



**ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN
SENI TEATER**

2021

PENULIS: TRIA SISMALINDA

**PUSAT ASESMEN DAN PEMBELAJARAN
BADAN PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN DAN PERBUKUAN
KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
2021**



Rasional

Seni teater adalah ilmu yang mengutamakan keterlibatan langsung peserta didik untuk dapat; berkreasi, menuangkan ide-ide kreatif, berkolaborasi, melatih kemandirian, dan kepercayaan diri untuk tampil di depan publik. Berpijak pada konsep manusia sebagai *Homo creator*, bahwa semua manusia adalah makhluk yang mampu berkarya, pada alur tujuan pembelajaran ini, peserta didik pada Fase E dan F diarahkan untuk mengolah dan menggali ragam jenis teater, dengan tema remaja secara inovatif dan dapat melihat persoalan-persoalan di sekitarnya secara kritis. Sehingga dapat dikatakan alur tujuan

pembelajaran pada fase ini memberikan gambaran bagaimana pembelajaran Seni Teater diterapkan dengan prinsip kontekstual.

Menjawab tantangan ini, pada awal Fase E (Kelas 10), peserta didik akan merasakan berseni Teater melalui kegiatan berbasis pengalaman. Topik improvisasi dan pelatihan proyeksi suara diperkenalkan terlebih dahulu untuk mempelajari kompetensi pengetahuan dan keterampilan dasar seni keaktoran dengan fokus olah tubuh dan suara manusia untuk menjadi karakter atau objek apa saja. Kompetensi ini sekaligus memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk secara mandiri mengembangkan imajinasi dan memupuk kepercayaan diri. Sebelum menuju ke akhir target pembelajaran pada Fase E, peserta didik akan diperkenalkan dengan konsep pembelajaran teater modern yaitu teater non-realis, melalui kegiatan improvisasi gerak. Jenis teater ini akan memberikan pengalaman kepada peserta didik untuk menggunakan komunikasi non-verbal untuk mengusung isu-isu di sekitar dunia remaja atau masyarakat umum. Selanjutnya peserta didik akan diarahkan untuk mengemas teknik teater yang telah dipelajari, dalam konsep yang cukup kekinian dengan garapan baru, sesuai dunia dan tahapan umur peserta didik.

Fase F, bertujuan akhir untuk melanjutkan penciptaan seni teater dengan sentuhan gaya remaja dan pemanfaatan sumber daya yang tersedia seperti ruang kelas dengan tata pencahayaan sederhana, properti dari rumah dan variasi lain. Pada tahap pertama, siswa akan mencoba jenis teater dengan unsur komedi modern dan tradisi. Pilihan topik ini dibutuhkan untuk memperkuat wawasan tentang perbedaan jenis teater yang kontradiktif agar selanjutnya bentuk ini dapat dipadupadankan untuk mencapai tujuan akhir yang telah disepakati dalam Capaian Pembelajaran.

Pada akhir seluruh fase E-F, peserta didik akan telah memahami konsep dan kompetensi peran aktor sebagai penjelajah dunia Teater yang dituangkan dalam konsep garap teater baru. Keseluruhan elemen teater dimanfaatkan secara terintegrasi untuk mengusung persoalan-persoalan aktual atau isu di masyarakat.

