvisasi dengan temanmu dengan cerita yang menyedihkan, tetapi temanmu menanggapinya dengan cerita yang menggembirakan.



Gambar 6.a
Sumber: Kemendikbud



Gambar 6.b
Sumber: Kemendikbud



Gambar 6.c
Sumber: Kemendikbud

TEKNIK PEMERANAN

Seorang pemeran yang bermain di teater menggunakan seperangkat alat dan teknik agar bisa memainkan karakter peran yang akan dimainkan. Alat dan teknik tersebut berfungsi agar ekspresi pemeran akan muncul dan bisa menghidupkan karakter peran. Dalam rangka usaha untuk menghidupkan ekspresi itu maka pemeran akan berusaha untuk menciptakan cara yang beragam agar dapat memenuhi tuntutan teknis pemeran. Latihan-latihan yang dilakukan bisa berupa latihan non-teknis dan latihan yang bersifat teknis. Latihan non-teknis adalah latihan penguasaan tubuh (latihan olah tubuh dan latihan olah vokal) dan jiwa pemeran itu sendiri seperti relaksasi, konsentrasi, kepekaan, kreatifitas yang terpusat pada pikirannya. Sedangkan latihan yang bersifat teknis adalah latihan yang terfokus pada latihan penguasaan peran yang akan dimainkan.

Latihan teknik ini penting dilakukan oleh pemeran karena dalam menjalankan tugasnya, ia harus terampil menggunakan segala aspek yang diperlukan saat memainkan peran. Semakin terampil ia memainkan peran, maka penonton semakin mengerti dan mau menerima permainan itu. Latihan teknik ini harus dipelajari dan dikuasai, tetapi ketika teknik-teknik ini sudah terkuasai maka harus lebur menjadi milik pribadi pemeran. Teknik-teknik itu harus menjadi sesuatu yang spontan ketika digunakan.

Materi dan Aktivitas Pembelajaran III

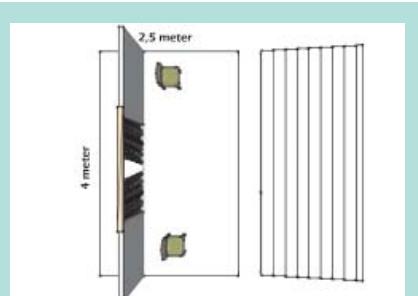
1. Carilah informasi tentang tata teknik pentas atau tata artistik teater.
2. Diskusikan dengan teman-temanmu tentang tata teknik pentas atau tata artistik teater sesuai dengan informasi yang kamu dapatkan.
3. Pahamilah apa saja yang termasuk tata teknik pentas atau tata artistik teater.
4. Cobalah rancang atau menggambar tata teknik pentas atau tata artistik teater dengan teman-temanmu sesuai dengan naskah cerita yang telah kamu susun.
5. Komunikasikan rancangan itu kepada guru pembimbing dan teman-

A. Merancang Tata Panggung

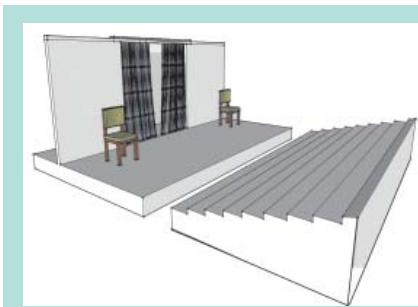
1. Pilihlah naskah lakon yang akan dipentaskan.
2. Pelajari naskah lakon yang akan dipentaskan.
3. Identifikasikan ada berapa macam tempat yang ada dalam naskah lakon tersebut.
4. Identifikasikan properti yang ada dalam naskah lakon yang kamu pilih.
5. Buatlah gambar sketsa sesuai dengan keterangan yang ada dalam naskah lakon yang telah kamu pilih.
6. Buatlah gambar rancangan tata panggung dan propertinya serta berikan ukuran.
7. Gambar rancanganmu harus mengacu pada prinsip-prinsip menata panggung.
8. Warnailah gambar rancangan itu sesuai dengan tata panggung yang akan diwujudkan.



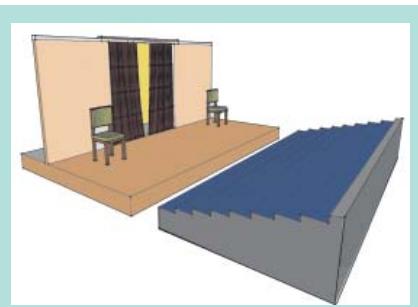
Gambar a.5
Sumber: Kemendikbud



Gambar a.6
Sumber: Kemendikbud



Gambar a.7
Sumber: Kemendikbud



Gambar a.8
Sumber: Kemendikbud

TATA PANGGUNG

Tata pentas bisa disebut juga dengan *scenery* atau pemandangan latar belakang (*background*) tempat memainkan lakon. Tata pentas dalam pengertian luas adalah suasana seputar gerak laku di atas pentas dan semua elemen-elemen visual atau yang terlihat oleh mata yang mengitari pemeran dalam pementasan. Tata pentas dalam pengertian teknik terbatas yaitu benda yang membentuk suatu latar belakang fisik dan memberi batas lingkungan gerak laku. Dengan mengacu pada definisi di atas dapat ditarik suatu pengertian bahwa tata pentas adalah semua latar belakang dan benda-benda yang ada di panggung guna menunjang seorang pemeran memainkan lakon.

Prinsip-prinsip dalam menata pentas adalah:

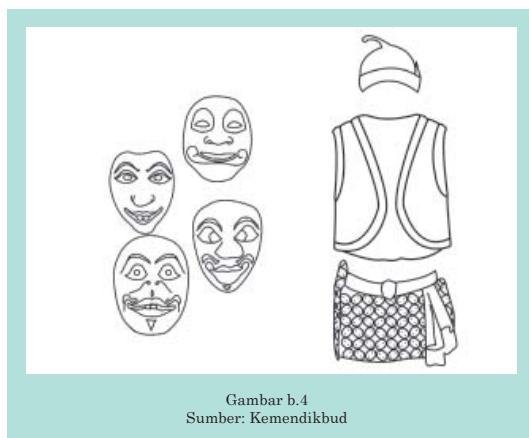
- a. Dapat memberi ruang kepada gerak-laku.
- b. Dapat memberi pernyataan suasana lakon.
- c. Dapat memberi pandangan yang menarik.
- d. Dapat dilihat dan dimengerti oleh penonton.
- e. Merupakan rancangan yang sederhana.

- f. Dapat bermanfaat terus menerus bagi pemeran atau pelaku.
- g. Dapat secara efisien dibuat, disusun, dan dibawa.
- h. Dapat membuat rancangan harus menunjukkan bahwa setiap elemen yang terdapat di dalam penampilan visual pentasnya memiliki hubungan satu sama lain.

temanmu.

B. Merancang Tata Busana

1. Pilihlah naskah lakon yang akan dipentaskan.
2. Pelajari naskah lakon yang akan dipentaskan.
3. Identifikasikan ada berapa macam busana yang ada dalam naskah lakon tersebut.
4. Buatlah gambar sketsa busana sesuai dengan keterangan yang ada dalam naskah lakon tersebut.
5. Buatlah gambar rancangan tata busana dan aksesorinya serta berikan ukuran.
6. Gambar rancanganmu harus mengacu pada prinsip-prinsip fungsi tata busana dalam pementasan.
7. Warnailah gambar rancangan itu sesuai dengan tata busana yang akan diwujudkan.



Gambar b.4
Sumber: Kemendikbud



Gambar b.5
Sumber: Kemendikbud

TATA BUSANA

Tata busana sangat berpengaruh terhadap penonton, karena sebelum seorang pemeran didengar dialognya terlebih dahulu diperhatikan penampilannya. Oleh karna itu, kesan yang ditimbulkannya pada penonton mengenai diri pemeran tergantung pada yang tampak oleh mata penonton. Busana yang tampak pertama kali akan membantu menggariskan karakternya, kemudian dari busananya juga akan memperkuat kesan penonton.

Agar busana pementasan mempunyai efek yang diinginkan, maka busana harus menunaikan beberapa fungsi tertentu, yaitu:

- a. Membantu menghidupkan perwatakan pelaku, artinya sebelum dia berdialog, busana yang dikenakan sudah menunjukkan siapa dia sesungguhnya, umurnya, kebangsaannya, status sosialnya, kepribadiannya.
- b. Membantu menunjukkan individualisasi peranan, artinya warna dan gaya tata busana harus dapat membedakan peranan yang satu dengan peranan yang lain.
- c. Membantu memberi fasilitas dan membantu gerak pelaku, artinya pelaku harus dapat melaksanakan laku atau akting perannya tanpa terganggu oleh busananya. Busana tidak harus dapat memberi bantuan kepada pelaku tetapi busana harus sanggup menambah efek visual gerak, menambah indah dan menyenangkan dilihat disetiap posisi yang diambil pelaku.

C. Merancang Tata Rias

1. Pilihlah naskah lakon yang akan dipentaskan.
2. Pelajari naskah lakon yang akan dipentaskan tersebut.
3. Identifikasikan ada berapa macam karakter dan riasan yang ada dalam naskah lakon tersebut.
4. Buatlah gambar sketsa tata rias sesuai dengan keterangan yang ada dalam naskah lakon tersebut.
5. Buatlah gambar rancangan tata rias sesuai dengan karakter yang ada dalam naskah lakon tersebut.
6. Gambar rancanganmu harus mengacu pada prinsip-prinsip kegunaan tata rias dalam pementasan.
7. Warnailah gambar rancangan itu sesuai dengan tata rias yang akan diwujudkan.



Gambar c.4
Sumber: Kemendikbud



Gambar c.5
Sumber: Kemendikbud



Gambar c.6
Sumber: Kemendikbud

TATA RIAS

Tata rias dalam pembahasan ini adalah tata rias pentas, jadi segala sesuatu harus ditujukan untuk membentuk artistik yang mendukung pemeran dalam sebuah pementasan lakon. Tata rias yaitu bagaimana cara menggunakan bahan-bahan kosmetik untuk mewujudkan wajah atau gambaran peran yang akan dimainkan. Sebagai contoh, seorang pemeran dalam kehidupan sehari-hari mungkin dikenal sebagai seorang pelajar, tetapi di panggung dia akan menjadi manusia lain, menjadi seorang pemeran yang digariskan oleh seorang penulis lakon.

Tugas tata rias yaitu membantu memberikan dandan atau perubahan-perubahan pada para pemain sehingga terbentuk dunia pentas dengan suasana yang kena dan wajar. Tugas ini dapat merupakan fungsi pokok, dapat pula sebagai fungsi bantuan. Sebagai fungsi pokok, misalnya tata rias ini mengubah seorang gadis belia menjadi nenek tua atau seorang wanita memainkan peranan sebagai seorang laki-laki atau sebaliknya. Sebagai fungsi bantuan, misalnya seorang gadis muda harus memainkan peranan sebagai gadis muda, tetapi masih harus memerlukan sedikit riasan muka atau rambut dan hal-hal kecil lainnya. Kegunaan tata rias:

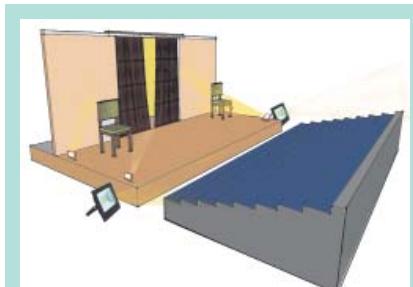
- a. Merias tubuh berarti mengubah hal yang alami menjadi hal yang berguna artinya dengan prinsip mendapatkan daya guna yang tepat. Bedanya dengan rias cantik adalah kalau rias cantik mengubah hal yang jelek menjadi cantik sedangkan rias untuk teater adalah mengubah hal yang alami menjadi hal yang dikehendaki.
- b. Mengatasi efek tata lampu yang kuat.
- c. Membuat wajah dan badan sesuai dengan peranan yang dimainkan atau dikehendaki.

D. Merancang Tata Cahaya

1. Pilihlah naskah lakon yang akan dipentaskan.
2. Pelajari naskah lakon yang akan dipentaskan tersebut.
3. Identifikasikan ada berapa macam titik dan jenis cahaya yang ada dalam naskah lakon tersebut.
4. Buatlah gambar denah cahaya sesuai dengan keterangan yang ada dalam naskah lakon tersebut.
5. Gambar rancanganmu harus mengacu pada tujuan tata cahaya dalam pementasan.
6. Warnailah gambar denah cahaya itu sesuai dengan tata cahaya yang akan diwujudkan.



Gambar d.4
Sumber: Kemendikbud



Gambar d.6
Sumber: Kemendikbud

TATA CAHAYA

Tata cahaya, yaitu pengaturan sinar atau cahaya lampu untuk menerangi dan menyinari arena permainan serta menimbulkan efek artistik. Tata cahaya sebelum menggunakan lampu-lampu listrik yang ada sekarang ini, maka pertunjukan masih memanfaatkan sinar matahari sebagai sumber penerangannya. Setelah manusia mengenal api sebagai sumber pemanas dan penerang, maka manusia memanfaatkan api sebagai alat penerang pementasan.

Mula-mula, manusia memakai api unggul sebagai alat penerangan dan sekaligus sebagai alat pemanas, kemudian setelah ditemukan minyak, maka alat penerang berkembang menjadi obor, blencong, cempor, dan lain sebagainya. Keterbatasan intensitas penerangan dari api, justru memberikan pengaruh yang indah terhadap gerak-laku pemeran bahkan mampu menimbulkan efek magis dan mungkin sulit didapat pada teater yang tidak menggunakan cahaya seperti itu. Goyang-goyang lidah api ditiup angin menimbulkan efek gelap-terang yang mengundang suasana yang artistik.

Tujuan adanya tata cahaya adalah:

- Menerangi dan menyinari pentas dan pemeran

Menerangi yaitu cara menggunakan lampu sekedar untuk memberi terang dan melenyapkan gelap. Jadi semua pentas dan barang-barang yang ada, baik yang penting maupun yang tidak penting semua diterangi. Menyinari yaitu cara menggunakan lampu untuk membuat bagian-bagian pentas sesuai dengan keadaan dramatik lakon. Jadi, dengan menyinari daerah-daerah tertentu maka ada sesuatu atau suasana yang lebih yang hendak ditonjolkan agar tercapai efek dramatis.

- Mengingatkan efek cahaya alamiah. Maksudnya, menentukan keadaan jam, musim, cuaca, keadaan dengan menggunakan tata cahaya.
- Melukiskan dekor atau *scenery* dalam menambah nilai warna sehingga tercapai adanya sinar dan bayangan menonjolkan fungsi dekorasi.
- Membantu permainan lakon dengan cara membantu menciptakan suasana kejiwaan.

E. Merancang Tata Bunyi

- Pilihlah naskah lakon yang akan dipentaskan.
- Pelajari naskah lakon yang akan dipentaskan tersebut.
- Identifikasikan ada berapa macam jenis bunyi dan kebutuhan bunyi serta suasana yang ada dalam naskah lakon tersebut.
- Buatlah daftar kebutuhan bunyi yang ada dalam naskah lakon tersebut, termasuk bunyi suasana dan bunyi efek.
- Daftar kebutuhan bunyi harus mengacu pada prinsip-prinsip terciptanya suasana dan membangun imajinasi penonton dalam pementasan.

TATA BUNYI

Tata bunyi bisa diartikan sebagai cara untuk mengatur musik, efek bunyi maupun berbagai bunyi-bunyian yang mendukung terciptanya suasana sehingga muncul nuansa emosional yang tepat. Tata bunyi juga diharapkan membantu imajinasi penonton untuk lebih bisa membayangkan dan merasakan suasana kejadian dalam lakon.

Hal yang perlu diperhatikan dalam tata bunyi yaitu: Dialog – Efek bunyi – Musik. Ketiganya bisa kita pergunakan bersama-sama, kadang-kadang hanya dua atau hanya satu saja. Agar pertunjukan enak didengar dan dilihat kita harus memperhatikan volume dari ketiga bahan tersebut, artinya volume apa yang harus keras dan volume apa yang harus lemah. Di sini volume berfungsi seperti *spotlight* maksudnya bunyi apa yang diutamakan dalam adegan tersebut, apa efek bunyi, musik, atau dialog.

Efek bunyi bisa dihasilkan dari alat musik, suara manusia, atau benda-benda yang kita buat secara sederhana yang berfungsi untuk membantu penonton agar lebih dapat membayangkan apa yang terjadi di dalam lakon. Penggunaan efek bunyi ini tidak bisa sembarang tetapi harus sesuai dan mempunyai tujuan. Cara sederhana membuat efek bunyi di antaranya sebagai berikut.

- a. Bunyi pintu, (jika pintu dibuka atau ditutup akan kedengaran bunyi gerendel dan benturan daun pintu) caranya kita buat pintu dalam kotak kecil yang dilengkapi dengan gerendel, jika ditempatkan di dekat mikrofon maka bunyinya akan menyerupai bunyi yang sesungguhnya
- b. Bunyi jam dengan menggunakan kotak logam dan pensil atau ballpoint yang digerakkan ke kiri dan ke kanan.
- c. Bunyi halilintar dengan menjatuhkan seng atau memukulinya.
- d. Bunyi tembakan dengan memecahkan balon atau memukul benda keras.
- e. Bunyi kapal terbang dengan merekam bunyi pesawat di lapangan atau lipatan karton tipis yang disentuhkan pada baling-baling kipas listrik dan dikeraskan dengan mikrofon. Dan masih banyak lagi asal kita mau melakukan percobaan.

Musik dalam teater mempunyai kedudukan yang penting karena penonton akan mudah untuk membayangkan atau mempengaruhi imajinasinya. Musik yang baik dan tepat bisa membantu pemeran membawakan warna dan emosi peran dalam adegan. Musik juga dapat dipakai sebagai awal dan penutup adegan atau sebagai jembatan antara adegan yang satu dengan adegan yang lain.

D. Interaksi Dengan Orang Tua

Guru dapat melakukan interaksi dengan orang tua. Interaksi dapat dilakukan melalui komunikasi melalui telepon, kunjungan ke rumah, atau media sosial lainnya. Guru juga dapat melakukan interaksi melalui lembar kerja peserta didik yang harus ditandatangani oleh orang tua murid baik untuk aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Melalui interaksi ini orang tua dapat mengetahui perkembangan baik mental, sosial, dan intelektual putrinya.

No.	Pernyataan	Ya	Tidak
1.	Saya berusaha belajar dan berlatih dengan sungguh-sungguh untuk dapat menguasai manajemen produksi teater modern.		
2.	Saya mengikuti pembelajaran dan pelatihan dengan penuh perhatian sehingga dapat menguasai produksi teater modern.		
3.	Saya melakukan latihan dengan tepat waktu sesuai dengan materi pelatihan.		
4.	Saya berperan aktif dalam kelompok pelatihan manajemen produksi teater modern.		
5.	Saya dapat bekerja sama dalam kelompok pelatihan manajemen produksi teater modern.		
6.	Saya menciptakan suasana menyenangkan dalam pelatihan manajemen produksi teater modern.		
7.	Saya menghargai teman-teman dalam melaksanakan latihan manajemen produksi teater modern.		
8.	Saya berusaha belajar dan berlatih dengan sungguh-sungguh untuk dapat menguasai tahapan-tahapan rancangan pementasan teater modern.		
9.	Saya mengikuti pembelajaran dan pelatihan dengan penuh perhatian sehingga dapat menguasai tahapan-tahapan rancangan pementasan teater modern.		
10.	Saya melakukan latihan dengan tepat waktu sesuai dengan materi pelatihan.		

11.	Saya berperan aktif dalam kelompok pelatihan tahapan-tahapan rancangan pementasan teater modern.		
12.	Sama bisa bekerja sama dalam kelompok pelatihan tahapan-tahapan rancangan pementasan teater modern.		
13.	Saya menciptakan suasana menyenangkan dalam pelatihan tahapan-tahapan rancangan pementasan teater modern.		
14.	Saya menghargai teman-teman dalam melaksanakan latihan tahapan-tahapan rancangan pementasan teater modern.		

Nama Orang Tua

Nama Siswa

E. Evaluasi dan Penilaian Pembelajaran

Guru dapat mengembangkan evaluasi pembelajaran sesuai dengan topik dan pokok bahasan. Evaluasi pembelajaran yang dikembangkan dapat berupa tes dan nontes. Tes dapat berupa uraian, isian, atau pilihan ganda. Nontes dapat berupa lembar kerja, kuesioner, proyek, dan sejenisnya. Guru juga harus mengembangkan rubrik penilaian sesuai dengan materi yang diajarkan.

Pengetahuan

- Apa yang kamu tahu tentang manajemen produksi seni teater modern?
- Mengapa harus menerapkan manajemen produksi ketika akan merancang sebuah pementasan teater modern?
- Apa fungsi manajemen produksi pada sebuah rencana pementasan teater modern?
- Apa tugas dan tanggung jawab seorang calon pemeran dalam manajemen produksi teater modern?
- Apa yang kamu ketahui tentang latihan teknik pemeran?
- Mengapa seorang calon pemeran harus melakukan latihan teknik pemeran?
- Bagaimana caranya merancang tata panggung?

- Bagaimana cara merancang tata busana atau kostum?
- Bagaimana cara merancang tata tata rias?
- Bagaimana cara merancang tata cahaya?
- Bagaimana cara merancang tata bunyi dan suara?
- Bagaimana cara merancang tata musik dan *sound* atau suara?

Keterampilan

- Ambil salah satu tugas yang ada dalam manajemen produksi maupun manajemen artistik teater modern dan buat langkah perencanaan kerja dari tugas tersebut.
- Coba peragakan salah satu teknik pemeran.
- Coba gambarkan rancangan tata panggung dari cerita yang kamu pilih.
- Coba gambarkan rancangan tata rias dari salah satu karakter peran yang kamu pilih dari cerita yang ada.

F. Rubrik Guru

Guru dapat mengembangkan indikator penilaian untuk setiap aspek yang diujikan. Indikator ini merupakan skoring terhadap apa yang ingin dinilai dan dicapai oleh peserta didik. Berdasarkan uji kompetensi yang dikembangkan pada bab VIII guru dapat membuat rubrik seperti tertera di bawah ini.

1. Sikap

a. Proaktif

No.	Indikator	Penilaian Kerjasama
1.	Berinisiatif dalam bertindak	Skor 1 jika terpenuhi satu indikator
2.	Mampu menggunakan kesempatan	Skor 2 jika terpenuhi dua indikator

3.	Memiliki prinsip dalam bertindak (tidak ikut-ikutan)	Skor 3 jika terpenuhi tiga indikator
4.	Bertindak dengan penuh tanggung jawab	Skor 4 jika terpenuhi semua indikator

b. Kerja sama

No.	Indikator	Penilaian Kerjasama
1.	Terlibat aktif dalam bekerja kelompok	Skor 1 jika 1 atau tidak ada indikator yang konsisten ditunjukkan peserta didik
2.	Mengemukakan perasaan terhadap sesuatu apa adanya	Skor 2 jika 2 indikator konsisten ditunjukkan peserta didik
3.	Melaporkan data atau informasi apa adanya	Skor 3 jika 3 indikator konsisten ditunjukkan peserta didik
4.	Mengakui kesalahan atau kekurangan yang dimiliki	Skor 4 jika 4 indikator konsisten ditunjukkan peserta didik

2. Tes Tulis Uraian

1. Apa yang Anda ketahui tentang manajemen?

Rubrik/pedoman penskoran soal tes uji tulis uraian

Skor 1 jika jawaban tentang manajemen di bidang teater sesuai artinya saja.

Skor 2 jika jawaban tentang manajemen di bidang teater tepat tetapi tidak disertai dengan penjelasannya.

Skor 3 jika jawaban tentang manajemen di bidang teater tepat beserta penjelasannya sebagai metode kerja agar semua tim kerja dapat bekerja secara efisien dan mendapatkan hasil yang maksimal.

Skor 4 jika jawaban tentang manajemen di bidang teater tepat beserta penjelasannya sebagai metode kerja agar semua tim kerja dapat bekerja secara efisien dan mendapatkan hasil yang maksimal beserta penjelasan ketika diaplikasikan pada bidang lain.

3. Keterampilan

Rubrik Merancang Peran bagi Pemeran

Bobot	Komponen yang Dinilai	Skor Maksimum	Skor yang Dicapai
20%	Persiapan		
	1. Berdoa	5	
70%	2. Menyiapkan naskah cerita lakon	5	
	Pelaksanaan		
	3. Menganalisa naskah lakon	20	
	4. Merancang peran yang dimainkan	20	
	5. Menyusun laporan observasi peran	10	
	6. Merancang tata artistik	10	
10%	7. Mengomunikasikan rancangan	20	
	Waktu		
	8. Sesuai alokasi	10	

G. Pengayaan Pembelajaran

Pengayaan dapat diberikan kepada peserta didik. Pengayaan materi diberikan secara horizontal, yaitu lebih memperdalam dan memperluas pengetahuan serta keterampilan. Guru dapat mencari materi pengayaan dari media dan sumber belajar lain. Guru juga dapat meminta peserta didik untuk mencari materi pengayaan sesuai dengan topik dan materi yang dipelajari.

Pengayaan Pembelajaran III

A. Tata Pentas atau Tata Panggung

Tata pentas dapat disebut juga dengan *scenery* atau pemandangan latar belakang (*background*) tempat memainkan lakon. Tata pentas dalam pengertian luas adalah suasana seputar gerak laku di atas pentas dan semua elemen-elemen visual atau yang terlihat oleh mata yang

mengitari pemeran dalam pementasan. Tata pentas dalam pengertian teknik terbatas, yaitu benda yang membentuk suatu latar belakang fisik dan memberi batas lingkungan gerak laku. Dengan mengacu pada definisi di atas dapat ditarik suatu pengertian bahwa tata pentas adalah semua latar belakang dan benda-benda yang ada di panggung guna menunjang seorang pemeran memainkan lakon.

Sebelum memahami lebih jauh tentang tata pentas, kita perlu mengetahui apa yang dimaksud pentas itu sendiri. Pentas menurut Pramana Padmodarmaya ialah tempat pertunjukan dengan pertunjukan kesenian yang menggunakan manusia (pemeran) sebagai media utama. Dalam hal ini misalnya pertunjukan tari, teater tradisional (ketoprak, ludruk, lenong, longser, randai makyong, mendu, mamanda, arja dan lain sebagainya), sandiwara atau drama nontradisi baik sandiwara baru maupun teater kontemporer. Webster mendefinisikan pentas sebagai suatu tempat yang tinggi di mana lakon-lakon drama dipentaskan atau suatu tempat di mana para aktor bermain. Sedang W.J.S. Purwadarminta dalam kamus umum bahasa Indonesia menerangkan pentas sebagai lantai yang agak ketinggian di rumah (untuk tempat tidur) atau pun di dapur (untuk memasak). Dengan demikian, jika disimpulkan pentas adalah suatu tempat di mana para penari atau pemeran menampilkan seni pertunjukan di hadapan penonton.

Selain istilah pentas kita mengenal istilah panggung. Panggung menurut Purwadarminta ialah lantai yang bertiang atau rumah yang tinggi atau lantai yang berbeda ketinggiannya untuk bermain sandiwara, balkon atau podium. Dalam seni pertunjukan panggung dikenal dengan istilah *stage* melingkupi pengertian seluruh panggung. Jika panggung merupakan tempat yang tinggi agar karya seni yang diperagakan di atasnya dapat terlihat oleh penonton, maka pentas juga merupakan suatu ketinggian yang dapat membentuk dekorasi, ruang tamu, kamar belajar, rumah adat, dan sebagainya. Jadi, beda panggung dengan pentas ialah pentas dapat berada diatas panggung atau dapat pula di arena atau lapangan.

Dari pengertian di atas dapat dijelaskan, pentas merupakan bagian dari panggung, yaitu suatu tempat yang ditinggikan yang berisi dekorasi dan penonton dapat jelas melihat. Dalam istilah sehari-hari sering disebut dengan panggung pementasan, dan apabila suatu seni pertunjukan dipergelarkan tanpa menggunakan panggung maka disebut arena pementasan sehingga, pementasan dapat diadakan di arena atau lapangan.

Kini yang dianggap pentas bagi seni pertunjukan kontemporer tidak saja berupa panggung yang biasa terdapat pada sebuah gedung akan tetapi keseluruhan dari pada gedung itulah pentas, yakni panggung dan tempat orang menonton. Sebab pada penampilan seni pertunjukan tokoh dapat saja turun berkomunikasi dengan penontonnya atau ia dapat muncul dari arah penonton. Seperti istilah Shakespeare bahwa seluruh dunia ini adalah pentas (*all the word's stage*). Dengan begitu dapat saja setiap lingkungan masyarakat memiliki sebuah pentas yang memadai dan sesuai untuk mementaskan sebuah seni pertunjukan.

1. Macam-Macam Panggung

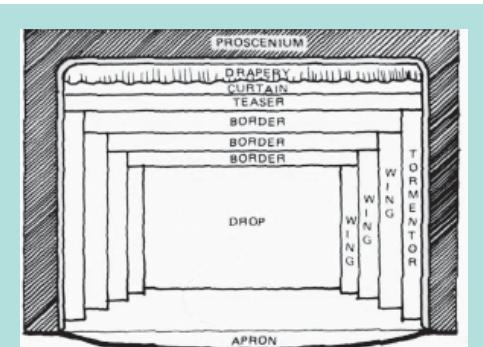
Secara fisik bentuk panggung dapat dibagi menjadi tiga macam, yaitu panggung tertutup, panggung terbuka, dan panggung kereta. Panggung tertutup terdiri dari panggung prosenium, panggung *portable* dan juga dapat berupa arena. Sedangkan panggung terbuka, atau lebih dikenal dengan sebutan *open air stage* dan bentuknya juga bermacam-macam.

a. Panggung Prosenium atau Panggung Pigura

Panggung prosenium merupakan panggung konvensional yang memiliki ruang prosenium atau suatu bingkai gambar melalui mana penonton menyaksikan pertunjukan. Hubungan antara panggung dan auditorium dipisahkan atau dibatasi oleh dinding atau lubang prosenium. Sedangkan sisi atau tepi lubang prosenium dapat berupa garis lengkung atau garis lurus yang dapat disebut dengan pelengkung prosenium (*Proscenium Arch*).

Panggung prosenium dibuat untuk membatasi daerah pemeran dengan penonton. Arah dari panggung ini hanya satu jurusan yaitu ke arah penonton saja, agar pandangan penonton lebih terpusat ke arah pertunjukan. Para pemeran di atas panggung juga agar lebih jelas dan memusatkan perhatian penonton. Dalam kesadaran itulah, maka keadaan pentas prosenium harus dapat memenuhi fungsi melayani pertunjukan dengan sebaik-baiknya.

Dengan kesadaran bahwa penonton yang datang hanya bermaksud untuk menonton



Sumber: History of theatre, Oscar G. Brockett and Franklin J. Hildy.

Gambar 8.1 Contoh gambar denah panggung prosenium

pertunjukan, oleh karena itu harus dihindarkan sejauh mungkin apa yang nampak dalam pentas prosenium yang sifatnya bukan pertunjukan. Maka dipasanglah layar-layar (*curtain*) dan sebeng-sebeng (*Side wing*). Maksudnya, agar segala persiapan pertunjukan di belakang pentas yang sifatnya bukan pertunjukan tidak dilihat oleh penonton. Pentas prosenium tidak seakrab pentas arena, karena memang ada kesengajaan atau kesadaran membuat pertunjukan dengan ukuran-ukuran tertentu.

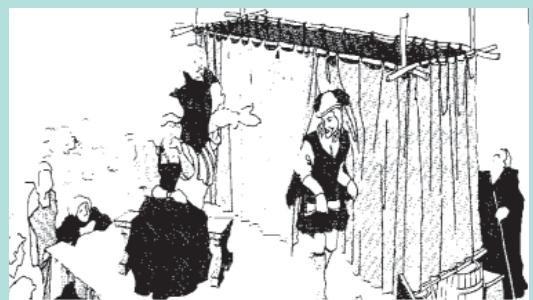
Ukuran-ukuran atau nilai-nilai tertentu dari pertunjukan itu kemudian menjadi konvensi. Maka dari itu, pertunjukan yang melakukan konvensi demikian disebut dengan pertunjukan konvensional.

b. *Panggung Portable*

Panggung portable yaitu panggung tanpa layar muka dan dapat dibuat di dalam maupun di luar gedung dengan mempergunakan panggung (*podium, platform*) yang dipasang dengan kokoh di atas kuda-kuda. Sebagai tempat penonton biasanya mempergunakan kursi lipat. Adegan-adegan dapat diakhiri dengan mematikan lampu (*black out*) sebagai pengganti layar depan. Dengan kata lain, bahwa panggung *portable* yaitu panggung yang dibuat secara tidak permanen.

c. *Panggung Arena*

Panggung arena merupakan bentuk panggung yang paling sederhana dibandingkan dengan bentuk-bentuk panggung yang lainnya. Panggung ini dapat dibuat di dalam maupun di luar gedung asal dapat dipergunakan secara memadai. Kursi-kursi penonton diatur sedemikian rupa sehingga tempat panggung berada di tengah dan antara deretan kursi ada lorong untuk masuk dan keluar pemain atau penari menurut kebutuhan pertunjukan tersebut. Papan penyangga (peninggi) ditempatkan di belakang masing-masing deret kursi, sehingga kursi deretan belakang dapat melihat dengan baik tanpa terhalang penonton di mukanya. Sebagai penganti layar pada akhir pertunjukan atau pergantian babak dapat digunakan dengan cara mematikan lampu (*black out*). Perlengkapan tata lampu dapat dibuatkan tiang-tiang tersendiri dan penempatannya harus tidak mengganggu pandangan penonton.

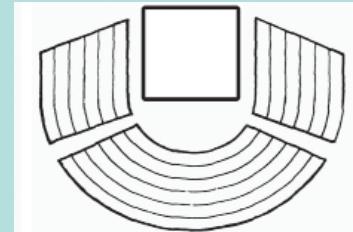


Sumber: History of theatre, Oscar G. Brockett and Franklin J. Hildy.

Gambar 8.2 Contoh gambar panggung portable

Berbagai ragam bentuk panggung arena adalah sebagai berikut:

- Panggung arena tapal kuda adalah panggung di mana separuh bagian pentas atau panggung masuk kebagian penonton sehingga membentuk lingkaran tapal kuda.
- Panggung arena $\frac{3}{4}$, berarti $\frac{3}{4}$ dari panggung masuk kearah penonton atau dengan kata lain penonton dapat menyaksikan pementasan dari tiga sisi atau arah penjuru panggung. Panggung arena $\frac{3}{4}$ biasanya berupa pentas arena bentuk U.
- Panggung arena penuh, yaitu di mana penonton dapat menyaksikan pertunjukan dari segala sudut atau arah dan arena permainan berada di tengah-tengah penonton. Panggung arena penuh biasanya panggung arena bujur sangkar atau panggung arena bentuk lingkaran.



