



ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN (ATP)

KURIKULUM MERDEKA (*Deep Learning*)

Nama Sekolah :

Nama Penyusun :

NIP :

Mata pelajaran : Seni Teater

Fase D, Kelas / Semester : IX (Sembilan) / I (Ganjil) & II (Genap)

ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN (ATP) KURIKULUM MERDEKA

Mata Pelajaran : Seni Teater
Satuan Pendidikan :
Tahun Pelajaran : 20... / 20...
Fase D, Kelas/Semester : IX (Sembilan) / I (Ganjil) & II (Genap)

A. Capaian Pembelajaran (CP)

Pada akhir fase D, murid memiliki kemampuan sebagai berikut.

- **Mengalami (*Experiencing*)**
Mengeksplorasi olah tubuh, mimik wajah, dan vokal sebagai dasar keaktoran murid; mengidentifikasi karakter melalui analisis karakteristik, dan sosiologis; membuat dan memainkan beragam karakter dengan imajinasi dan kreativitasnya dan mengenal bentuk-bentuk teater.
- **Merefleksikan (*Reflection*)**
Menjelaskan pengalaman bermain peran dan dampaknya terhadap diri sendiri serta memberikan apresiasi dan umpan balik sesuai dengan pengalaman pribadi.
- **Berpikir dan Bekerja Artistik (*Thinking and Working Artistically*)**
Mengeksplorasi dan merancang tata artistik panggung dengan mempertimbangkan elemen-elemen rupa yang sederhana dari bahan yang ada di lingkungan sekitar serta memanfaatkan teknologi digital.
- **Menciptakan (*Creating*)**
Mengidentifikasi karakter dalam sebuah cerita dan menyusun alur cerita sederhana yang jelas dan mudah dipahami; memainkan lakon dengan satu gaya yang sederhana dan mudah dipelajari dan memainkan peran dalam sebuah pertunjukan sederhana di kelas atau satuan pendidikan.
- **Berdampak (*Impacting*)**
Membuat pertunjukan teater yang relevan dengan kehidupan murid.

Bab	Alur Tujuan Pembelajaran	Materi	Alokasi Waktu
Bab 1 : Akting Stilistik	Peserta didik mampu mengidentifikasi dan mengeksplorasi potensi gerak tubuh realistik menjadi gerak stilistik melalui latihan imajinatif.	Potensi Gerak	2 JP
	Peserta didik mampu mengekspresikan beragam mimik wajah dan pose tubuh stilistik yang terinspirasi dari berbagai	Mimik dan Pose	2 JP

Bab	Alur Tujuan Pembelajaran	Materi	Alokasi Waktu
	sumber.		
	Peserta didik mampu memadukan gerak dan dialog (interjeksi) secara selaras untuk membangun karakter sederhana.	Gerak dan Dialog	2 JP
	Peserta didik mampu mengidentifikasi dan menerapkan berbagai variasi irama dalam gerak.	Irama Gerak	2 JP
	Peserta didik mampu merefleksikan dan mendemonstrasikan empat potensi keaktoran (tubuh, suara, emosi, imajinasi).	Merefleksi Empat Potensi	2 JP
	Peserta didik mampu mengekspresikan karakter tokoh sederhana (binatang atau non-manusia) dengan gaya akting stilistik.	Mengekspresikan Karakter	2 JP
	Peserta didik mampu menerapkan kesadaran ruang dengan menciptakan komposisi kelompok yang dinamis.	Bergerak dalam Ruang	2 JP
	Peserta didik mampu bekerja secara kolaboratif untuk menampilkan rangkaian permainan akting stilistik sederhana.	Pertunjukan Rangkaian Akting Stilistik	2 JP
Bab 2 : Merangkai Cerita Merangkai Peristiwa	Peserta didik mampu menemukan dan mengenali peristiwa aktual sebagai sumber ide untuk menyusun cerita.	Memilih Cerita	2 JP
	Peserta didik mampu membuat kerangka cerita sederhana (awal, puncak,	Membuat Cerita	2 JP

