

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA

FASE D (KELAS VIII) SMP/MTs

MATA PELAJARAN : SENI TEATER

UNIT 1 : IMPROVISASI KEGIATAN 1 : BEKERJA ENSAMBEL

INFORMASI UMUM

I. IDENTITAS MODUL

Nama Penyusun :
Satuan Pendidikan : SMP/MTs
Kelas / Kelas : VIII (Delapan) - D
Mata Pelajaran : Seni Teater
Tahun Penyusunan : 20..... / 20.....

II. KOMPETENSI AWAL

Mengawali tahun ajaran di kelas VIII, Sahabat Guru mengajak peserta didik untuk mengidentifikasi dan mengenali rutinitas harian kelas. Selanjutnya, peserta didik diajak berpartisipasi dalam membangun pertemanan dalam kegiatan kelompok (ensambel). Peserta didik, juga, diajak untuk mencatat jurnal kegiatan harian sebagai bahan refleksi atas kegiatan yang telah dilakukan secara bersama. Kegiatan ini ditujukan untuk memberikan pemahaman dasar bahwasanya seni teater merupakan karya kolektif dilakukan secara gotong royong.

III. PROFIL PELAJAR PANCASILA

Beriman, bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, bergotong royong, bernalar kritis, kreatif, inovatif, mandiri, berkebhinekaan global

IV. SARANA DAN PRASARANA

- | | | |
|-----------------------|----------------------------|----------------------------------|
| 1. Buku Teks | 4. Handout materi | |
| 2. Laptop/Komputer PC | 5. Papan tulis/White Board | 7. Infokus/Proyektor/Pointer |
| 3. Akses Internet | 6. Lembar kerja | 8. Referensi lain yang mendukung |

V. TARGET PESERTA DIDIK

Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.

VI. MODEL PEMBELAJARAN

Blended learning melalui model pembelajaran dengan menggunakan *Project Based Learning* (PBL) terintegrasi pembelajaran berdiferensiasi berbasis *Social Emotional Learning* (SEL).

KOMPONEN INTI

I. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Peserta didik mampu memperkenalkan diri dan memahami konsep ensambel teater
- Peserta didik saling menyapa dengan menggunakan anggota tubuh
- Peserta didik dapat membangun kerjasama dan membiasakan sikap gotong royong
- Peserta didik diharapkan dapat menjalin komunikasi yang baik ke seluruh anggota kelas.

II. PEMAHAMAN BERMAKNA

Peserta didik menyadari bahwa dengan mempelajari materi *BEKERJA ENSAMBEL* dapat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari.

III. PERTANYAAN PEMANTIK

Guru menanyakan kepada peserta didik seputar materi *BEKERJA ENSAMBEL* dapat

IV. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)

Permainan 1

Persiapan

- Sahabat Guru meminta peserta didik berada di ruangan besar atau lapangan dengan membawa alat tulis masing-masing.
- Sahabat Guru mendistribusikan kartu tugas 1.1 yang telah diperbanyak kepada peserta didik.

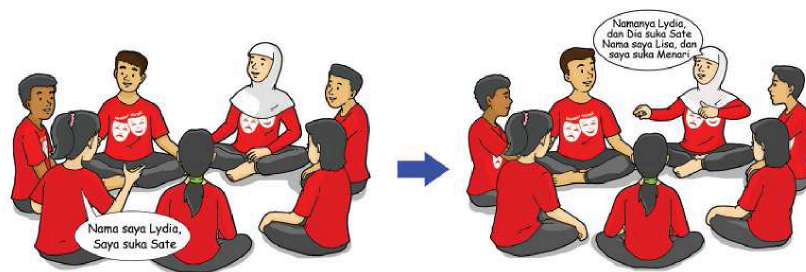
Lingkaran Nama

Tujuan Kegiatan:

Peserta didik mampu memperkenalkan diri dan memahami konsep ensambel teater

Instruksi:

- Sahabat Guru meminta peserta didik untuk duduk bersila dalam satu lingkaran besar seperti tampak pada gambar 1.1.



Gambar 1.1 Permainan Lingkaran Nama

- Sahabat Guru menjelaskan setiap peserta didik diwajibkan menyebutkan kalimat wajib sesuai dengan petunjuk yang diberikan. Sahabat Guru memberi penggalan kalimat wajib “... (sebutkan nama)... suka ... (sebutkan hobi diri sendiri)...” Misalnya, “Boi suka musik.”
- Peserta didik 1 melengkapi kalimat wajib sesuai dengan yang diinginkan.