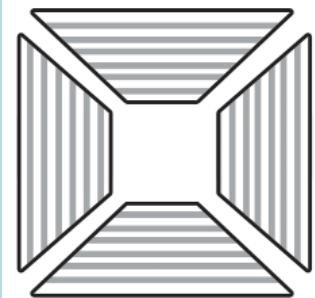
Sumber: Dok. Penulis

Gambar 8.3 Contoh gambar denah panggung arena tapal kuda



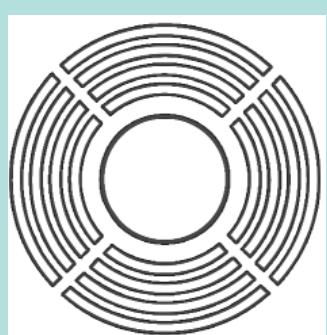
Sumber: Dok. Penulis

Gambar 8.4 Contoh gambar denah panggung arena bentuk U



Sumber: Dok. Penulis

Gambar 8.5 Denah panggung arena bentuk bujur sangkar



Sumber: Dok. Penulis

Gambar 8.6 Denah panggung arena bentuk lingkaran

d. Panggung Terbuka

Panggung terbuka sebetulnya lahir dan dibuat di daerah atau tempat terbuka. Berbagai variasi dapat digunakan untuk memproduksi pertunjukan di tempat terbuka. Pentas dapat dibuat

di beranda rumah, teras sebuah gedung dengan penonton berada di halaman, atau dapat diadakan di sebuah tempat yang landai di mana penonton berada di bagian bawah tempat tersebut. Panggung terbuka permanen (*open air stage*) yang cukup popular di Indonesia antara lain adalah panggung terbuka di Candi Prambanan.



Sumber: History of theatre, Oscar G. Brockett and Franklin J. Hildy. **Gambar 8.7** Contoh gambar denah panggung terbuka

e. Panggung Kereta

Panggung kereta disebut juga dengan panggung keliling dan digunakan untuk mempertunjukkan karya-karya teater dari satu tempat ke tempat lain dengan menggunakan panggung yang dibuat di atas kereta. Perkembangan sekarang, panggung tidak dibuat di atas kereta tetapi dibuat di atas mobil trailer yang diperlengkapi menurut kebutuhan dan perlengkapan tata cahaya yang sesuai dengan kebutuhan pentas. Jadi, kelompok kesenian dapat mementaskan karyanya dari satu tempat ke tempat lain tanpa harus memikirkan gedung pertunjukan tetapi hanya mencari tanah yang agak lapang untuk memarkir kereta dan penonton bebas untuk menonton.

2. Pokok-pokok Persyaratan Set Panggung/Pentas

Set panggung atau pentas (*scenery*), yaitu penampilan visual lingkungan sekitar gerak laku pemeran dalam sebuah lakon. Untuk itu, dalam merancang pentas harus memperhatikan aspek-aspek tempat gerak-laku, memperkuat gerak-laku dan mendandani atau memperindah gerak-laku. Oleh sebab itu, tugas seorang perancang pentas hendaklah merencanakan set-nya sedemikian rupa sehingga:

- a. Dapat memberi ruang kepada gerak-laku.
- b. Dapat memberi pernyataan suasana lakon.

- c. Dapat memberi pandangan yang menarik.
- d. Dapat dilihat dan dimengerti oleh penonton.
- e. Merupakan rancangan yang sederhana.
- f. Dapat bermanfaat terus menerus bagi pemeran atau pelaku.
- g. Dapat secara efisien dibuat, disusun, dan dibawa.
- h. Dapat membuat rancangan yang menunjukkan bahwa setiap elemen yang terdapat di dalam penampilan visual pentasnya memiliki hubungan satu sama lain.

Oleh karena itu, secara singkat seorang perancang pentas yang membuat set harus memiliki tujuan, yaitu: lokatif, ekspresif, atraktif, jelas, sederhana, bermanfaat, praktis, dan organis.

- a. Lokatif, yaitu penataan pentas itu harus dapat memberi tempat kepada gerak laku pemeran atau pelaku pertunjukan.
- b. Ekspresif, yaitu penataan pentas harus dapat memperkuat gerak-laku dengan memberi penjelasan, menggambarkan keadaan sekitar dan menciptakan suasana bagi gerak-laku tersebut.
- c. Atraktif, yaitu penataan pentas itu harus dapat memberi pandangan yang menarik bagi penonton.
- d. Jelas, yaitu penataan pentas itu harus merupakan rancangan yang dapat dilihat dan dimengerti oleh penonton dari suatu jarak tertentu.
- e. Sederhana, yaitu penataan pentas itu harus sederhana. Sederhana tidak berarti bahwa pentas hanya terdiri dari satu meja dan dua kursi, tetapi penataannya tidak ruwet dan penonton dapat melihat dan menarik maknanya tanpa memeras pikiran dan perasaan.
- f. Bermanfaat, yaitu penataan pentas harus dirancang sedemikian rupa sehingga dapat bermanfaat bagi para pemeran dengan efektif dan seefisien mungkin.
- g. Praktis, yaitu penataan pentas itu harus dapat secara efisien dibuat, disusun dan dibawa serta dapat memenuhi kebutuhan teknis pembuatan tata pentas atau *scenery*.
- h. Organis, yaitu penataan pentas itu harus dapat menunjukkan setiap elemen yang terdapat didalam penampilan visual penataannya dan memiliki hubungan satu sama lainnya.

B. Tata Busana

Tata busana sangat berpengaruh terhadap penonton, karena sebelum seorang pemeran didengar dialognya terlebih dahulu ditimbulkannya pada penonton mengenai dirinya tergantung pada yang tampak oleh mata penonton. Pakaian yang tampak pertama kali akan membantu menggariskan karakternya, kemudian dari pakaian juga akan memperkuat kesan penonton. Sebelum membicarakan itu semua, maka terlebih dahulu kita mengetahui tentang istilah tata busana pentas atau kostum pentas. Segala sandangan dan perlengkapannya (*accessories*) yang dikenakan di dalam pentas disebut dengan tata pakaian pentas. Bahkan dapat pemeran atau penari dalam pentas mengenakan pakaian sendiri, maka pakaian itu beserta perlengkapannya menjadi kostum pentasnya. Busana pentas meliputi semua pakaian, sepatu, pakaian kepala dan perlengkapannya, baik yang kelihatan maupun yang kelihatan oleh penonton.

1. Bagian-bagian Busana Pentas

Secara garis besar kostum dapat dibedakan atau digolongkan menjadi lima kelompok, yaitu: Busana dasar, busana kaki, busana tubuh, busana kepala dan perlengkapan-perlengkapan atau *accessories*.

- a. Busana dasar, yaitu bagian dari busana yang entah kelihatan maupun yang tidak terlihat, gunanya untuk membuat indah pakaian yang terlihat. Busana ini juga untuk membuat efek yang diperlukan dalam sebuah pertunjukan. Busana ini dapat berbentuk korset, stagen, rok simpai atau busana untuk membuat perut gendut, pinggul yang besar atau untuk membuat pemeran tampak gemuk. Contoh yang paling sederhana yaitu pakaian badut.
- b. Busana kaki, yaitu busana yang digunakan untuk menghias kaki pemeran. Busana ini dapat terdiri dari kaos kaki, sepatu (olahraga, periodisasi, klasik, modern, kesatuan atau seragam dan



Sumber: A Phaidon Theatre Manual, Costume and Make-Up. New York : Phaidon Press Inc. 2001.

Gambar 8.8 Contoh beragam sepatu dan sandal dari berbagai Negara

lain-lain), sandal (modern, tradisional, klasik, rakyat, atau keratin) sepatu atau sandal dari suku atau Negara tertentu yang mempunyai ciri khas tersendiri.

- c. Busana tubuh atau *body*, yaitu busana yang dipakai tubuh dan kelihatan oleh penonton. Busana ini meliputi blus, rok, kemeja, celana, jaket, rompi, jas, sarung, dan lain-lain. Busana ini dapat pakaian tradisional dari suatu daerah, busana kenegaraan, busana modern atau busana fantasi yang diciptakan untuk tujuan pementasan dengan lakon tertentu.
- d. Busana kepala, yaitu pakaian yang dikenakan di kepala pemeran, termasuk juga penataan rambut. Corak pakaian kepala tentu saja tergantung dari corak busana yang akan dikenakan. Pakaian kepala dapat dimanfaatkan sebagai tanda atau pencitraan seorang pemain di atas pentas. Misalnya, seorang raja ditandai dengan pemakaian mahkota, orang Jawa dengan belangkonnya atau *cowboy* dengan topi laken. Gaya rambut juga kadang-kadang dimasukkan ke dalam pakaian kepala meskipun ini termasuk bagian dari tata rias. Busana dan tata rias sangat erat kaitannya dengan melukiskan peranan hingga kedua hal tersebut perlu diperhatikan bersama.
- e. Perlengkapan-perlengkapan/*accessories*

Accessories, yaitu pakaian yang melengkapi bagian-bagian busana yang bukan pakaian dasar atau yang belum termasuk dalam busana dasar, busana tubuh, busana kaki dan busana kepala. Pakaian ini ditambahkan demi efek dekoratif, demi karakter atau tujuan-tujuan lain. Misalnya, kaos tangan, perhiasan, dompet, ikat pinggang, kipas, dan sebagainya.



Sumber: A Phaidon Theatre Manual, Costume and

Make-Up. New York : Phaidon Press Inc. 2001.

Gambar 8.9 Contoh gambar aksesoris dan properti

Selain *accessories* ada juga yang disebut dengan properti yaitu benda atau pakaian yang berguna untuk membantu akting permainan. Perbedaan antara *accessories* dan *properties* tidaklah begitu jelas, seringkali yang sedianya untuk *properties* tetapi, kemudian berubah menjadi *accessories* begitu

juganya. Umpamanya, dompet yang dibawa oleh seorang pemeran hanya untuk melengkapi efek kostum adalah *accessories*, tetapi bila dompet tersebut digunakan untuk membantu akting maka dompet tersebut menjadi *properties*. Kemudian mantel dan topi yang harus ada pada tempatnya bila adegan mulai, atau yang dibawa oleh pelaku lain, ini dipandang sebagai *properties*, tetapi kalau mantel dan topi itu digunakan oleh pelaku maka ini disebut sebagai kostum. Jadi, suatu *accessories*, yang dikenakan oleh pemeran apabila tidak digunakan untuk membantu akting permainan maka tetap disebut sebagai *accessories*, tetapi kalau barang itu digunakan untuk membantu permainan maka disebut dengan properti.

Begini juga dengan busana kalau tidak digunakan untuk main maka disebut sebagai *properties*, tetapi kalau digunakan pada waktu permainan maka disebut sebagai kostum.

2. Tujuan dan Fungsi Tata Busana

Dalam pementasan, tidak perlu perlengkapan kostum yang mahal tetapi yang diperlukan adalah efek dari kostum tersebut pada pementasan. Tata busana mempunyai tujuan, yaitu:

- a. Membantu penonton agar mendapatkan suatu ciri atas pribadi peranannya.
- b. Membantu memperlihatkan adanya hubungan peranan yang satu dengan peranan yang lain, misalnya sebuah seragam kesatuan.

Agar busana pementasan mempunyai efek yang diinginkan, maka busana harus menunaikan beberapa fungsi tertentu, yaitu:

- a. Membantu menghidupkan perwatakan pelaku, artinya sebelum dia berdialog, busana yang dikenakan sudah menunjukkan siapa dia sesungguhnya, umurnya, kebangsaannya, status sosialnya, kepribadiannya. Bahkan tata busana dapat menunjukkan hubungan psikologisnya dengan karakter-karakter lainnya.
- b. Membantu menunjukkan individualisasi peranan, artinya warna dan gaya tata busana harus dapat membedakan peranan yang satu dengan peranan yang lain.
- c. Membantu memberi fasilitas dan membantu gerak pelaku, artinya pelaku harus dapat melaksanakan laku atau akting perannya tanpa terganggu oleh busananya. Busana tidak harus dapat memberi bantuan kepada pelaku tetapi busana harus sanggup menambah efek visual gerak, menambah indah dan

menyenangkan dilihat di setiap posisi yang diambil pelaku. Hal ini sebagian besar tergantung pada temperamen dan kerja sama antara pelaku dan perencana. Pelaku yang pandai dan cukup latihan biasanya dapat menguasai busana yang sulit untuk dapat mencari efek visual yang menarik.

3. Macam-macam Tata Busana

Dalam penampilannya macam busana pentas dapat digolongkan dalam berbagai bentuk yaitu: busana historis, modern, nasional, tradisional, sirkus, fantastis, hewan, dan sebagainya.

- a. Busana historis, yaitu bentuk busana pentas yang spesifik untuk periode-periode berdasarkan sejarah dari kejadian lakon. Misalnya, busana zaman Napoleon adalah serba ketat untuk pria dan jurk menjurai di atas lantai dengan rumbai dan rampel meriah bagi wanita. Busana pentas Kerajaan Majapahit akan berbeda dengan kerajaan Mataram.
- b. Busana modern, yaitu bentuk busana pentas yang digunakan tak berbeda dengan pakaian yang digunakan sehari-hari di masyarakat.
- c. Busana tradisional, yaitu bentuk busana yang menggambarkan karakteristik spesifik secara simbolis dan distilir. Busana seperti ini seringkali berlatar belakang sejarah terutama yang berhubungan dengan karakter tradisional, periode, dan tempat yang khusus.
- d. Busana nasional, yaitu busana yang menggambarkan secara khas dari suatu negara dan yang bersangkutan secara historis dan nasional. Misalnya, busana tentara Jerman zaman Nazi atau tentara jepang diperang dunia II.

4. Cara Merencanakan

Sebelum kita merancang busana untuk sebuah pementasan, maka ada yang perlu kita pelajari adalah sebagai berikut.

- a. Belajar tentang kehidupan dan watak yang akan dibawakan oleh pemeran, dengan cara bersama-sama menganalisa naskah.
- b. Penelitian tentang periode sejarah dan busana nasional peran yang akan dibawakan, dengan cara meneliti sumber-sumber yang ada, buku teks perihal tentang kostum, juga harus diteliti dokumen-dokumen, naskah-naskah perpustakaan yang memiliki bahan-bahan yang serupa dengan cerita yang akan dibawakan.

C. Tata Rias

Tata rias dalam pembahasan ini adalah tata rias pentas, jadi segala sesuatu harus ditujukan untuk membentuk artistik yang mendukung pemeran dalam sebuah pementasan lakon. Tata rias yaitu bagaimana cara menggunakan bahan-bahan kosmetik untuk mewujudkan wajah atau gambaran peran yang akan dimainkan. Sebagai contoh, seorang pemeran dalam kehidupan sehari-hari mungkin dikenal sebagai seorang pelajar, tetapi di panggung dia akan menjadi manusia lain, menjadi seorang pemeran yang digariskan oleh seorang penulis lakon.

Hal yang perlu diperhitungkan dalam tata rias pentas, yaitu jarak antara penonton dengan yang ditonton dan intensitas penyinaran lampu. Dengan memperhitungkan daerah pandang penonton yang mempunyai jarak antara 4 sampai 6 meter maka akan mempengaruhi tebal-tipisnya tata rias. Begitu juga dengan intensitas cahaya dan warna cahaya akan sangat mempengaruhi warna dan kejelasan sebuah tata rias.

1. Tugas dan Fungsi Tata Rias

Tugas tata rias, yaitu membantu memberikan dandan atau perubahan-perubahan pada para pemain sehingga terbentuk dunia pentas dengan suasana yang kena dan wajar. Tugas ini dapat merupakan fungsi pokok, dapat pula sebagai fungsi bantuan. Sebagai fungsi pokok, misalnya tata rias ini mengubah seorang gadis belia menjadi nenek tua atau seorang wanita memainkan peranan sebagai seorang laki-laki atau sebaliknya. Sebagai fungsi bantuan, misalnya seorang gadis muda harus memainkan peranan sebagai gadis muda, tetapi masih harus memerlukan sedikit riasan muka atau rambut dan hal-hal kecil lainnya.

2. Kegunaan Tata Rias

- a. Merias tubuh berarti mengubah hal yang alami menjadi hal yang berguna artinya dengan prinsip mendapatkan daya guna yang tepat. Bedanya dengan rias cantik adalah kalau rias cantik mengubah hal yang jelek menjadi cantik, sedangkan rias untuk teater adalah mengubah hal yang alami menjadi hal yang dikehendaki.
- b. Mengatasi efek tata lampu yang kuat.
- c. Membuat wajah dan badan sesuai dengan peranan yang dimainkan atau dikehendaki.

3. Faktor-faktor yang Perlu Diperhatikan dalam Tata Rias

- Rata dan halusnya *base*.

Base, yaitu bahan yang berguna untuk melindungi kulit dan untuk memudahkan pelaksanaan dan penghapusan tata rias.

- Kesamaan *Foundation*.

Foundation, yaitu bedak dasar yang memberikan dasar warna kulit sesuai dengan warna kulit peran.

- Penggunaan garis-garis yang layak.

Garis-garis ini berguna untuk memperjelas anatomi muka, batas-batas bagian wajah (alis, mata, keriput-keriput).

- Harmoni antara sinar dan bayangan-bayangan.

Highlight dan *shadow* memberi efek bahwa manusia itu tiga dimensional.

4. Bahan-bahan Tata Rias

- Base*, yang termasuk ini adalah bedak dingin atau *coldcream*. Cara memakainya dengan mengambil dengan telunjuk, letakkan pada bagian yang menonjol, gosok dengan cara memutar sampai rata.
- Foundation* ada dua macam, yaitu *stick* dan *pasta*. Cara menggunakannya sama dengan *Base*.
- Lines*, gunanya untuk memberi batas anatomi muka. Macamnya ada *Eyebrow pencil* (membentuk alis dan memperindah mata), *Eyelash* (membentuk bulu mata agar melengkung), *Lipstick*, *Highlight* dan *Shadow* (menciptakan efek tiga dimensi pada muka), *Eyeshadow* (membentuk dimensi pada mata).



Sumber: Kemendikbud
Gambar 4.b



Sumber: Kemendikbud
Gambar 4.c

- d. *Rouge*, gunanya untuk menghidupkan pipi dekat mata, tulang pipi, dagu, kelopak mata antara hidung dan mata.
- e. *Cleansing*, gunanya untuk membersihkan segala tata rias dan juga sebagai *nutrient* dan pengobatan pada kulit.



Sumber: Kemendikbud
Gambar 4.d

5. Macam-macam Tata Rias

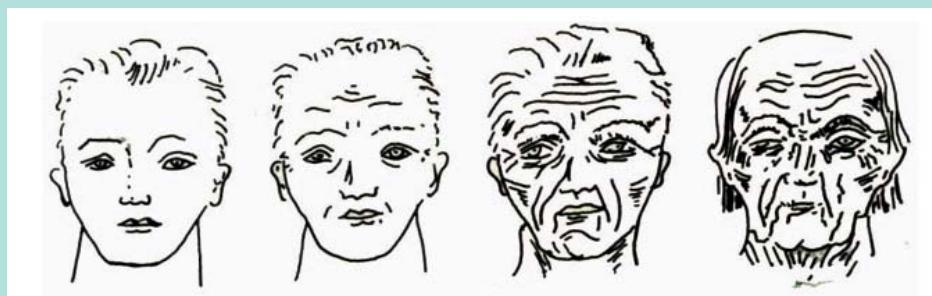
- a. Rias jenis, yaitu rias yang dilakukan untuk mengubah jenis seorang pemeran, dari laki-laki menjadi wanita atau sebaliknya.
- b. Rias bangsa, yaitu rias yang berfungsi untuk mengubah seorang pemeran yang harus memainkan peranan bangsa lain. Misalnya, orang Indonesia memerankan tokoh berbangsa Afrika. Jadi, harus tahu ciri-ciri setiap bangsa yang menjadi ciri khas.
- c. Rias usia, yaitu rias yang berfungsi untuk mengubah seorang pemeran menjadi orang lain yang usianya lebih tua dari usia pemeran yang asli. Dalam rias rias ini perlu megetahui tentang anaomi manusia dan berbagai tingkat umur. Ketuaan pada wajah biasanya ditandai dengan kerut pada bibir, dahi dan sudut mata.
- d. Rias tokoh, yaitu rias yang berfungsi untuk mengubah seorang pemeran menjadi tokoh lain. Rias ini termasuk rias yang agak sulit karena adanya hubungan antara bentuk luar dan watak seseorang. Misalnya, rias tokoh untuk seorang pelacur atau perampok. Rias tokoh sama dengan rias watak.



Sumber: Kemendikbud
Gambar 5.a Contoh gambar rias jenis pada pentas naskah *Prabu Maha Anu* karya Robert Pinget terjemahan Saini KM (koleksi penulis)



Sumber: Kemendikbud
Gambar 5.b Contoh gambar rias bangsa Perancis abad XVIII (koleksi Penulis)



Sumber: Dok. Penulis

Gambar 8.15 Contoh mengerjakan tata rias usia dari muda ke tua

- e. Rias temporal, yaitu rias yang berfungsi untuk membeda-bedakan waktu. Misalnya rias sehari-hari akan berbeda dengan rias mau ke pesta.
- f. Rias aksen, yaitu rias yang berfungsi untuk mempertegas aksen seorang pemeran yang mendekati peran yang akan dimainkan. Misalnya, Pemuda Jawa akan memainkan peranan sebagai pemuda Jawa.
- g. Rias lokal, yaitu rias yang ditentukan oleh tempatnya. Misalnya, rias seorang petani di sawah akan berbeda dengan petani tapi sudah di rumah.

D. Tata Cahaya

Tata cahaya, yaitu pengaturan sinar atau cahaya lampu untuk menerangi dan menyinari arena permainan serta menimbulkan efek artistik. Tata cahaya sebelum menggunakan lampu-lampu listrik yang ada sekarang ini, maka pertunjukan masih memanfaatkan sinar matahari sebagai sumber penerangannya. Setelah manusia mengenal api sebagai sumber pemanas dan penerang maka manusia memanfaatkan api sebagai alat penerang pementasan.

Mula-mula manusia memakai api unggul sebagai alat penerangan dan sekaligus sebagai alat pemanas, kemudian setelah ditemukan minyak maka alat penerang berkembang menjadi obor, blencong, cempor, dan lain sebagainya. Keterbatasan intensitas penerangan dari api, justru memberikan pengaruh yang indah terhadap gerak-laku pemeran bahkan mampu menimbulkan efek magis dan mungkin sulit didapat pada teater yang tidak menggunakan cahaya seperti itu. Goyang-goyang lidah api ditiup angin menimbulkan efek gelap-terang yang mengundang suasana yang artistik.

Pada saat ini, kita telah termanjakan oleh adanya sumber daya listrik sebagai hasil teknologi yang maju. Dengan mudahnya mendapat alat dan sumber listrik maka perlu penguasaan dan penanganan yang lebih serius agar kita tidak terperangkap oleh pencahayaan yang datar. Oleh karena itu, melalui tata cahaya sebagai salah satu kekuatan artistik teater maka harus dapat memukau dan mencekam agar penonton betah untuk menyaksikan jalannya pertunjukan. Jelasnya, sentuhan artistik yang diciptakan oleh tata cahaya itu harus dapat mengungkapkan dan mendukung pemeran yang hidup dan berkesan dalam pada batin penonton. Cahaya yang artistik di sini juga mengandung pengertian cahaya yang dapat menyiapkan perhatian, mengukuhkan suasana, memperkaya set, dan menciptakan komposisi.

1. Tujuan Tata Cahaya

- Menerangi dan menyinari pentas dan pemeran

Menerangi, yaitu cara menggunakan lampu sekedar untuk memberi terang dan melenyapkan gelap. Jadi, semua pentas dan barang-barang yang ada, baik yang penting maupun yang tidak penting semua diterangi. Menyinari, yaitu cara menggunakan lampu untuk membuat bagian-bagian pentas sesuai dengan keadaan dramatik lakon. Jadi, dengan menyinari daerah-daerah tertentu maka ada sesuatu atau suasana yang lebih yang hendak ditonjolkan agar tercapai efek dramatik.

- Mengingatkan efek cahaya alamiah.

Maksudnya, menentukan keadaan jam, musim, cuaca, keadaan dengan menggunakan tata cahaya.

- Membantu melukiskan dekor atau *scenery* dalam menambah nilai warna sehingga tercapai adanya sinar dan bayangan menonjolkan fungsi dekorasi.
- Membantu permainan lakon dengan cara membantu menciptakan suasana kejiwaan.

2. Fungsi Tata Cahaya

- Mengadakan pilihan bagi segala hal yang diperlihatkan, maksudnya adalah dengan tata cahaya mencoba membiarkan penonton dapat melihat dengan enak dan jelas.
- Mengungkapkan bentuk sehingga objek yang kena cahaya akan menampakkan bentuknya yang wajar, maka dari itu penyebaran sinar harus memiliki tinggi-rendah derajat pencahayaan yang memberikan keanekaragaman hasil perbedaan tinggi-rendahnya derajat pencahayaan itu.

- c. Membuat gambar wajar, disini termasuk cahaya lampu tiruan yang menciptakan gambaran cahaya wajar yang memberi petunjuk-petunjuk terhadap waktu sehari-hari, waktu setempat, dan musim. Di samping itu juga termasuk pembuatan cahaya lampu tiruan di dalam set interior, misalnya cahaya lilin, lampu kerudung, lampu dinding, dan lain-lain.
- d. Membuat komposisi, yaitu menggunakan unsur cahaya berdasar atas rancangan, sehingga melahirkan suatu komposisi yang menunjang kehadiran para pemerannya. Cahaya lampu harus diatur sedemikian rupa sehingga dapat memusatkan perhatian penonton pada setiap gerakkan pemeran dan menimbulkan gagasan baru.
- e. Menciptakan suasana, yaitu dengan menata cahaya maka diharapkan akan menimbulkan perasaan atau efek kejiwaan penonton. Cara yang ditempuh, yaitu dengan pemakaian warna dan cahaya keteduhan.

3. Jenis Lampu

Lampu pentas terbagi menjadi tiga bagian besar, yaitu lampu *strip*, lampu *spot*, dan lampu *general*. Lampu *strip* terbagi menjadi dua yaitu lampu kaki (lampu yang diletakkan di batas depan bawah pentas yang berguna untuk menghilangkan bayang-bayang) dan lampu *border* (lampu yang diletakkan di atas pentas di belakang border dan fungsinya sama dengan lampu kaki). Lampu *spot*, yaitu lampu yang mempunyai sumber sinar dengan intensif memberikan sinar pada satu titik bidang tertentu. Fungsinya untuk menonjolkan arena permainan dan sekaligus membangun suasana permainan. Lampu *general* atau *floodlight*, yaitu lampu yang mempunyai kekuatan sinar yang besar dan tanpa lensa. Fungsinya untuk menerangi arena permainan.

4. Pengontrolan Sinar dan Warna

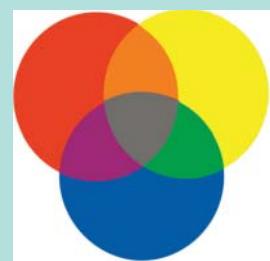
Pengontrolan sinar di pentas terbagi atas enam kategori, yaitu:

- a. Pengontrolan atas hidup dan matinya lampu, di sini harus diusahakan agar hidup matinya lampu tidak dilakukan secara mendadak sebab kita menyesuaikan dengan kemampuan mata kita untuk menyesuaikan diri.
- b. Pengontrolan atas penyuraman cahaya lampu, di sini yang perlu dipertimbangkan adalah membentuk suatu gambar atau suasana yang alami.

- c. Pengontrolan atas arah sinar, di sini yang perlu diperhatikan adalah arah datangnya sinar dan berapa sinar yang digunakan untuk menyinari dan ini ada hubungannya dengan pembentukan tiga dimensi suatu benda atau pemeran.
- d. Pengontrolan atas besar sinar lampu spot. Pengontrolan ini berguna untuk menentukan besar kecilnya daerah penyinaran. Semakin lampu digerakkan ke muka, maka daerah penyinaran semakin besar, begitu juga sebaliknya.
- e. Pengontrolan atas bentuk sinar, ini berguna untuk membentuk sinar di suatu daerah permainan, dan juga besar kecilnya cahaya di daerah permainan.
- f. Pengontrolan atas warna sinar, di sini yang perlu diperhatikan adalah penggunaan warna sinar lampu dan warna benda yang disinari. Misalnya, dekorasi yang seharusnya berwarna merah tetapi karena ketidaktahuan penata cahaya, dekorasi itu disinari sinar biru maka yang terjadi bukan dekorasi berwarna merah yang ada, tetapi dekorasi berwarna agak kehitaman.

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pengontrolan warna sinar yaitu:

- Bagaimana percampuran pigmen dengan pigmen. Jika warna merah, kuning, merah dan biru dicampur dengan proporsi yang wajar akan menghasilkan warna abu-abu atau hitam.
- Bagaimana percampuran lampu berwarna dengan lampu berwarna. Jika warna lampu pokok (merah, kuning, dan biru violet) dicampur dengan intensitas cahaya yang wajar akan menghasilkan cahaya warna putih.
- Bagaimana percampuran pigmen berwarna dengan lampu berwarna. Misalnya, lampu merah disinarkan pada permukaan benda yang hijau akan menghasilkan warna abu-abu atau hitam.



Sumber: Kemendikbud
Gambar f.2 Diagram warna cahaya



Sumber: Kemendikbud
Gambar f.3 Contoh pencampuran warna cahaya dengan warna pigmen

E. Tata Bunyi

Seni teater dalam pementasannya mengandung dua unsur, yaitu rupa dan suara. Unsur rupa pada pementasan termasuk tata pentas atau dekorasi, tata busana, tata rias, dan tata cahaya sedangkan tata suara termasuk dialog yang diucapkan, musik, dan efek bunyi. Tata suara (sebenarnya tata bunyi) dapat diartikan sebagai cara untuk mengatur musik, efek bunyi maupun berbagai bunyi-bunyian yang mendukung terciptanya suasana sehingga muncul nuansa emosional yang tepat. Tata bunyi juga diharapkan membantu imajinasi penonton untuk lebih dapat membayangkan dan merasakan suasana kejadian dalam lakon.

Hal yang perlu diperhatikan dalam tata bunyi, yaitu:

Dialog – Efek Bunyi – Musik

Ketiganya dapat kita pergunakan bersama-sama, kadang-kadang hanya dua atau hanya satu saja. Agar pertunjukan enak didengar dan dilihat, kita harus memperhatikan volume dari ketiga bahan tersebut, artinya volume apa yang harus keras dan *volume* apa yang harus lemah. Di sini, volume berfungsi seperti *spotlight* maksudnya bunyi apa yang diutamakan dalam adegan tersebut, apa efek bunyi, musik, atau dialog.

1. Efek Bunyi

Efek bunyi dapat dihasilkan dari alat musik, suara manusia atau benda-benda yang kita buat secara sederhana yang berfungsi untuk membantu penonton agar lebih dapat membayangkan apa yang terjadi di dalam lakon. Penggunaan efek bunyi ini tidak dapat sembarang tetapi harus sesuai dan mempunyai tujuan. Cara sederhana membuat efek bunyi di antaranya sebagai berikut.

- a. Bunyi pintu, jika pintu dibuka atau ditutup akan kedengaran bunyi gerendel dan benturan daun pintu) caranya kita buat pintu dalam kotak kecil yang dilengkapi dengan gerendel, jika ditempatkan di dekat mikrofon maka bunyinya akan menyerupai bunyi yang sesungguhnya.
- b. Bunyi jam dengan menggunakan kotak logam dan pensil atau pulpen yang digerakkan ke kiri dan ke kanan.
- c. Bunyi halilintar dengan menjatuhkan seng atau memukulinya.
- d. Bunyi tembakan dengan memecahkan balon atau memukul benda keras.

- e. Bunyi kapal terbang dengan merekam bunyi pesawat di lapangan atau lipatan karton tipis yang disentuhkan pada baling-baling kipas listrik dan dikeraskan dengan mikrofon. Dan masih banyak lagi, asal kita mau melakukan percobaan.

2. Musik

Musik dalam teater mmpunyai kedudukan yang penting karena penonton akan mudah untuk membayangkan atau mempengaruhi imajinasinya. Musik yang baik dan tepat dapat membantu pemeran membawakan warna dan emosi peran dalam adegan. Musik juga dapat dipakai sebagai awal dan penutup adegan atau sebagai jembatan antara adegan yang satu dengan adegan yang lain.

3. Mikrofon

Mikrofon adalah alat teknik yang berguna untuk memperbesar volume suara, bunyi, efek bunyi dan musik. Dalam teater mikrofon dapat sangat membantu tetapi juga sering membuat repot, karena masih banyak peristiwa kesalahan teknis tata letak mikrofon, kurang tahu cara mempergunakannya dan kurang tahu jenis dan fungsinya. Ini ada sebagian dari jenis mikrofon dan tata letaknya.

- Mikrofon *omni* atau *nondirectional*, dapat dipergunakan dari segala penjuru dan hasilnya sama.
- Mikrofon *Bidirectional*, baik digunakan dari arah depan dan belakang.
- Mikrofon *Unidirectional*, baik digunakan dari arah depan saja.
- Mikrofon meja dan atau lantai, bentuknya kecil khususnya ditempatkan pada meja atau lantai.
- Mikrofon *Lapel*, dikaitkan pada baju atau dikalungkan di leher sehingga tidak mudah terlihat oleh penonton.
- Mikrofon *Boom*, dilengkapi dengan batang panjang sehingga dapat diatur mendekat atau menjauh dari aktor.



A collage background featuring various traditional Indonesian art and culture elements. At the top, a painting of a woman in a traditional headscarf. In the center, a large painting of a figure in a green and yellow patterned cloth. In the bottom left, three women in traditional batik dresses are performing a dance. In the bottom right, several paintbrushes are scattered. Vertical text on the left and right sides reads "Seni Budaya Kelas IX".

Buku Guru **Seni Budaya**

SEMESTER II

Pembelajaran

Seni Grafis

Bab IX

A. Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD)

Kompetensi Inti

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahu tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
4. Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

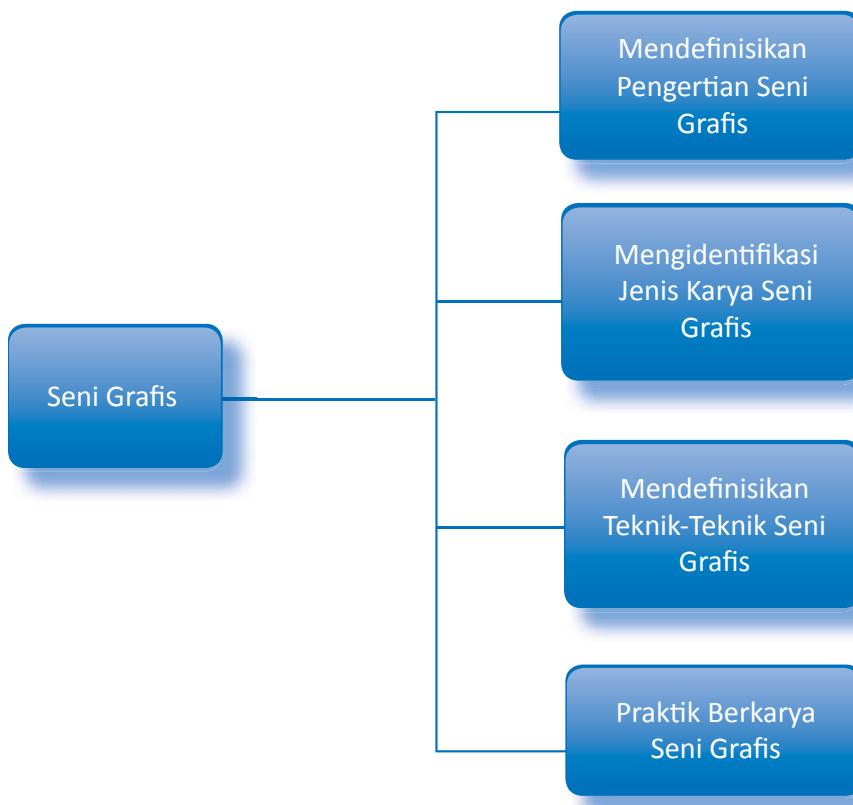
Kompetensi Dasar

- 1.1 Menerima, menanggapi dan menghargai keragaman dan keunikan karya seni rupa modern sebagai bentuk rasa syukur terhadap anugerah Tuhan.
- 2.1 Menunjukkan sikap menghargai, jujur, disiplin, melalui aktivitas berkesenian.
- 2.2 Menunjukkan sikap bertanggung jawab, peduli, santun terhadap karya seni rupa dan pembuatnya.
- 2.3 Menunjukkan sikap percaya diri, motivasi internal, kepedulian terhadap lingkungan dalam berkarya seni.
- 3.3 Memahami prosedur berkarya seni grafis dengan berbagai bahan dan teknik.
- 4.3 Membuat karya seni grafis dengan berbagai bahan dan teknik.

B. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik mampu mendeskripsikan pengertian seni grafis.
2. Peserta didik mampu mengidentifikasi berbagai jenis karya seni grafis.
3. Peserta didik mampu mengidentifikasi beragam bahan dan media berkarya seni grafis.
4. Peserta didik mampu mengklasifikasikan beragam teknik seni grafis.
5. Peserta didik mampu membuat karya seni grafis dengan menggunakan salah satu teknik dalam seni grafis untuk dipamerkan secara kelompok.

C. Peta Konsep



D. Proses Pembelajaran

Informasi untuk guru

Pada materi seni grafis guru mempersiapkan bahan pembelajaran selain dari buku juga dari sumber lain berupa gambar-gambar, rangkuman ataupun teoritis lain yang mendukung pada materi ini. Dalam hal ini juga perlu disiapkan contoh/dokumen karya peserta didik sebelumnya (kalau ada) sebagai motivasi.

Guru menjelaskan kepada peserta didik tentang materi pembelajaran yang akan diberikan, Guru juga menjelaskan tujuan pembelajaran sehingga peserta didik mengetahui kompetensi apa yang akan dicapai dan dikuasai. Guru berdasarkan alur pembelajaran dapat menginformasikan kepada peserta didik alat, bahan, dan media yang dibutuhkan sehingga dapat dipersiapkan secara baik dan benar.

Proses Pembelajaran I

Guru menjelaskan tentang pengertian seni grafis, didahului dengan pengenalan seni grafis dalam kehidupan sehari-hari, Di sini, guru harus punya contoh karya seni grafis yang hanya dari buku, tapi bisa dari sumber lain.

Guru perlu menjabarkan tentang seni grafis dan desain grafis, Sehingga ini di awal materi guru memberikan contoh-contoh dari perbedaan seni grafis dan desain grafis.

Perbedaannya

No	Seni Grafis	Desain Grafis
1	<i>Pure art</i> (seni murni)	<i>Applied art</i> (seni pakai)
2	Manual	Dengan bantuan mesin
3	Orisinil ada batasan pengulangan karya	Dapat diulang berkali-kali, sehingga dapat menghasilkan
4	Ada kebebasan dalam berkarya	Dibuat berdasarkan pesanan (produk konsumtif)

Dari uraian perbedaan antara seni grafis dan desain grafis, guru lebih penekankan pada seni grafis (*pure art*).

Acuan Proses Pembelajaran I

Untuk mengenalkan materi seni grafis, teknik dalam seni grafis serta bahan dan alat berkarya seni grafis. Pada proses pembelajaran ini guru dapat mengikuti langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan pendekatan saintifik, yaitu:

- a) Mengamati melalui gambar atau media lain tentang seni grafis. Pada saat pengamatan guru dapat memberi motivasi sehingga timbul rasa keingintahuan peserta didik. Contoh dengan memberikan pertanyaan tentang apa yang dilihat, dirasakan, diingat, atau apa yang diketahui lebih jauh tentang gambar yang diperlihatkan.
- b) Setelah peserta didik mengamati gambar contoh, siswa diberikan lembar kerja sesuai dengan media yang diamati peserta didik. Lembar kerja bisa disesuaikan dengan situasi lingkungan daerah setempat.
- c) Peserta didik kemudian melakukan eksplorasi baik melalui media yang ada di lingkungan sekolah atau dengan bantuan guru menggunakan media internet yang ada di sekolah.
- d) Untuk langkah mengkomunikasi dapat disesuaikan dengan waktu pembelajaran yang tersedia dan materi pembelajaran. Langkah mengkomunikasi tidak harus dilakukan setiap kali pertemuan.

Dan untuk materi berkarya seni grafis digunakan model pembelajaran penemuan, dan model pembelajaran berbasis proyek.

Informasi untuk guru



Sumber: Almanak Seni Rupa
Gambar 1 seni grafis cetak tinggi

Proses Pembelajaran II

Pada proses ini guru mengajak siswa untuk melakukan kegiatan sebagai berikut.

1. Peserta didik menyimak dan mengamati berbagai karya seni grafis dari buku teks, gambar, atau dari literatur yang disediakan oleh guru.
2. Peserta didik bereksplorasi mengenai teknik dalam berkarya seni grafis.
3. Mengasosiasikan bahan dan alat dalam teknik berkarya seni grafis.
4. Mengomunikasikan hasil analisis dalam bentuk persentase atau apresiasi di kelas.

Proses Pembelajaran III

Acuan proses pembelajaran II

Praktek berkarya seni grafis (Pembelajaran Berbasis Proyek)

Dalam pelaksanaan praktek berkarya seni grafis, peserta didik diberi kesempatan untuk mengembangkan segala kemampuan dan kreatifitas dalam berkarya, guru sebagai motivator punya peranan untuk menyalurkan kemampuan peserta didik, baik dari media berkarya maupun dari ide dan gagasan yang akan dikembangkan sesuai dengan potensi yang di lingkungan peserta didik berada.

Peran pendidik dan peserta didik dalam pelaksanaan Pembelajaran Berbasis Proyek:

1. Peran Pendidik
 - a. Merencanakan dan mendesain pembelajaran praktik berkarya seni.
 - b. Membuat strategi pembelajaran dalam hal ini jumlah jam, serta target yang akan dicapai.
 - c. Memberikan kesempatan peserta didik untuk bertanya dan mengembangkan ide dan gagasan dalam berkarya seni grafis.
 - d. Memberikan bimbingan kepada peserta didik dalam berkarya seni.

- e. Menilai proses berkarya seni peserta didik dari awal sampai proses *finishing*.
2. Peran Peserta Didik
 - a. Menggunakan kemampuan bertanya dan berpikir.
 - b. Mengembangkan ide dan gagasan serta konsep dalam berkarya seni grafis.
 - c. Merencanakan bahan dan alat dalam berkarya seni grafis.
 - d. Menyusun rencana kegiatan praktik sehingga selesai tepat waktu.
 - e. Melakukan interaksi sosial dengan teman atau kelompok dalam proses berkarya.
 - f. Menyelesaikan tugas seni grafis dan mengapresiasikan di kelas.

Dalam pelaksanaan praktik berkarya seni guru memberikan langkah-langkah dalam proses berkarya sebagai berikut:

1. Rencanakan jumlah jam yang akan dipakai untuk praktik kerja siswa.
2. Rencanakan bentuk dan media dalam penyajian karya seni siswa.
3. Kelompok kerja peserta didik berbentuk kelompok atau mandiri.
4. Guru mengkalkulasi bahan dan alat yang akan dipakai.
5. Perhitungkan risiko atau hal-hal yang sekiranya penting, dalam hal ini apakah memakai benda tajam, benda yang mudah pecah, benda yang mudah rusak, atau mungkin peserta didik perlu perhatian ekstra sehingga segala resiko terhindari.

E. Evaluasi dan Penilaian

Buku siswa menampilkan materi uji kompetensi, guru bisa mengembangkan uji kompetensi dari buku siswa dengan unsur pengetahuan dan keterampilan, jenis soal, dan bentuk soal menyesuaikan dengan situasi kondisi masing-masing sekolah.

Pengetahuan

1. Jelaskan secara singkat tentang seni grafis.
2. Sebutkan 2 contoh hasil cetak tinggi yang digunakan sehari-hari.
3. Sebutkan 3 bahan cetak grafis.
4. Perhatikan gambar berikut dan kemudian tulis nama dan jelaskan fungsinya masing-masing.

a.



b.



Guru dapat mengembangkan indikator penilaian untuk setiap aspek yang akan diujikan. Indikator ini merupakan skoring terhadap apa yang dinilai dan dicapai oleh peserta didik.

Keterampilan

Buatlah sebuah seni grafis cetak tinggi secara kelompok dengan ketentuan:

1. Bahan yang dipakai adalah buah-buahan atau biji-bijian.
2. Media yang dipakai kertas dan hasil akhir dijadikan sebuah karya seni murni.
3. Buat Tema atau judul gambar.
4. Bentuklah buah atau biji-bijian tadi sedemikian rupa.
5. Dan cetaklah dengan berbagai warna.

a. Tabel bobot nilai dalam uji konpetensi pengetahuan

No.	Indikator Kreativitas Siswa	Bobot dalam Penilaian Jawaban Siswa
1	Dapat menyatakan pendapat dengan jelas.	Skor 1 jika sampai 2 indikator muncul
2	Dapat menemukan ide baru yang belum dijelaskan.	Skor 2 jika sampai 3 dan 4 indikator muncul
3	Menyukai materi pembelajaran patung, dan berusaha mempelajarinya.	Skor 3 jika 4 sampai 5 indikator muncul
4	Mencoba berulang-ulang untuk menemukan ide yang terbaik.	Skor 4 jika 6 sampai 7 indikator muncul

b. Tabel bobot nilai dalam uji kompetensi uji keterampilan

No.	Indikator Karya Peserta Siswa	Bobot dalam Penilaian Jawaban Siswa
1	Karya peserta didik kreatif mengolah ide bahan, alat, teknik, dan media berkarya.	4 = A
2	Karya peserta didik meniru ide bahan alat, teknik, dan media berkarya yang sudah ada.	3 = B
3	Karya peserta tidak memenuhi penilaian teknik, alat bahan, serta media berkarya seni.	2 = C

F. Pengayaan

Kegiatan pengayaan adalah kegiatan bagi peserta didik kelompok cepat (nilai maksimal) agar potensinya berkembang optimal dengan memanfaatkan sisa waktu yang dimilikinya. Ada beberapa kegiatan yang dapat dirancang dan dilaksanakan oleh guru dalam kaitannya dengan pengayaan. Berikut ini adalah beberapa kegiatan pengayaan.

- a. Membentuk kelompok tutor.
- b. Mengembangkan latihan.

Kegiatan ini dapat dilakukan untuk pendalaman materi yang menuntut banyak latihan.

- c. Mengembangkan media dan sumber belajar.
- d. Membuat sebuah karya.

G. Remedial

Dalam materi seni lukis pembelajaran peserta didik diberikan teori-teori seperti di dalam buku siswa juga diberikan tagihan-tagihan berupa praktek. Sehingga, di akhir pelajaran guru bisa mengadakan uji kompetensi berupa latihan soal ataupun berupa uji keterampilan. Untuk kompetensi pengetahuan peserta didik yang tidak memenuhi nilai maksimal / mengalami kesulitan dalam memahami materi bisa diberikan remedial, tetapi untuk uji keterampilan, tidak diberikan remedial. Remedial diberikan dengan cara

- a. Menguraikan kembali beberapa materi seni grafis, sambil berinteraksi tanya jawab dengan peserta didik, sehingga guru mengetahui bagaimana subbab yang perlu dijelaskan kembali.
- b. Dari uraian materi yang sudah dijelaskan, apakah peserta didik yang remedial dengan materi yang sama atau dengan materi yang berbeda.
- c. Setelah memberikan uraian materi guru melakukan evaluasi kembali, masih adakah peserta didik yang masih diremedial kembali, kalau masih ada ulangi langkah pertama kembali.

Dalam memilih metode yang diterapkan dalam remedial pembelajaran antara lain

- a. Memanfaatkan latihan khusus, latihan khusus ini diberikan terutama bagi peserta didik yang memiliki daya tangkap lemah atau di bawah rata-rata.
- b. Menekankan pada segi kekuatan yang dimiliki oleh peserta didik, dalam kegiatan belajar dalam proses belajar mengajar terkadang ditemukan peserta didik yang dengan mudah memahami materi pelajaran hanya melalui penjelasan guru secara lisan, ada yang mudah memahami jika disertakan gambar atau alat bantu belajar lainnya, ada pula yang baru dapat memahami materi pelajaran jika diberi kesempatan untuk menerapkan konsep secara langsung. Masing-masing siswa dengan gaya belajarnya itu harus dimengerti dan dipahami oleh guru agar lebih memudahkan peserta didik dalam mengatasi kesulitan belajarnya.
- c. Memanfaatkan media belajar/alat peraga, dengan memahami berbagai kekuatan peserta didik dan gaya belajarnya, guru harus mengimbanginya dengan menggunakan dan memanfaatkan berbagai media belajar/alat peraga dalam membahas materi pelajaran.

- d. Memanfaatkan permainan sebagai sarana belajar. Yang perlu diingat adalah bermain sambil belajar, dengan memanfaatkan permainan sebagai sarana belajar akan sangat membantu memotivasi peserta didik yang selama ini kurang memiliki motivasi untuk belajar.

Untuk materi praktik peserta didik tidak diadakan remedial, hanya penekanan pada peserta didik untuk melaksanakan, menjalani proses pembelajaran dan memaksimalkan kemampuan masing-masing peserta didik.

H. Interaksi Orang Tua

Untuk menunjang keberhasilan siswa dalam proses belajar maka perlu kerja sama antar orang tua dan guru, sehingga harus ada komunikasi antara orang tua siswa dan Guru. Interaksi antara guru dengan orang tua tidak mesti untuk peserta didik yang bermasalah dengan sikap tingkah laku atau peserta didik yang bermasalah, tetapi termasuk siswa yang punya kecakapan khusus sehingga peserta didik yang punya keahlian atau kecakapan khusus ini tersalurkan bakat dan hobinya. Interaksi dengan orang tua dapat dilakukan melalui komunikasi melalui telepon, kunjungan ke rumah, dan surat menyurat atau melalui media komunikasi sosial lainnya. Guru juga dapat melakukan interaksi melalui lembar kerja peserta didik yang harus ditandatangani oleh orang tua murid baik untuk aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Melalui interaksi ini orang tua dapat mengetahui perkembangan baik mental, sosial, dan intelektual putra putrinya.

- A. Menyablon dengan teknik sederhana (bahan klise alami)
1. Bahan:
 - kertas gambar/HVS
 - cat air/tinta cetak
 - klise alami, misalnya sendok, kunci, daun, pisau, dan lain-lain
 2. Peralatan:
 - pisau
 - semprotan
 - sikat gigi

- gunting
- kuas
- cutter
- busa

3. Cara Kerja

- Ambillah klise alami yang diinginkan.
- Klise disusun di atas kertas karton/HVS sesuai dengan yang diinginkan.

A. Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD)

Kompetensi Inti

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahu tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
4. Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

Kompetensi Dasar

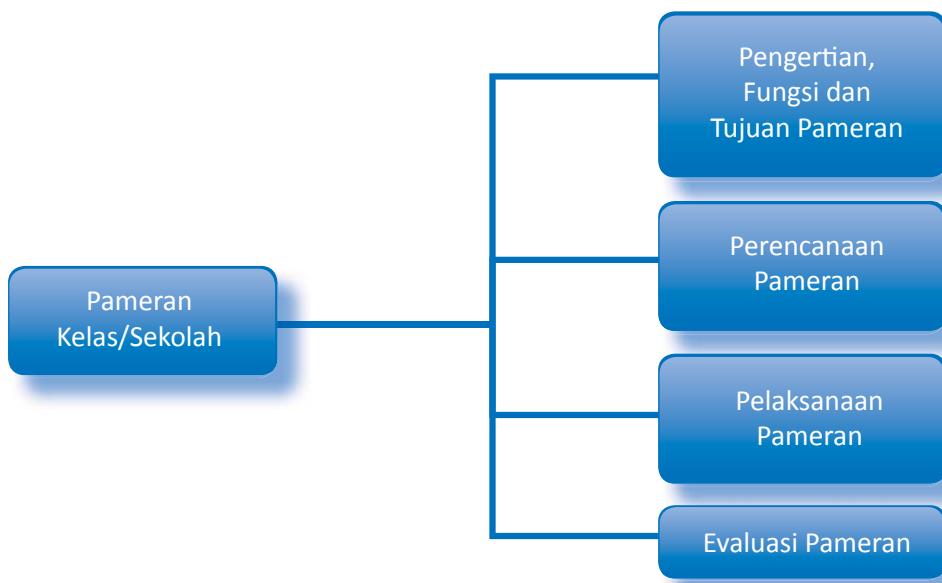
- 1.1 Menerima, menanggapi, dan menghargai keragaman dan keunikan karya seni rupa modern sebagai bentuk rasa syukur terhadap anugerah Tuhan.
- 2.1 Menunjukkan sikap menghargai, jujur, disiplin, melalui aktivitas berkesenian.
- 2.2 Menunjukkan sikap bertanggung jawab, peduli, santun terhadap karya seni rupa dan pembuatnya.
- 2.3 Menunjukkan sikap percaya diri, motivasi internal, kepedulian terhadap lingkungan dalam berkarya seni.
- 3.4 Memahami prosedur penyelenggaraan pameran karya seni rupa.
- 4.4 Menyelenggarakan pameran seni rupa.

B. Tujuan Pembelajaran Pameran

Tujuan pembelajaran pada materi pameran adalah:

1. Peserta didik mampu mendeskripsikan tujuan dari pameran seni rupa di sekolah.
2. Peserta didik mampu mengklasifikasikan berbagai jenis pameran menurut tempat pelaksanaan pameran.
3. Peserta didik mampu merencanakan sebuah kegiatan pameran seni rupa secara berkelompok.
4. Peserta didik mampu merumuskan kepanitiaan pameran seni rupa dan mendeskripsikan tugas-tugas masing-masing dalam kepanitiaan.
5. Peserta didik mampu melaksanakan sebuah kegiatan pameran seni rupa secara kelompok atau sekolah.

C. Peta Konsep Pembelajaran



D. Proses Pembelajaran

Informasi Guru

Guru dapat menjelaskan kepada peserta didik tentang materi pembelajaran akan dipelajari dan menjelaskan tujuan pembelajaran sehingga peserta didik mengetahui kompetensi yang akan dicapai dan dikuasai. Berdasarkan alur pembelajaran, guru juga dapat menginformasikan kepada peserta didik tentang alur kegiatan yang harus dilaksanakan oleh peserta didik.

Materi pameran terdiri dari empat subbab pembelajaran dan ini bisa diajarkan dalam 4 kali pertemuan, pertemuan pertama membahas masalah pengertian fungsi dan tujuan pameran, pertemuan kedua dan ketiga membahas masalah perencanaan pameran pembentukan kelompok kerja serta beserta perangkat pamerannya, dan pertemuan ke empat praktek pelaksanaan pameran, atau disesuaikan dengan lingkungan masing.

Dalam materi pameran guru mempersiapkan bahan materi selain dari buku juga dari sumber lain berupa gambar-gambar, rangkuman ataupun teoritis lain yang mendukung pada materi ini. Dalam hal ini juga perlu disiapkan contoh karya siswa sebelumnya.

Dalam buku siswa materi pameran sudah dijelaskan sesuai dengan menganai pengertian pameran, guru menggunakan pendekatan saintifik dengan langkah-langkah sebagai berikut.

- a) Mengamati melalui gambar atau media lain tentang pameran. Pada saat pengamatan guru dapat memberi motivasi sehingga timbul rasa keingintahuan peserta didik. Contoh dengan memberikan pertanyaan tentang apa yang dilihat, dirasakan, diingat, atau diketahui lebih jauh tentang gambar yang diperlihatkan
- b) Setelah peserta didik mengamati gambar contoh, siswa diberikan lembar kerja sesuai dengan media yang diamati peserta didik. Lembar kerja bisa disesuaikan dengan situasi lingkungan daerah setempat.
- c) Peserta didik kemudian melakukan eksplorasi tentang pameran baik di lingkungan sekolah atau dengan bantuan guru menggunakan media internet yang ada di sekolah.
- d) Untuk langkah mengkomunikasi dapat disesuaikan dengan waktu pembelajaran yang tersedia dan materi pembelajaran.

Proses Pembelajaran I

Guru setelah menjelaskan alur pembelajaran dan tujuan yang hendak dicapai maka langkah selanjutnya adalah menjelaskan materi pameran kelas/kelompok. Dalam materi pameran didahului dengan pengenalan konsep dalam pameran tersebut, dan serta tujuan, manfaat, keorganisasian serta pelaksanaan pameran. Bentuk pelaksanaan pameran juga teoritis pameran, apakah pameran berdasarkan kelompok, berdasarkan karya peserta pameran atau gagasan lain dalam pameran. Disini guru harus punya contoh-contoh pameran seni rupa yang bukan hanya dari buku, tapi bisa dari sumber lain.

Dalam proses ini guru, melakukan kegiatan sebagai berikut.

1. Peserta didik melakukan pengamatan dengan cara membaca dan menyimak dari kajian buku teks dan literatur/media audio visual untuk memancing keingintahuan peserta didik tentang pameran.
2. Peserta didik diajak untuk diskusi dalam kelas agar peserta mendapatkan wawasan mengenai pengertian, fungsi dan tujuan pameran.
3. Mengidentifikasi pengertian, fungsi dan tujuan pameran.
4. Menganalisa pengertian, fungsi, dan tujuan pameran di sekolah.
5. Mengkomunikasikan hasil analisis di depan kelas dalam bentuk presentasi.

Proses Pembelajaran II

Pada proses pembelajaran ini guru mengajak peserta didik untuk:

1. Mengamati dan menyimak dari buku teks seni budaya tentang perencanaan pameran karya seni rupa di sekolah.
2. Mengumpulkan informasi tentang rencana perencanaan pameran di sekolah melalui buku teks, literatur, atau sumber terpercaya lain.
3. Mengasosiasikan tentang perencanaan pameran seni rupa di sekolah.
4. Mengomunikasikan tentang perencanaan pameran di sekolah di depan kelas.

Proses Pembelajaran III

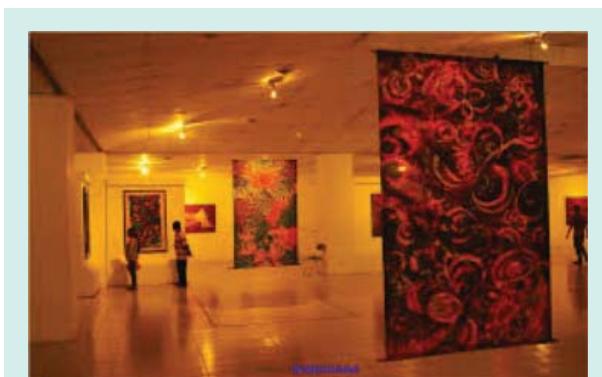
Dalam kegiatan proses pembelajaran ini guru membimbing peserta didik untuk menguasai materi pelaksanaan pameran, pada proses pembelajaran ini guru dapat mengikuti langkah-langkah pembelajaran dengan pendekatan saintifik, yaitu:

1. Peserta didik dapat melakukan pengamatan tentang pelaksanaan pameran beserta evaluasi dengan membaca dan menyimak dari buku teks seni budaya, atau dengan menyaksikan sebuah tayangan video sebuah pameran. Pada kegiatan ini guru dapat memberi motivasi sehingga timbul rasa keingintahuan peserta didik tentang pelaksanaan pameran.
2. Peserta didik setelah melakukan pegamatan dapat berekplorasi dengan kegiatan persiapan pelaksanaan pameran, baik dari persiapan karya seni, persiapan tempat, maupun persiapan akomodasi lain dalam pelaksanaan pameran.
3. Peserta didik melakukan asosiasi tentang pelaksanaan tugas masing-masing kelompok kerja sehingga persiapan dalam pelaksanaan pameran sesuai dengan yang direncanakan.
4. Peserta melaksanakan kegiatan pelaksanaan pameran seni rupa dan evaluasi kegiatan pameran.

Acuan Proses Pembelajaran III

1. Dalam pelaksanaan praktik pameran seni, guru merencanakan hal-hal berikut:
 - a. Rencanakan jumlah jam yang akan dipakai untuk persiapan dan pelaksanaan pameran seni rupa.
 - b. Membimbing peserta didik dalam proses-proses dalam perencanaan pameran karya seni siswa.
 - c. Membimbing kelompok kerja siswa sesuai dengan tugas dan tanggung jawabnya masing-masing.
 - d. Guru dan panitia pameran memperhitungkan resiko atau hal-hal yang sekiranya penting, antara lain:
 - Biaya yang harus ditanggung.
 - Perlengkapan yang bisa dipinjam atau perlu dibuat atau sudah tersedia di sekolah.

- Persiapan perangkat pameran, misalnya spanduk, pamflet dan lainnya.
 - Tempat dan lokasi pameran tidak mengganggu kegiatan belajar di sekolah.
 - Benda yang mudah rusak atau, mungkin siswa perlu perhatian ekstra sehingga segala resiko terhindari.
- e. Evaluasi setiap proses, guru pembimbing memberikan catatan-catatan kecil yang ditujukan kepada setiap anggota panitia, yang meliputi cara kerja panitia, kekompakan antarseksi maupun kedisiplinan masing-masing personil panitia.



Sumber : [www.kompasiana .com](http://www.kompasiana.com)
Gambar 10. 1 Suasana sebuah pameran seni

E. Evaluasi dan Penilaian

Guru dapat mengembangkan evaluasi pembelajaran sesuai dengan topik dan pokok bahasan, evaluasi pembelajaran yang dikembangkan dapat berupa tes dan nontes. Tes dapat berupa uraian, isian singkat ataupun pilihan ganda. Nontes dapat berupa kuisioner, unjuk kerja atau proyek. Guru juga harus mengembangkan rubrik penilaian sesuai dengan materi yang diajarkan.

Contoh evaluasi dan penilaian

Pengetahuan

1. Apa yang kamu ketahui tentang pameran?
2. Sebutkan 2 bentuk pameran berdasarkan peserta!
3. Sebutkan 3 karya seni rupa yang bisa dijadikan pameran luar ruang!
4. Sebutkan tugas pembimbing/pembina pameran!
5. Sebutkan 3 kelengkapan ruang pameran!

Keterampilan

Susunlah sebuah konsep pameran kelas atau pameran kelompok dengan dalam bentuk sebuah proposal.

1. Rencanakan bentuk pameran berdasarkan jenis karyanya.
2. Bentuk sebuah kelompok kerja, tentukan ketua sekretaris, bendahara serta unit kerja (seksi-seksi) buat sesuai kebutuhan.
3. Tentukan hari, waktu, tempat pelaksanaan pameran kelas/ kelompok.
4. Tim kerja menyusun, merencanakan, dan melaksanakan rencana kerja sesuai *job description* masing-masing.
5. Laksanakan pameran kelas tersebut dengan bimbingan, arahan dan petunjuk dari guru mata pelajaran.

No.	Pernyataan	Jawaban
1.	Saya berusaha belajar seni budaya materi pameran kelas/kelompok dengan sungguh-sungguh.	<input type="checkbox"/> ya <input type="checkbox"/> tidak
2.	Saya mengerti dan paham materi pameran kelas/kelompok.	<input type="checkbox"/> ya <input type="checkbox"/> tidak
3.	Saya mengerjakan tugas guru tepat waktu.	<input type="checkbox"/> ya <input type="checkbox"/> tidak
4.	Saya mengajukan pertanyaan jika ada materi yang tidak dipahami pada pelajaran pameran kelas/kelompok.	<input type="checkbox"/> ya <input type="checkbox"/> tidak
5.	Saya berperan aktif dalam kelompok pada materi pameran kelas/kelompok.	<input type="checkbox"/> ya <input type="checkbox"/> tidak

Guru dapat mengembangkan indikator penilaian untuk setiap aspek yang diujikan, indikator ini merupakan scoring terhadap apa yang ingin dinilai dan dicapai oleh peserta didik, berdasarkan uji kompetensi yang dikembangkan pada bab ini, guru dapat membuat rubrik penilaian seperti di bawah.

a. Tabel bobot nilai dalam uji kompetensi pengetahuan.

No.	Indikator Jawaban Siswa	Bobot dalam Penilaian Jawaban Siswa
1	Jawaban peserta didik bisa menjelaskan dengan detail beserta contoh.	4 = A
2	Jawaban peserta didik bisa menjelaskan dengan detail tidak beserta contoh.	3 = B
3	Jawaban peserta didik tidak bisa menjelaskan dengan detail beserta contoh.	2 = C
4	Jawaban peserta didik tidak bisa menjelaskan dengan detail dan tidak beserta contoh.	1=D

- b. Tabel bobot nilai dalam uji kompetensi keterampilan.

No	Komponen yang Dinilai	Skor Maksimum	Skor yang Dicapai
1	Perencanaan Pameran	10	
2	Persiapan Pameran	10	
3	Pelaksanaan dan Evaluasi Pameran	10	

Bobot nilai pengetahuan dan keterampilan sesuaikan dengan kompleksitas setempat.

F. Pengayaan

Berikut ini adalah beberapa kegiatan pengayaan.

- Membentuk kelompok tutor sebaya mendiskusikan tentang sebuah kegiatan pameran akhir tahun.
- Mengembangkan media dan sumber belajar dalam bentuk tayangan di depan kelas.
- Menyusun rencana pameran tunggal dalam sebuah konsep pameran.

G. Remedial

Dalam materi pameran pembelajaran siswa lebih kepada 60% praktek di samping teori yang juga harus dikuasai peserta didik, untuk proses remedial. Remedial diberikan pada peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami materi seni. Remedial untuk materi pameran peserta didik diberikan dengan cara:

- Menguraikan beberapa materi pameran, dan umpan baik lagi kepada peserta didik, sehingga guru mengetahui materi mana yang perlu dijelaskan kembali.
- Dari uraian materi yang sudah dijelaskan, apakah peserta didik yang remedial dengan materi yang sama atau dengan materi yang berbeda.

- c. Setelah memberikan uraian materi guru melakukan evaluasi kembali, masih adakah peserta didik yang masih diremedial kembali, kalau masih ada ulangi langkah pertama kembali.

Dalam memilih metode yang diterapkan dalam remedial pembelajaran antara lain

- a. Memanfaatkan latihan khusus. Latihan khusus ini diberikan terutama bagi peserta didik yang memiliki daya tangkap lemah atau di bawah rata-rata.
- b. Menekankan pada segi kekuatan yang dimiliki oleh peserta didik. Dalam kegiatan belajar mengajar terkadang ditemukan peserta didik yang dengan mudah memahami materi pelajaran hanya melalui penjelasan guru secara lisan, ada yang mudah memahami jika disertakan gambar atau alat bantu belajar lainnya, ada pula yang baru dapat memahami materi pelajaran jika diberi kesempatan untuk menerapkan konsep secara langsung. Masing-masing kekuatan peserta didik dengan gaya belajarnya itu harus dimengerti dan dipahami oleh guru agar lebih memudahkan siswa dalam mengatasi kesulitan belajarnya.
- c. Memanfaatkan media belajar/alat peraga yang multi-sensori. Dengan memahami berbagai kekuatan peserta didik dan gaya belajarnya, guru harus mengimbanginya dengan menggunakan dan memanfaatkan berbagai media belajar/alat peraga dalam membahas materi pelajaran.
- d. Memanfaatkan permainan sebagai sarana belajar. Yang perlu diingat adalah bermain sambil belajar. Dengan memanfaatkan permainan sebagai sarana belajar akan sangat membantu memotivasi peserta didik yang selama ini kurang memiliki motivasi untuk belajar

Untuk materi praktek siswa peserta didik diadakan remedial, hanya penekanan pada peserta didik untuk melaksanakan, melakukan, dan menjalani proses secara kreatif dan memaksimalkan kemampuan masing-masing peserta didik



Sumber: [www.memberantar-foto .com](http://www.memberantar-foto.com)
Gambar : 10.2. Pengunjung melihat-lihat
pameran lukisan dan patung di Gedung Wanita,
Banyuwangi,

H. Interaksi Orang Tua

Untuk menunjang keberhasilan siswa dalam proses belajar maka perlu kerja sama antar orang tua dan guru, sehingga harus ada komunikasi antara orang tua siswa dan guru. Interaksi antara guru dengan orang tua tidak mesti untuk siswa yang bermasalah dengan sikap tingkah laku atau siswa yang bermasalah, tetapi termasuk siswa yang punya kecakapan khusus sehingga siswa yang punya keahlian atau kecakapan khusus ini tersalurkan bakatnya. Interaksi dengan orang tua dapat dilakukan melalui komunikasi melalui telepon, kunjungan ke rumah, dan surat-menjurat atau melalui media komunikasi sosial lainnya. Guru juga dapat melakukan interaksi melalui lembar kerja peserta didik yang harus ditandatangani oleh orang tua murid baik untuk aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Melalui interaksi ini orang tua dapat mengetahui perkembangan baik mental, sosial, dan intelektual putra putrinya.

Pembelajaran Bernyanyi Lagu Populer

Bab XI

A. Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD)

Kompetensi Inti (KI):

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahu tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
4. Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

Kompetensi Dasar (KD):

- 3.3 Memahami konsep, bentuk, dan ciri-ciri musik populer.
- 4.3 Memainkan karya-karya musik populer dengan vokal dan atau alat musik secara individual.

B. Tujuan Pembelajaran

Pendidik dapat menjelaskan kepada peserta didik tentang materi pembelajaran yang akan diberikan yaitu tentang bernyanyi lagu populer. Sebelum memulai masuk ke materi pelajaran, ada baiknya pendidik menjelaskan tujuan pembelajaran sehingga peserta didik mengetahui kompetensi apa yang akan dicapai dan dikuasai. Berdasarkan alur pembelajaran yang telah dibuat, pendidik dapat menginformasikan kepada peserta didik bahan dan media yang dibutuhkan selama pembelajaran sehingga pada kesempatannya nanti dapat dipersiapkan dengan baik dan benar. Tujuan pembelajaran pada bab ini peserta didik diharapkan dapat;

1. Mendeskripsikan jenis lagu populer.

Pada bab ini KD yang meliputi musik populer akan difokuskan pada lagu populer. Peserta didik diharapkan dapat menjabarkan pemahamannya mengenai jenis-jenis lagu pada musik yang populer.

2. Mendeskripsikan gaya bernyanyi lagu populer.

Peserta didik dapat menganalisis gaya penyanyi dalam membawakan lagu populer yang meliputi gerak badan, ekspresi dan mimik wajah yang sesuai dengan makna lagu yang dibawakan.

3. Mendeskripsikan tahapan latihan bernyanyi lagu populer dengan gaya yang tepat.

Peserta didik dapat menjabarkan tahapan latihan mulai dari interpretasi atau pemahaman makna lagu sampai pemilihan gaya yang tepat yang dilakukan oleh penyanyi pada saat mengkomunikasikan lagu tersebut.

4. Menyanyikan lagu populer dengan ekspresif.

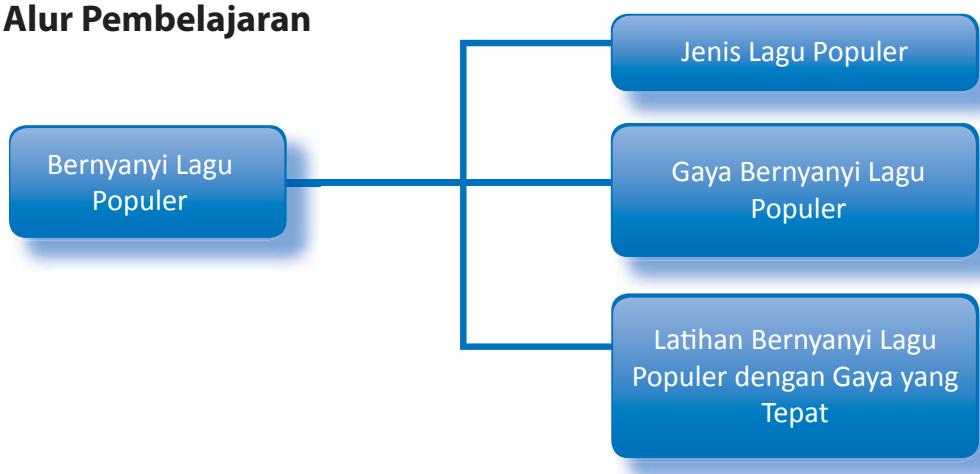
Lagu populer dapat dinyanyikan oleh peserta didik dengan gerak badan yang mengomunikasikan makna lagu dan maknanya, ekspresi dan mimik wajah yang sesuai makna lagu.