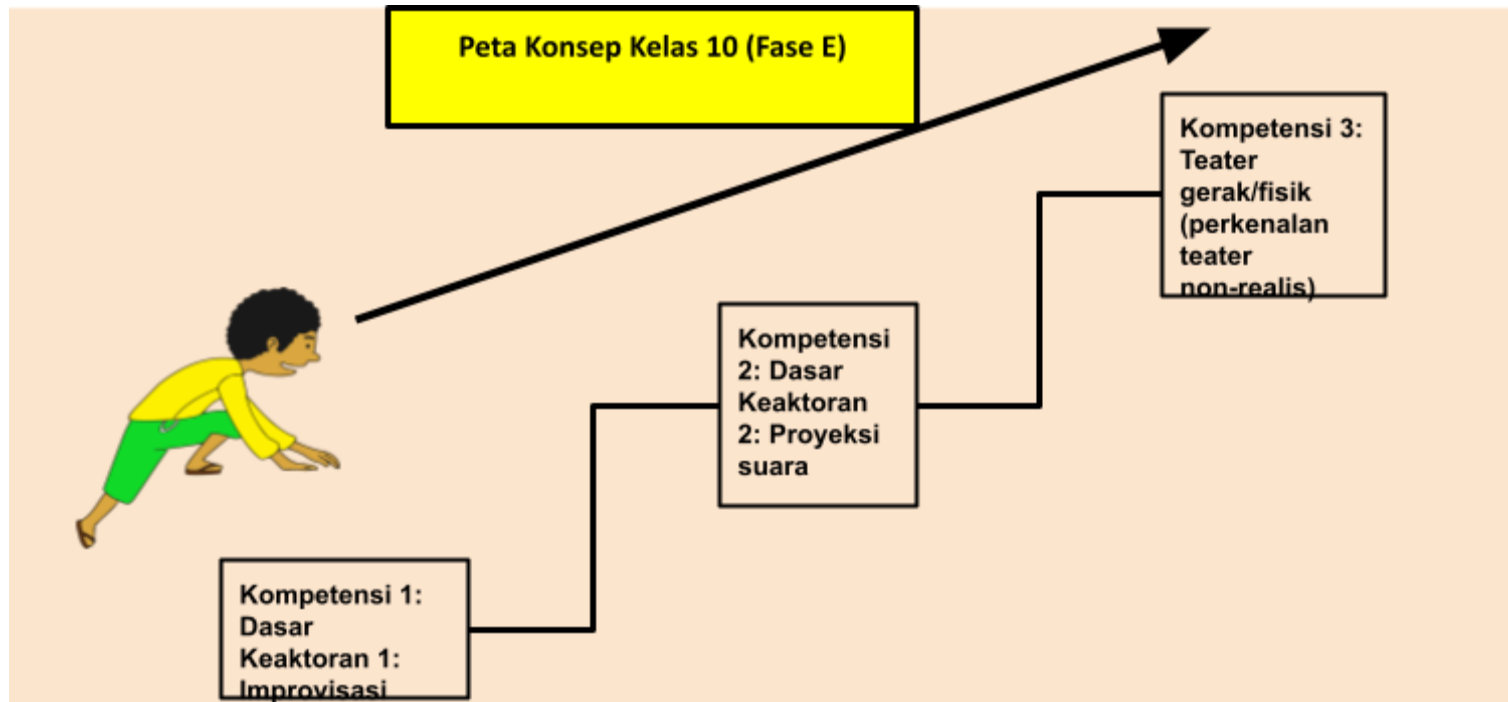
Fase E- Kelas 10

Capaian Pembelajaran:

Pada akhir fase E, peserta didik dapat memahami penggunaan seluruh elemen pertunjukan teater secara utuh (unity) termasuk didalamnya teknik keaktoran, penyutradaraan dan memahami fungsi elemen artistik seperti kostum, properti, musik, dan tata panggung untuk menyampaikan cerita. Melalui pengalaman ini, peserta didik diharapkan mampu menyusun skema pertunjukan sederhana secara mandiri dan mampu menuangkan ide dan gagasan kedalam bentuk naskah dan desain sederhana pertunjukan. Peserta didik mampu mengaplikasikan proses peniruan tokoh atau karakter (mimesis) berdasar pada analisis karakter tokoh (fisik, psikologis dan sosiologis) agar mampu menafsir dan menjiwai peran tokoh secara akurat dan meyakinkan.

Alur Konten Fase E

- Mengembangkan pengetahuan dramaturgi dengan melakukan analisis sebagai respon terhadap fenomena sebagai dasar untuk membuat naskah, dengan struktur dramatic dan peng-adegan dalam sebuah pertunjukan.
- Mengenal dan menciptakan tata artistik panggung pada saat menulis naskah
- Pengenalan ragam konsep teater modern - realis atau kontemporer (bentuk praktik atau menulis naskah)
- Berlatih dan menyatukan gagasan (pikiran), gerak, suara, dengan tata artistik dan teknologi untuk menghasilkan atau mengkreasi ulang pertunjukan teater
- Pementasan teater (bisa teater boneka, teater gerak, teater modern, teater musikal, drama, maupun teatralisasi puisi) berdasarkan riset



Keterangan:

- Elemen (sub-elemen):
 1. Mengalami
 2. Menciptakan
 3. Merefleksikan
 4. Berpikir dan Bekerja Secara Artistik
 5. Berdampak
- Penomoran:

- I.1 = Unit 1, Elemen 1
- ★ = Pondasi atau titik kritikal yang harus dikuasai siswa

UNIT 1

DASAR KEAKTORAN 1: IMPROVISASI

★ Konsep: Berpikir cepat dan mencari solusi

★ Kompetensi: improvisasi solo/pasangan, perabotan (properti), rangkaian cerita dan respon terhadap bunyi/musik
Pertanyaan pemantik: “Bagaimana improvisasi merangsang imajinasi dan ide-ide kreatif berpikir cepat di atas panggung?”