- Selanjutnya, peserta didik 2 diwajibkan menyebutkan kalimat peserta didik 1 dan menambahkan kalimat wajib miliknya.
- Peserta didik 3 yang berada disebelah peserta didik 2 menyebutkan kalimat wajib peserta didik 1, peserta didik 2 dan diakhiri kalimat wajib miliknya, dan seterusnya.

Catatan

- Sahabat Guru dapat menunjuk secara acak salah satu peserta didik sebagai awalan untuk menyebutkan kalimat wajib. Selain itu, Sahabat Guru dapat menentukan arah putaran penyebutan sehingga permainan dapat berlangsung lebih menarik.
- Apabila peserta didik telah mengenal satu sama lain, Sahabat Guru dapat mengganti bagian “sebutkan hobi diri sendiri” dengan pertanyaan lainnya.
- Besaran anggota dalam lingkaran dapat disesuaikan oleh Sahabat Guru dengan menimbang alokasi waktu yang tersedia.

Permainan 2

Salam Pembuka

Tujuan Kegiatan:

Peserta didik saling menyapa dengan menggunakan anggota tubuh

Instruksi:

- Permainan salam pembuka merupakan lanjutan dari permainan nama untuk memecah suasana dan menggali keberanian peserta didik.
- Sahabat Guru, mintalah peserta didik untuk membentuk dua baris yang berhadapan satu sama lain, sehingga terdapat 2 kelompok pada kedua sisi ruangan.
- Selanjutnya, berdasarkan instruksi Sahabat Guru, para pemain berjalan secara bergiliran menuju garis bantu yang berada ditengah.

Saat keduanya bertemu, salah satu peserta didik memberikan sapaan dan peserta didik yang disapa harus membalas sapaan tersebut. Selanjutnya, keduanya kembali ke masing-masing barisan.

Contoh kegiatan ini seperti pada ilustrasi dibawah.

Variasi selanjutnya:

Berjalanlah ke arah tengah seperti ingin bertemu teman lama. Pikirkan cara menyapa teman kalian dengan cara berjalan rasa dan bertujuan seperti ingin bertemu teman lama.

Misalnya:

Kelompok 1: Peserta didik dapat gunakan sapaan “Hi, apa kabar?”, berjalanlah dengan rasa seperti ingin bertemu teman lama. Peserta didik dapat berjalan cepat, melambatkan tangan dari jauh, berlari kecil, dan rasa lain (lihat kartu tugas 1.1)

Kelompok 2: Peserta didik lainnya memberikan respon dengan “Baik, terima kasih” Buatlah pemberian respon seolah-olah sudah lama tidak bertemu. Responsi peserta didik dapat membalas lambaian, berjabat tangan, wajah senang bercampur terkejut dan rasa lain



Gambar 1.2 Contoh situasi pada permainan salam pembuka

- Lakukan secara bergantian dengan situasi yang berbeda berdasarkan kartu tugas 1.1

Catatan

- Sahabat Guru dapat memperbanyak jumlah kartu tugas 1.1 dan tempatkan potongan kartu-kartu tersebut pada sebuah wadah.
- Peserta didik diminta untuk mengambil salah satu kartu tugas 1.1 secara acak sebagai panduan pemeranan yang akan ditampilkan.

Kegiatan Inti (90 Menit)

Permainan 1

Persiapan

- Sahabat Guru meminta peserta didik membaca bahan bacaan peserta didik di akhir unit berjudul Kerja Ensambel.
- Sahabat Guru mengajak peserta didik membuat peraturan kelas sebelum kelas pertama dimulai.
- Peraturan kelas dibuat untuk mendukung tercapainya pemikiran kerja ensambel.
- Sahabat Guru dapat membuat peraturan kelas seperti contoh di bawah ini.

Peraturan di kelas Teater

Saya akan belajar saling menghormati anggota kelas ini dengan cara

- berkontribusi secara aktif dalam kegiatan diskusi kelas atau latihan,
- mendengarkan pendapat semua anggota kelas karena semua pendapat teman saya penting dan berguna,
- memberikan komentar dan masukan yang positif kepada teman, dan
- menjaga keselamatan diri sendiri dan teman setiap melakukan kegiatan praktik di kelas.