C. Peta Konsep

Pada pembelajaran bab ini pendidik dapat mengacu pada peta konsep yang menguraikan tahapan proses pembelajaran yang akan dilaksanakan.

Berikut ini peta konsep pembelajaran Bernyanyi Lagu Populer.

Alur Pembelajaran



Setelah mempelajari bab ini peserta didik diharapkan mampu:

1. Mendeskripsikan jenis lagu populer.
2. Mendeskripsikan gaya bernyanyi lagu populer.
3. Mendeskripsikan tahapan latihan bernyanyi lagu populer dengan gaya yang tepat.
4. Menyanyikan lagu populer dengan ekspresif.

D. Proses Pembelajaran

Pada proses pembelajaran ini pendidik dapat menjelaskan kepada peserta didik tentang jenis-jenis lagu populer sambil memperdengarkan contoh-contoh lagu populer. Setelah itu pendidik menjelaskan dan memperagakan cara bernyanyi lagu populer yang baik sesuai dengan jenis musiknya. Dalam pembelajaran ini peserta didik akan diajarkan untuk memahami dengan jelas gaya bernyanyi seperti apa yang harus dilakukan pada lagu-lagu populer yang tentunya harus disesuaikan dengan jenis dan irama lagunya. Tahapan selanjutnya yaitu untuk dapat membuat peserta didik lebih mengenal lagi gaya-gaya bernyanyi dalam membawakan lagu populer, pendidik dapat melakukan pendekatan saintifik yaitu:

- a) Peserta didik dapat melihat dan mengamati video penampilan seorang penyanyi terkenal dengan berbagai jenis aliran musik populer.

- b) Peserta didik diarahkan untuk fokus terhadap penampilan dan gaya penyanyi tersebut pada saat di atas panggung baik panggung terbuka atau tertutup.
- c) Setelah memperhatikan gaya bernyanyi dari beberapa penyanyi yang berbeda, peserta didik diharapkan dapat mengidentifikasi perbedaan gaya bernyanyi diantara penyanyi tersebut. Perbedaan dari mulai pengaruh jenis lagu, irama lagu sampai pada makna lagunya.
- d) Peserta didik dapat mengkomunikasikan hasil pengamatan tersebut ke dalam bentuk tulisan yang akan didiskusikan bersama-sama teman di depan kelas sampai semua peserta didik dapat menarik kesimpulan tentang gaya yang baik dalam menampilkan lagu populer.

E. Evaluasi

Pendidik dalam melakukan evaluasi dapat melakukan pengembangan dari jenis tes yang diberikan kepada peserta didik sesuai dengan materi pembelajaran yang telah dipelajari. Evaluasi dan penilaian pembelajaran dapat dilakukan dengan tes dan non tes. Tes dapat berupa uraian, isian atau pilihan ganda. Tes juga dapat berupa lembar kerja, kuesioner, proyek dan lainnya. Pendidik juga harus mengembangkan rubrik penilaian yang sesuai dengan materi pembelajaran yang telah diajarkan.

Pendidik dapat mengembangkan indikator penilaian untuk setiap aspek yang diujikan. Indikator ini merupakan patokan terhadap apa yang ingin dinilai dan dicapai oleh peserta didik. Berdasarkan uji kompetensi yang dikembangkan pada bab 3, pendidik dapat membuat rubrik seperti di bawah ini:

- a) Pengetahuan
 - (1) Jelaskan perbedaan gaya bernyanyi jenis lagu pop, dangdut, rock dan jazz.
 - (2) Jelaskan langkah-langkah apa saja yang harus kita persiapkan sebelum menyanyikan lagu populer agar berpengaruh terhadap gaya kita pada saat bernyanyi.

- b) Keterampilan

Nyanyikanlah salah satu lagu pop di atas dengan gaya yang benar.

No.	Indikator Penilaian	Nilai
1	Jika peserta didik dapat menjelaskan 2 perbedaan gaya bernyanyi jenis lagu pop, dangdut, rock dan jazz dengan penjelasan yang logis	4
2	Jika peserta didik dapat menjelaskan 1 perbedaan gaya bernyanyi jenis lagu pop, dangdut, rock dan jazz dengan penjelasan yang logis	2

No.	Indikator Penilaian	Nilai
1	Jika peserta didik dapat menyebutkan 4 langkah persiapan vokal	4
2	Jika peserta didik dapat menyebutkan 3 langkah persiapan vokal	3
3	Jika peserta didik dapat menyebutkan 2 langkah persiapan vokal	2
4	Jika peserta didik dapat menyebutkan 1 langkah persiapan vokal	1

Keterampilan

No.	Indikator Penilaian	Nilai
1	Persiapan Vokal	4
2	Penggunaan teknik vokal yang baik	3
3	Kesesuaian dengan jenis dan irama lagu	2
4	Gaya dan Penampilan	1

F. Pengayaan

Tahap pembelajaran bernyanyi lagu populer ini dapat dilengkapi dengan materi tambahan sebagai pengayaan agar peserta didik dapat lebih berkembang. Materi pengayaan dapat berupa pembedahan lagu-lagu populer, mulai dari menyeleksi lagu populer apa saja yang tepat dinyanyikan oleh peserta didik SMP, menguraikan makna lagu, sampai pada menyamakan persepsi dan cara memahami lagu tersebut.

G. Remedial

Peserta didik yang belum tuntas pada pembelajaran bernyanyi lagu populer ini dapat diberikan remedial berupa apresiasi beberapa pertunjukan bernyanyi lagu populer yang sesuai antara penampilan dengan makna lagu sesuai dengan aliran musik. Peserta didik diharapkan dapat melakukan penilaian berdasarkan

pemahaman yang benar mengenai cara menyanyikan lagu populer sesuai dengan jenis aliran musik dengan baik. Setelah melakukan apresiasi pada beberapa penampilan bernyanyi lagu populer peserta didik diminta untuk menuliskan hasil pengamatannya secara deskriptif dan lisan.

H. Interaksi dengan Orang Tua Peserta Didik

Pendidik diharapkan dapat melakukan interaksi dengan orang tua siswa agar orang tua dapat mengetahui perkembangan siswa dari hasil pembelajaran yang telah dilakukan secara mental, sosial dan intelektual. Interaksi dapat dilakukan dengan berbagai cara antara lain melalui telepon, kunjungan ke rumah atau juga dengan menggunakan media sosial yang sedang berkembang saat ini dengan membuat grup komunikasi dengan orang tua siswa satu kelas. Interaksi juga bisa dilakukan melalui lembar kerja siswa yang ditandatangani oleh orang tua setelah dibaca dan dicermati sehingga orang tua betul-betul dapat selalu mengakses perkembangan putra putrinya.

No.	Setelah mempelajari gaya bernyanyi lagu modern, saya dapat:	1	2	3	4	Skor
1.	Memahami beberapa jenis lagu modern yang berkembang di Indonesia					
2.	Menghargai karya lagu modern sesuai dengan jenis musiknya					
3.	Menghargai eksistensi para artis/ penyanyi lagu modern dari semua jenis musik yang dijelaskan					
4.	Menghargai gaya bernyanyi para artis/penyanyinya					
5.	Memahami ciri khas gaya bernyanyi sesuai dengan jenis lagunya					
6.	Mengerjakan tugas tentang analisis artis/penyanyi lagu modern dengan sungguh-sungguh					

7.	Melakukan latihan-latihan vokal yang akan berpengaruh terhadap gaya bernyanyi dengan baik					
8.	Melakukan pembedahan lagu dengan sungguh-sungguh agar dapat memahami makna lagu dengan benar					
9.	Menyanyikan lagu modern dengan gaya yang baik dan benar dengan sungguh-sungguh					
Jumlah						

Keterangan: 4 = Sangat Baik, 3 = Baik, 2 = Cukup, 1 = Kurang

Aktivitas Mengomunikasikan

- Buatlah tulisan tentang persiapan vokal dan gaya bernyanyi yang dilakukan temanmu pada saat menyanyi di depan kelas.
- Tulisan berisi deskripsi proses sampai dengan hasilnya yang dilanjutkan dengan kritik yang membangun, sehingga di penampilan bernyanyi selanjutnya temanmu akan tampil dengan persiapan dan gaya bernyanyi yang lebih baik lagi.

Pembelajaran Ansambel Lagu Populer

Bab XII

A. Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD)

Kompetensi Inti (KI):

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahu tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
4. Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

Kompetensi Dasar (KD):

- 3.4 Memahami pertunjukan musik Populer.
- 4.4 Menampilkan hasil pengembangan ornamentasi ritmis maupun melodis musik populer dalam bentuk ansambel.

B. Tujuan Pembelajaran

Guru dapat menjelaskan kepada siswa tentang materi pembelajaran yang akan diberikan sesuai dengan Bab 4 yaitu tentang ansambel lagu populer. Sebelum memulai masuk ke materi pelajaran, ada baiknya guru menjelaskan tujuan pembelajaran sehingga siswa mengetahui kompetensi apa yang akan dicapai dan dikuasai. Berdasarkan alur pembelajaran yang telah dibuat, guru dapat menginformasikan kepada siswa bahan dan media yang dibutuhkan selama pembelajaran sehingga pada kesempatannya nanti dapat dipersiapkan dengan baik dan benar. Tujuan Pembelajaran pada bab ini adalah siswa dapat:

1. Memahami jenis musik ansambel

Penjelasan mengenai jenis musik ansambel menjadikan siswa dapat mendeskripsikan kegiatan ansambel dan pilihan penggunaan alat musik. Siswa dapat bereksplorasi dengan pilihan alat musik yang selama ini jarang dimainkan dalam bentuk sajian ansambel.

2. Melakukan latihan bermain musik populer dalam sajian ansambel

Siswa dapat melakukan tahapan latihan dalam mempersiapkan sajian musik ansambel. Dimulai dari pemilihan lagu yang tepat, kemudian pemilihan dan menentukan alat musik apa saja yang akan digunakan untuk sajian ansambel ini. Kegiatan latihan merupakan modal utama dalam sajian ansambel, karena bermain musik secara berkelompok ini dibutuhkan kesungguhan dari pemainnya untuk saling menghargai dan menghormati sesuai dengan tugasnya masing-masing.

3. Memainkan lagu populer dalam bentuk ansambel

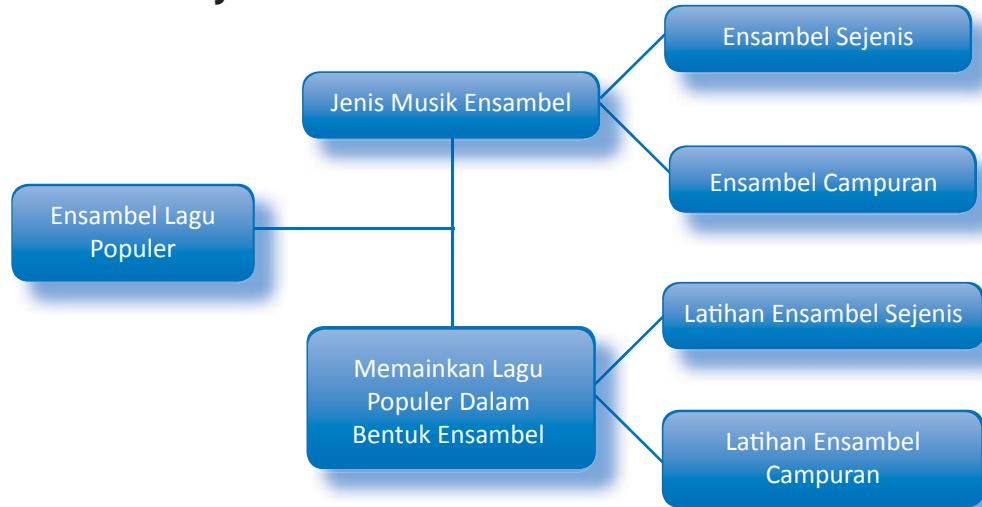
Pada tahap ini siswa diharapkan dapat menampilkan hasil latihan ansambel per kelompok dengan sajian yang kompak dan dinamis.

C. Peta Konsep

Pada pembelajaran bab ini guru dapat mengacu pada peta konsep yang menguraikan tahapan proses pembelajaran yang akan dilaksanakan.

Berikut ini peta konsep pembelajaran Ansambel Lagu Populer:

Alur Pembelajaran



Setelah mempelajari bab ini, siswa diharapkan mampu:

1. Memahami jenis musik ansambel.
2. Melakukan latihan bermain musik populer dalam sajian ansambel.
3. Memainkan lagu populer dalam bentuk ansambel.

D. Proses Pembelajaran

Pada proses pembelajaran ini setelah guru menjelaskan tentang alur pembelajaran berdasarkan materi yang akan disampaikan, guru menjelaskan tentang jenis musik ansambel yang terdiri dari ansambel sejenis dan ansambel campuran. Guru dapat memberikan contoh penampilan ansambel sejenis dan campuran melalui video CD atau DVD. Pada proses pembelajaran ini guru dapat mengikuti langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan pendekatan saintifik, yaitu:

- a) Siswa dapat melakukan pengamatan terlebih dahulu mengenai penampilan musik ansambel sejenis dan campuran melalui VCD atau DVD.
- b) Setelah melakukan pengamatan siswa dapat mendapatkan gambaran tentang penampilan ansambel sejenis dan ansambel campuran.
- c) Siswa dapat mengeksplorasi dan mencoba merangkai memainkan musik ansambel yang sesuai dengan alat musik yang tersedia.

- d) Siswa membahas sebuah lagu populer yang telah diaransemen oleh guru dalam bentuk ansambel dan mencoba merencanakan latihan untuk memainkan lagu tersebut.
- e) Siswa mengomunikasikan karya lagu populer tersebut dengan memainkan dalam bentuk kelompok musik ansambel sejenis atau campuran.

E. Evaluasi

Guru dapat mengembangkan evaluasi pembelajaran sesuai dengan topik dan pokok bahasan. Evaluasi pembelajaran yang dikembangkan dapat berupa Tes dan non Tes. Tes dapat berupa uraian, isian, atau pilihan ganda. Non Tes dapat berupa lembar kerja, kuesioner, proyek dan sejenisnya. Guru juga harus mengembangkan rubrik penilaian sesuai dengan materi yang diajarkan.

Guru dapat mengembangkan indikator penilaian untuk setiap aspek yang diujikan. Indikator ini merupakan skoring terhadap apa yang ingin dinilai dan dicapai oleh peserta siswa. Berdasarkan uji kompetensi yang dikembangkan pada bab 4 guru dapat membuat rubrik seperti berikut ini.

a. Pengetahuan

1. Jelaskan hal teknis apa saja yang harus dimiliki oleh para pemain dalam sebuah kelompok musik ansambel?
2. Jelaskan perbedaan yang kamu rasakan ketika bermain dalam sebuah kelompok musik ansambel sejenis dan ansambel campuran?

b. Keterampilan

Mainkanlah sebuah lagu pop yang kamu ketahui dengan diaransemen menjadi sajian musik ansambel sejenis atau campuran secara berkelompok.

Pengetahuan

No.	Indikator Penilaian	Nilai
1	Jika siswa dapat menjelaskan 4 hal teknis yang harus dimiliki oleh para pemain dalam sebuah kelompok musik ansambel	4
2	Jika siswa dapat menjelaskan 3 hal teknis yang harus dimiliki oleh para pemain dalam sebuah kelompok musik ansambel	3
3	Jika siswa dapat menjelaskan 2 hal teknis yang harus dimiliki oleh para pemain dalam sebuah kelompok musik ansambel	2
4	Jika siswa dapat menjelaskan 1 hal teknis yang harus dimiliki oleh para pemain dalam sebuah kelompok musik ansambel	1

No.	Indikator Penilaian	Nilai
1	Jika siswa dapat menguraikan lebih dari 2 perbedaan antara bermain musik dalam sebuah kelompok ansambel sejenis dan ansambel campuran	4
2	Jika siswa dapat menguraikan 2 perbedaan antara bermain musik dalam sebuah kelompok ansambel sejenis dan ansambel campuran	3
3	Jika siswa dapat menguraikan 1 perbedaan antara bermain musik dalam sebuah kelompok ansambel sejenis dan ansambel campuran	2

Keterampilan

No.	Indikator Penilaian	Nilai
1	Teknik membaca notasi	4
2	Teknik memainkan alat musik	3
3	Kerjasama	2
4	Penampilan	1

Catatan :

Guru dapat memberikan nilai pada rentang 1 s/d 4 dengan penjelasan

- 4 Baik Sekali
- 3 Baik
- 2 Cukup Baik
- 1 Kurang Baik

F. Pengayaan

Pengayaan pembelajaran ini dapat diberikan oleh guru untuk menunjang materi yang telah disampaikan. Pengayaan materi diberikan untuk memperdalam dan memperluas pengetahuan serta keterampilan yang tentunya dapat menunjang materi yang disampaikan. Guru dapat mencari materi pengayaan dari media dan sumber belajar lainnya. Guru juga dapat meminta siswa untuk mencari materi pengayaan sesuai dengan topik dan materi yang dipelajari.

A. Teknik Dasar menjadi Dirigen

Seorang dirigen dipilih untuk memimpin sebuah paduan suara agar sajian lagunya lebih kompak dan rapi. Bagi para pemula yang ingin bisa menjadi seorang dirigen yang baik, ada baiknya untuk mengetahui dasar-dasar menjadi seorang dirigen. Berikut ini pokok pembahasan dalam teknik dasar menjadi dirigen; seorang dirigen harus mengetahui teori dasar musik, seorang dirigen memiliki pengetahuan awal seorang dirigen, seorang dirigen harus dapat memberikan aba-aba dasar dengan benar. Keempat, seorang dirigen harus tahu cara bernapas yang dianjurkan untuk bernyanyi.

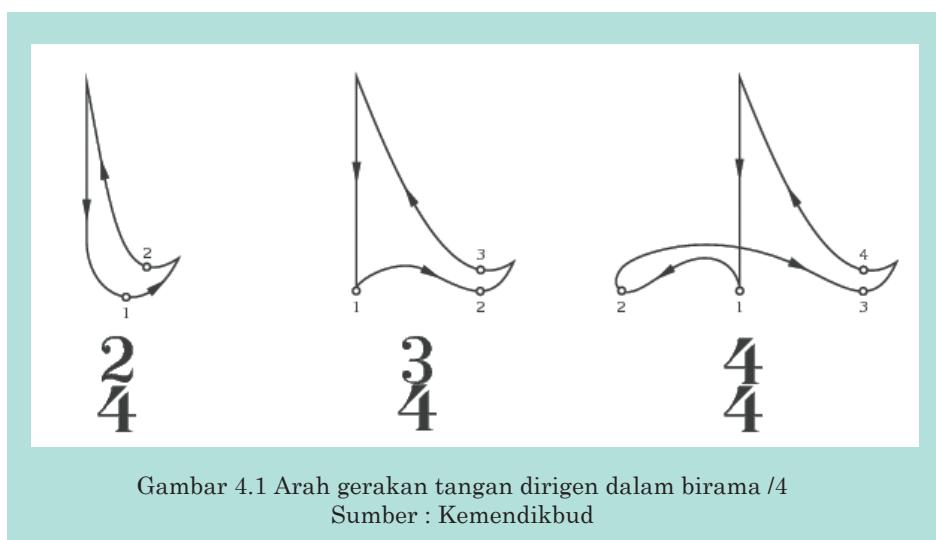
Sebelum melanjutkan ke tahap yang lebih lanjut maka seorang dirigen harus memiliki pengetahuan awal tentang dirigen. Untuk itu pada bagian ini akan dijelaskan beberapa hal yang perlu diketahui oleh siswa yang ingin belajar menjadi dirigen, yang terdiri dari empat bagian yaitu pentingnya aba-aba, pengetahuan tentang birama, sikap badan, pengetahuan pembagian suara-suara.

1. Pentingnya Aba-aba

Selain untuk memperlihatkan irama sebagai dasar dari musik, aba-aba juga dapat mengingatkan kembali ekspresi ungkapan teks, intonasi dan lain-lain hal yang sudah diterangkan dengan kata-kata. Aba-aba harus jelas dan sederhana merupakan tuntutan pertama. Aba-aba yang memuat sebanyak mungkin petunjuk tetapi yang dipakai hanya sejauh yang diperlukan. Maka dari itu dasar yang penting bagi dirigen adalah latihan memberi aba-aba. Aba-aba yang salah dapat mengacaukan apa yang telah dipelajari dan dilatih selama ini.

2. Pengetahuan Tentang Birama

Pada sebuah lagu, kita selalu menemukan adanya pertentangan bunyi antara bagian yang berat dengan bagian yang ringan. Pertentangan tersebut akan terjadi terus menerus dan ini dinamakan sebagai irama atau ritme. Sebuah lagu akan ada waktu tertentu. Waktu yang diperlukan itu akan terbagi dalam bagian yang sama. Irama yang lengkap dimiliki setiap bagian pendek-pendek, yang artinya memiliki bagian yang berat dan bagian yang ringan. Bagian pendek ini disebut birama. Tiap-tiap birama dibatasi oleh dua buah garis vertikal. Berikut ini contoh gambar arah gerakan tangan dalam birama per-empat.



Gambar 4.1 Arah gerakan tangan dirigen dalam birama /4
Sumber : Kemendikbud

3. Sikap Badan

Gerakan badan dan sikap dari seorang dirigen harus dapat menggerakkan penyanyi untuk mengekspresikan musiknya dalam gerakan tarian. Bersikap rileks adalah syarat agar musik dapat diekspresikan ke dalam badan. Dengan rileks maka semua ketegangan

yang menghambat akan dapat dihindari. Tercapainya suatu puncak ekspresi harus dimulai dengan ringan, kendur dan kemudian semakin tegang hingga mencapai puncak. Hindarilah sikap yang kurang tepat yaitu kedua kaki rapat dan badan menjadi tidak seimbang.

4. Pengetahuan Pembagian Suara-suara

Berdasarkan perbedaan wilayah nada yang dimiliki manusia, kelompok paduan suara biasanya dibagi menjadi beberapa suara yang terdiri atas suara pria, suara anak-anak dan suara wanita. Untuk suara pria dibagi menjadi 3 yaitu tenor, bariton dan bass. Sedangkan untuk suara wanita dibagi menjadi 3 yaitu sopran, mezosopran dan alto. Suara tinggi pria adalah tenor dan untuk wanita adalah sopran. Suara sedang pria adalah bariton dan untuk wanita adalah mezosopran. Suara rendah untuk pria adalah bass dan untuk wanita adalah alto. Suara anak-anak terbagi menjadi 2 yaitu tinggi dan rendah.

G. Remedial

Siswa yang belum tuntas pada pembelajaran Ansambel Lagu Populer dapat diberikan remedial berupa pendalaman memainkan masing-masing alat musik yang digunakan dalam kelompok ansambel, siswa tersebut memainkan lagu populer yang sudah diarransemem dalam bentuk ansambel per individu. Dengan tahapan seperti ini siswa akan lebih fokus dan menguasai permainan perorangannya, sehingga ketika akan digabungkan lagi dengan kelompok ansambelnya siswa tersebut akan lebih siap dan lebih baik.

H. Interaksi dengan Orang Tua Peserta Didik

Proses pembelajaran yang baik, guru melakukan interaksi dengan orang tua. Interaksi dapat dilakukan melalui komunikasi telepon, kunjungan ke rumah atau media sosial lainnya. Guru juga dapat melakukan interaksi melalui lembar kerja siswa yang harus ditandatangani oleh orang tua murid baik untuk aspek pengetahuan, sikap maupun keterampilan. Melalui interaksi ini orang tua dapat mengetahui perkembangan baik mental, sosial dan intelektual putra putrinya.

Setelah mempelajari pengetahuan dan melaksanakan ansambel lagu populer, saya dapat:	1	2	3	4	Skor
1. Memahami teknik permainan musik ansambel sejenis					
2. Memahami teknik permainan musik ansambel campuran					
3. Melakukan latihan ansambel secara berkelompok					
4. Mengerjakan tugas tentang teknik bermain musik ansambel dengan senang hati dan percaya diri					
5. Melakukan latihan ansambel lagu populer sejenis dan campuran dengan disiplin					
6. Melakukan latihan ansambel lagu populer sejenis dan campuran dengan usaha keras					
7. Melakukan latihan ansambel lagu populer sejenis dan populer sesuai dengan aturan teknis yang baik					
8. Menghargai lagu populer yang telah diaransemen yang saya mainkan					
9. Menghargai dan mengapresiasi penampilan kelompok lain dalam memainkan lagu populer dalam sajian ansambel sejenis maupun campuran					
Jumlah					

Keterangan 4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Cukup

1 = Kurang

Aktivitas Mengomunikasikan

- Buatlah tulisan mengenai penampilan kelompok lain dalam memainkan ansambel lagu populer.
- Tulisan dibuat berdasarkan hasil pengamatan terhadap satu kelompok maksimal 50 kata.
- Isi tulisan yang dibuat diharapkan berupa kritik yang membangun untuk perbaikan kelompok tersebut pada tugas menampilkan ansambel lagu populer berikutnya.

Pembelajaran Pola Lantai Tari Kreasi

Bab XIII

A. Kompetensi Inti (KI)

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahu tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
4. Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

B. Kompetensi Dasar (KD)

- 2.1 Menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, kerja sama, santun, dan percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial, budaya, dan alam dalam berapresiasi dan berkreasi seni.
- 3.3 Memahami penerapan pola lantai dan unsur pendukung gerak tari kreasi.
- 4.3 Memeragakan cara menerapkan gerak tari kreasi berdasarkan pola lantai dengan menggunakan unsur pendukung tari.

C. Tujuan Pembelajaran

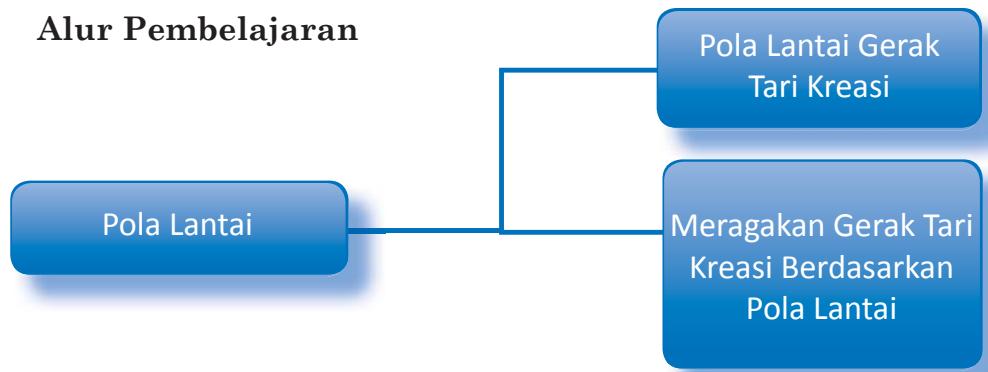
Setelah mempelajari Bab XIII peserta didik diharapkan dapat mengapresiasi dan berkreasi seni tari, yaitu:

1. Menjelaskan pengertian pola lantai.
2. Mengidentifikasi desain pada pola lantai.
3. Membuat pola garis lengkung pada tari kreasi.
4. Membuat pola garis lurus pada tari kreasi.
5. Melakukan gerak tari kreasi dengan menggunakan pola lantai.
6. Mengkomunikasikan pola lantai karya seni tari kreasi baik secara lisan maupun tulisan.
7. Membuat bentuk karya seni tari kreatif dilakukan secara kelompok.

D. Peta Konsep

Guru dapat menjelaskan kepada peserta didik tentang materi pembelajaran yang akan dipelajari sesuai dengan bab VI semester I tentang pola lantai tari. Guru juga dapat menjelaskan tujuan pembelajaran, sehingga peserta didik mengetahui kompetensi apa yang akan dicapai dan dikuasai. Berdasarkan alur pembelajaran yang ada, maka guru juga dapat menginformasikan kepada peserta didik tentang jadwal pertemuan dan pelatihan yang akan dikerjakan oleh peserta didik.

Alur Pembelajaran



Kegiatan pembelajaran yang harus dilakukan oleh siswa adalah:

1. Mengamati berbagai pola lantai tari kreasi dengan mengamati gambar atau literatur dan sumber yang lainnya.
2. Menonton berbagai macam pertunjukan tari kreasi baik melalui video maupun melalui pertunjukan langsung yang ada di daerah siswa berada.
3. Mendiskusikan komponen yang terdapat di dalam pola lantai tari.
4. Menyusun karya seni tari kreasi sesuai dengan prosedur pola lantai tari.
5. Melakukan gerak dengan menggunakan pola lantai tari.
6. Menampilkan karya seni tari kreasi.

E. Proses Pembelajaran I

Guru setelah menjelaskan alur pembelajaran dan tujuan yang hendak dicapai, maka langkah selanjutnya adalah membimbing peserta didik untuk bisa menguasai materi pembelajaran. Guru dapat membimbing peserta didik untuk melakukan aktifitas pembelajaran bentuk penyajian teater kreasi. Pada proses pembelajaran ini guru dapat mengikuti langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan pendekatan saintifik, yaitu;

1. Peserta didik dapat melakukan pengamatan tentang pola lantai tari melalui gambar, membaca buku atau literatur pola lantai tari. Pada kegiatan ini, guru dapat memberi motivasi sehingga timbul rasa keingintahuan tentang pola lantai tari.
2. Peserta didik setelah melakukan pengamatan, dapat bereksplorasi dengan melakukan kegiatan diskusi tentang pola lantai tari.
3. Peserta didik dapat mengomunikasikan hasil diskusi dengan cara mempresentasikan hasil kerjanya.

Siswa menjawab pertanyaan berdasarkan dari hasil pengamatannya mengenai pola lantai tari. Berikan kesempatan siswa untuk berdiskusi dengan teman sekelas tentang gambar-gambar pola lantai tari yang diamati. Berikan juga kesempatan kepada mereka untuk bekerja sama dengan adil, misalnya saling memberikan informasi mengenai pola lantai tari yang terdapat pada gambar. Pada akhir pembelajaran siswa atau kelompok siswa dapat menginformasikan dalam bentuk tulisan maupun lisan.

1. Gambar nomor berapa saja yang merupakan pola lantai garis lurus dan garis lengkung?
2. Sebutkan bentuk pola lantai pada gambar!
3. Buatlah kelompok dan lakukanlah pola lantai yang terdapat pada gambar!

Setelah kamu menjawab pertanyaan diatas, kemudian diskusikanlah dengan teman-teman dan isilah kolom di bawah ini!

Format Diskusi Hasil Pengamatan

Nama Siswa :

NIS :

Hari/Tanggal Pengamatan :

No.	Pola Lantai yang Digunakan	Uraian Hasil Pengamatan
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		
6.		

F. Proses Pembelajaran II

Guru setelah menjelaskan alur pembelajaran dan tujuan yang hendak dicapai, maka langkah selanjutnya adalah membimbing peserta didik untuk bisa menguasai materi pembelajaran. Guru dapat membimbing peserta didik untuk melakukan aktifitas pembelajaran pola lantai

tari sampai melakukan gerak tari dengan menggunakan pola lantai. Pada proses pembelajaran ini guru dapat mengikuti langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan pendekatan saintifik, yaitu;

1. Peserta didik dapat melakukan pengamatan tentang membuat pola lantai melalui membaca buku atau literatur dan video karya seni tari. Pada kegiatan ini, guru dapat memberi motivasi sehingga timbul rasa keingintahuan tentang pola lantai tari.
2. Peserta didik setelah melakukan pengamatan dapat bereksplorasi dengan melakukan kegiatan membuat pola lantai gerak tari. Setelah melakukan kegiatan dalam membuat pola lantai, maka setiap peserta didik dapat meyusun pola lantai dengan melakukan gerak tari. Sebagai panduan bekerja bisa mengikuti langkah-langkah kerja yang ada dalam buku siswa, atau mengikuti langkah-langkah kerja hasil pengamatan.
3. Peserta didik dapat mengomunikasikan hasil kerjanya dengan cara mempresentasikan hasil kerjanya.

G. Informasi untuk Guru

1. Pola lantai

Suatu karya tari dapat dinikmati dengan baik apabila sudah dipola lantaikan menjadi satu kesatuan garapan yang utuh. Artinya, garapan karya tari tersebut mengandung unsur utama, unsur penunjang dan elemen-elemen pola lantai tari. Sedang yang termasuk ke dalam elemen-elemen pola lantai tari antara lain:

a. Desain Lantai

Desain lantai atau *floor design* ialah garis-garis di lantai yang dibentuk oleh seorang penari atau garis-garis di lantai yang terbentuk oleh formasi penari, baik dalam bentuk individu maupun kelompok. Secara garis besar ada dua pola garis dasar pada lantai, yaitu garis lurus dan garis lengkung.

b. Desain Atas

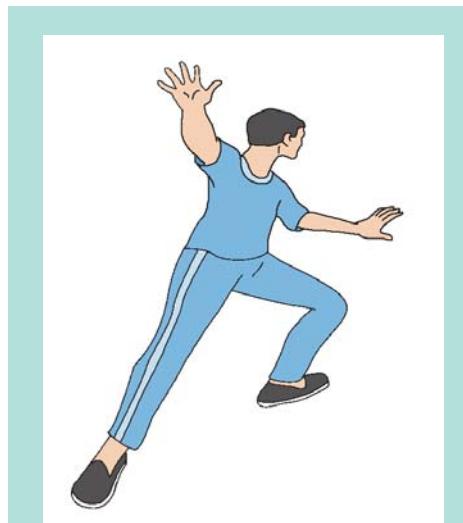
Desain atas atau *air design* adalah desain yang berada di atas lantai yang dilihat oleh penonton yang tampak terlukis pada ruang yang berada di atas lantai. Ada 19 desain atas yang masing-masing memiliki sentuhan emosional tertentu terhadap penonton.

- (a) Datar. Desain datar adalah desain yang apabila dilihat dari arah penonton, badan penari tampak dalam postur tanpa perspektif.



Gambar 13.1
Sumber: Kemendikbud

- (b) Dalam. Desain dalam adalah desain yang apabila dilihat dari arah penonton, badan penari tampak memiliki perspektif dalam.



Gambar 13.2
Sumber: Kemendikbud

- (c) Vertikal. Desain vertikal adalah desain yang menggunakan anggota badan pokok, yaitu tungkai dan lengan menjulur ke atas atau ke bawah.



Gambar 13.3
Sumber: Kemendikbud

- (d) Horizontal. Desain horizontal adalah desain yang menggunakan sebagian besar dari anggota badan mengarah ke garis horizontal.



Gambar 13.4
Sumber: Kemendikbud

- (e) Kontras. Desain kontras adalah desain yang menggunakan garis-garis silang dari anggota-anggota badan atau garis-garis yang akan bertemu bila dilanjutkan.



Gambar 13.5
Sumber: Kemendikbud

- (f) Murni. Desain murni adalah desain yang ditimbulkan oleh postur penari yang sama sekali tidak menggunakan garis kontras.
- (g) Lengkung. Desain lengkung adalah desain dari badan anggota-anggota badan lainnya menggunakan garis-garis lengkung statis.