Tujuan Umum Pembelajaran: Peserta didik mampu memahami kompetensi teknik improvisasi teater



Capaian Pembelajaran	Tujuan khusus per elemen	Perkiraan Jam Pelajaran	I. 5. Berdampak: Profil Pelajar Pancasila	Asesmen (Luaran yang dihasilkan)	Glosarium/Kata Kunci
Pada akhir fase E, peserta didik dapat memahami penggunaan seluruh elemen pertunjukan teater secara utuh (unity) termasuk	I.1: Mengalami I.4: Berpikir/Bekerja secara artistik: Melalui serangkaian kegiatan improvisasi: Peserta didik mampu menggunakan seluruh anggota tubuh dan properti dengan kreatif untuk menunjang peran dan situasi dalam cerita.	4x60 menit	(Terlihat pada elemen Mengalami dan menciptakan) Profil Pancasila: Mandiri Elemen regulasi diri - Menunjukkan inisiatif bekerja secara mandiri	Penilaian: Sikap: Profil Pelajar Pancasila Penilaian Keterampilan dan pengetahuan: Diberikan	Improvisasi: melakukan tanpa persiapan atau dibuat dibuat. Improvisasi berguna untuk melatih menelurkan ide ide kreatif Peserta didik
	I.2. (Menciptakan)				

didalamnya teknik keakoran, penyutradaraan dan memahami fungsi elemen artistik seperti kostum, properti, musik, dan tata panggung untuk menyampaikan cerita.	Melalui serangkaian kegiatan improvisasi: Peserta didik mampu menyusun alur cerita sederhana berkaitan dengan tema remaja, secara spontan berdasarkan 4 jenis aturan main dalam improvisasi I.2.1. Pada akhir pembelajaran, peserta didik mampu menampilkan sebuah pertunjukan improvisasi berdurasi 5 menit berdasarkan situasi cerita, properti dan sosok rekaan, secara solo dan berpasangan		Selama mengikuti kegiatan improvisasi, peserta didik mampu menunjukan inisiatif untuk merespon rangsangan atau stimulus yang diberikan dalam membuat/mengembangkan jalan cerita.	situasi, properti, sosok rekaan, Peserta didik menciptakan pertunjukan improvisasi pendek secara solo atau kelompok.	secara cepat Stimulus: rangsangan yang diberikan siswa berupa nama tokoh, cerita, tempat, topik khusus/umum Gestur: gerak tubuh ketika berbicara seperti gerakan tangan, posisi/gerak badan, tatapan mata Blocking: Tata letak para pemeran di atas panggung Properti: adalah semua benda tidak bergerak yang digunakan di atas panggung pementasan drama. Properti berguna untuk membuat menunjang latar cerita , contohnya
	I.3. (Merefleksikan) Pada saat atau setelah melakukan serangkaian kegiatan improvisasi: Peserta didik mampu mengevaluasi kinerja kelompok lain berdasarkan rubrik penilaian.	1x60 menit	-Menjadi individu yang percaya diri, resilien, dan adaptif dan mampu mengendalikan diri. (Terlihat di elemen menciptakan) Dalam menyusun jalan cerita atau melakukan <i>skit</i> singkat improvisasi, peserta didik adaptif terhadap perubahan, ide-ide baru dalam yang dihasilkan secara spontan, maupun evaluasi teman sebaya. Peserta didik terbuka untuk mencari strategi lain ketika strategi yang diterapkan kurang berhasil		

					seperti , kostum , pemandangan , pintu , perabot , lampu , jendela , kursi , pohon , dan sebagainya
--	--	--	--	--	--

Materi ajar yang diperlukan	Tujuan
Ragam situasi rekaan, stimulus atau naskah pendek improvisasi Ragam video improvisasi dari aktor Professional	Ragam ini dibutuhkan guru sebagai rangsangan untuk memberikan ide atau gagasan di awal dalam kegiatan improvisasi (pada elemen mengalami dan menciptakan)