Ikuti Arahku

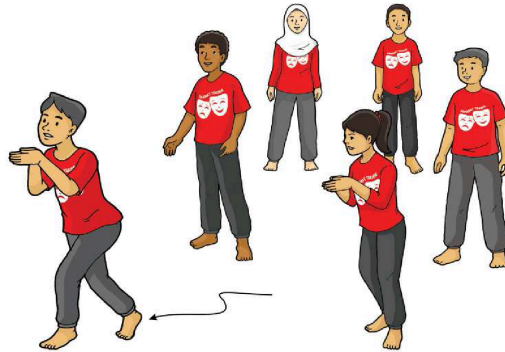
Tujuan Kegiatan:

Peserta didik dapat membangun kerjasama dan membiasakan sikap gotong royong

Prosedur Kegiatan

- Sahabat Guru membagi peserta didik menjadi 2 kelompok.
- Sahabat Guru meminta kedua kelompok untuk menentukan ketua.
- Sahabat Guru meminta ketua kelompok untuk menyiapkan barisan berbentuk permata
- Ketua kelompok diminta memosisikan diri di barisan terdepan.

- Sahabat Guru menjelaskan tiap-tiap kelompok diharuskan bergerak dari titik awal yang ditentukan oleh ketua hingga titik akhir.
- Sebagai variasi perpindahan, ketua dapat meneriakkan nama hewan. Misalnya, ketua kelompok meneriakkan “Katak”, sontak ketua kelompok dan anggotanya bersikap dan melakukan perpindahan selayaknya katak seperti yang ditunjukkan pada gambar 1.3



Gambar 1.3 Kegiatan inti— Ikuti Arahku

Catatan

Sahabat Guru dapat menambahkan sejumlah aturan tambahan seperti peserta didik diharuskan mengganti ketua saat Sahabat Guru meneriakkan “Ganti!”

Ketua berpindah ke barisan paling belakang dan peserta didik yang terdepan secara otomatis menjadi ketua baru

Agar lebih menantang, ketua baru disarankan meneriakkan hewan yang belum disebutkan seperti kelinci, kucing, kuda, dan seterusnya.

Simpul Manusia

Tujuan kegiatan

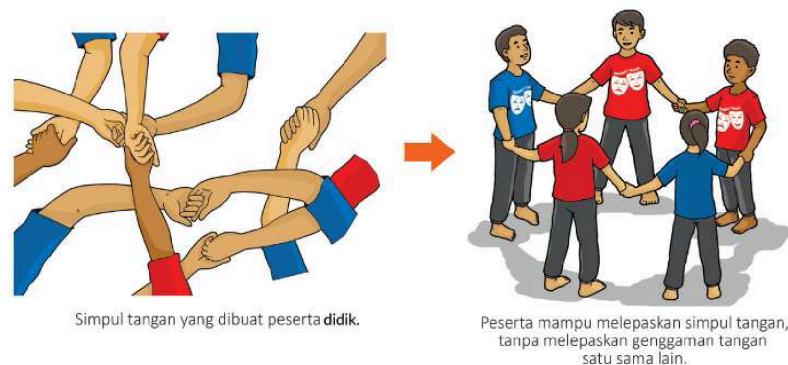
Di kegiatan ensambel ini, peserta didik diharapkan dapat menjalin komunikasi yang baik ke seluruh anggota kelas.

Persiapan

- Sahabat Guru dapat menggunakan ruang dalam kelas maupun di halaman sekolah.
- Sahabat Guru meminta peserta didik untuk berkelompok dengan jumlah anggota 4—12 orang.

Prosedur kegiatan

- Sahabat Guru meminta masing-masing kelompok berdiri membentuk lingkaran.
- Berdasarkan arahan Sahabat Guru, peserta didik melakukan gerakan yang disebutkan. Misalnya secara berurut Sahabat Guru meneriakkan “Angkat tangan kanan ke atas! Pegang tangan kanan teman di depan Anda! Angkat tangan kiri ke atas! Pegang tangan kiri teman Anda yang lain!”
- Selanjutnya, Sahabat Guru memberikan kesempatan seluruh kelompok untuk melepaskan diri dari simpul yang terbuat hingga membentuk lingkaran seperti pada gambar 1.4.
- Jika pegangan terputus, peserta didik harus mengulang dari awal.



Gambar 1.4 Kegiatan inti— Simpul Manusia

Catatan

Hentikan segera kegiatan apabila berpotensi cedera.