Gambar 13.6
Sumber: Kemendikbud

- (h) Desain statis ialah desain yang menggunakan pose-pose yang sama dari anggota badan walaupun bagian badan yang lain bergerak.
- (i) Lurus. Desain lurus adalah desain yang menggunakan garis-garis lurus pada anggota badan seperti tungkai, torso, dan lengan.
- (j) Bersudut. Desain bersudut adalah desain yang banyak menggunakan tekukan-tekanan tajam pada sendi-sendi seperti pada lutut, pergelangan kaki, siku dan sering menimbulkan kesan penuh kekuatan.
- (k) Spiral. Desain spiral adalah desain yang menggunakan lebih dari satu garis lengkung yang searah pada badan dan anggota badan.



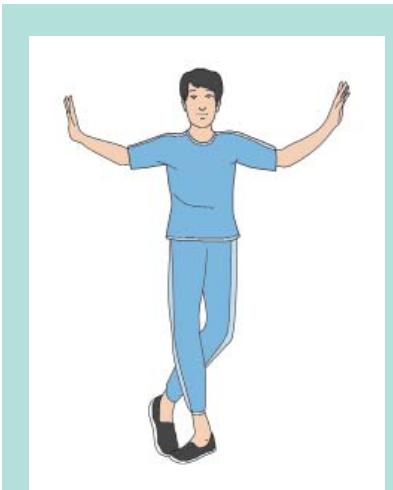
Gambar 13.7
Sumber: Kemendikbud

- (l) Tinggi. Desain tinggi adalah desain yang dibuat pada bagian dari dada penari ke atas. Bagian ini memiliki sentuhan intelektual dan spiritual yang kuat.



Gambar 13.7
Sumber: Kemendikbud

- (d) Medium. Desain medium atau tengah adalah desain yang dipusatkan pada daerah sekitar dada ke bawah sampai pinggang penari.



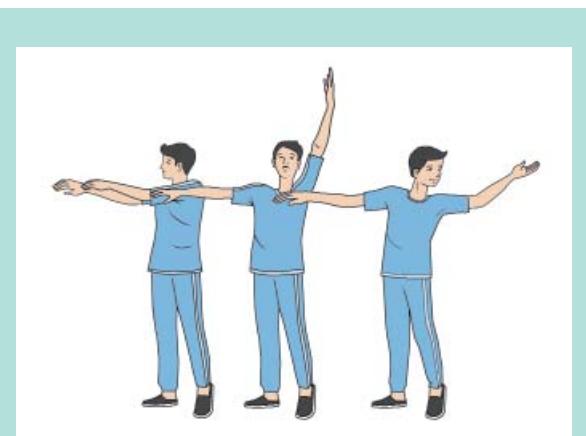
Gambar 13.8
Sumber: Kemendikbud

- (e) Rendah. Desain rendah adalah desain yang dipusatkan pada daerah yang berkisar antara pinggang penari sampai lantai.



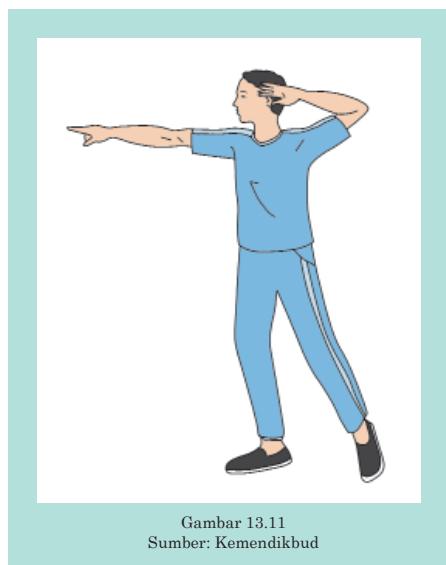
Gambar 13.9
Sumber: Kemendikbud

- (f) Terlukis. Desain terlukis adalah desain bergerak yang dihasilkan oleh salah satu atau beberapa anggota badan atau *property* tari yang bergerak untuk melukiskan sesuatu.



Gambar 13.10
Sumber: Kemendikbud

- (g) Lanjutan. Desain lanjutan adalah desain berupa garis lanjutan yang seolah-olah ada, yang ditimbulkan oleh salah satu anggota badan.



- (h) Tertunda. Desain tertunda adalah desain yang terlukis di udara yang ditimbulkan oleh rambut panjang, rok panjang dan lebar, selendang panjang dan sebagainya.



- (i) Simetris. Desain simetris adalah desain yang dibuat dengan menempatkan garis-garis anggota badan yang kanan dan yang kiri berlawanan arah tetapi sama.
- (j) Asimetris. Desain asimetris adalah desain yang dibuat dengan menempatkan garis-garis anggota badan yang kiri berlainan dengan yang kanan. Desain ini menarik dan dinamis, tetapi agak kurang kokoh dalam menggarap sebuah tarian.

c. Dinamika

Dinamika adalah kekuatan dalam yang menyebabkan gerak menjadi hidup dan menarik. Dinamika dapat diatur secara mekanis sehingga memberikan efek-efek kekuatan dalam menghasilkan gerak. Hal ini sangat tergantung pada tenaga dan desain gerak yang direncanakan.

Ada beberapa faktor yang berkaitan dengan penggunaan tenaga yaitu:

- 1. Intensitas: banyak sedikitnya tenaga yang digunakan dalam melakukan gerak.
- 2. Aksen/tekanan: penggunaan tenaga secara tidak rata yaitu ada yang menggunakan tenaga sedikit atau pula banyak/besar.
- 3. Kualitas: cara menyalurkan gerak sesuai dengan desain yang dikehendaki.

Dinamika bisa diwujudkan dengan berbagai teknik. Pergantian level yang diatur tinggi, rendah dapat melahirkan dinamika. Pergantian tempo dari lambat ke cepat dan sebaliknya, pergantian tekanan gerak dari lemah ke kuat dan sebaliknya, pergantian cara menggerakkan badan atau anggota badan dengan gerak yang patah-patah dan mengalun bergantian dan sebaliknya, semua itu dapat menimbulkan dinamika. Gerak mata yang penuh kekuatan dapat menimbulkan dinamika. Bahkan pose diam yang dilakukan dengan ekspresi memiliki dinamika pula.

Untuk mencapai dinamika diperlukan teknik yang berkaitan dengan pengolahan tempo gerak, yaitu:

- 1. Accelerando adalah dinamika atau lebih tepat teknik dinamika yang dicapai dengan mempercepat tempo.
- 2. Ritardando adalah teknik memperlambat tempo gerak.
- 3. Crescendo adalah teknik memperkuat / memperkeras gerak.

4. Decrescendo adalah teknik memperlambat gerak.
5. Piano adalah gerak yang mengalir atau berkesinambungan.
6. Forte adalah gerak yang menggunakan tekanan.
7. Staccato adalah teknik gerak patah-patah.
8. Legato adalah gerak yang mengalun.

d. Pola lantai Kelompok

Pola lantai tari solo atau duet, lain sekali cara penggarapannya dengan pola lantai tari kelompok. Apabila tari solo elemen-elemen koreografi seperti desain lantai, desain atas, desain musik, desain dramatik, dinamika merupakan elemen-elemen yang harus ada, maka untuk koreografi kelompok masih memerlukan satu desain lagi yaitu desain kelompok.

Ada lima bentuk desain kelompok, yaitu *unison* atau serempak, *balanced* atau berimbang, *broken* atau terpecah, *alternate* atau selang seling, dan *canon* atau bergantian. Perpaduan antara bentuk yang satu dengan bentuk yang lain akan lebih memaniskan koreografi. Selain itu bentuk-bentuk desain kelompok tersebut masing-masing memiliki kekuatan menyentuh perasaan penonton yang khas.

- (a) Secara singkat desain *unison* (serempak) akan memberikan kesan teratur. Desain *unison* yang menggunakan desain lantai huruf V atau ^ terbalik memberikan kesan intelektual dan manis. Sedangkan yang menggunakan desain lantai lingkaran akan memberikan kesan spiritual.
- (b) Desain *balanced* atau berimbang pada koreografi kelompok ialah desain yang membagi sejumlah penari menjadi dua kelompok yang sama, masing-masing ditempatkan pada dua desain lantai yang sama di atas *stage* bagian kanan dan bagian kiri. Desain ini memberikan kesan teratur dan kesan isolasi pada masing-masing kelompok. Kesan teratur ini tercapai bila masing-masing selain menggunakan desain lantai yang sama, juga menggunakan desain atas dan desain musik yang sama.
- (c) Desain *broken* atau terpecah, setiap penari memiliki desain lantai dan desain atas sendiri. Dengan *broken* ini memberikan kesan isolasi dari tiap-tiap penari. Desain *broken* menuntut kecermatan dari koreografer terhadap masing-masing penari, sebab pola lantai ini mirip dengan pola lantai dari beberapa pola lantai solo.

- (d) Desain *alternate* atau selang-seling adalah desain yang menggunakan pola selang-seling pada desain lantai, desain atas atau desain musik. Setiap desain lantai, baik yang lurus, lengkung, lingkaran maupun zig-zag, dapat digarap menjadi desain kelompok *alternate* dengan membuat selang-seling pada desain atasnya.
- (e) Desain canon atau bergantian setiap penari bergantian dengan yang lain secara susul menyusul. Desain ini memberikan kesan isolasi pada masing-masing penari, tetapi juga memberikan kesan teratur. Untuk koreografi kelompok desain canon ini sangat baik dipergunakan untuk masuk dan keluar *stage*.

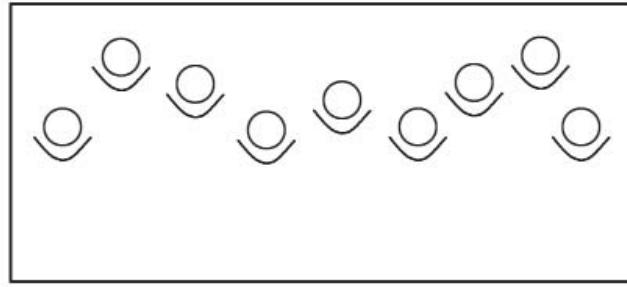
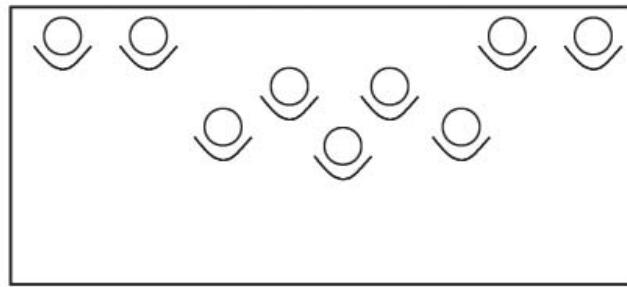
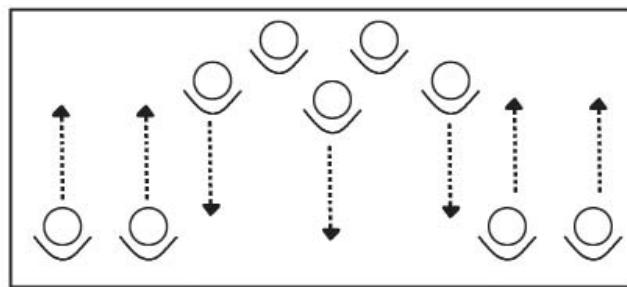
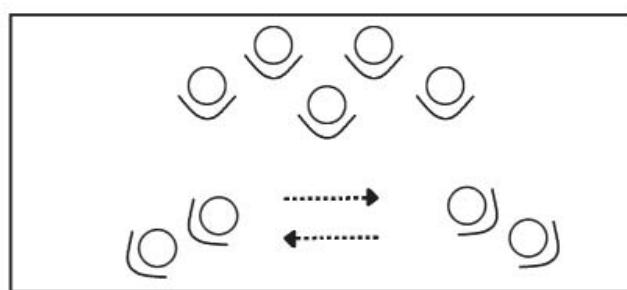


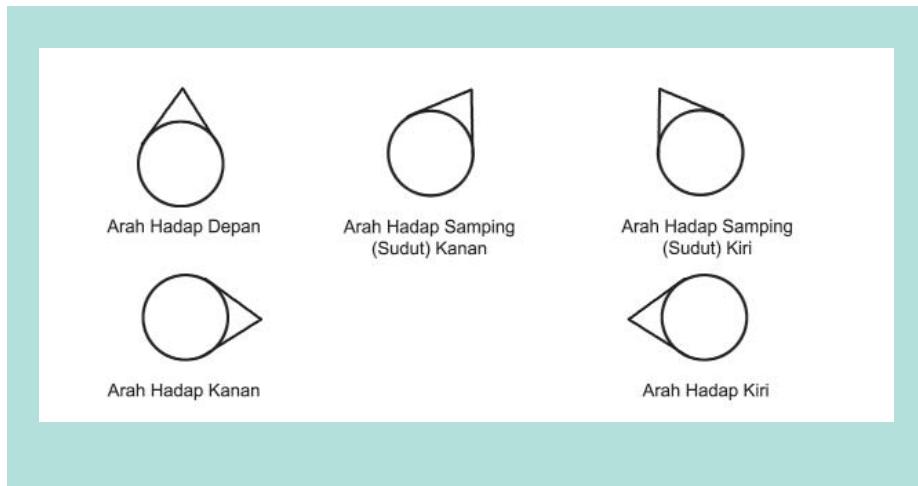
Gambar 13.13
Sumber: Kemendikbud



Gambar 13.14
Sumber: Kemendikbud

Bentuk pola lantai kelompok





2. Tahapan berkarya

Materi seni memberikan kesempatan guru untuk berekspresi, berkhayal, melalui latihan memperagakan tari. Guru harus aktif dan kreatif di dalam mengeksplorasikan gerak-gerak tari

Pada umumnya dalam diri, daya khayal telah ada, walaupun terbatas pada dunia yang pernah ia lihat dan alami. Untuk itu berbagai macam cara yang dapat ditempuh dalam usaha untuk menumbuhkan imajinasi dan kreativitas. Pada latihan tersebut, kita dapat mengungkapkan kembali secara estetik tentang apa yang pernah kita lihat, kerjakan dan tentang apa yang mampu kita bayangkan.

Dalam latihan ini, gerakan-gerakan yang sifatnya meniru alam (natural), baik manusia itu sendiri, binatang, tumbuh-tumbuhan, maupun yang lain-lain. Gerakan yang ditirukan tidak saja terbatas kepada hal-hal yang hidup, namun juga benda-benda mati, seperti air, api, awan, dan sebagainya.

Untuk itu cobalah melakukan gerakan-gerakan tari sederhana, yang inspirasinya dapat diambil dari alam sekitar.

Dalam berkarya seni, guru diberikan kebebasan untuk melakukan keterampilan gerak sesuai dengan hasil pengamatannya dan dalam melakukan gerak tersebut boleh mencari bimbingan dan pengarahan dari dosen atau ahli. Ada beberapa tahapan dalam menyusun suatu gerak yang nantinya menjadi suatu kesatuan, yang disebut tari. Cobalah menurut versi Anda. Diskusikan dengan teman Anda apakah langkah Anda sudah benar. Beberapa tahapan di dalam membuat tari antara lain:

a. Eksplorasi

Eksplorasi dalam tari adalah pengamatan terhadap sesuatu objek yang akan dijadikan sumber ide gerak dalam tari. Pengamatan dapat dilakukan terhadap alam lingkungan, kehidupan sehari-hari, binatang, buku cerita dan lain-lain.

Dalam dunia seni, pengamatan dibagi menjadi dua, yaitu 1) pengamatan internal dan 2) pengamatan eksternal.

1. Pengamatan secara internal yaitu pengamatan yang dilakukan di dalam diri si pencipta dengan tidak melalui objek di luar dirinya. Misalnya: mengingat-ingat, menghayal, membayangkan, melamun, dan lain-lain.

Eksplorasi internal dapat dijadikan sumber ide yang akan digarap dalam kegiatan berkarya atau kegiatan produksi, contoh:

Cobalah mengingat-ingat suatu kejadian yang pernah Anda alami. Setelah ingat salah satu kejadian, lakukan gerak sesuai dengan apa yang telah Anda ingat. Selanjutnya Anda bebas melakukan gerak-gerak sesuai dengan ide yang terlintas di pikiran Anda. Siswa yang ingat waktu ibunya marah. Dengan daya kreativitasnya sendiri mencoba memperoleh berbagai gerak tari yang menunjukkan sosok yang sedang marah. Kegiatan ini dikatakan berhasil bila orang lain juga mengatakan bahwa ekspresi marahnya didukung dengan gerakannya yang patah-patah, telah menunjukkan sosok yang sedang marah. Suasana ini akan makin kelihatan nanti jika telah digabung dengan irama musik yang juga bermuansa kemarahan.

2. Pengamatan secara eksternal yaitu pengamatan yang dilakukan oleh seorang pencipta tari dengan cara langsung menggunakan objek-objek di luar dirinya. Misalnya: merasakan, meraba dan melihat.

Cobalah Anda melihat secara langsung objek yang akan dijadikan suatu tata susunan gerak tari. Setelah Anda menemukan objek yang akan dijadikan sumber ide garapan misalnya burung, barulah Anda bebas untuk melakukan keterampilan gerak sesuai dengan hasil pengamatan Anda, yaitu gerakan-gerakan burung.

Eksplorasi tidak hanya terdapat pada lingkungan alam, binatang atau kehidupan sehari-hari, tetapi eksplorasi juga dapat diambil

dari buku-buku cerita. Anda dapat membaca buku cerita tentunya yang sesuai dengan karakteristik. Dari buku cerita, Anda perlu mengembangkan kreativitas agar dapat mengungkapkan kembali isi buku cerita tersebut, melalui gerak atau pemeran.

b. Improvisasi

Di atas telah diuraikan tentang produksi seni melalui eksplorasi. Pada tahap berikutnya, sebagai guru juga perlu mempunyai pengalaman menata gerak atau mencipta tari melalui improvisasi.

Setelah kamu melakukan eksplorasi atau pengamatan pada objek yang akan dijadikan sumber ide garapan gerak tari, maka tahap berikutnya Anda perlu melakukan improvisasi atau eksperimentasi sesuai dengan hasil pengamatan yang telah Anda peroleh.

Selanjutnya kamu bebas menyusun gerak sesuai dengan pengamatan. Di sinilah dibutuhkan kreativitas yang cukup. Dengan kreativitas tersebut Anda akan memperoleh berbagai macam gerak. Ciri esensial seorang guru tari yang kreatif adalah guru yang selalu berusaha agar didiknya terdorong dan terangsang untuk menyalurkan daya ciptanya.

Kegiatan tersebut dapat tercapai dengan cara: menunjukkan kemungkinan pengembangan unsur-unsur tari; memantapkan ekspresi dari berbagai imajinasinya; mengarahkan dan memancing inisiatif terhadap siswanya untuk tidak segan dan malu melakukan improvisasi terhadap pengalaman ritmisnya; dan berinisiatif untuk memupuk dan mengembangkan atau mengarahkan daya kreatif. (Dekdipbud. 1979: 78–79).

Improvisasi atau eksperimentasi dapat juga dilakukan dengan menggunakan properti. Hal ini tentunya harus sesuai dengan objek yang diamati. Setelah Anda melakukan eksplorasi dan improvisasi, mulailah dengan memilih gerak yang dapat dijadikan suatu tata susunan tari. Setelah melakukan pemilihan gerak dan berimprovisasi, maka tahap terakhir adalah menyusun gerak-gerak tersebut, dan jadilah susunan tari. Selanjutnya perlu dipikirkan bagaimana memperagakan karya-karya yang sudah dihasilkan, cobalah membuat rancangan untuk memperlakukannya.

H. Interaksi dengan OrangTua

Guru dapat melakukan interaksi dengan orang tua. Interaksi dapat dilakukan melalui komunikasi melalui telepon, kunjungan ke rumah, atau media sosial lainnya. Guru juga dapat melakukan interaksi melalui lembar kerja peserta didik yang harus ditandatangani oleh orang tua murid baik untuk aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Melalui interaksi ini orang tua dapat mengetahui perkembangan baik mental, sosial, dan intelektual putrinya.

I. Evaluasi dan Penilaian Pembelajaran

Guru dapat mengembangkan evaluasi pembelajaran sesuai dengan topik dan pokok bahasan. Evaluasi pembelajaran yang dikembangkan dapat berupa tes dan nontes. Tes dapat berupa uraian, isian, atau pilihan ganda. Nontes dapat berupa lembar kerja, kuesioner, proyek, dan sejenisnya. Guru juga harus mengembangkan rubrik penilaian sesuai dengan materi yang diajarkan.

No.	Pernyataan	Ya	Tidak
1.	Saya berusaha belajar dan berlatih dengan sungguh-sungguh untuk dapat menguasai pola lantai.		
2.	Saya mengikuti pembelajaran dan pelatihan dengan penuh perhatian sehingga dapat menguasai pola lantai.		
3.	Saya melakukan latihan dengan tepat waktu sesuai dengan materi pelatihan.		
4.	Saya berperan aktif dalam kelompok pelatihan pola lantai tari.		
5.	Saya bisa bekerja sama dalam kelompok pelatihan pola lantai tari.		
6.	Saya menciptakan suasana menyenangkan dalam pelatihan pola lantai tari.		
7.	Saya menghargai teman-teman dalam melaksanakan latihan pola tari.		

Uji Kompetensi

Pengetahuan Komposisi

1. Jelaskan yang dimaksud dengan pola lantai?
2. Buatkan 5 gambar pola lantai dengan garis lurus dan garis lengkung!

Proyek

1. Bentuklah kelompok beranggotakan 4-5 orang.
2. Amatilah sebuah tarian dan uraikan dari hasil pengamatan sebagai berikut:

Bentuk penyajian

- Apakah pembagian pola lantai berulang-ulang?
- Apakah garis-garis pola lantai mengurangi konsep emosional?
- Apakah pembagian *stage* (panggung) berimbang?
- Musik pengiring
- Tata rias dan busana

Praktek

Buatlah bentuk tari kreasi berdasarkan hasil dari eksplorasi dan improvisasi kalian. Mintalah bantuan kepada guru kalian jika mengalami kesulitan. Komunikasikan hasil karya seni tari kalian di depan kelas.

Rubrik Guru

Guru dapat mengembangkan indikator penilaian untuk setiap aspek yang diujikan. Indikator ini merupakan scoring terhadap apa yang ingin dinilai dan dicapai oleh peserta didik. Berdasarkan uji kompetensi yang dikembangkan pada Bab VI guru dapat membuat rubrik seperti tertera di bawah ini.

Contoh Rubrik Evaluasi

B. Sikap

1. Proaktif

No.	Indikator	Penilaian Proaktif
1.	Berinisiatif dalam bertindak	Skor 1 jika terpenuhi satu indikator
2.	Mampu menggunakan kesempatan	Skor 2 jika terpenuhi dua indikator
3.	Memiliki prinsip dalam bertindak (tidak ikut-ikutan)	Skor 3 jika terpenuhi tiga indikator
4.	Bertindak dengan penuh tanggung jawab	Skor 4 jika terpenuhi semua indikator

2. Kerjasama

No.	Indikator	Penilaian Kerjasama
1.	Terlibat aktif dalam bekerja kelompok	Skor 1 jika 1 atau tidak ada indikator yang konsisten ditunjukkan peserta didik
2.	Kesediaan melakukan tugas sesuai kesepakatan	Skor 2 jika 2 indikator konsisten ditunjukkan peserta didik
3.	Bersedia membantu orang lain dalam satu kelompok yang mengalami kesulitan	Skor 3 jika 3 indikator konsisten ditunjukkan peserta didik
4.	Rela berkorban untuk teman lain	Skor 4 jika 4 indikator konsisten ditunjukkan peserta didik

C. Tes Tulis Uraian

2. Apa yang anda ketahui tentang pola lantai tari?

Rubrik/pedoman penskoran soal tes tulis uraian

- Skor 1 bila jawaban tentang pola lantai tari sesuai artinya saja.
- Skor 2 bila jawaban tentang pola lantai tari dengan tepat tetapi tidak disertai dengan penjelasannya.
- Skor 3 bila jawaban tentang pola lantai tari dengan tepat beserta penjelasannya sebagai metode dalam menyusun gerak tari.
- Skor 4 bila jawaban tentang pola lantai tari dengan tepat beserta penjelasannya sebagai metode menyusun karya tari menjadi sebuah pola lantai tari yang baik dan mendapatkan hasil yang maksimal beserta penjelasan ketika diaplikasikan pada bidang lain.

Instrumen Penilaian Proyek

Mata pelajaran : Seni Budaya (Seni Tari)

Nama Proyek : Menyusun Karya Seni Tari Kreasi

Alokasi Waktu : 2×45 menit

Nama :

NIS :

Kelas :

No	ASPEK	SKOR (1 -5)				
		1	2	3	4	5
1	Perencanaan: a Latar Belakang b Rumusan Masalah c Tujuan penulisan					
2	Pelaksanaan: a Ketepatan pemilihan gerak b Orisinalitas laporan					

	<ul style="list-style-type: none"> c Mendeskripsikan gerak dasar tari berdasarkan teknik, konsep dan prosedur d Mendeskripsikan tentang bahan dan alat, serta media dan teknik dalam pertunjukan tari e Struktur/ logika penulisan disusun dengan jelas sesuai metode yang dipakai f Bahasa yang digunakan sesuai EYD dan komunikatif g Daftar pustaka yang dapat dipertanggungjawabkan (ilmiah) h Struktur/ logika penulisan disusun dengan jelas sesuai metode yang dipakai i Bahasa yang digunakan sesuai EYD dan komunikatif j Daftar pustaka yang dapat dipertanggungjawabkan (ilmiah) 				
3	<p>Laporan Proyek:</p> <ul style="list-style-type: none"> a Kesimpulan sesuai dengan rumusan masalah b Saran relevan dengan kajian dan berisi pesan untuk peningkatan kecintaan terhadap hasil karya seni tari Indonesia 				

Format penilaian Praktek

Mata pelajaran : Seni Budaya (Seni Tari)
Nama Proyek : Menyusun Karya Seni Tari
Alokasi Waktu : 2×45 menit
Nama :
Kelas :

No.	Aspek Penilaian	Skor (1-5)				
		1	2	3	4	5
1.	Teknik					
2.	Konsep					
3.	Prosedur					
4.	Penggunaan bahan dan alat					
5.	Pola lantai					
6.	Nilai Estetis					
Total Skor						

J. Remedial

Kemampuan para siswa tentu saja berbeda satu sama lain. Bagi siswa-siswi yang kurang dapat menguasai konsep ini, guru dapat mengulang kembali materi yang telah diajarkan. Pengulangan materi disertai dengan pendekatan-pendekatan yang lebih memperhatikan hambatan yang dialami siswa atau kelompok siswa dalam memahami materi pembelajaran. Misalnya, membimbing pemahaman siswa atau kelompok siswa dengan memberi lebih banyak contoh dari yang paling sederhana sampai yang agak sulit. Contoh-contoh yang diberikan dapat berupa gambar maupun audio-visual. Pendekatan lain yang dapat dilakukan guru dalam tahap remedial ini adalah dengan lebih banyak memberi perhatian kepada siswa atau kelompok siswa tersebut yang dilakukan secara lebih menyenangkan atau non-formal. Pendekatan yang

menyenangkan atau non-formal ini dapat dilakukan guru dengan tujuan agar siswa atau kelompok siswa tersebut dapat lebih termotivasi untuk mencari informasi yang mereka butuhkan, bertanya, dan mengemukakan pendapat, sehingga mereka dapat membentuk suatu pola lantai tari berdasarkan kumpulan data yang mereka peroleh. Tahap remedial diakhiri dengan penilaian untuk mengukur kembali tingkat pemahaman siswa atau kelompok siswa tersebut terhadap sub-materi pembelajaran.

K. Pengayaan Pembelajaran

Pengayaan dapat diberikan kepada peserta didik. Pengayaan materi diberikan secara horizontal yaitu lebih memperdalam dan memperluas pengetahuan serta keterampilan. Guru dapat mencari materi pengayaan dari media dan sumber belajar lain. Guru juga dapat meminta peserta didik untuk mencari materi pengayaan sesuai dengan topik dan materi yang dipelajari

Pembelajaran Meragakan Tari Kreasi

Bab XIV

A. Kompetensi Inti (KI)

Kompetensi Inti

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahu tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
4. Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

B. Kompetensi Dasar (KD)

- 2.1 Menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, kerja sama, santun, dan percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial, budaya, dan alam dalam berapresiasi dan berkreasi seni.
- 3.4 Memahami penerapan pola lantai tari kreasi berdasarkan unsur pendukung tari sesuai iringan.
- 4.4 Memeragakan tari kreasi berdasarkan pola lantai dengan menggunakan unsur pendukung tari sesuai iringan.
- Setelah mempelajari Bab XIV peserta didik diharapkan dapat

C. Tujuan Pembelajaran

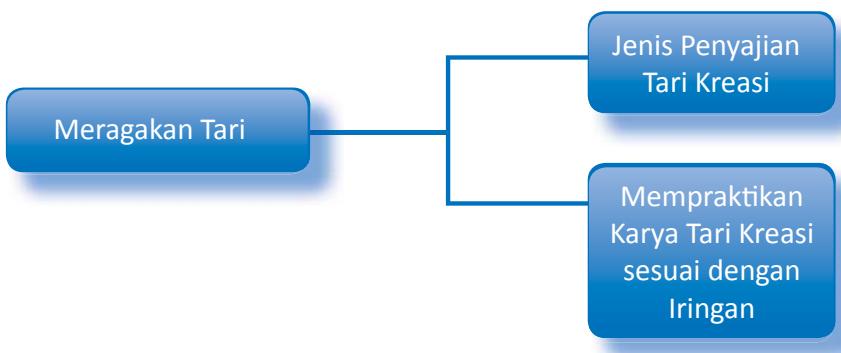
mengapresiasi dan berkreasi karya seni tari:

1. Mendeskripsikan jenis penyajian tari kreasi.
2. Mengidentifikasi jenis penyajian tari kreasi.
3. Memahami bentuk penyajian tari tunggal, berpasangan, dan kelompok.
4. Mendeskripsikan iringan tari kreasi.
5. Mengidentifikasi jenis iringan tari kreasi.
6. Mengidentifikasi fungsi iringan tari kreasi.
7. Memahami fungsi iringan tari kreasi.
8. Melakukan gerak tari kreasi dengan menggunakan iringan.
9. Menunjukkan sikap disiplin dalam berlatih gerak tari kreasi.
10. Menyajikan karya tari kreasi sesuai dengan iringan.
11. Mengkomunikasikan bentuk penyajian tari kreasi baik secara lisan dan tulisan.

D. Peta Konsep

Guru dapat menjelaskan kepada peserta didik tentang materi pembelajaran yang akan diberikan sesuai dengan bab 6 semester 2 tentang memeragakan tari kreasi. Guru juga dapat menjelaskan tujuan pembelajaran sehingga peserta didik mengetahui kompetensi apa yang akan dicapai dan dikuasai. Guru berdasarkan alur pembelajaran dapat menginformasikan kepada peserta didik bahan dan media yang dibutuhkan sehingga dapat dipersiapkan secara baik dan benar.

Alur Pembelajaran



Kegiatan pembelajaran yang harus dilakukan oleh siswa adalah:

1. Mengamati berbagai pergelaran tari kreasi dengan mengamati gambar atau literatur dan sumber yang lainnya.
2. Menonton berbagai macam bentuk penyajian tari, baik melalui video maupun melalui pertunjukan langsung yang ada di daerah siswa berada.
3. Mendiskusikan mengenai jenis penyajian karya tari kreasi.
4. Mendiskusikan bentuk penyajian tari tunggal, berpasangan dan kelompok.
5. Melakukan perencanaan dalam pergelaran karya seni tari tunggal, berpasangan, dan kelompok.
6. Melakukan pergelaran karya seni tari kreasi.

E. Proses Pembelajaran

Guru setelah menjelaskan alur pembelajaran dan tujuan yang hendak dicapai, maka langkah selanjutnya adalah membimbing peserta didik untuk dapat menguasai materi pembelajaran. Guru dapat membimbing peserta didik untuk melakukan aktifitas pembelajaran bentuk penyajian karya tari. Pada proses pembelajaran ini guru dapat mengikuti langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan pendekatan saintifik, yaitu;

1. Peserta didik dapat melakukan pengamatan tentang bentuk penyajian tari melalui membaca buku atau literatur bentuk penyajian tari. Pada kegiatan ini, guru dapat memberi motivasi sehingga timbul rasa keingintahuan tentang bentuk penyajian tari kreasi.
2. Peserta didik setelah melakukan pengamatan dapat bereksplorasi dengan melakukan kegiatan musyawarah dalam mempersiapkan pagelaran karya tari kreasi. Setelah melakukan musyawarah, maka setiap peserta didik mengambil bagian dalam menentukan bentuk penyajian karya tari yang akan dipentaskan. Kegiatan selanjutnya adalah melaksanakan pekerjaan sesuai dengan pilihan pekerjaan yang diambil. Sebagai panduan bekerja bisa mengikuti langkah-langkah kerja yang ada dalam buku siswa, atau mengikuti langkah-langkah kerja hasil pengamatan.
3. Peserta didik dapat mengomunikasi hasil kerjanya dengan cara mempresentasikan hasil kerjanya.

F. Informasi Untuk Guru

Bentuk penyajian

Bentuk penyajian tari ditinjau dari jumlah penarinya dapat dikelompokkan menjadi tiga yaitu tari tunggal, berpasangan dan kelompok

1. Tari Tunggal

Tari tunggal adalah tari yang disajikan oleh seorang penari meskipun tidak jarang tari tunggal dapat ditampilkan secara masal atau lebih dari satu orang penari. Beberapa jenis tari tunggal antara lain adalah, Tari Golek, Klana Topeng (Jawa Tengah), Tari Panji Semirang, Pendet (Bali), Tari Ngremo (Jawa Timur), Tari Topeng Tunggal/kedok (Betawi), Tari Kandagan, Jaipong (Jawa Barat).

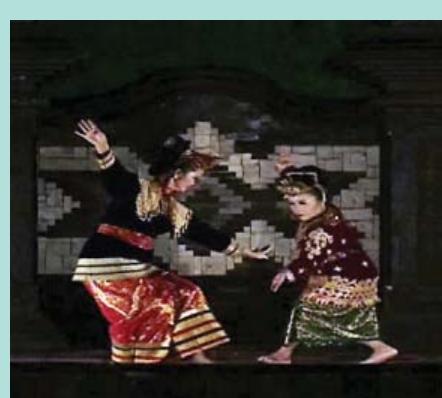


Sumber: (Tari Krisnasmara Bali Dok. Mila 6/6/15)

Gambar 1.1 Bentuk Tari Tunggal

2. Tari Berpasangan

Tarian berpasangan adalah tarian yang disajikan oleh dua orang penari atau lebih secara berpasangan, satu dengan yang lainnya saling berkaitan (ada respon). Tarian ini dapat dilakukan oleh penari sejenis atau berbeda jenis (pria dengan wanita). Tari berpasangan sering berkaitan dengan tema-tema pergaulan atau perang. Contohnya: Tari Alang Tabang (Sumatera Barat), Tari Merak, Kupu-kupu (Jawa Barat), Tari Njot-Njotan, Cokek Onde-Onde (Betawi).



Sumber: (Tari Alang Tabang Sumatra Dok. Mila 6/6/15)

Gambar 1.2 Bentuk Tari Berpasangan

3. Tari Kelompok

Tari kelompok adalah tarian yang disajikan oleh dua penari atau lebih, dengan gerak rampak atau dengan desain yang berbeda.