Bab	Alur Tujuan Pembelajaran	Materi	Alokasi Waktu
	akhir) dan menentukan karakter tokoh berdasarkan peristiwa yang dipilih.		
	Peserta didik mampu melakukan improvisasi dialog secara spontan untuk melatih keberanian dan ketangkasan verbal.	Improvisasi Dialog	2 JP
	Peserta didik mampu melakukan improvisasi gerak secara spontan yang selaras dengan stimulus musik atau cerita.	Improvisasi Gerak	2 JP
	Peserta didik mampu melakukan improvisasi dengan menggunakan properti (nyata dan imajinatif) untuk menghidupkan peran.	Improvisasi Menggunakan Properti	2 JP
	Peserta didik mampu merangkai improvisasi dialog dan gerak menjadi sebuah adegan utuh berdasarkan kerangka cerita.	Improvisasi Adegan	2 JP
	Peserta didik mampu mengapresiasi (mengamati, menganalisis, dan memberi umpan balik) sebuah adegan improvisasi.	Apresiasi Adegan	2 JP
	Peserta didik mampu menampilkan adegan improvisasi secara kolaboratif di depan kelas.	Menampilkan Adegan	2 JP
Bab 3 : Berani Menjadi Sutradara	Peserta didik mampu memilih naskah lakon berdasarkan analisis awal	Memilih Naskah	2 JP

Bab	Alur Tujuan Pembelajaran	Materi	Alokasi Waktu
	terhadap cerita, karakter, dan potensi pementasan.		
	Peserta didik mampu menganalisis alur cerita dan memetakannya ke dalam struktur dramatik (eksposisi, komplikasi, klimaks, resolusi, konklusi).	Menganalisis Alur Cerita	2 JP
	Peserta didik mampu menganalisis karakter tokoh secara mendalam melalui tiga dimensi (fisiologis, psikologis, sosiologis).	Menganalisis Karakter Tokoh	2 JP
	Peserta didik mampu mengidentifikasi gaya naskah dan merancang konsep gaya pertunjukan yang akan diusung.	Mengidentifikasi Gaya Pertunjukan	2 JP
	Peserta didik mampu merancang tata pentas dan tata cahaya dalam bentuk sketsa atau denah sederhana.	Merancang Tata Pentas dan Tata Cahaya	2 JP
	Peserta didik mampu merancang tata rias dan tata busana dalam bentuk sketsa desain.	Merancang Tata Rias dan Tata Busana	2 JP
	Peserta didik mampu mempresentasikan rancangan penyutradaraan dan artistik secara utuh dan kolaboratif.	Mempresentasikan Rancangan	2 JP
Bab 4 : Memproduksi Pertunjukan Teater	Peserta didik mampu menyusun tim produksi dan tim artistik serta melaksanakan audisi untuk pemilihan peran.	Menyusun Tim Produksi dan Tim Artistik	2 JP
	Peserta didik (pemeran)	Melatih Dialog	2 JP

Bab	Alur Tujuan Pembelajaran	Materi	Alokasi Waktu
	mampu melatih penghayatan dialog melalui teknik reading yang terstruktur.		
	Peserta didik mampu mengatur blocking dan menciptakan komposisi panggung yang dinamis untuk setiap adegan.	Mengatur Blocking	2 JP
	Peserta didik (tim artistik) mampu membuat properti tata panggung dan menata pencahayaan sederhana sesuai rancangan.	Membuat Tata Panggung dan Menata Pencahayaan	2 JP
	Peserta didik (tim artistik) mampu mempraktikkan tata rias dan menata busana sesuai karakter tokoh.	Menata Rias dan Menata Busana	2 JP
	Peserta didik (tim artistik) mampu menyiapkan musik iringan dan ilustrasi suasana yang sesuai dengan adegan.	Menyiapkan Tata Musik	2 JP
	Peserta didik mampu merangkai seluruh elemen pertunjukan (permainan, artistik, musik) dalam sebuah gladi kotor.	Merangkai Elemen Pertunjukan (Gladi Kotor)	2 JP
	Peserta didik mampu menampilkan pertunjukan secara utuh di hadapan penonton.	Pertunjukan	2 JP
Total Alokasi Waktu			62 JP

Mengetahui,
Kepala Sekolah

....., 20..
Guru Mata Pelajaran

.....
NIP.

.....
NIP.