Kegiatan Penutup (10 Menit)

- Sahabat Guru dapat menutup kegiatan dengan berdiskusi.
- Sahabat Guru dapat meminta peserta didik untuk bertanya mengenai informasi yang belum dipahami dari bahan bacaan peserta didik berjudul Kerja Ensemble
- Sahabat Guru dapat melihat kembali peraturan kelas dan meminta peserta didik untuk mengevaluasi poin-poin peraturan yang telah dibuat dan disepakati.
- Sahabat Guru dapat mengajak para peserta didik untuk memberikan saran yang membangun

V. ASESMEN

Rubrik 1.1 Penilaian Kegiatan

Tujuan Pembelajaran	Peserta didik mampu mendemonstrasikan 1 aturan main dalam improvisasi:	
	Aksi Objek	Aksi Narasi
Belum berkembang (<60)	Bereaksi terhadap pilihan teman tetapi ada keraguan. Banyak kekosongan di sebagian banyak adegan	Peserta didik belum mampu mengembangkan cerita berdasarkan elemen narasi. Ide yang dikembangkan masih lemah, membuat rekan lain membantu di seluruh bagian. Pertunjukan berjalan sangat singkat.
Berkembang (60-80)	Bereaksi terhadap ide teman setelah beberapa saat berpikir. Tampak ada kekosongan (pause) di antara adegan.	Peserta didik sudah mampu mengembangkan cerita berdasarkan elemen narasi walaupun belum secara keseluruhan. Ide sudah mulai berkembang sesuai stimulus yang diberikan
Melebihi ekspektasi (81-100)	Membuat ide yang sangat cepat sebagai re-aksi atas ide teman.	Peserta didik sudah mampu mengembangkan cerita berdasarkan elemen narasi secara konsisten. Ide berkembang dan

		detail sesuai stimulus yang diberikan
--	--	---------------------------------------

Rubrik 1.2 Penilaian Pengetahuan dan Keterampilan Improvisasi

Tujuan Pembelajaran	Peserta didik mampu mendemonstrasikan 3 aturan main dalam improvisasi:		
	Aksi Fisik	Aksi Objek	Aksi Narasi
Belum berkembang (<60)	Menerima semua ide, tetapi belum berinisiatif membangun dengan ide sendiri menawarkan dengan sesama rekan. Tampak pasif di atas panggung.	Bereaksi terhadap pilihan teman tetapi ada keraguan. Banyak kekosongan di sebagian banyak adegan.	Ide yang dikembangkan sangat terbatas. Unsur narasi dalam cerita belum terlihat jelas.
Berkembang (60-80)	Menerima dan memberikan ide, meskipun kurang antusias. Sudah mulai membangun ide rekan dengan cerita yang sesuai plot/rencana.	Bereaksi terhadap ide teman setelah beberapa saat berpikir. Tampak ada kekosongan (pause) di antara adegan.	Membuat ide yang sangat cepat sebagai reaksi atas ide teman.
Melebihi ekspektasi (81-100)	Menerima semua tawaran dengan semangat dan membangun ide rekan dengan cerita yang sesuai plot/rencana.	Sudah mengembangkan cerita berdasarkan elemen narasi walaupun belum secara keseluruhan. Ide sudah mulai berkembang sesuai stimulus yang diberikan.	Sudah mengembangkan cerita berdasarkan elemen narasi secara konsisten. Ide berkembang dan detail sesuai stimulus yang diberikan.

Rubrik 1.3 Penilaian Pencapaian profil pelajar pancasila

Tujuan Pembelajaran	Pada akhir pembelajaran, peserta didik mencerminkan sikap gotong royong dan berpikir kreatif:	
	Bersikap Gotong royong	Berpikir kreatif
	Sub-elemen: Saling ketergantungan positif & Koordinasi sosial	Sub-elemen: Menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal
Indikator (terlihat pada)	Peserta didik bekerja dalam ragam kegiatan kelompok yang menunjukkan bahwa anggota kelompok dengan kelebihan dan kekurangannya masing masing	Mengeksplorasi dan mengekspresikan pikiran dan atau perasaannya dalam bentuk karya dan atau tindakan, serta mengevaluasinya

	dapat saling membantu memenuhi kebutuhan seperti membagi peran.	
Belum berkembang (<60)		
Berkembang (60-80)		
Melebihi ekspektasi (81-100)		

VI. PENGAYAAN DAN REMEDIAL

- Sahabat Guru dapat memberikan pengayaan kepada peserta didik yang memiliki antusias berlebih atau peserta didik yang memerlukan bimbingan tambahan
- Peserta didik dapat menonton video improvisasi untuk memperkuat wawasan.
- Sahabat Guru dapat mengakses video stand-up comedy pada tautan berikut.
Stand-up comedy



https://www.youtube.com/results?search_query=stand+up+comedy

VII. REFLEKSI GURU DAN PESERTA DIDIK

Refleksi Guru:

Sahabat Guru dapat merefleksikan pembelajaran pada Unit 1 dengan bantuan pertanyaan berikut di bawah ini.