Sumber: (dok.ida ayu 22/7/14)
Gambar 1.3 Bentuk Tari Kelompok

4. Drama Tari

Drama tari adalah sajian tari yang mengungkapkan cerita atau peristiwa, baik cerita secara utuh atau pun sebagian, yang di dalamnya terdapat struktur dramatik atau susunan adegan.

G. Interaksi dengan Orang Tua

Guru dapat melakukan interaksi dengan orang tua. Interaksi dapat dilakukan melalui komunikasi melalui telepon, kunjungan ke rumah, atau media sosial lainnya. Guru juga dapat melakukan interaksi melalui lembar kerja peserta didik yang harus ditandatangani oleh orang tua murid baik untuk aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Melalui interaksi ini orang tua dapat mengetahui perkembangan, baik mental, sosial, dan intelektual putrinya.

No.	Pernyataan	Ya	Tidak
1.	Saya berusaha belajar dan berlatih dengan sungguh-sungguh untuk dapat menguasai bentuk penyajian tari.		
2.	Saya mengingkuti pembelajaran dan pelatihan dengan penuh perhatian sehingga dapat menguasai bentuk penyajian tari.		
3.	Saya melakukan latihan dengan tepat waktu sesuai dengan materi pelatihan.		
4.	Saya berperan aktif dalam kelompok pelatihan pola lantai tari.		
5.	Saya bisa bekerjasama dalam kelompok pelatihan bentuk penyajian tari.		
6.	Saya menciptakan suasana menyenangkan dalam pelatihan bentuk penyajian tari.		
7.	Saya menghargai teman-teman dalam melaksanakan latihan bentuk penyajian tari.		

Nama Orang Tua

Nama Siswa

Guru dapat mengembangkan evaluasi pembelajaran sesuai dengan topik dan pokok bahasan. Evaluasi pembelajaran yang dikembangkan dapat berupa tes dan nontes. Tes dapat berupa uraian, isian, atau pilihan ganda. Nontes dapat berupa lembar kerja, kuesioner, proyek, dan sejenisnya. Guru juga harus mengembangkan rubrik penilaian sesuai dengan materi yang diajarkan.

Praktik

Tugas kelompok:

Buatlah gerakan tari kreasi baru dengan irungan musik yang ada di daerah tempat tinggal kalian. Tampilkan hasil kreasi kalian dan tampilkan di depan kelas.

Proyek

Proyek ini dibuat agar kalian lebih memahami dalam proses pagelaran karya seni tari.

- A. Buatlah proposal tari kreasi dengan tahapan sebagai berikut:

Kerangka Proposal

1. Nama Kegiatan
2. Latar Belakang
3. Dasar Pemikiran
4. Pelaksanaan
5. Pelaksanaan/Susun Panitia
6. Anggaran
7. Susunan Acara
8. Penutup

- B. Selanjutnya, buatlah jadwal latihan pagelaran tari dengan masa perencanaan kurang lebih selama tiga bulan. Perhatikan tabel berikut ini! Berikanlah tanda dalam penentuan jadwal, mulai menentukan tema sampai dengan pagelaran. Diskusikan bersama dengan teman–teman kalian.

No	Bentuk Kegiatan	April				Mei				Juni			
		Minggu ke				Minggu ke				Minggu ke			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Menentukan tema tari dan sinopsis												
2.	Eksplorasi gerak												
3.	Eksplorasi musik												
4.	Membuat pola lantai												
5.	Membuat set panggung dan tata lampu												
6.	Gabungan gerak dan musik												
7.	Berlatih ekspresi												
8.	Gladi kotor												
9.	Gladi bersih												
10.	Pagearan												

Praktik

Laksanakan pementasan di sekolah sesuai dengan perencanaan yang telah kalian lakukan.

Guru dapat mengembangkan indikator penilaian untuk setiap aspek yang diujikan. Indikator ini merupakan skoring terhadap apa yang ingin dinilai dan dicapai oleh peserta didik. Berdasarkan uji kompetensi yang dikembangkan pada bab XIV guru dapat membuat rubrik seperti tertera di bawah ini.

Contoh Rubrik Evaluasi

3. Sikap

1. Proaktif

No.	Indikator	Penilaian Proaktif
1	Berinisiatif dalam bertindak	Skor 1 jika terpenuhi satu indikator
2	Mampu menggunakan kesempatan	Skor 2 jika terpenuhi dua indikator
3	Memiliki prinsip dalam bertindak (tidak ikut-ikutan)	Skor 3 jika terpenuhi tiga indikator
4	Bertindak dengan penuh tanggung jawab	Skor 4 jika terpenuhi semua indikator

2. Kerjasama

No.	Indikator	Penilaian Kerjasama
1.	Terlibat aktif dalam bekerja kelompok	Skor 1 jika 1 atau tidak ada indikator yang konsisten ditunjukkan peserta didik
2.	Kesediaan melakukan tugas sesuai kesepakatan	Skor 2 jika 2 indikator konsisten ditunjukkan peserta didik
3.	Bersedia membantu orang lain dalam satu kelompok yang mengalami kesulitan	Skor 3 jika 3 indikator konsisten ditunjukkan peserta didik
4.	Rela berkorban untuk teman lain	Skor 4 jika 4 indikator konsisten ditunjukkan peserta didik

D. Tes Tulis Uraian

Rubrik/pedoman penskoran soal tes uji tulis uraian

Skor 1 bila jawaban tentang bentuk penyajian karya tari sesuai artinya saja.

Skor 2 bila jawaban tentang bentuk penyajian karya tari dengan tepat tetapi tidak disertai dengan penjelasannya.

Skor 3 bila jawaban tentang bentuk penyajian karya tari dengan tepat beserta jenis penyajian tari dan penjelasannya.

Skor 4 bila jawaban tentang bentuk penyajian karya tari dengan tepat beserta jenis bentuk penyajian tari dan penjelasannya sehingga dapat menjelaskan pula contoh tarian berdasarkan bentuk penyajian tari.

Instrumen Penilaian Proyek

Mata pelajaran : Seni Budaya (Seni Tari)

Nama Proyek : Menyusun Karya Seni Tari Kreasi

Alokasi Waktu : 2×45 menit

Nama :

NIS :

Kelas :

No	Aspek	Skor (1-5)				
		1	2	3	4	5
1.	Perencanaan: a Latar Belakang b Rumusan Masalah c Tujuan penulisan					

2.	<p>Pelaksanaan:</p> <ul style="list-style-type: none"> a Ketepatan pemilihan gerak b Originalitas laporan c Mendeskripsikan gerak dasar tari berdasarkan teknik, konsep dan prosedur d Mendeskripsikan tentang bahan dan alat, serta media dan teknik dalam pertunjukan tari e Struktur/ logika penulisan disusun dengan jelas sesuai metode yang dipakai f Bahasa yang digunakan sesuai EYD dan komunikatif g Daftar pustaka yang dapat dipertanggungjawabkan (ilmiah) 					
3.	<p>Laporan Proyek:</p> <ul style="list-style-type: none"> a Kesimpulan sesuai dengan rumusan masalah h Saran relevan dengan kajian dan berisi pesan untuk peningkatan kecintaan terhadap hasil karya seni tari Indonesia. 					

Format penilaian Praktik

Mata pelajaran : Seni Budaya (Seni Tari)

Nama Proyek : Menyusun Karya Seni Tari

Alokasi Waktu : 2×45 menit

Nama :

Kelas :

No	Aspek Penilaian	Skor (1-5)				
		1	2	3	4	5
1.	Teknik					
2.	Konsep					
3.	Prosedur					
4.	Penggunaan bahan dan alat					
5.	Pola lantai					
6.	Nilai Estetis					
Total Skor						

H. Remedial

Kemampuan para siswa tentu saja berbeda satu sama lain. Bagi siswa-siswi yang kurang dapat menguasai konsep ini, guru dapat mengulang kembali materi yang telah diajarkan. Pengulangan materi disertai dengan pendekatan-pendekatan yang lebih memperhatikan hambatan yang dialami siswa atau kelompok siswa dalam memahami materi pembelajaran. Misalnya, membimbing pemahaman siswa atau kelompok siswa dengan memberi lebih banyak contoh dari yang paling sederhana sampai yang agak sulit. Contoh-contoh yang diberikan dapat berupa gambar maupun audio-visual. Pendekatan lain yang dapat dilakukan guru dalam tahap remedial ini adalah dengan lebih banyak memberi perhatian kepada siswa atau kelompok siswa tersebut yang dilakukan secara lebih menyenangkan atau non-formal. Pendekatan yang menyenangkan atau non-formal ini dapat dilakukan guru dengan tujuan agar siswa atau kelompok siswa tersebut dapat lebih termotivasi untuk mencari informasi yang mereka butuhkan, bertanya, dan mengemukakan pendapat, sehingga mereka dapat memahami dan melakukan pagelaran karya seni tari berdasarkan bentuk penyajiannya. Tahap remedial diakhiri dengan penilaian untuk mengukur kembali tingkat pemahaman siswa atau kelompok siswa tersebut terhadap sub-materi pembelajaran. Pengayaan dapat diberikan kepada peserta didik.

I. Pengayaan Pembelajaran

Pengayaan materi diberikan secara horizontal yaitu lebih memperdalam dan memperluas pengetahuan serta keterampilan. Guru dapat mencari materi pengayaan dari media dan sumber belajar lain. Guru juga dapat meminta peserta didik untuk mencari materi pengayaan sesuai dengan topik dan materi yang dipelajari.

Pembelajaran Penulisan Lakon

Bab XV

A. Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD)

Kompetensi Inti

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahu tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
4. Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang atau teori.

Kompetensi Dasar

- 1.2 Menerima, menanggapi, dan menghargai keragaman dan keunikan karya seni teater berdurasi pendek sebagai bentuk rasa syukur terhadap anugerah Tuhan.
- 2.1 Menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, kerja sama, santun, dan percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial, budaya, dan alam dalam berapresiasi dan berkreasi seni.

- 3.2 Memahami teknik menyusun naskah sesuai kaidah pementasan drama musikal dan atau operet.
- 4.2 Menyusun naskah sesuai kaidah pementasan drama musikal dan/ atau operet.

B. Informasi untuk Guru

Guru menjelaskan kepada peserta didik tentang materi pembelajaran yang akan dipelajari sesuai dengan Bab XV tentang Penulisan Lakon. Guru juga dapat menjelaskan tujuan pembelajaran, sehingga peserta didik mengetahui kompetensi apa yang akan dicapai dan dikuasai. Berdasarkan alur pembelajaran yang ada, maka guru juga dapat menginformasikan kepada peserta didik tentang jadwal pertemuan dan pelatihan yang akan dikerjakan oleh peserta didik. Materi Penulisan Lakon terdiri atas dua subbab pembelajaran, dan ini bisa diajarkan dalam tiga kali pertemuan. Pertemuan pertama membahas masalah pengetahuan lakon, dan pertemuan kedua dan ketiga masalah keterampilan menulis lakon sebagai dasar pementasan.

Tujuan dari pembelajaran Penulisan Lakon ini adalah:

1. Mendeskripsikan perancangan pementasan mulai dari penulisan cerita, pelatihan pemeran, dan perancangan tata artistik.
2. Mengidentifikasi struktur cerita dan menuliskan cerita sebagai persiapan pementasan.
3. Menyusun naskah lakon pendek berdasarkan kaidah penyusunan naskah lakon seni teater berdurasi pendek.

Kegiatan pembelajaran yang harus dilakukan oleh siswa adalah:

1. Mengamati berbagai masalah yang ada di sekitar, kemudian merangkum masalah tersebut.
2. Membaca berbagai cerita yang ada di daerah dan menyusun cerita itu sesuai dengan peristiwanya.
3. Mendiskusikan masalah tersebut dan cerita yang dibaca dengan teman-temannya.
4. Menuliskan hasil diskusi menjadi rangkaian cerita.
5. Mengomunikasikan rancangan cerita itu dengan guru pembimbing dan teman-temannya agar mendapatkan evaluasi.

6. Memperbaiki rancangan sesuai dengan evaluasi guru pembimbing dan teman-temannya.

C. Proses Pembelajaran

Setelah menjelaskan alur pembelajaran dan tujuan yang hendak dicapai, maka langkah selanjutnya adalah membimbing peserta didik untuk bisa menguasai materi pembelajaran. Guru dapat membimbing peserta didik untuk melakukan aktifitas pembelajaran I. Pada proses pembelajaran ini, guru dapat mengikuti langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan pendekatan saintifik, yaitu;

1. Peserta didik dapat melakukan pengamatan tentang penulisan lakon melalui membaca buku atau literatur penulisan lakon. Pada kegiatan ini, guru dapat memberi motivasi sehingga timbul rasa keingintahuan tentang penulisan lakon.
2. Peserta didik setelah melakukan pengamatan, dapat bereksplorasi dengan melakukan penulisan lakon, baik seperti hasil pengamatan maupun dapat mengikuti langkah-langkah yang ada dalam buku siswa.
3. Peserta didik dapat mengomunikasi penulisan lakonnya dengan cara mempresentasikan hasil tulisannya.

D. Materi dan Aktivitas Pembelajaran

1. Carilah informasi tentang cerita dan bagaimana cara menulis cerita.
2. Diskusikan dengan teman-temanmu tentang struktur dan unsur-unsur lakon.
3. Cobalah menyusun cerita sesuai dengan struktur lakon.
4. Komunikasikan cerita yang kamu tuliskan kepada guru pembimbing dan teman-temanmu.

Lakon

Naskah lakon atau cerita atau biasa disebut skenario adalah instansi pertama yang berperan sebelum sampai ke tangan sutradara dan para pemeran. Naskah lakon bisa berdiri sendiri sebagai bacaan berupa buku cerita atau karya sastra. Naskah lakon merupakan penuangan dari ide cerita ke dalam alur cerita dan susunan lakon. Seorang penulis lakon dalam proses berkarya biasanya bertolak dari tema cerita. Tema disusun jadi sebuah cerita yang terdiri atas peristiwa-peristiwa yang memiliki alur yang jelas, dengan ukuran dan panjang yang diperhitungkan menurut kebutuhan sebuah pertunjukan. Meskipun sebuah naskah lakon bisa ditulis sekehendak penulis lakon atau cerita, tetapi harus memperhitungkan atau berpegang pada asas kesatuan (*unity*).

Naskah lakon sebagaimana karya sastra lain, pada dasarnya mempunyai struktur yang jelas, yaitu tema (dasar pemikiran atau gagasan, ide penulis untuk disampaikan kepada penonton), plot (kejadian atau peristiwa yang saling mengait), *setting* (latar tempat, waktu, dan suasana cerita), dan tokoh (peran yang terlibat dalam kejadian-kejadian dalam lakon). Akan tetapi, naskah lakon yang khusus dipersiapkan untuk dipentaskan mempunyai struktur lain yang spesifik. Struktur ini pertama kali dirumuskan oleh Aristoteles yang membagi menjadi lima bagian besar, yaitu eksposisi (pemaparan), komplikasi, klimaks, anti klimaks atau resolusi, dan konklusi (catastrope). Kelima bagian tersebut pada perkembangan kemudian tidak diterapkan secara kaku, tetapi lebih bersifat fungsionalistik. Struktur lakon yang lebih sederhana terdiri atas pemaparan, konflik, dan penyelesaian.

Tema

Gagasan cerita atau ide cerita merupakan dasar atau inti cerita yang hendak dituliskan oleh seorang penulis cerita. Banyak yang menyebutkan bahwa ide atau gagasan itu sebagai tema. Ide cerita bisa darimana saja dan kapanpun bisa muncul dalam pikiran penulis cerita. Ide cerita atau gagasan cerita tidak perlu dicari kemana-mana, ide cerita banyak tersebar di lingkungan, asal kita bisa menangkap dan mengolahnya. Metode atau cara yang dilakukan untuk mendapatkan ide atau gagasan cerita adalah dengan mengamati semua hal yang ada di sekitar kita. Proses pengamatan ini akan memunculkan kesadaran dalam diri dan pikiran kita.

Tema bisa juga disebut muatan intelektual dalam sebuah permainan, ini mungkin bisa diuraikan sebagai keseluruhan pernyataan dalam sebuah permainan: topik, ide utama, atau pesan, mungkin juga sebuah keadaan (Robert Cohen, 1983. hlm.54). Adhy Asmara (1979, hlm. 65) menyebut tema sebagai premis, yaitu rumusan intisari cerita sebagai landasan ideal dalam menentukan arah tujuan cerita. Dengan demikian, dapat ditarik kesimpulan bahwa tema adalah ide dasar, gagasan, atau pesan yang ada dalam naskah lakon dan ini menentukan arah jalannya cerita.

Plot

Plot atau alur adalah rangkaian peristiwa yang direka dan dijalin dengan saksama, yang menggerakkan jalan cerita melalui perumitan (penggawatan atau komplikasi) ke arah klimaks dan selesai. Rikrik El Saptaria (2006. hlm.47) mengemukakan plot atau alur cerita merupakan rangkaian peristiwa yang satu dengan yang lain dihubungkan dengan hukum sebab akibat. Plot disusun oleh pengarang dengan tujuan untuk mengungkapkan buah pikirannya yang secara khas. Pengungkapan ini lewat jalinan peristiwa yang baik, sehingga menciptakan dan mampu menggerakkan alur cerita itu sendiri.

Ada sebagian orang menyebut plot sebagai kerangka cerita, karena terdiri atas peristiwa-peristiwa yang sedang berlangsung dalam cerita. Peristiwa-peristiwa yang terjadi dalam cerita akan membuat suatu rangkaian peristiwa dan menjalankan gerak cerita sampai akhir cerita. Peristiwa-peristiwa itu terjadi karena sebab akibat. Peristiwa yang satu adalah akibat atau sebab dari peristiwa yang lain. Kerangka cerita yang paling sederhana hanya terdiri atas pemaparan, konflik, dan penyelesaian atau awal, tengah, dan akhir. Pemaparan atau awal, biasanya hanya berisi penjelasan atau perkenalan peran-peran yang ada dalam cerita tersebut, lokasi atau tempat kejadian peristiwa cerita, waktu peristiwa itu berlangsung. Bagian awal atau pemaparan ini terkadang sudah memunculkan masalah yang dihadapi oleh peran-peran yang ada, dan bagaimana mencari cara menyelesaikan masalah tersebut.

Bagian tengah atau konflik berisi kejadian-kejadian yang saling terkait dan menjadi masalah pokok yang disampaikan pada penonton. Masalah-masalah ini membutuhkan penyelesaian atau jawaban untuk menyelesaiakannya. Peristiwa-peristiwa pada bagian tengah ini seharusnya dibuat semenarik mungkin sehingga membentuk jalinan peristiwa yang indah. Pada bagian ini juga terjadi rintangan-rintangan

yang harus dihadapi dan diselesaikan oleh peran protagonis serta perlawanan yang dilakukan oleh peran antagonis. Keinginan-keinginan peran protagonis dihalang-halangi bahkan digagalkan oleh peran antagonis. Saling menyerang dan menghalangi antar peran inilah yang menarik pada bagian tengah atau konflik ini.

Bagian akhir cerita berisi penyelesaian cerita, di mana semua pertanyaan-pertanyaan dan masalah menemukan jawaban dan penyelesaian. Pertanyaan-pertanyaan penonton terhadap jalannya cerita juga terjawab dan penonton diharapkan mendapat pelajaran dan pencerahan dari cerita yang disajikan tersebut. Pada bagian akhir, tidak perlu disimpulkan atau diinformasikan penyelesaian cerita tersebut kepada penonton. Biarkan saja penonton mendapatkan jawabannya sendiri dan merenungkan apa yang sudah dilihat dan didengar.

Latar Cerita Setting

Menuliskan latar cerita adalah menuliskan gambaran situasi tempat kejadian, gambaran tempat kejadian dan waktu terjadinya peristiwa yang hendak ditulis menjadi latar cerita. Situasi, tempat, dan waktu yang menjadi latar cerita itu bisa hasil dari imajinasi, tetapi bisa juga hasil observasi dan eksplorasi dalam kehidupan keseharian. Observasi bisa dilakukan dengan mengamati sebuah lingkungan keseharian yang bisa mendukung hasil rancangan. Hasil pengamatan itu kemudian ditulis secara detail sesuai dengan apa yang dilihat, didengar, dirasakan, dan dibau. Proses observasi ini sekaligus mengeksplorasi tempatnya. Tempat itu bisa tempat sepi, ramai, bising, situasi yang sibuk, mencekam, kotor dan bau. Semua hasil observasi dan eksplorasi dicatat dan dapat menjadi bahan latar cerita yang sedang dituliskan.

Penggambaran latar cerita ini akan berbeda-beda setiap orang, karena sudut pandang yang digunakan juga berbeda. Selain itu juga sangat dipengaruhi oleh kepekaan atau sensitifitas jiwa penulis. Misalnya, ketika mengamati sebuah taman sudut kota, orang bisa menuliskan segala yang dilihatnya, apa yang didengar, dan apa yang dibau. Akan tetapi, bagi sebagian orang lain, mungkin bisa juga menuliskan apa yang dirasakan, dan itu akan mempengaruhi hasil pengamatannya. Untuk mempersiapkan latar cerita, maka tuliskan dan deskripsikan sebanyak mungkin hasil pengamatan dan eksplorasi dari beberapa tempat. Jangan hanya menuliskan suasana dan tempat itu dalam satu kata, karena akan memunculkan tafsir yang berbeda.

Tokoh Cerita

Peran adalah makhluk hidup yang memiliki hidup dan kehidupan dalam dunia lakon hasil dari imajinasi seorang penulis. Peran itu harus hidup, dalam arti memiliki dimensi kehidupan atau memiliki karakter. Karakter itu bisa jahat, baik, bodoh, jenius, kaya, miskin, dan lain-lain. Tugas seorang penulis lakon adalah mendeskripsi secara ringkas peran-peran tersebut. Oleh karena peran itu hidup, maka perlu dijelaskan identitas dari peran tersebut, misalnya nama, umur, jenis kelamin, bentuk fisiknya, jabatannya, dan sisi kejiwaannya. Hal ini penting sebagai gambaran awal bagi seorang calon pemeran ketika hendak memainkan peran tersebut.

Untuk mencari gambaran peran yang hendak ditulis, seorang penulis lakon bisa melakukan observasi, baik dari kehidupan keseharian atau yang ada di lingkungan sekitarnya, maupun dari kenangan yang pernah dialaminya. Lakukan observasi dan tulis secara detail peran tersebut. Susun semua peran tersebut dalam satu susunan peran yang akan mengisi kehidupan dunia lakon. Detail yang harus dideskripsikan ialah ada dan bagaimana tokoh mengenakan pakaian, bersamaan dengan itu juga bagaimana profil kepribadian tokoh dengan mengacu kepada sejarah singkat kehidupannya.

Langkah selanjutnya adalah meletakan peran yang telah ditulis dan dideskripsikan tersebut ke dalam latar cerita yang telah dibuat. Peran dituliskan secara sederhana dengan kegiatan yang spesifik, misalnya seorang bapak sebagai guru yang dibenci siswanya. Penjelasan yang lebih detail bisa dimasukkan dalam dialog yang akan diucapkan oleh peran-peran yang ada dalam lakon tersebut.

Buatlah peran tersebut menjadi hidup, dengan membuatnya bicara atau beraksi. Membuat peran bicara bisa dilakukan dengan mempertemukan dua peran atau lebih dalam suatu suasana dan masalah yang telah dirancang. Buatlah konflik antar peran dan konflik itu dapat sangat sederhana, dapat juga konflik yang rumit. Konflik sederhana dapat terjadi karena adanya kesalahpahaman yang berakhir dengan kerumitan dan penyelesaian. Peran bisa hidup karena penulis menciptakan rintangan-rintangan terhadap keinginan peran tersebut. Dengan adanya rintangan, peran tersebut akan menciptakan dan mencari taktik yang dirasakan kongkret atau bisa dilakukan, juga akan menciptakan dialog yang wajar.

1. Latihan Menulis Struktur Cerita

- a. Menentukan Tema
 - 1). Baca cerita yang ada, kemudian tentukan temanya.
 - 2). Diskusikan tema tersebut dengan teman-temanmu.
 - 3). Coba temanmu membaca cerita yang berbeda dan tentukan tema dari masing-masing cerita tersebut.
 - 4). Pilihlah salah satu tema dari berbagai macam tema yang telah kamu tentukan dengan kelompok tersebut.
 - 5). Beri alasan mengapa kamu dan teman-teman diskusimu memilih tema tersebut.
- b. Menentukan Plot atau Kerangka
 - 1). Buatlah plot cerita atau peristiwa dalam sebuah cerita sesuai dengan waktu, tempat, dan tokoh-tokohnya (misalnya; **plot 1**. sekelompok siswa pada sela waktu jam pelajaran sekolah berunding hendak bertamasya ke gunung. **Plot 2**. Sekelompok siswa sedang dalam perjalanan tamasya ke gunung dan sedang istirahat, karena kelelahan. **Plot 3**. Sekelompok siswa diganggu oleh sekelompok monyet yang nakal, sehingga siswa-siswa tersebut marah tapi ketakutan. Salah satu siswa mempunyai ide, bagaimana caranya mengerjai monyet-monyet yang nakal tersebut. **Plot 4**. Monyet-monyet yang telah dikerjai itu datang pada raja monyet dan melaporkan bahwa mereka telah diganggu oleh manusia. Monyet-monyet ini membuat laporan palsu pada raja monyet. **Plot 5**. Semua siswa merasa senang karena telah bisa mengerjai monyet-monyet tersebut, tetapi hari sudah sangat sore sehingga harus membuat tenda untuk menginap. **Plot 6**. Sekelompok siswa yang sedang berkumpul dan bercerita, kemudian didatangi raja monyet yang telah dikerjai tadi. Raja monyet tersebut tidak terima karena anak buahnya dikerjai, maka berdebatlah sekelompok siswa tersebut dengan raja monyet, sampai raja monyet tersebut tahu bahwa anak buahnya yang nakal. **Plot 7**. Sekelompok siswa pulang lagi dengan membawa pengalaman tamasya yang berharga bagaimana manusia seharusnya hidup berdampingan dan saling menghormati, meski dengan hewan).
 - 2). Buatlah plot-plot cerita yang banyak sesuai dengan tema cerita yang telah ditentukan.

- 3). Tuliskan plot-plot cerita tersebut, kemudian diskusikan dengan teman-temanmu untuk mendapatkan masukan.
 - 4). Tulis kembali plot-plot cerita yang telah mendapat masukan tersebut untuk dijadikan cerita yang akan dipentaskan.
- c. Menentukan Latar atau Setting
1. Tentukan setting atau latar cerita yang telah kamu buat (misalnya; ruang kelas, siang hari, hutan siang hari, hutan sore hari, atau hutan malam hari)
 2. Sebutkan secara detail setting atau latar cerita tersebut (misalnya; ruang kelas dengan bangku panjang seperti ruang kelas tahun 1980 dengan dinding putih dan banyak gambar pahlawannya).
 3. Tuliskan setting atau latar cerita sebanyak mungkin sesuai dengan cerita yang kamu tuliskan.
- d. Menentukan Tokoh-Tokoh
1. Tentukan tokoh-tokoh yang ada dalam cerita tersebut dan beri nama tokoh-tokoh tersebut. Jangan beri nama tokoh-tokoh yang ada dalam ceritamu dengan nama sesuai ciri fisik tokoh (misalnya; si pincang, si bisu, si bodoh, atau si buta)
 2. Deskripsikan tokoh-tokoh tersebut sesuai dengan ciri-ciri fisik, kedudukan dalam masyarakat dan bagaimana ciri psikologisnya (misalnya; Rahma, seorang pelajar kelas 9, anak tukang sampah, periang dan pandai, suka meneliti, kakinya mengalami cacat sejak bayi, dan lain-lain).
 3. Tokoh-tokoh dalam cerita tidak harus manusia, tetapi bisa juga hewan atau tumbuhan.
 4. Tokoh-tokoh yang bukan manusia, tetapi berperilaku seperti manusia sangat dibolehkan dalam cerita.

2. Latihan Menulis Cerita

a. Pemaparan

Pemaparan berisi tentang keterangan-keterangan tokoh, masalah, tempat, waktu atau pengantar situasi awal lakon. Pada bagian pemaparan ini juga mulai ditampilkan bagian-bagian yang mengarah pada terwujudnya tema. Bagian-bagian itu dibungkus sedemikian rupa sehingga tidak nampak dengan jelas, tetapi penonton atau pembaca sudah dapat memperkirakan arah dan keseluruhan kejadian dalam lakon.

Dalam penyusunan pemaparan sebaiknya sudah mengandung konflik atau yang mengarah pada konflik yang terjadi, tetapi masih dalam keseimbangan lakon.

b. Penggawatan

Pada bagian penggawatan ini, dituliskan masalah dalam pemaparan sudah mulai terganggu oleh adanya babit-babit masalah dan kepentingan. Babit masalah ini akibat dari pemikiran-pemikiran peran atau aksi peran terhadap keinginannya. Untuk pertama kalinya, peran antagonis bertemu dengan peran protagonis membangun konflik, akibat dari pertentangan antarperan tersebut. Konflik ini dibangun dan dijalin dalam peristiwa yang semakin gawat sampai mencapai klimaks. Jadi, bagian penggawatan inilah sebenarnya tubuh atau bagian yang paling penting dari lakon, karena kalau bagian penggawatan ini lemah, maka lakon secara keseluruhan akan terasa lemah.

c. Klimaks

Selama ini ada pemikiran yang sedikit keliru, bahwa klimaks adalah puncak dari ketegangan lakon. Padahal klimaks adalah titik paling ujung dari perselisihan atau konflik antara peran protagonis dan peran antagonis. Ketika pada titik ini, konflik sudah tidak dapat lagi dibuat lebih rumit dan konflik itu harus diakhiri. Dengan berakhirnya konflik, maka akan ada pihak yang dikalahkan atau dihancurkan, dan pihak mana yang harus dikalahkan, tergantung dari konsep dan visi seorang penulis lakon.

d. Peleraian

Bagian peleraian ini berisi tentang alternatif-alternatif jawaban dari permasalahan sampai terjadinya konflik antara peran antagonis dan peran protagonis. Bentuk alternatif jawaban ini tidak boleh diwujudkan secara nyata atau terbaca dengan mudah. Kalau alternatif jawaban ini dibuat secara nyata dan tiba-tiba, maka akan melemahkan klimaks yang telah dibuat. Bagian peleraian ini juga tidak boleh dibuat bertele-tele atau kesannya dipanjang-panjangkan, karena akan membuat penonton menjadi jemu. Peleraian juga tidak boleh dibuat tergesa-gesa, karena akan membuat klimaks yang telah dibuat tidak berarti. Peleraian ini seharusnya disusun dengan cermat dan tidak mengurangi ketercekanan yang terjadi pada klimaks, tetapi lama kelamaan semakin menurun.

e. Penyelesaian

Penyelesaian ini berisi tentang jawaban-jawaban yang menjadi permasalahan antara peran protagonis dan antagonis. Fungsi dari peleraian adalah untuk mengembalikan keadaan seperti awal cerita lakon, karena segala persoalan sudah terjawab. Penyelesaian juga merupakan bagian akhir dari cerita lakon.

E. Interaksi dengan Orang Tua

Guru dapat melakukan interaksi dengan orang tua. Interaksi dapat dilakukan melalui komunikasi melalui telepon, kunjungan ke rumah, atau media sosial lainnya. Guru juga dapat melakukan interaksi melalui lembar kerja peserta didik yang harus ditandatangani oleh orang tua murid baik untuk aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Melalui interaksi ini orang tua dapat mengetahui perkembangan, baik mental, sosial, dan intelektual putra putrinya.

No	PERNYATAAN	YA	TIDAK
1.	Saya berusaha belajar dan berlatih dengan sungguh-sungguh untuk dapat menguasai penulisan lakon teater.		
2.	Saya mengikuti pembelajaran dan pelatihan dengan penuh perhatian, sehingga dapat menguasai penulisan lakon teater.		
3.	Saya melakukan latihan dengan tepat waktu sesuai dengan materi pelatihan.		
4.	Saya berperan aktif dalam kelompok pelatihan penulisan lakon teater.		
5.	Saya dapat bekerja sama dalam kelompok pelatihan penulisan lakon teater.		
6.	Saya menciptakan suasana menyenangkan dalam pelatihan penulisan lakon teater.		
7.	Saya menghargai teman-teman dalam melaksanakan latihan penulisan lakon teater.		

Nama Orang tua

Nama Siswa

F. Evaluasi dan Penilaian Pembelajaran

Guru dapat mengembangkan evaluasi pembelajaran sesuai dengan topik dan pokok bahasan. Evaluasi pembelajaran yang dikembangkan dapat berupa tes dan nontes. Tes dapat berupa uraian, isian, atau pilihan ganda. Nontes dapat berupa lembar kerja, kuesioner, proyek, dan sejenisnya. Guru juga harus mengembangkan rubrik penilaian sesuai dengan materi yang diajarkan.

Contoh Evaluasi dan Pembelajaran

Pengetahuan

- Apa yang kamu ketahui tentang lakon cerita?
- Bagaimana tahapan atau langkah-langkah menuliskan lakon cerita?

Keterampilan

- Buatlah kerangka cerita dari cerita yang kamu pilih.
- Tuliskan sebuah lakon pendek dengan mengacu pada tema, plot, *setting*, dan penokohan yang telah kamu tentukan.

G. Rubrik Guru

Guru dapat mengembangkan indikator penilaian untuk setiap aspek yang diujikan. Indikator ini merupakan skoring terhadap apa yang ingin dinilai dan dicapai oleh peserta didik. Berdasarkan uji kompetensi yang dikembangkan pada Bab XV guru dapat membuat rubrik seperti tertera berikut ini.

A. Sikap

1. Proaktif

No.	Indikator	Penilaian Tanggung Jawab
1.	Berinisiatif dalam bertindak	Skor 1 jika terpenuhi satu indikator
2.	Mampu menggunakan kesempatan	Skor 2 jika terpenuhi dua indikator

3.	Memiliki prinsip dalam bertindak (tidak ikut-ikutan)	Skor 3 jika terpenuhi tiga indikator
4.	Bertindak dengan penuh tanggung jawab	Skor 4 jika terpenuhi semua indikator

2. Kejujuran

No.	Indikator	Penilaian Kerja Sama
1.	Tidak menyontek dan tidak menjadi plagiat (mengambil/menyalin karya orang lain tanpa menyebutkan sumber) dalam mengerjakan setiap tugas	Skor 1 jika muncul 1 indikator
2.	Mengemukakan perasaan terhadap sesuatu apa adanya	Skor 2 jika muncul 2 indikator
3.	Melaporkan data atau informasi apa adanya	Skor 3 jika muncul 3 indikator
4.	Mengakui kesalahan atau kekurangan yang dimiliki	Skor 4 jika muncul 4 indikator

B. Tes Tulis Uraian

1. Apa yang anda ketahui tentang lakon cerita?

Rubrik/pedoman penskoran soal tes tulis uraian

Skor 1 jika jawaban tentang lakon cerita di bidang teater sesuai artinya saja.

Skor 2 jika jawaban tentang lakon cerita di bidang teater dengan tepat tetapi tidak disertai dengan penjelasannya.

Skor 3 jika jawaban tentang lakon cerita di bidang teater dengan tepat beserta penjelasannya sebagai persiapan pementasan.

Skor 4 jika jawaban tentang lakon cerita di bidang teater dengan tepat beserta penjelasannya sebagai salah satu dasar pementasan dan disertai dengan penggunaannya yang memasukkan penggambaran suasana ketika menuliskan lakon cerita tersebut.

