



ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN (ATP)

KURIKULUM MERDEKA (*Deep Learning*)

Nama Sekolah :

Nama Penyusun :

NIP :

Mata pelajaran : Seni Teater

Fase D, Kelas / Semester : VIII (Delapan) / I (Ganjil) & II (Genap)

ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN (ATP) KURIKULUM MERDEKA

Mata Pelajaran : Seni Teater
Satuan Pendidikan :
Tahun Pelajaran : 20... / 20...
Fase D, Kelas/Semester : VIII (Delapan)/ 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 Improvisasi	Peserta didik mampu bekerja dalam ensambel dan memahami konsep gotong royong dalam teater melalui permainan teatrikal.	Kerja Ensambel, Kolaborasi dan Kekompakan	4 JP
	Peserta didik mampu memahami dan menerapkan improvisasi aksi fisik dengan memberikan dan	Improvisasi Aksi Fisik, Membangun Adegan dengan Aksi Fisik	4 JP

Bab	Alur Tujuan Pembelajaran	Materi	Alokasi Waktu
	menerima ide menggunakan tubuh untuk menciptakan adegan.		
	Peserta didik mampu memahami dan menerapkan improvisasi aksi objek dan narasi untuk mengembangkan cerita secara kreatif.	Aksi Objek, Aksi Narasi	4 JP
	Peserta didik mampu mendemonstrasikan dan mengevaluasi pertunjukan improvisasi singkat secara berkelompok sebagai asesmen akhir.	Persiapan Asesmen, Pementasan dan Evaluasi	4 JP
Bab 2 : Perkenalan Teknik Teater Realis	Peserta didik mampu mengidentifikasi dan menerapkan konsep dasar karakter realis dan teknik <i>magic if</i> dalam permainan peran.	Karakter Realis, Observasi dan Peniruan Karakter	4 JP
	Peserta didik mampu memahami metode Stanislavski secara sederhana dan mengaplikasikannya untuk membangun karakter imajinatif.	Metode Stanislavski dan 'Magic If', Aplikasi 'Magic If' dalam Adegan	4 JP
	Peserta didik mampu menelaah dan menganalisis karakter tokoh berdasarkan naskah drama realis secara berkelompok.	Analisis Karakter dari Naskah, Menghidupkan Karakter dari Naskah	4 JP
	Peserta didik mampu menampilkan karakter hasil analisis dalam bentuk baca dramatik atau drama radio sebagai	Persiapan Asesmen Baca Dramatik/Drama Radio, Pementasan dan Evaluasi Drama	4 JP

Bab	Alur Tujuan Pembelajaran	Materi	Alokasi Waktu
	asesmen akhir.	Radio	
Bab 3 : Menulis Naskah Lakon Realis	Peserta didik mampu mengungkapkan imajinasi dan membangun kerangka cerita secara kolaboratif melalui permainan improvisasi lisan.	Menggali Ide Cerita Bersama, Dari Ide ke Cerita Pendek	4 JP
	Peserta didik mampu mengidentifikasi dan menentukan tema cerita yang relevan dengan isu sosial remaja dari berbagai stimulus.	Menjaring Tema Cerita	4 JP
	Peserta didik mampu mengidentifikasi dan merancang bagian-bagian naskah teater (tema, tokoh, alur, latar) secara terstruktur.	Membedah Bagian-Bagian Naskah	4 JP
	Peserta didik mampu menulis naskah drama realis pendek yang orisinal sebagai asesmen akhir.	Proses Menulis Draf Naskah, Finalisasi Naskah, Apresiasi Karya	4 JP
Bab 4 : Tata Artistik Panggung	Peserta didik mampu mengidentifikasi dan merancang berbagai bentuk tata panggung melalui pembuatan maket.	Tata Panggung, Bloking Dasar	4 JP
	Peserta didik mampu mengidentifikasi fungsi warna dan merancang tata cahaya sederhana untuk membangun suasana.	Tata Cahaya, Merancang Plot Tata Cahaya	4 JP
	Peserta didik mampu merancang dan membuat purwarupa (prototype) tata kostum, rias, dan	Tata Kostum, Rias, dan Properti, Merancang Detail Artistik	4 JP

Bab	Alur Tujuan Pembelajaran	Materi	Alokasi Waktu
	properti dari bahan sederhana.		
	Peserta didik mampu mengintegrasikan seluruh elemen artistik dalam sebuah rancangan lengkap dan mempresentasikannya sebagai asesmen akhir.	Finalisasi Rancangan Artistik, Presentasi Proyek Akhir	4 JP
Total			64 JP

Mengetahui,
Kepala Sekolah

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

.....
NIP.

.....
NIP.