UNIT 2

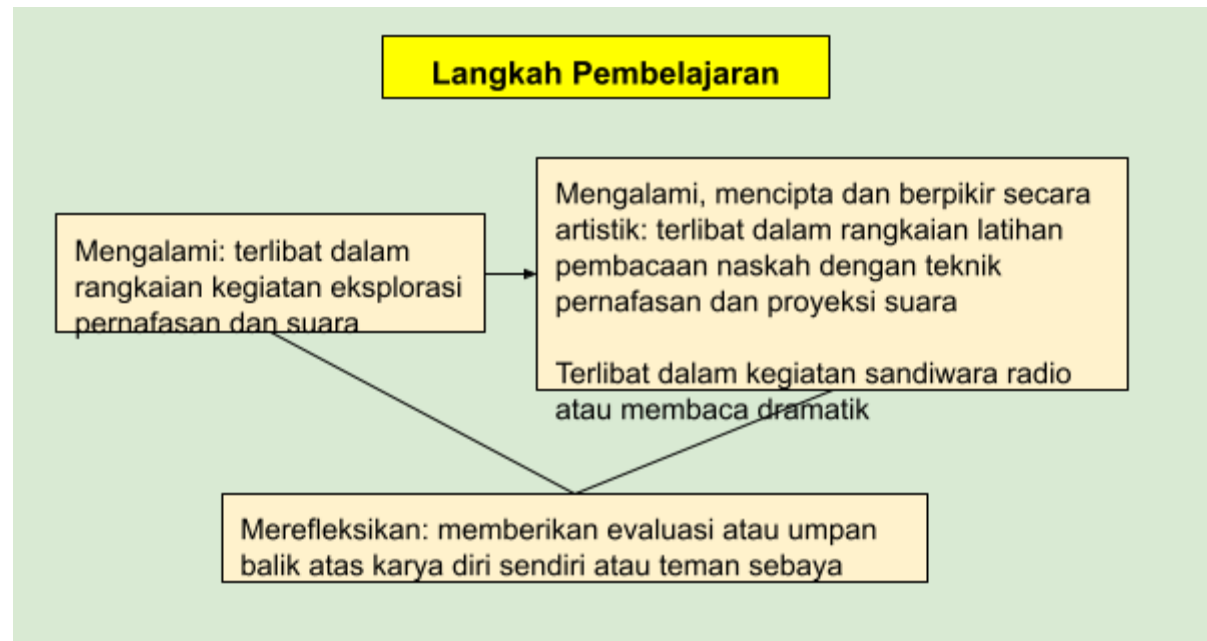
Pengenalan Dunia Teater 2: PROYEKSI SUARA

★ **Konsep:** suara dan karakter

★ **Kompetensi Seni Teater :** membentuk suara karakter, dengan volume, kecepatan, dan tinggi nada.

Pertanyaan pemantik “Bagaimana seorang aktor mengeksplorasi teknik vokal untuk menciptakan karakterisasi tokoh dalam cerita?”

Tujuan Umum Pembelajaran: Peserta didik mampu mendemonstrasikan bagaimana menggunakan aspek vokal dalam penciptaan karakter.



Capaian Pembelajaran	Tujuan khusus per elemen	Perkiraan Jam Pelajaran	II. 5. Berdampak Profil Pelajar Pancasila	Asesmen (Luaran yang dihasilkan)	Glossarium/Kata Kunci
----------------------	--------------------------	-------------------------	---	----------------------------------	-----------------------

Pada akhir fase E, peserta didik dapat memahami penggunaan seluruh elemen pertunjukan teater secara utuh (unity) termasuk didalamnya teknik keaktoran (suara, gestur), penyutradaraan dan memahami fungsi elemen artistik seperti kostum, properti, musik, dan tata panggung untuk menyampaikan cerita.	II.1. (Mengalami) -selama kegiatan pelatihan proyeksi suara: Peserta didik mendemonstrasikan serangkaian teknik olah pernapasan dan proyeksi suara sesuai instruksi melalui kegiatan membaca puisi atau naskah pendek.	2x60 menit	(Terlihat dalam elemen mengalami dan menciptakan) Profil Pelajar Pancasila: Mandiri: Elemen Regulasi diri -Mengembangkan refleksi diri: Peserta didik Melakukan refleksi atas kekuatan, kelemahan menggunakan vokal untuk menciptakan karakter atau menyampaikan jalan cerita. Peserta didik mampu mengidentifikasi faktor-faktor yang dapat membantunya dalam mengembangkan diri berdasarkan umpan balik dari guru atau teman sebaya.	Penilaian: Sikap: Profil Pelajar Pancasila Kompetensi dan pengetahuan: Diberikan sebuah puisi atau naskah pendek bertema kemanusiaan, Peserta didik menampilkan pertunjukan membaca naskah drama dengan olah vokal dan teknik suara yang telah dipelajari dalam bentuk <i>dramatik reading</i> atau drama radio	Proyeksi suara: tinggi rendah suara atau intonasi suara di atas panggung Ritme: tempo suara (tinggi rendah, cepat, lambat) ketika berbicara dan biasanya berhubungan dengan emosi sosok/tokoh Protagonis: Tokoh baik Antagonis: Tokoh jahat Improvisasi: melakukan tanpa persiapan atau dibuat dibuat. Improvisasi berguna untuk melatih menelurkan ide ide kreatif Peserta didik secara cepat Dramatik reading adalah: pembacaan naskah secara dramatik dimana peserta didik tidak perlu menghafal isi naskah tersebut. Peserta didik harus mampu menyampaikan isi, latar, karakter dalam sebuah cerita dengan vokal dan ekspresi wajah yang kuat. Drama radio adalah:
	II.2. (Menciptakan)- Peserta didik menciptakan karakterisasi suara berdasarkan sosok/tokoh, kedudukannya (protagonis dan antagonis) dan emosi dalam naskah yang dengan akurat, dalam pertunjukan kelas.	4x60 menit			
	II.3: (Merefleksikan): Peserta didik mampu menganalisis teknik suara dan pernapasan yang telah dipelajari melalui observasi pertunjukan teman sebaya.	2x60 menit			
	II.4: (Berpikir dan Bekerja Secara Artistik): Peserta didik mampu melengkapi pembacaan naskah dengan unsur suara atau musik yang bermakna untuk menunjang emosi karakter.				