C. Keterampilan

Rubrik Menulis Cerita

Bobot	Komponen Yang Dinilai	Skor Maksimum	Skor Yang Dicapai
20%	Persiapan		
	1. Berdoa	5	
70%	Pelaksanaan		
	1. Menuliskan tema	10	
	2. Menuliskan plot	10	
	3. Menuliskan latar atau setting cerita	10	
	4. Menuliskan tokoh-tokoh ceritanya	10	
10%	Waktu		
	1. Sesuai alokasi	10	
Skor Total			

H. Pengayaan Pembelajaran

Pengayaan dapat diberikan kepada peserta didik. Pengayaan materi diberikan secara horizontal, yaitu lebih memperdalam dan memperluas pengetahuan serta keterampilan. Guru dapat mencari materi pengayaan dari media dan sumber belajar lain. Guru juga dapat meminta peserta didik untuk mencari materi pengayaan sesuai dengan topik dan materi yang dipelajari.

Pembelajaran **Bab XVI**

Pementasan Teater Berdurasi Pendek

A. Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD)

Kompetensi Inti

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahu tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
4. Mengolah, menyajikan, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

Kompetensi Dasar

- 1.1 Menerima, menanggapi, dan menghargai keragaman dan keunikan karya seni Teater berdurasi pendek sebagai bentuk rasa syukur terhadap anugerah Tuhan.
- 2.1 Menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, kerjasama, santun, dan percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial, budaya, dan alam dalam berapresiasi dan berkreasi seni.

- 3.4 Memahami pementasan drama musical dan atau operet sesuai konsep, teknik dan prosedur.
- 4.4 Mementaskan drama musical dan/atau operet sesuai konsep, teknik, dan prosedur.

B. Informasi untuk Guru

Guru menjelaskan kepada peserta didik tentang materi pembelajaran yang akan dipelajari sesuai dengan bab XVI tentang pementasan Teater berdurasi pendek. Guru juga dapat menjelaskan tujuan pembelajaran, sehingga peserta didik mengetahui kompetensi apa yang akan dicapai dan dikuasai. Berdasarkan alur pembelajaran yang ada, maka guru juga dapat menginformasikan kepada peserta didik tentang jadwal pertemuan dan pelatihan yang akan dikerjakan oleh peserta didik.

Materi Pementasan Teater berdurasi pendek terdiri atas tiga subbab pembelajaran dan ini dapat diajarkan dalam enam kali pertemuan. Pertemuan pertama sampai dengan pertemuan keempat membahas masalah pengetahuan prapementasan pertunjukan teater berdurasi pendek dan keterampilan prapementasan pertunjukan teater berdurasi pendek. Pertemuan pertama sampai dengan pertemuan keempat ini adalah tahap kerja merancang dan mewujudkan apa yang sudah dirancang pada pembelajaran manajemen seni pertunjukan teater berdurasi pendek. Pertemuan kelima membahas masalah pengetahuan pementasan dan keterampilan pementasan. Pertemuan kelima ini adalah wujud aplikasi seluruh pengetahuan dan keterampilan dari awal pembelajaran seni teater. Pertemuan keenam membahas masalah pengetahuan evaluasi pementasan dan keterampilan pementasan.

Tujuan dari pembelajaran Rancangan Pementasan ini adalah:

1. Mengidentifikasi prapementasan dan pementasan Teater berdurasi pendek.
2. Mendeskripsikan langkah-langkah pementasan Teater berdurasi pendek.
3. Melakukan eksplorasi persiapan pementasan, pementasan, dan pasca pementasan.
4. Merancang pekerjaan manajemen produksi dan manajemen artistik.
5. Mengomunikasikan rancangan pementasan dalam wujud pementasan teater berdurasi pendek.

6. Mengevaluasi hasil pementasan yang telah dilaksanakan.

Kegiatan pembelajaran yang harus dilakukan oleh siswa adalah:

1. Melaksanakan manajemen produksi.
2. Melaksanakan manajemen artistik.
3. Melaksanakan pementasan teater berdurasi pendek.
4. Melakukan evaluasi hasil pementasan.

Proses Pembelajaran I, II, III, dan IV

Setelah menjelaskan alur pembelajaran dan tujuan yang hendak dicapai, maka langkah selanjutnya adalah membimbing peserta didik untuk dapat menguasai materi pembelajaran. Guru dapat membimbing peserta didik untuk melakukan aktifitas pembelajaran I, II, III, dan IV. Pada proses pembelajaran ini guru dapat mengikuti langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan pendekatan saintifik, yaitu:

1. Peserta didik dapat melakukan pengamatan tentang persiapan prapementasan Teater berdurasi pendek melalui membaca buku atau literatur, atau melihat video persiapan prapementasan teater berdurasi pendek. Pada kegiatan ini, guru dapat memberi motivasi sehingga timbul rasa keingintahuan tentang persiapan prapementasan teater berdurasi pendek.
2. Setelah melakukan pengamatan, peserta didik dapat bereksplorasi dengan melakukan kegiatan atau kerja persiapan prapementasan teater berdurasi pendek, baik seperti hasil pengamatan maupun bisa mengikuti langkah-langkah yang ada dalam buku siswa.
3. Peserta didik dapat mengomunikasikan persiapan prapementasan teater berdurasi pendek dengan cara mempresentasikan hasil rancangan kerja dan pekerjaannya.

Materi dan Aktivitas Pembelajaran

1. Musyawarah produksi teater berdurasi pendek.
2. Pembagian kerja dan penanggung jawab pekerjaan.
3. Menyusun rencana kerja sesuai dengan bidang pekerjaan.
4. Melaksanakan pekerjaan sesuai dengan bidang pekerjaan.
5. Melakukan koordinasi dan evaluasi sesuai dengan bidang pekerjaan.

A. Prapementasan

1. Pekerjaan Manajemen Produksi

- a. Pimpinan produksi melaksanakan koordinasi dengan seluruh tim produksi tentang persiapan pementasan. Pimpinan produksi menyusun rencana dan jadwal kerja produksi teater berdurasi pendek. Pimpinan produksi mengontrol pelaksanaan kerja yang berhubungan dengan produksi teater berdurasi pendek.
- b. Sekretaris melaksanakan kerja kesekretariatan, yaitu menyusun dan menyediakan surat-surat yang diperlukan untuk produksi teater. Sekretaris menyusun dokumen surat masuk dan surat keluar yang diperlukan untuk produksi-produksi teater.
- c. Bendahara melaksanakan kerja pembukuan pendanaan yang diperlukan untuk produksi teater. Bendahara membuat laporan tentang ketersediaan dana yang diperlukan untuk produksi teater kepada pimpinan produksi.
- d. Seksi dokumentasi membuat perencanaan kebutuhan bahan dan peralatan dokumentasi yang diperlukan untuk produksi Teater berdurasi pendek. Seksi dokumentasi melaksanakan dokumentasi proses produksi dan proses artistik.
- e. Seksi publikasi merancang media publikasi yang akan digunakan dalam produksi teater. Seksi publikasi melaksanakan publikasi baik secara audio maupun visual (membuat poster dan menempel poster).
- f. Seksi pendanaan merencanakan dan merancang pencarian sumber dana yang dibutuhkan pada produksi teater, baik sebelum pementasan, maupun pada waktu pementasan. Seksi pendanaan juga melobi dan menyakinkan calon penyandang dana bahwa pementasan itu penting buat penyandang dana dan penting bagi tim produksi.
- g. *House manager* melaksanakan koordinasi dengan seksi-seksi yang ada di bawahnya (seksi keamanan, seksi konsumsi, seksi transportasi, *ticketing* dan penanggung jawab gedung) demi kenyamanan segenap kru produksi dan kru artistik.
- h. Seksi keamanan merencanakan dan melaksanakan pekerjaan keamanan, baik pada masa persiapan pementasan maupun pada waktu pementasan. Tugas seksi keamanan termasuk menata parkir kendaraan penonton pada waktu pementasan.
- i. Seksi konsumsi merencanakan dan mengadakan konsumsi selama masa persiapan pementasan dan pementasan, maupun setelah pementasan.

- j. Seksi transportasi merancang dan mendata kebutuhan transportasi yang dibutuhkan selama masa persiapan pementasan dan ketika pementasan berlangsung. Seksi transportasi berkoordinasi dengan *house manager* tentang kebutuhan transportasi dan penyediaan transportasi yang dibutuhkan.
- k. Seksi *ticketing* mulai merancang dan mencetak tiket yang akan dijual pada waktu sebelum pementasan serta jauh hari sebelum pementasan berlangsung. Seksi *ticketing* melaporkan hasil penjualan tiket kepada seksi pendanaan serta menyerahkan dananya pada seksi pendanaan.
- l. Penanggung jawab gedung sudah mulai mempersiapkan ruang untuk latihan dan gedung untuk pementasan Teater berdurasi pendek. Penanggung jawab gedung juga bertanggung jawab pada kebersihan dan kenyamanan ruang untuk latihan pemeran dan sutradara, serta kenyamanan pada waktu pementasan teater.

2. Pekerjaan Manajemen Artistik

a. Penguasaan Lakon

Penguasaan lakon bisa dilakukan dengan cara menganalisis naskah lakon tersebut. Lakon teater terdiri atas dua unsur, yaitu struktur lakon dan teksur lakon. Struktur lakon seperti halnya struktur karya sastra lainnya, terdiri atas tema, plot, latar cerita, dan penokohan. Sedangkan teksur lakon hanya dapat dijumpai ketika naskah lakon tersebut sudah dipentaskan. Analisis naskah lakon dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut:

1. Mencari tema dari lakon yang akan dimainkan. Tema merupakan ide dasar, gagasan atau pesan yang ada dalam naskah lakon dan akan menentukan arah jalannya cerita. Tema dalam naskah lakon ada yang secara jelas dikemukakan dan ada yang samar-samar atau tersirat. Tema dalam sebuah lakon bisa tunggal dan bisa juga lebih dari satu. Tema dapat diketahui dengan tiga cara, yaitu:
 - *By what the character say* (apa yang diucapkan tokoh-tokohnya).
 - *By what the character do* (apa yang dilakukan tokoh-tokohnya).
 - *By the summation and balancing of the saying and doing* (melalui jumlah dan keseimbangan ucapan dan kelakuan tokoh-tokohnya).
2. Mencari plot dari lakon yang akan dimainkan. Plot dalam pertunjukan teater mempunyai kedudukan yang sangat penting, karena berhubungan dengan pola pengadeganan dalam permainan teater dan merupakan dasar struktur irama keseluruhan permainan.

Irama permainan dapat dibagi berdasarkan babak dan adegan atau berlangsung terus menerus tanpa pembagian. Plot dalam naskah lakon akan terwujud dalam susunan peristiwa yang terjadi dalam pementasan. Pembagian plot dalam lakon konvensional biasanya sudah jelas, yaitu bagian awal (berisi perkenalan tokoh, tempat dan memperkenalkan masalah yang akan berlangsung sepanjang pementasan). Bagian tengah (berisi permasalahan yang dilakukan oleh tokoh protagonis dan antagonis, atau biasa disebut dengan bagian yang ruwet dan penuh konflik sampai mencapai puncak permasalahan). Bagian akhir (berisi peleraian antara tokoh protagonis dan antagonis, kemudian dilanjutkan penyelesaian masalah).

3. Mencari latar cerita atau *setting* cerita, di mana cerita tersebut berlangsung. Guna mewujudkan suatu pementasan cerita lakon, dibutuhkan penggambaran yang sanggup mencerminkan di mana lakon atau peristiwa yang sedang dinikmati itu terjadi. Latar cerita atau *setting* cerita mencakup tiga dimensi, yaitu dimensi ruang, waktu, dan suasana. Dimensi ruang merupakan penggambaran dari ruang atau tempat kejadian peristiwa dalam lakon tersebut (ruang dalam artian ruang nyata, bisa daerah, negara dan lain-lain). Dimensi waktu merupakan penggambaran dari waktu peristiwa dalam lakon itu terjadi (malam, siang, pagi, tahun yang sudah dilalui, tahun yang akan dilalui dan lain-lain). Dimensi suasana merupakan penggambaran dari suasana dari lakon atau peristiwa itu sedang berlangsung (damai, bahagia, peperangan, penuh keributan, mencekam, ceria dan lain-lain). Dimensi ruang, waktu, dan suasana ini digunakan untuk mencari latar cerita yang ada dalam naskah lakon dan diwujudkan sebagai acuan pembuatan *setting* atau *scenery* serta suasana tiap pengadegan lakon.
4. Mencari penokohan yang ada dalam naskah lakon. Tokoh-tokoh dalam cerita tidak hanya berfungsi menjalin alur cerita (dengan jalan menjalin peristiwa-peristiwa atau kejadian-kejadian) tetapi dapat juga berfungsi sebagai pembentuk bahkan pencipta alur cerita. Tokoh adalah sumber utama terjadinya plot, kejadian muncul dan berkembang karena sikap, ucapan tokoh, bahkan dari sikap berlawanan antartokoh. Tokoh dalam teater atau tokoh yang akan kita perankan juga berpribadi atau berwatak, maka tokoh itu memiliki karakter yang berguna untuk penciptaan wujud tokoh. Penokohan dalam teater secara umum dibagi menjadi tiga bagian yaitu: pertama, tokoh *protagonis* adalah tokoh utama dalam lakon yang muncul ingin mengatasi berbagai persoalan yang dihadapi dalam mencapai

cita-citanya. Kedua, tokoh *antagonis* adalah tokoh yang muncul dalam lakon dan melawan atau menghalang-halangi cita-cita tokoh *protagonis*. Ketiga, tokoh *tritagonis* yaitu tokoh yang muncul dalam lakon dan berpihak pada kedua kubu atau malah berada di luar kedua kubu, tokoh *tritagonis* merupakan pihak ketiga.

b. Penguasaan Peran

Kerja sutradara adalah membuat konsep pementasan dan melatih pemeran untuk menguasai peran yang akan dimainkan. Sutradara dan pemeran sudah harus menguasai peran yang hendak dipentaskan. Penguasaan peran ini sangat penting bagi seorang pemeran, karena yang dimainkan oleh seorang pemeran adalah peran yang ada dalam naskah lakon dan harus menghidupkan peran tersebut melalui dirinya. Untuk dapat menguasai dan menghayati peran yang akan dimainkan, seorang pemeran bisa melakukan langkah kerja sebagai berikut.

1. Mengumpulkan tindakan pokok peran, yaitu mengidentifikasi tindakan-tindakan dan laku yang akan dimainkan oleh pemeran. Misalnya, pemeran akan memainkan siswa yang nakal, mungkin pada adegan pertama, tindakan pokoknya adalah suka mengganggu siswa yang lain. Adegan kedua, melakukan tindakan pokok marah-marah karena mendapat perlakuan dari siswa yang lain. Adegan ketiga, siswa tersebut akan melakukan tindakan pokok menjadi siswa yang alim dan tidak suka kalau melihat siswa yang nakal karena sudah sadar bahwa tindakan nakal itu tidak baik dan seterusnya.
2. Mengumpulkan sifat dan watak peran dengan cara menganalisis sifat dan watak peran dalam naskah lakon. Setelah mendapatkan semua sifat dan watak peran, hubungkan dengan tindakan pokok peran yang harus dikerjakan, ditinjau mana yang memungkinkan ditonjolkan sebagai alasan untuk tindakan-tindakan peran.
3. Mencari penonjolan karakter peran dengan cara mencari bagian-bagian dalam naskah yang memungkinkan untuk ditonjolkan karakter dari peran tersebut. Langkah ini dilakukan untuk memberi gambaran sifat peran yang akan dimainkan. Misalnya: peran Raja Lear adalah gambaran dari orang yang suka dipuji, maka seorang pemeran harus menonjolkan sifat itu ketika ada kesempatan dalam suatu adegan. Penonjolan ini bisa digambarkan dengan pose tubuh, tingkah laku, cara bebicara, dan ekspresi muka.
4. Mencari makna dialog dari peran yang akan dimainkan. Dialog-dialog peran terkadang menggunakan bahasa sastra atau kiasan yang mempunyai makna tersirat. Tugas seorang pemeran adalah

mencari makna yang tersirat tersebut sehingga dimengerti. Jika kita memahami makna kata tersebut maka kita dapat mengekspresikan baik lewat bahasa verbal maupun bahasa tubuh.

5. Menciptakan gerakan-gerakan dan ekspresi peran. Langkah ini bisa dilakukan ketika kita benar-benar merasakan gejolak batin atau emosi ketika mengucapkan dialog. Jika kita tidak merasakan itu, maka gerak dan ekspresi yang timbul bersifat klise atau dibuat-buat. Untuk dapat menciptakan gerak dan ekspresi terlihat natural, seorang pemeran dituntut untuk merasakan gejolak batin atau emosi peran yang dimainkan.
6. Menemukan *timing* yang tepat, baik *timing* gerakan maupun *timing* dialog. Langkah kerja ini dimulai dengan menganalisis dialog peran dengan cara membagi dialog tersebut menjadi bagian-bagian kecil. Fungsi dari langkah ini adalah untuk mengetahui makna yang sebenarnya dari dialog tersebut. Kalau sudah diketahui, maka bisa diucapkan dengan *timing* yang tepat serta dipertegas dengan gerakan.
7. Mempertimbangkan teknik pengucapan dialog peran. Langkah ini dilakukan untuk memberikan tekanan dan penonjolan watak peran. Setelah kita membagi-bagi dialog dalam *beat*, maka tinggal mempertimbangkan bagaimana cara mengucapkan dialog tersebut. Apakah mau diberi tekanan pada salah satu kata, diucapkan dengan dibarengi gerak, diucapkan dulu baru bergerak, atau bergerak dulu baru diucapkan. Harus diingat bahwa pemberian tekanan pada dialog atau gerak-gerak yang kita ciptakan harus mempunyai tujuan, yaitu penggambaran watak peran yang kita mainkan.
8. Merancang garis pemeran yang akan dimainkan sehingga setiap peran yang dimainkan mengalami perkembangan menuju titik klimaks. Garis permainan hampir sama dengan tangga dramatik lakon. Tindakan-tindakan peran yang kuat dihubungkan dengan gambaran watak peran yang kuat pula.
9. Mengkompromikan rancangan peran yang akan dimainkan dengan sutradara. Tugas utama seorang pemeran adalah merancangkan dan menciptakan peran yang akan dimainkan. Perancangan peran yang kita ciptakan dari hasil analisis peran, observasi, dan interpretasi harus dikompromikan dengan sutradara. Sedetail apapun rancangan peran yang kita ciptakan, tetapi tetap harus kompromi dengan imajinasi dan rancangan sutradara sebagai perangkai dari keseluruhan artistik di atas pentas.

10. Menciptakan bisnis akting dan bloking, berupa gerakan-gerakan kecil yang mendukung gambaran peran yang dimainkan. Bisnis akting ada yang dipengaruhi emosi bawah sadar, tetapi ada juga yang diciptakan dengan kesadaran. Gerakan bawah sadar dipengaruhi oleh keadaan emosi jiwa pemeran. Dalam membuat bloking, seorang pemeran harus sadar terhadap ruang karena posisi kita akan dinikmati oleh penonton.
11. Menghidupkan peran dengan imajinasi dengan cara menggambarkan peran yang dimainkan, mulai dari penampilan fisik harus diciptakan dengan jelas. Semua gambaran imajinasi tentang tokoh benar-benar dibangun dan senantiasa dimasukkan dalam pikiran, sehingga seolah-olah kita mengenal tokoh tersebut dengan baik. Setelah gambaran fisik tokoh lekat dalam pikiran, maka kemudian gambaran kejiwaan tokoh tersebut harus diciptakan. Setiap detil watak atau sikap yang mungkin akan diambil oleh tokoh dalam satu persoalan benar-benar diangangkan. Perubahan perasaan dan mental tokoh dalam setiap persoalan yang dihadapi harus benar-benar dirasakan. Dengan merasakan dan memikirkan jiwa peran, maka perasaan dan pikiran peran tersebut menjadi satu dengan jiwa kita dan muncullah sebuah permainan yang menyakinkan.

c. Penguasaan Artistik

1. Pimpinan artistik mulai memimpin dan mengoordinasi pekerjaan yang bersifat keartistikan. Koordinasi ini juga membahas rencana-rencana artistik yang diperlukan pada waktu pementasan. Pembahasan ini termasuk pembagian kerja dan penentuan siapa yang bertindak sebagai penata maupun kru yang membantu sampai terwujudnya bidang keartistikan.
2. *Stage manager* mulai mendata kebutuhan barang-barang artistik yang diperlukan di panggung. Merancang dan membuat jadwal atau urutan pengisi acara selama pementasan serta berkoordinasi dengan seluruh kru yang bekerja di panggung selama pementasan. *Stage manager* juga membuat aturan dan tata cara keluar masuknya barang yang ada di panggung dan menunjuk tim yang bertanggung jawab.
3. Penata panggung mulai merancang dan menyediakan barang yang dibutuhkan untuk menata panggung pada waktu pementasan. Dalam melaksanakan pekerjaan penataan panggung, penata dibantu oleh tim untuk mewujudkannya.

4. Penata kostum atau busana mulai merancang dan menyediakan barang yang dibutuhkan untuk menata kostum pada waktu pementasan. Dalam melaksanakan pekerjaan penataan panggung, penata dibantu oleh tim untuk mewujudkannya.
5. Penata rias mulai merancang dan menyediakan barang yang dibutuhkan untuk menata rias pada waktu pementasan. Dalam melaksanakan pekerjaan penataan rias, penata dibantu oleh tim untuk mewujudkannya.
6. Penata Cahaya mulai merancang dan menyediakan barang yang dibutuhkan untuk menata cahaya pada waktu pementasan. Dalam melaksanakan pekerjaan penataan cahaya, penata dibantu oleh tim untuk mewujudkannya.
7. Penata bunyi dan suara mulai merancang dan menyediakan barang yang dibutuhkan untuk menata bunyi dan suara pada waktu pementasan. Dalam melaksanakan pekerjaan penataan bunyi dan suara, penata dibantu oleh tim untuk mewujudkannya.
8. Penata musik dan *sound* mulai merancang dan menyediakan barang yang dibutuhkan untuk menata musik dan *sound* pada waktu pementasan. Dalam melaksanakan pekerjaan penataan panggung, penata dibantu oleh tim untuk mewujudkannya.

Proses Pembelajaran V

Setelah menjelaskan alur pembelajaran dan tujuan yang hendak dicapai, maka langkah selanjutnya adalah membimbing peserta didik untuk bisa menguasai materi pembelajaran. Guru dapat membimbing peserta didik untuk melakukan aktivitas pembelajaran V. Pada proses pembelajaran ini, guru dapat mengikuti langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan pendekatan saintifik, yaitu:

1. Peserta didik dapat melakukan pengamatan tentang pementasan Teater berdurasi pendek melalui membaca buku, literatur, atau melihat video pementasan teater berdurasi pendek. Pada kegiatan ini guru dapat memberi motivasi sehingga timbul rasa keingintahuan tentang pementasan teater berdurasi pendek.
2. Peserta didik setelah melakukan pengamatan dapat bereksplorasi dengan melakukan kerja persiapan pementasan, baik seperti hasil pengamatan maupun bisa mengikuti langkah-langkah yang ada dalam buku siswa.
3. Peserta didik dapat mengomunikasi pementasan teater berdurasi pendek dengan cara memperagakan.

Materi dan Aktivitas Pembelajaran V

1. Melaksanakan kerja bidang produksi.
2. Melaksanakan kerja bidang artistik.
3. Melaksanakan pementasan.

B. Pementasan

1. Pekerjaan Manajemen Produksi

- a. Pimpinan produksi hanya mengontrol keterlaksanaan pementasan serta menyelesaikan masalah jika ada kekurangan dalam pementasan yang terkait di bidang produksi.
- b. Sekretaris mencatat serta mengarsipkan segala dokumen yang berhubungan dengan produksi pementasan teater berdurasi pendek.
- c. Bendahara mengelola pendanaan yang ada, baik dana keluar maupun dana masuk.
- d. Tim dokumentasi melaksanakan pendokumentasian pementasan maupun acara yang sedang berlangsung.
- e. Seksi pendanaan bekerja sama dengan *ticketing*, dan bendahara dalam pengelolaan dana yang ada.
- f. Tim *ticketing* menjual tiket pada penonton, bagi penonton yang belum memiliki tiket menonton.
- g. Seksi konsumsi menyiapkan konsumsi sesuai dengan kebutuhan waktu pementasan.
- h. Seksi keamanan melaksanakan tugasnya, baik dalam gedung pementasan maupun di luar gedung pementasan. Tugas seksi keamanan juga termasuk mengatur kenyamanan dalam hal parkir kendaraan bagi penonton.
- i. Seksi gedung atau tempat hanya mengontrol kenyamanan penonton dan pemain pada saat pementasan.
- j. Seksi transportasi menyediakan transportasi jika diperlukan selama pementasan teater.

2. Pekerjaan Manajemen Artistik

- a. Sutradara atau konseptor hanya mengawasi jalannya pementasan.
- b. Pemeran melaksanakan permainan peran sesuai dengan peran yang dimainkan.
- c. Penata panggung dan kru mengontrol penataan panggung termasuk pergantian *setting* jika dalam pementasan itu memang memerlukan pergantian *setting* atau tata panggung sesuai dengan rancangan yang telah disepakati dengan sutradara.
- d. Penata cahaya melaksanakan tanggung jawabnya terhadap pencahayaan dalam pementasan sesuai dengan yang telah direncanakan dan disepakati dengan sutradara. Tugas penata cahaya sebelum pementasan adalah menata sumber cahaya sesuai dengan rencana.
- e. Penata kostum atau busana melaksanakan penataan kostum atau busana pemeran sebelum pementasan dimulai serta memperbaiki ulang pada waktu pementasan jika terjadi kerusakan kostum atau busana pemeran.
- f. Penata rias melaksanakan penata rias pemeran sebelum pementasan dimulai serta memperbaiki ulang pada waktu pementasan jika terjadi kerusakan tata rias pemeran.
- g. Penata bunyi dan suara melaksanakan tugas terhadap penataan bunyi dan suara agar enak dan nyaman didengarkan oleh penonton. Tugas penata bunyi dan suara sebelum pementasan adalah mengatur dan menginstalasi sumber bunyi dan suara yang telah direncanakan.
- h. Penata musik dan *sound* melaksanakan tugasnya terhadap penataan musik dan *sound* sesuai dengan isi pementasan. Fungsi penata musik sebenarnya sama dengan fungsi seorang pemeran yang bermain di atas panggung.

Proses Pembelajaran VI

Setelah menjelaskan alur pembelajaran dan tujuan yang hendak dicapai, maka langkah selanjutnya adalah membimbing peserta didik untuk bisa menguasai materi pembelajaran. Guru dapat membimbing peserta didik untuk melakukan aktifitas pembelajaran VI. Pada proses pembelajaran ini guru dapat mengikuti langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan pendekatan saintifik, yaitu:

1. Peserta didik dapat melakukan pengamatan tentang evaluasi kerja dan evaluasi pementasan melalui membaca buku atau literatur,

- atau melihat video olah rasa. Pada kegiatan ini, guru dapat memberi motivasi sehingga timbul rasa keingintahuan tentang evaluasi kerja dan evaluasi pementasan.
2. Peserta didik setelah melakukan pengamatan, dapat bereksplorasi dengan menyusun tulisan tentang evaluasi kerja dan evaluasi pementasan, baik seperti hasil pengamatan maupun dengan mengikuti langkah-langkah yang ada dalam buku siswa.
 3. Peserta didik dapat mengomunikasi evaluasi kerja dan evaluasi pementasan dengan cara mempresentasikan

C. Pasca Pementasan

1. Evaluasi Kerja

Pemimpin produksi melakukan evaluasi kerja, baik evaluasi kerja tiap bidang, maupun evaluasi kerja secara keseluruhan. Evaluasi kerja dilakukan setelah pementasan selesai dan penonton pulang setelah mengapresiasi hasil karya yang telah dibuat oleh tim. Dalam pelaksanaan evaluasi, semua anggota tim menyampaikan kendala dan tantangan yang dihadapi selama menyiapkan pementasan dan pada waktu pementasan. Dalam evaluasi kerja ini tidak saling menyalahkan bila ada kekurangan di bidang tertentu, tetapi memberikan solusi bila akan mengadakan pementasan teater lagi. Dalam evaluasi kerja ini, juga disampaikan laporan kerja setiap bidang kerja. Laporan ini merupakan salah satu bentuk pertanggungjawaban kerja yang telah dilaksanakan. Hasil evaluasi kerja ini akan menjadi catatan bersama, dan media belajar jika menghadapi masalah yang sama di kemudian hari.

2. Evaluasi Pementasan

Evaluasi pementasan dilakukan dengan cara melihat kekurangan dan kelebihan dari pementasan yang telah dilakukan. Evaluasi pementasan diwujudkan dalam sebuah tulisan evaluasi yang bisa dibaca oleh seluruh tim pementasan. Dengan melakukan evaluasi pementasan ini, seluruh tim akan mengetahui kekurangan dan kelebihan dari pementasan yang telah dilakukan. Evaluasi ini digunakan untuk memperbaiki pementasan yang akan dilakukan di kemudian hari.

C. Interaksi dengan Orang Tua

Guru dapat melakukan interaksi dengan orang tua. Interaksi dapat dilakukan melalui komunikasi melalui telepon, kunjungan ke rumah, atau media sosial lainnya. Guru juga dapat melakukan interaksi melalui lembar kerja peserta didik yang harus ditanda-tangani oleh orang tua murid, baik untuk aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Melalui interaksi ini, orang tua dapat mengetahui perkembangan baik mental, sosial, dan intelektual putrinya.

No	PERNYATAAN	YA	TIDAK
1.	Saya berusaha belajar dan berlatih dengan sungguh-sungguh untuk dapat menguasai pementasan teater berdurasi pendek.		
2.	Saya mengikuti pembelajaran dan pelatihan dengan penuh perhatian sehingga dapat menguasai pementasan teater berdurasi pendek.		
3.	Saya melakukan latihan dengan tepat waktu sesuai dengan materi pelatihan.		
4.	Saya berperan aktif dalam kelompok pelatihan dasar pemeran teater modern.		
5.	Saya dapat bekerja sama dalam kelompok pelatihan dasar pementasan teater berdurasi pendek.		
6.	Saya menciptakan suasana menyenangkan dalam pementasan teater berdurasi pendek.		
7.	Saya menghargai teman-teman dalam melaksanakan latihan dasar pementasan teater berdurasi pendek		

Nama Orang tua

Nama Siswa

D. Evaluasi dan Penilaian Pembelajaran

Guru dapat mengembangkan evaluasi pembelajaran sesuai dengan topik dan pokok bahasan. Evaluasi pembelajaran yang dikembangkan dapat berupa tes dan nontes. Tes dapat berupa uraian, isian, atau pilihan ganda. Nontes dapat berupa lembar kerja, kuesioner, proyek, dan sejenisnya. Guru juga harus mengembangkan rubrik penilaian sesuai dengan materi yang diajarkan.

Pengetahuan

- Apa yang kamu ketahui tentang bidang produksi dan tim kerja bidang produksi?
- Mengapa tim kerja harus melaksanakan pekerjaannya sesuai dengan bidang pekerjaannya?
- Apa yang kamu ketahui tentang bidang artistik dan apa saja yang termasuk bidang kerja di tim artistik?
- Langkah kerja apa saja yang harus dilakukan oleh seorang pemeran dalam menghayati peran yang dimainkan?

Keterampilan

- Buatlah laporan tertulis sesuai dengan bidang kerja yang menjadi tanggung jawabmu.

E. Rubrik Guru

Guru dapat mengembangkan indikator penilaian untuk setiap aspek yang diujikan. Indikator ini merupakan skoring terhadap apa yang ingin dinilai dan dicapai oleh peserta didik. Berdasarkan uji kompetensi yang dikembangkan pada Bab IV guru dapat membuat rubrik seperti terteta berikut ini.

1. Sikap

a. Tanggung Jawab

No.	Indikator	Penilaian Kerja sama
1.	Melaksanakan tugas individu dengan baik	Skor 1 jika 1 atau tidak ada indikator yang konsisten ditunjukkan peserta didik
2.	Menerima risiko dari tindakan yang dilakukan	Skor 2 jika 2 indikator konsisten ditunjukkan siswa
3.	Mengembalikan barang yang dipinjam	Skor 3 jika 3 indikator konsisten ditunjukkan siswa
4.	Meminta maaf atas kesalahan yang dilakukan	Skor 4 jika 4 indikator konsisten ditunjukkan siswa

b. Kerja sama

No.	Indikator	Penilaian Kerjasama
1.	Terlibat aktif dalam bekerja kelompok	Skor 1 jika 1 atau tidak ada indikator yang konsisten ditunjukkan oleh peserta didik
2.	Kesediaan melakukan tugas sesuai kesepakatan	Skor 2 jika 2 indikator konsisten ditunjukkan oleh peserta didik
3.	Bersedia membantu orang lain dalam satu kelompok yang mengalami kesulitan	Skor 3 jika 3 indikator konsisten ditunjukkan oleh peserta didik
4.	Rela berkorban untuk teman lain	Skor 4 jika 4 indikator konsisten ditunjukkan oleh peserta didik

c. Cermat

No.	Indikator	Penilaian Kecermatan
1.	Mengerjakan tugas dengan teliti	Skor 1 jika terdapat 1 indikator muncul
2.	Berhati-hati dalam menggunakan peralatan	Skor 2 jika terdapat 2 indikator muncul
3.	Memperhatikan keselamatan diri	Skor 3 jika terdapat 3 indikator muncul
4.	Memperhatikan keselamatan lingkungan	Skor 4 jika terdapat 4 indikator muncul

2. Tes Tulis Uraian

Bagaimana cara menguasai dan menghayati peran yang akan dimainkan?

Rubrik/pedoman penskoran soal tes uji tulis uraian.

Skor 1 jika menguraikan jawaban hanya menyebutkan dan menjelaskan 2 langkah saja.

Skor 2 jika menguraikan jawaban hanya menyebutkan dan menjelaskan 3 langkah saja.

Skor 3 jika menguraikan jawaban menyebutkan dan menjelaskan 4 langkah.

Skor 4 jika menguraikan jawaban menyebutkan dan menjelaskan lebih dari 4 langkah.

3. Keterampilan

Rubrik Menata Busana atau Kostum

%	Komponen Yang Dinilai	Skor Maksimum	Skor Yang Dicapai
20%	Persiapan		
	1. Berdoa	10	
70%	2. Mengumpulkan alat dan bahan kerja	10	
	Pelaksanaan		
	1. Menganalisis Naskah	10	
	2. Mendesain Busana atau Kostum	20	
10%	2. Membuat Ukuran Sesuai dengan Pemeran	20	
	3. Mewujudkan Tata Busana Sesuai dengan Peran	20	
	Waktu		
Bobot		10	
Skor Total			

4. Portofolio

Nama Peserta Didik :

Kelas/Semester :

Mata Pelajaran/Materi Pokok : Mementaskan Teater berdurasi Pendek

No.	Benda Kerja yang Dibuat*)	Nomor Tugas	Waktu	Skor*)
1.	Dokumen penilaian pengetahuan (esai terbuka dan tes tertulis proyek)	1		
2.	Dokumen penulisan jadwal kerja	2		
3.	Dokumen rancangan kerja	3		
4.	Dokumen hasil observasi	4		
5.	Dokumen penulisan gagasan cerita	5		
6.	Dokumen penulisan latar cerita	6		
7.	Dokumen penulisan tokoh peran	7		
8.	Dokumen penyusunan kerangka cerita	8		
9.	Dokumen penulisan hasil musyawarah produksi	9		
10.	Dokumen penulisan adegan	10		

11.	Dokumen teks cerita	11		
12.	Dokumen penyusunan anggota kelompok	12		
13.	Dokumen analisis cerita	13		
14.	Dokumen analisis karakter	14		
15.				
16.				
Dst.				