					Drama dalam bentuk audio atau suara yang direkam.
--	--	--	--	--	---

Materi ajar yang dibutuhkan	Tujuan
Ragam naskah pendek, cerita, puisi, dan berita yang bertema kemanusiaan atau dramatis (komedi, tragedi) Contoh kegiatan fisik untuk melakukan eksplorasi pernapasan dan olah vokal/suara. Contoh audio drama radio atau dramatik reading dalam bentuk audio	Ragam ini dibutuhkan guru sebagai media untuk melatih proyeksi suara peserta didik sekaligus media untuk eksplorasi ritme suasana (pada elemen mengalami dan mencipta)

UNIT 3

Teater gerak (perkenalan Teater Non-Realis)

★ **Konsep:** komunikasi non-verbal dalam teater

★ **Kompetensi :** Olah tubuh untuk membentuk karakter atau menyampaikan pesan (pantomim dan eksplorasi properti)

Pertanyaan Pemantik: “Bagaimana gerak tubuh digunakan untuk membentuk karakter dan menyampaikan pesan?”

Tujuan Umum Pembelajaran: Peserta didik mampu memahami dengan mendemonstrasikan ragam gerak tubuh untuk membentuk karakter dan menyampaikan pesan?



Capaian Pembelajaran	Tujuan khusus per elemen	Perkiraan Jam Pelajaran	III. 5. Berdampak: Profil Pelajar Pancasila	Asesmen (luaran yang dihasilkan)	Glossarium/Kata Kunci
Peserta didik mampu mengaplikasikan proses peniruan tokoh atau karakter (mimesis) berdasar pada analisis karakter tokoh (fisik, psikologis dan sosiologis) agar mampu menafsir dan menjiwai peran tokoh secara akurat dan meyakinkan	III.1. (Mengalami)-Peserta didik mendemonstrasikan olah tubuh melalui pantomim.	5x60 menit	(Terlihat pada seluruh elemen) Berkhebiaan Global. Elemen: berpartisipasi dalam pengambilan keputusan bersama. Dalam proses mencipta, peserta didik bekerja sama untuk menentukan tema cerita, kerangka, sinopsis, koreografi, dst. Peserta didik dapat berpartisipasi mengambil keputusan bersama dalam menentukan konsep cerita, teknik latihan, dst.	Penilaian: Sikap: Profil Pelajar Pancasila Kompetensi dan pengetahuan: Peserta didik menciptakan pertunjukan teater gerak sederhana dengan tema isu remaja/ kemanusiaan	Teater gerak: seringkali disebut dengan teater fisik. Teater gerak mengandalkan fungsi dan gerak tubuh untuk menciptakan karakter seperti melalui pantomim, atau koreografi sederhana menggunakan kain untuk membentuk angin atau ombak laut. Tema/Isu remaja/sosial/kemanusiaan: peristiwa hangat yang sedang terjadi dikalangan remaja, atau masyarakat. Contoh: kasus perundungan di kalangan remaja, banjir dan penebangan hutan, dan seterusnya. Simbolisme benda: gerakan untuk membentuk sebuah benda.
	III. 2. (Mengalami)-Peserta didik menciptakan pertunjukan gerak berdasarkan tema isu remaja/sosial/kemanusiaan.	3x60 menit			
	III. 3. (Merefleksikan)- Peserta didik memberikan umpan balik menggunakan rubrik penilaian kepada teman sebaya.	Menyatu dengan proses di atas			