Rubrik Penilaian Portofolio

Nilai	Indikator
A (Sangat Baik)	Portofolio disusun secara sistematis dan rapi
B (Baik)	Portofolio disusun secara sistematis tetapi tidak rapi
C (Cukup)	Portofolio disusun secara rapi tetapi tidak sistematis
D (Kurang)	Portofolio disusun secara tidak rapi dan tidak sistematis.

F. Pengayaan Pembelajaran

Pengayaan dapat diberikan kepada peserta didik. Pengayaan materi diberikan secara horizontal, yaitu lebih memperdalam dan memperluas pengetahuan serta keterampilan. Guru dapat mencari materi pengayaan dari media dan sumber belajar lain. Guru juga dapat meminta peserta didik untuk mencari materi pengayaan sesuai dengan topik dan materi yang dipelajari.

Daftar Pustaka

- 2014 modul *Pelatihan Implementasi Kurikulum 2013 Seni Budaya SMP/MTs*. Kemdikbud
- 12 sept 2014 Ganjar gumilar. *Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Teknologi Bandung 2010 Kuliah Tinjauan Seni Khusus*.
- A Phaidon Theatre Manual, *Costume and Make-Up*. New York : Phaidon Press Inc. 2001.
- Dahlan,M, Muhidin. 2012. *Almanak Seni Rupa Indonesia Secara istimewa* Yogyakarta
- Darmawan, Budiman. 1998. *Penuntun Pelajaran Seni Rupa*. Bandung : Ganeca Exact
- Gumilar, Ganjar. *Sejarah Perkembangan Seni Grafis Indonesia* . [Http://Academia.Edu](http://Academia.Edu). Diakses Pada Tanggal 5 Juli 2014
- Gumilar, Ganjar. *Teknik Cetak*. [Http://Academia.Edu](http://Academia.Edu). Diakses Pada Pada Tanggal 19 Juli 2014
- Gunawan, Aang *Seni-Lukis-Indonesia-Sejarah-Seni-Lukis*.[http://www.academia.edu/3551497/Sejarah_Perkembangan_Seni_Grafis_Indonesia](http://Senibudaya-Hartoko, Dick. 1997. Manusia Dan Seni, Yogyakarta : Kanisius</p><p>Hutagalung, Michael Jubel. <i>Tidak diketahui. Basoeki Abdullah Tokoh Seni Indonesia. indonesia-yang-mendunia/</i> 12 sept 2014 Ganjar gumilar. Fakultas Seni Rupa Dan Desain Institut Teknologi Bandung 2010 Sejarah Perkembangan Seni Grafis Indonesia <a href=)
- Levta, deka. 17 Maret 2012. *Macam-Macam Aliran Seni Lukis dan Tokohnya*.
- Mahendra, Mahardika ... *Modul Seni Rupa*. [Http://Academia.Edu](http://Academia.Edu). Diakses Pada Tanggal 1 Juli 2014
- Nurhadyat, andre (2005). *Pendidikan Seni Rupa*. Jakarta: grasindo.
- senijogja. 12 oktober 2012. *Affandi tokoh seni lukis Abstrak Indonesia yang Mendunia*.
- Shaman, Humar. 1993. *Mengenal Dunia Seni Rupa*. Semarang : IKIP Semarang
- Susanto, Mike.2006. *Diksi rupa*, Yogyakarta, Kanisius
- Wisnujadmika's Weblog *Tema Seni Rupa* [Http://Wisnujadmika.Wordpress.Com/Tag/Tema-Seni-Rupa](http://Wisnujadmika.Wordpress.Com/Tag/Tema-Seni-Rupa) Diakses Pada Yanggal 04 Juli 2014
- Yudhoseputro, Wiyoso. 1993. *Pengantar Wawasan Seni Budaya*. Jakarta : Depdikbud Indonesia.Blogspot.Com/2012/05/Seni-Lukis-Indonesia-Sejarah-Seni-Lukis.Html. Diakses Pada Tanggal 5 Juli 2014
- http://www.academia.edu/3551497/Sejarah_Perkembangan_Seni_Grafis_Indonesia.
- <http://minermaya.blogspot.com/2012/03/macam-macam-aliran-seni-lukis-.html>.[9 januari 2013].
- <http://senijogja.wordpress.com/2012/10/12/affanditokoh-seni-lukis-abstrak->
- <http://seniman.web.id/getart/search/tokoh-indonesia-aliran-seni-lukis-impresionisme>.[9 januari 2013].
- http://www.lorongteatersubang.blogspot.com/2012/12/tata-panggung-dalam-pementasan-teater_20.html. [19 April 2015; 12:20 WIB]

Glosarium

Akustik Ilmu yang mempelajari tentang suara, bagaimana suara diproduksi/dihasilkan.

Aransemen Bunyi atau musik yang ditata dengan baik dan indah perambatannya dan dampaknya

Bentuk abstrak Bentuk yang menyimpang dari wujud benda-benda atau makhluk yang ada di alam

Bentuk figuratif Bentuk yang berasal dari alam (*nature*) lahirnya bentuk figuratif tergantung pada konsepsi orang itu pada bentuk tersebut

Birama Satuan kelompok ketukan tetap yang dimulai dengan ketukan kuat sampai dengan ketukan kuat yang berikutnya.

Durasi Waktu yang diperlukan untuk menyelesaikan sebuah not, lagu, atau musik yang dimainkan.

Ekspresi Pengungkapan atau proses menyatakan perasaan

Estetik Mengenai keindahan

Improvisasi Melakukan sesuatu untuk mengembangkan atau memvariatifkan nada atau bagian lagu atau musik yang sudah ada.

Intro Musik atau melodi pada awal lagu yang berupa alunan alat musik atau petikan nyanyian sebelum masuk ke bait pertama lagu yang akan dinyanyikan

Komposisi Hasil atau karya musik yang merupakan kumpulan dari potongan musik yang telah disusun secara harmonis

Lithography Teknik yang ditemukan oleh alois senefelder dan didasari pada sifat kimiawi minyak dan air yang tidak dapat bercampur

Melodi Susunan rangkaian tiga nada atau lebih dalam musik yang terdengar berurutan secara logis serta berirama dan mengungkapkan suatu gagasan.

Notasi Sistem penulisan karya musik

Paranada Lima garis horizontal tempat notasi dituliskan

Pinch Teknik pijit

Seni grafis Cabang seni rupa yang proses pembuatan karyanya menggunakan teknik cetak

Solmisasi Sistem menempatkan sebuah suku kata berbeda ke setiap not dalam skala musik

Vokal Grup Kumpulan atau kelompok beberapa penyanyi yang menyajikan sebuah lagu dengan lebih variatif dari segi pembagian suara dan penampilannya

Profil Penulis

Nama Lengkap : Milasari, S.Pd
Telp. Kantor/HP : 021-7805396 / 081213482989
E-mail : smk57jakarta@yahoo.com
Akun Facebook : -
Alamat Kantor : Jl. Margasatwa no. 38 B Jatipadang
Pasar Minggu, Jakarta Selatan
Perumahan Pratama Ruko A-9,
Surabaya-60227



Bidang Keahlian: Seni Tari

■ **Riwayat Pekerjaan/Profesi dalam 10 tahun terakhir:**

Guru di SMK N 57 Jakarta

■ **Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar:**

S1: Fakultas Bahasa dan Seni/jurusan Seni Tari/program studi Pendidikan Seni Tari/Universitas Negeri Jakarta (tahun masuk 2003–tahun lulus 2008)

■ **Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):**

Tidak ada.

■ **Judul Penelitian dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):**

Tidak ada.

Nama Lengkap : Heru Subagiyo, S.Sn.

Telp. Kantor/HP : 081328776281

E-mail : bagiyo_teat@yahoo.com

Akun Facebook : -

Alamat Kantor : Jln. Kaliurang KM.12,5 Klidon,
Sukoharjo, Ngaglik, Sleman
Dl. Yogyakarta



Bidang Keahlian:

■ **Riwayat Pekerjaan/Profesi dalam 10 tahun terakhir:**

1. 2003-2010 : Instruktur Seni Teater di PPPG Kesenian Yogyakarta
2. 2010-sekarang : Widya Iswara seni teater di PPPPTK Seni dan Budaya Yogyakarta

■ **Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar:**

S1: Seni Pertunjukan/Seni Teater/Pemeran/ISI Yogyakarta (1997-2002)

■ **Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):**

1. Seni Teater untuk SMK Jilid 1
2. Seni Teater untuk SMK Jilid 2
3. Dasar Artistik 1
4. Roleplay
5. Dasar Pemeran

■ **Judul Penelitian dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):**

Tidak ada.

Nama Lengkap : Siti Masripah, S.Pd
Telp. Kantor/HP : (021) 5492970/081314410783
E-mail : sitiloveaa@yahoo.com
Akun Facebook : <https://www.facebook.com/sitiloveaa>
Alamat Kantor : Jl. Rawabelong II E Palmerah Jakarta Barat
Bidang Keahlian: Seni Musik



■ **Riwayat Pekerjaan/Profesi dalam 10 tahun terakhir:**

1. 2006 – 2016 : Guru Seni Budaya di SMKN 13 Jakarta.
2. 2005 – 2006 : Guru Seni Musik di SMAN 6 Jakarta.

■ **Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar:**

S1: Fakultas Bahasa & Seni/Jurusan Seni Musik/Program studi Pendidikan Seni Musik/ Universitas Negeri Jakarta (2001-2005)

■ **Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):**

Tidak ada.

■ **Judul Penelitian dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):**

Tidak ada.

Nama Lengkap : Jelmanto S. Pd
Telp. Kantor/HP : 021-8764586 / 0813 1000 3207
E-mail : jelly2305@gmail.com
Akun Facebook : -
Alamat Kantor : Jl Banjaran Pucung Cilangkap Tapos
Kota Depok
Bidang Keahlian: Seni Rupa



■ **Riwayat Pekerjaan/Profesi dalam 10 tahun terakhir:**

1. Guru seni Budaya di SMP Negeri 12 Depok
2. Tenaga pendidik di SMP Terbuka 12 Depok

■ **Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar:**

S1: Fakultas Bahasa dan Seni /Jurusan Pendidikan Seni Rupa/Program Studi Seni Rupa/ Universitas Negeri Yogyakarta (tahun 1994–1999))

■ **Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):**

SENI BUDAYA kelas IX Tahun 2014 kurikulum 2013

■ **Judul Penelitian dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):**

Tidak ada.

■ Profil Penelaah

Nama Lengkap	:	Dr. Fortunata Tyasrinestu, M.Si.
Telp. Kantor/HP	:	0271-384108/ 08122748284
E-mail	:	tyasrin2@yahoo.com
Akun Facebook	:	-
Alamat Kantor	:	FSP ISI Yogyakarta, Jl. Parangtritis Km. 6.5 Sewon Yogyakarta
Bidang Keahlian	:	Musik Pendidikan, Bahasa Indonesia, Psikologi Musik Pendidikan

■ **Riwayat Pekerjaan/Profesi dalam 10 tahun terakhir:**

1. 2003-sekarang : Dosen FSP ISI Yogyakarta
2. 2008-2012 : Kepala UPT MPK ISI Yogyakarta
3. 2014-sekarang : Pengelola Program S3 Program Pascasarjana ISI Yogyakarta

■ **Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar:**

1. S3: Fakultas Ilmu Budaya/Ilmu-Ilmu Humaniora/Linguistik - UGM Yogyakarta (2010-2013) Jakarta (2013-2015)
2. S2: Fakultas Psikologi/Psikologi Pendidikan- UGM Yogyakarta (2002-2004)
3. S1: Fakultas Seni Pertunjukan/Jurusan Musik/ Musik Pendidikan- ISI Yogyakarta (1992-1997)
4. S1: Fakultas Sastra/ Sastra Indonesia/ Linguistik- UGM Yogyakarta (1992-1998)

■ **Judul Buku yang Pernah Ditelaah (10 Tahun Terakhir):**

1. Buku Teks Pelajaran Seni Budaya dan Ketrampilan SD-SLTP-SMU
2. Buku Non Teks Pelajaran Seni Budaya dan Ketrampilan SD-SLTP-SMU

■ **Judul Penelitian dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):**

1. Lirik Musikal pada Lagu Anak Berbahasa Indonesia -2014
2. Pengaruh Kreativitas Musikal terhadap Kreativitas Verbal dan Figural -2010
3. Pengembangan Kreativitas melalui Rekontekstualisasi Seni Tradisi- 2010
4. Model Pembelajaran Musik Kreatif Bagi Pengembangan Kreativitas Anak di Wilayah DIY-2010

Nama Lengkap	:	Drs. Bintang Hanggoro Putra, M.Hum
Telp. Kantor/HP	:	024850810/08157627237E-mail
	:	bintanghanggoro@yahoo.co.id
Akun Facebook	:	Bintang Hanggoro Putra
Alamat Kantor	:	Kampus Unnes, Sekaran, Gunung Pati, Semarang
Bidang Keahlian	:	Seni Tari

■ **Riwayat Pekerjaan/Profesi dalam 10 tahun terakhir:**

Dosen Pendidikan Sendratasik, Prodi Seni Tari, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang.

■ **Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar:**

1. S2: Fakultas Ilmu Budaya/Pengkajian Seni Pertunjukan/Universitas Gajah Mada Yogyakarta (2000 – 2004)
2. S1: Fakultas Seni Pertunjukan/Seni Tari/Komposisi Tari (1979 – 1985)

■ **Judul Buku yang Pernah Ditelaah (10 Tahun Terakhir):**

Tidak ada

■ **Judul Penelitian dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):**

1. Pengembangan Model Pembelajaran Tari Tradisional untuk Mahasiswa Asing di Universitas Negeri Semarang (2015).
2. Penerapan Model Pembelajaran Seni Tari Terpadu pada Siswa Sekolah Dasar (2012)
3. Upaya Pengembangan Seni Pertujukan Wisata Di Hotel Patra Jasa Semarang (2010)
4. Pengembangan Materi Mata Kuliah Pergelaran Tari dan Musik pada Jurusan Pendidikan Sendratasi UNNES dengan Model Pembelajaran Tutorial Analitik Demokratik (2008).
5. Fungsi dan Makna Kesenian Barongsai Bagi Masyarakat Etnis Cina Semarang (2007).

Nama Lengkap : Muksin Md., S.Sn., M.Sn.
Telp. Kantor/HP : 022-2534104/08156221159
E-mail : muksin@fsrd.itb.ac.id
Akun Facebook : Muksin Madih
Alamat Kantor : FSRD-ITB, Jl. Ganesha 10 bandung (40132)
Bidang Keahlian : Seni Rupa

■ **Riwayat Pekerjaan/Profesi dalam 10 tahun terakhir:**

1. Ketua Program Studi Seni Rupa FSRD-ITB (2013 – 2015)
2. Koordinator TPB FSRD-ITB (2008 – 2013)
3. Ketua Lap/Studio Seni Lukis FSRD-ITB (2005 – 2006)

■ **Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar:**

1. S2: Fakultas Seni Rupa dan Desain/Seni Rupa/Seni Murni/Institut Teknologi Bandung (1996 – 1998)
2. S1: Fakultas Seni Rupa dan Desain/Seni Murni/Seni Lukis/Institut Teknologi Bandung (1989 – 1994)

■ **Judul Buku yang Pernah Ditelaah (10 Tahun Terakhir):**

1. Buku teks pelajaran kurikulum 2013 (edisi revisi) mata pelajaran wajib untuk SD/ MI, SMP/MTs, dan SMA/MA Seni Budaya bidang Seni (2015)
2. Buku teks Seni Budaya (Seni Rupa) kelas IX dan XII (2014)
3. Buku Pendidikan Dasar dan Menengah Berdasarkan Kurikulum 2013 kelas VIII, X, dan XI, Seni Budaya (Seni Rupa). (2013)

■ **Judul Penelitian dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):**

1. Penerapan Teknik Etcha ke dalam Produk Elemen Estetik sebagai upaya Meningkatkan Potensi Kreativitas Masyarakat. Riset KK (Kelompok Keahlian Seni Rupa) ITB. (2014)
2. Metoda Pembelajaran Menggambar bagi Anak Autis dengan Bakat Seni Rupa. Riset KK (Kelompok Keahlian Seni Rupa) ITB. (2014)
3. Aplikasi Pengembangan Barongan sebagai Cinderamata Khas Blora dengan Sentuhan Teknik Potong, Tempel, Pahat dan Lukis, Riset KK (Kelompok Keahlian Seni Rupa). (2013)

4. Pengembangan Produk Identitas Budaya Masyarakat Blora untuk Menunjang Sentra Masyarakat Kreatif, Program Pengabdian kepada masyarakat Mono dan Multi Tahun. (2013)
5. Aplikasi Barongan dalam Pengembangan Cinderamata Khas Kota Blora (LPPM-ITB) (2012)
6. Barongan dalam Pengembangan Cinderamata Khas Kota Blora (LPPM-ITB) (2011)
7. Aplikasi Medium Lokal (indigenus material) dalam Karya Seni Rupa sebagai upaya Mewujudkan Ciri Khas Indonesia [Program Riset Peningkatan Kapasitas ITB (2011)
8. Medium Lokal (indigenus material) dalam Karya seni rupa sebagai upaya mewujudkan ciri khas Indonesia [Program Riset Peningkatan Kapasitas ITB (2010)
9. Pengolahan Serat Alami Menggunakan Sistem Enzim Mikrobiologi Sebagai Media Ekspresi Seni Dua Dimensi. Riset ITB [Riset Fakultas] (Jurnal Visual Art ITB 2007)
10. Muatan Spiritualitas pada Seni Rupa Tradisional Dwimatra-Ilustrasi Nusantara Upaya Menggali Seni Rupa Tradisi untuk Memperkaya Konsep Seni Ilustrasi Indonesia Masa Kini dan Masa depan. Riset ITB [Riset Fakultas] (2006)
11. Daur Ulang Sampah Menjadi Kertas Seni. "GELAR" Jurnal Ilmu dan Seni – STSI Surakarta. Vol. 3 No. 2 Desember 2005, ISSN 1410-9700. (2005)

Nama Lengkap	:	Dra. Widia Pekerti, M.Pd.
Telp. Kantor/HP	:	-
E-mail	:	-
Akun Facebook	:	-
Alamat Kantor	:	FSP ISI Yogyakarta, Jl. Parangtritis Km. 6.5 Sewon Yogyakarta
Bidang Keahlian	:	Musik Pendidikan, Bahasa Indonesia, Psikologi Musik Pendidikan

■ **Riwayat Pekerjaan/Profesi dalam 10 tahun terakhir:**

1. 2009-sekarang : Dosen luar biasa di Universitas Negeri Jakarta jurusan seni musik
2. Konsultan pendidikan

■ **Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar:**

1. S2 :Teknologi Pendidikan UNJ Jakarta, 1997. Kursus Penunjang antara lain : bahasa Inggris, Perancis dan kecantikan
2. S1:Pendidikan Seni Musik IKIP Jakarta, 1971 Akta Mengajar V Universitas Terbuka, 1983

■ **Judul Buku yang Pernah Ditelaah (10 Tahun Terakhir):**

1. Penelaah buku Pusat Kurikulum Dikdasmen, Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum dan Perbukuan , SMP-SMA Seni Budaya 2014 - 2016
2. Tematik (Seni Budaya) 2015 - 2016

■ **Judul Penelitian dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):**

1. Studi Lagu-lagu bernaftaskan kedaerahann dan perjuangan untuk pendidikan keluarga, Direktorat PAUD dan Keluarga, Dikdasmen, 2016
2. Studi banding pendidikan di Indonesia; Suny at Albany University, NY,1995 dan 1996, Otago University 2004 dan Nanyang University, 2006
3. Penelitian mandiri, antara lain: Musik Balita di TK Ora Et Labora 2004 - 2006; Kursus Musik untuk Balita di Eduart 2002-2004 dan di Yamuger 2010 – sekarang; serta penelitian pada bayi, 2009 hingga kini.
4. Penelitian-penelitian seni dan budaya tahun di Indonesia yang kondusif Dalam Pembudayaan P4 (1982-1990)
5. Penelitian: Pengaruh Hasil Pembelajaran Terpadu Matematik dan Musik Terhadap Hasil Belajar Matematik Murid Kelas 1 SD. Thesis, IKIP, Jakarta. 1997
6. Penelitian Pengaruh Pembelajaran Folk Song terhadap Minat Seni Musik di SMP Regina Pacis Jakarta , Skripsi: IKIP Jakarta, 1971

Nama Lengkap	:	Dr. Rita Milyartini, M.Si.
Telp. Kantor/HP	:	0222013163/081809363381
E-mail	:	ritamilyartini@upi.edu
Akun Facebook	:	-
Alamat Kantor	:	Jl. Dr. Setiabudi 229 Bandung 40151
Bidang Keahlian	:	Pendidikan Musik

■ **Riwayat Pekerjaan/Profesi dalam 10 tahun terakhir:**

1. Dosen di Departemen Pendidikan Musik FPSD UPI
2. Dosen di Program Studi Pendidikan Seni Sekolah Pascasarjana UPI
3. Peneliti Pendidikan Seni khususnya pendidikan Musik

■ **Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar:**

1. S3:Pendidikan Umum/Nilai/ Universitas Pendidikan Indonesia (2007-2012)
2. S2: Kajian Wilayah Amerika/ Universitas Indonesia (1998 –2001)
3. S1: FPBS/Pendidikan Musik/IKIP jakarta (1983 –1987)

■ **Judul Buku yang Pernah Ditelaah (10 Tahun Terakhir):**

1. Buku teks tematik SD (thn 2013)
2. Buku non teks (Tahun 2011, 2012, 2015)
3. Buku teks SD, SMP dan SMA (2015)

■ **Judul Penelitian dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):**

1. Model Pendidikan Life Skill Belajar Mandiri untuk Meningkatkan Penguasaan Teknik Vokal Mahasiswa Peserta Mata Kuliah Vokal 3 di Prodi Musik UPI. -2008
2. Pengembangan Model Pendidikan Seni Bagi Siswa Berkebutuhan Khusus (tahun 1) -2010
3. Pengembangan Model Pendidikan Seni Bagi Siswa Berkebutuhan Khusus (tahun 2) -2011
4. Kombinasi Active Learning dan Self Training, untuk Memperbaiki Audiasi Tonal Minor Mahasiswa Peserta Mata Kuliah Vokal 2 Jurusan Pendidikan Seni Musik UPI
5. Pengembangan Model Pendidikan Seni Bagi Siswa Berkebutuhan Khusus (tahun 2) -2012
6. Model Transformasi Nilai Budaya Melalui Pendidikan Seni di Saung Angklung Udjo untuk Ketahanan Budaya (disertasi) -2012
7. Pemanfaatan Angklung untuk Pengembangan Bahan Pembelajaran Tematik Jenjang Sekolah Dasar Berbasis Komputer -2013
8. Model Pembelajaran Teknik Vokal Berbasis Ornamen Vokal Nusantara (tahun pertama) -2015
9. Model Pembelajaran Teknik Vokal Berbasis Ornamen Vokal Nusantara (tahun kedua) -2016
10. Pengembangan Usaha Bidang Seni dan Budaya di Kota Bandung -2016

Nama Lengkap	:	Dr. Nur Sahid M. Hum.
Telp. Kantor/HP	:	0274 379133, HP 087739496828
E-mail	:	nur.isijogja@yahoo.co.id
Akun Facebook	:	-
Alamat Kantor	:	Jur Teater, Fak Seni Pertunjukan ISI Yogyakarta Jl. Parangtritis Km 6 Yogyakarta
Bidang Keahlian	:	Seni Teater

■ **Riwayat Pekerjaan/Profesi dalam 10 tahun terakhir:**

2010-2016 :

1. Dosen Jur. Teater Fak. Seni Pertunjukan ISI Yogyakarta
2. Dosen Pasca Sarjana ISI Yogyakarta
3. Dosen Sekolah Pasca Sarjana UGM Yogyakarta

■ **Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar:**

1. S3:Pengkajian Seni Pertunjukan dan Seni Rupa/ Sekolah Pasca Sarjana UGM Yogyakarta (2008-2012)
2. S2: Ilmu Humaniora/ Program Pasca Sarjana UGM Yogyakarta (1998 –2001)
3. S1: Sastra Indonesia/Fak. Ilmu Budaya UGM Yogyakarta (1980 –1986)

■ **Judul Buku yang Pernah Ditelaah (10 Tahun Terakhir):**

1. Penelaah buku untuk SMK Seni berjudul Seni Teater (2008)
2. Penelaah buku untuk SMP berjudul Seni Budaya (2016), P4TK Yogyakarta.

■ **Judul Penelitian dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):**

1. Metode Pembelajaran Seni Teater untuk Anak-anak Usia Sekolah Dasar (Program Penelitian Hibah Bersaing, Direktorat Pembinaan Penelitian dan Pengabdian Masyarakat, Dirjen Pendidikan Tinggi, Depdikbud, Jakarta), - 2006.
2. Metode Penulisan Skenario Film bagi Remaja (Program Penelitian BOPTN, Direktorat Pembinaan Penelitian dan Pengabdian Masyarakat, Dirjen Pendidikan Tinggi, Depdikbud, Jakarta), - 2013.
3. Penciptaan Drama Radio Perjuangan Pangeran Diponegoro sebagai penanaman Nilai-nilai Pendidikan Karakter bagi Generasi Muda - 2016 -2018

Nama Lengkap	:	Oco Santoso, S.Sn.M.Sn.
Telp. Kantor/HP	:	022-2534104/085220211166
E-mail	:	ocosnts@gmail.com
Akun Facebook	:	-
Alamat Kantor	:	Institut Teknologi Bandung, Jl.Ganesa 10 Bandung
Bidang Keahlian	:	Seni Rupa

■ **Riwayat Pekerjaan/Profesi dalam 10 tahun terakhir:**

1. 1995 – sekarang Dosen Program Studi Seni Rupa ITB
2. 2005-2007 Ketua Program TPB-FSRD Institut Teknologi Bandung
3. 2004-2008 Ketua Program Studi Seni Rupa FSRD-ITB

■ **Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar:**

1. S2: FSRD/Seni Rupa/ITB (1996-1999)
2. S1: FSRD/Seni Rupa/ITB (1988-1994)

■ **Judul Buku yang Pernah Ditelaah (10 Tahun Terakhir):**

Tidak ada

■ **Judul Penelitian dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):**

1. Pengembangan Metode Perkuliahan dengan Aplikasi mobile system sebagai salah satu Metode Perkuliahan di program studi seni rupa ITB. - 2015
2. Pengembangan teknik Etsa pada produk Cindra Mata. 2013
3. Standarisasi Warna Tradisional Sunda: Formalisasi standard warna tradisional sunda dalam format RGB dan CMYK. - 2008
4. Pameran, Dunia Benda" Galeri Red Point, Bandung - 2007
5. Pameran Petisi Bandung II, Galeri Langgeng, Magelang - 2007
6. Pameran AIAE "Imaging Asia", Selasar Soenaryo Art Space, Bandung - 2007
7. "Bandung Inisiatif III". Roemah Roepa Jakarta AIAE 24 Asian International Art Exhibitioin,. National Museum Kuala Lumpur, Malaysia - 2009
8. "Percakapan Masa" National Gallery, Jakarta "Contemporary Islamic Art" Lawang Wangi, Bandung - 2010
9. "Bayang" Indonesia Islamic Contemporary Art" Gallery National, Jakarta Report/ Knowledge" Galeri Soemardja, Bandung -2011
10. Pameran Ilustrasi Cerpen, Kompas, Jakarta - 2012
11. Pameran Staf Pengajar "Report /Knowledge #I, galeri Soemardja, Bandung Tribute Kepada S Sudjojono" Barli Museum, Bandung - 2013
12. Pameran Maestro Sadali 2014, Galeri Nasional Jakarta

Nama Lengkap	:	Drs. Martono, M.Pd.
Telp. Kantor/HP	:	0274-548207/08156886807
E-mail	:	martonouny@yahoo.com
Akun Facebook	:	-
Alamat Kantor	:	Jurdik Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta
Bidang Keahlian	:	Pembelajaran Seni Rupa

■ **Riwayat Pekerjaan/Profesi dalam 10 tahun terakhir:**

1. 2007 - Sekarang Asessor BAN-PT
2. 2013 - Sekarang Tim Pengembang kurikulum Mapel Keterampilan/Prakarya Dir PLP Dikdasmen, Jakarta
3. 2009-Sekarang Tim Penjaminan mutu FBS Wakil Prodi Pendidikan Kriya

■ **Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar:**

1. S3: Pascasarjana ISI Yogyakarta (Belum Lulus)
2. S2: Pascasarjana Jurusan PTK UNY Yogyakarta (2000-2002)
3. S1: FKSS Jurusan Pendidikan Seni Rupa, IKIP Yogyakarta (1979-2006)

■ **Judul Buku yang Pernah Ditelaah (10 Tahun Terakhir):**

1. Buku Non Teks Keterampilan.
2. Buku Non Teks Seni rupa.
3. Buku Non Teks Kerajinan.

■ **Judul Penelitian dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):**

1. Penelitian warna alami untuk batik kayu, Tahun 2005
2. Teknologi pewarnaan alami pada serat alami di CV Bhumi Cipta Mandiri Sentolo Kulonprogo, Yogyakarta, Tahun 2006.
3. Pengembangan teknologi pewarnaan alami dan desain kerajinan serat alami di CV Bhumi cipta Mandiri, Sentolo, Kulonprogo Yogyakarta, Tahun 2007.
4. Pembelajaran seni berbasis Kompetensi di FBS UNY, Tahun 2006
5. Peningkatan kualitas penilaian pembelajaran bagi mahasiswa pada mata kuliah teknologi pembelajaran seni kerajinan melalui penilaian unjuk kerja, Tahun 2006.
6. Strategi Pembelajaran seni lukis anak usia dini di sanggar Prastista Yogyakarta, Tahun 2007.
7. Pengembangan Desain dan Teknologi Pewarna Alami Pada Serat Alami, Tahun 2008
8. Pengembangan Desain dan Teknologi Pewarna Alami Pada Serat Alami, Tahun 2009
9. Skripsi mahasiswa jurusan pendidikan seni rupa FBS UNY periode 5 tahun (2004-2008), Tahun 2009
10. Karakteristik seni lukis anak hasil lomba di Yogyakarta, Tahun 2010
11. Model pendidikan desain produk dalam rangka menghasilkan produk kreatif dan produktif paten yang bercirikan kearifan dan keunikan lokal, Tahun 2010
12. IpBE kerajinan berbahan serat, bambu, dan kayu di Salamrejo, Sentolo,
13. Ekspresi seni lukis anak pada harian minggu kedaulatan rakyat (KR), Tahun 2011
14. Ekspresi simbolik seni lukis anak Yogyakarta, Tahun 2012
15. Ekspresi Simbolik Seni Lukis Anak Yogyakarta,percepatan disertasi, Tahun 2013
16. Strategi Pembelajaran Seni Lukis Anak-anak Studio Gajahwong Museum Affandi Yogyakarta, Tahun 2014
17. Pengembangan modul topeng etnik nusantara sebagai suplemen pembelajaran seni budaya dan prakarya kurikulum 2015, Tahun

Nama Lengkap	:	Prof.Dr. Djohan
Telp. Kantor/HP	:	0274-419791/ 08175412530
E-mail	:	djohan.djohan@yahoo.com
Akun Facebook	:	Salim Djohan
Alamat Kantor	:	Jl. Suryodiningratana 8 Yogyakarta
Bidang Keahlian	:	Psikologi Musik

■ **Riwayat Pekerjaan/Profesi dalam 10 tahun terakhir:**

1. 2004 - 2016 Narasumber Pusat Kurikulum Pendidikan Seni
2. 2004 - 2011 Representative South East Asian Youth Orchestra
3. 2008 - 2011 Wakil Direktur Pascasarjana ISI Yogyakarta
4. 2010- 2012 Kaprodi Magister Manajemen Seni ISI Yogyakarta
5. 2005 - 2011 Dewan Etik Asosiasi Pendidik Seni
6. 2006 - 2012 Narasumber BSNP Pengembang bidang seni budaya
7. 2009 - Sekarang Editor KBM Journal of Cognitive Science-ISSN 2152-1530
8. 2012 - Sekarang Direktur Pascasarjana ISI Yogyakarta
9. 2012 - Sekarang Dosen tamu Pasca sarjana Psikologi UKSW
10. 2012 - Sekarang Reviewer The Journal of Asean Research in Art and Design
11. 2014 - Sekarang Dosen tamu Pascasarjana UGM
12. 2014- Sekarang Dosen tamu Pascasarjana UNY
13. 2015- Sekarang Anggota Yayasan Dinamika Edukasi Dasar

■ **Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar:**

1. S3: Fakultas Psikologi/ Psikologi/Universitas Gadjah Mada (2002 – 2005)
2. S2: Fakultas Psikologi/Psikologi Perkembangan/Universitas Gadjah Mada (1996– 1999)
3. S1: Fakultas Seni Pertunjukan/Musik/Musik Sekolah/Institut Seni Indonesia Yogyakarta (1989 –1993)

■ **Judul Buku yang Pernah Ditelaah (10 Tahun Terakhir):**

Seni Budaya SD-SMP-SMA.

■ **Judul Penelitian dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):**

1. Pengaruh Tempo dan Timbre dalam Gamelan Jawa terhadap Respons Emosi Musikal, BPPS (Dikti), Tahun 2005
2. Pengembangan Aspek Musikal Sebagai Media Penigkatan Keterampilan Sosial, PEKERTI (DP2M), Tahun 2006 - 2007
3. Potret Manajemen Seni di Bali: Dari Etos Jegog ke Mitos Jazz, Pusat Studi Asia Pasifik, Tahun 2008.
4. Upaya Pengembangan Kreativitas SDM melalui Rekontekstualisasi Seni, FUNDAMENTAL (DP2M), Tahun 2006
5. Metode "Practice Base Research" dalam Penciptaan/Penyajian Seni, Dyson Foundation, Melbourne University, Tahun 2015

Profil Editor

Nama Lengkap : Ari Subekti, S.Pd
Telp. Kantor/HP : (0272)322441/085875512511
E-mail : arry_q@yahoo.com
Akun Facebook : ArieRinta Raharja
Alamat Kantor : PT Intan Pariwara, JL Ki Hajar Dewantara, Klaten Utara, JawaTengah
Bidang Keahlian: Guru Privat dan Penulis (Menulis berbagai buku dari PAUD sampai Pendidikan Tingkat Atas, serta buku-buku umum)

■ **Riwayat Pekerjaan/Profesi dalam 10 tahun terakhir:**

1. Penulis dan Editor di PT Intan Pariwara
2. Product Leader di PT Intan Pariwara
3. Product Manager di PT Intan Pariwara

■ **Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar:**

S1: Fakultas Bahasa dan Seni/Jurusan Pendidikan Seni Drama Tari dan Musik/
Program Studi Pendidikan Seni Tari/Universitas Negeri Yogyakarta (1997 – 2003)

■ **Judul Buku yang pernah diedit (10 Tahun Terakhir):**

Seni dan Budaya Kelas IX.

■ **Judul Penelitian dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):**

Tidak ada.

HET	ZONA 1	ZONA 2	ZONA 3	ZONA 4	ZONA 5
	Rp20.200	Rp21.100	Rp21.900	Rp23.600	Rp30.300

ISBN:

978-602-282-393-3 (jilid lengkap)
978-602-282-396-4 (jilid 3)