- Apakah 100% peserta didik telah mencapai tujuan pembelajaran? Jika tidak, berapa % kira-kira yang mencapai Tujuan Pembelajaran?
- Adakah kesulitan yang dialami peserta didik dalam mengerti konsep improvisasi? Apa yang akan sahabat guru lakukan untuk mengatasi kesulitan peserta didik?
- Apakah ada sesuatu yang menarik selama pembelajaran?
- Apa pertanyaan yang muncul selama pembelajaran?
- Jika ada, apa yang ingin Sahabat Guru ubah dari cara mengajar pada kegiatan ini?

Refleksi Peserta Didik:

Sahabat Guru dapat menanyakan pertanyaan berikut di bawah ini

- Bagaimana perasaan kamu tentang kegiatan improvisasi di kelas? Apakah itu merupakan pengalaman menarik atau justru menakutkan? Ceritakan apa yang membuatnya begitu?
- Apa yang telah kamu pelajari tentang bekerja dengan seseorang atau dalam kelompok dalam adegan improvisasi?
- Apa keterampilan terkuat kamu dalam berimprovisasi?

LAMPIRAN 1

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

LEMBAR PENGAMATAN 1.1

Nama :

DUA TEMAN KELASKU YANG ...

Tuliskan Nama Teman

Teman 1

Teman 2

Jelaskan apa yang membuat temanmu berkesan

Teman 1:

Teman 2:


Tuliskan saran untuk temanmu

Teman 1:

Teman 2:

Sapalah teman kalian dengan gaya berikut:

Kartu tugas 1.1



MUSUH LAMA	ORANG SOMBONG
TEMAN BARU	TERBURU-BURU
ORANG TUA	SENYUM SIPU MALU
MERASA DINGIN KARENA HUJAN	ROBOT
PETUGAS KEAMANAN YANG CURIGA	PEMANDU SORAK

BAHAN BACAAN GURU

Kerja Ensambel

Kata ensambel berasal dari kata “ensemble” yang memiliki arti secara harfiah memasang bagian-bagian dan menempatkannya menjadi satu kesatuan atau bagian. Misalnya, “mesin mobil” dan mesin elektronik yang merupakan bagian-bagian yang kecil yang kemudian disatukan menjadi sesuatu yang utuh dan berfungsi dengan baik. Semua bagian memiliki peran penting untuk bekerja sama.

Dalam suatu produksi teater, semua pekerjaan di belakang dan di atas panggung merupakan kerja kolektif yang melibatkan banyak orang. Ada aktor, penata rias, sutradara, tata lampu dan lain-lain di mana semua orang saling melengkapi dalam perahu yang sama, menuju arah yang sama yaitu menciptakan pertunjukan yang sukses di atas panggung. Kerja ensambel tidak tergantung dengan satu orang seperti misalnya sutradara.

Penekanan bahwa semua orang di dalam bagian penting perannya untuk mencapai tujuan. Bukan hanya aku dan untuk aku. Semua bergotong royong dan berpikir kreatif agar dapat berkontribusi mencapai tujuan bersama. Kepercayaan adalah kunci utamanya.

BAHAN BACAAN PESERTA DIDIK

Kerja Ensambel

Bayangkan kalian sedang mengamati pekerjaan di pabrik mobil. Semua mesin bekerja menyatukan komponen-komponen yang ada.

Kemudian, bayangkan kalian sedang mengamati pekerjaan membangun sebuah rumah. Perhatikan bagaimana para pekerja menyatukan bahan kayu, paku, semen, dan bahan lain untuk membentuk rumah tersebut.

Setiap mesin dan pekerja yang bertugas menyatukan (*ensemble*) merupakan pekerja dalam satu kelompok demi terwujudnya sebuah misi. Mereka menata untuk mengumpulkan sesuatu, yang berasal dari serpihan atau komponen kecil lalu dijadikan satu menjadi satu keseluruhan. Kerja ansamble dalam seni teater merupakan kerja ensambel dan kolektif orang-orang yang berada di atas atau di belakang panggung untuk menghasilkan ide-ide kreatif dalam pertunjukan. Kerja Ensambel menggantungkan kesuksesan kepada tanggung jawab masing-masing pihak yang terlihat. Komunikasi, koordinasi dan kepercayaan adalah kunci utamanya.

Improvisasi

Bayangkan kamu memiliki tugas untuk membaca pidato tanpa naskah di depan kelas. Tiba-tiba kamu lupa beberapa kalimat penting. Apa yang terjadi? Apa yang akan kamu lakukan?

Bayangkan bahwa kamu adalah seorang aktor yang sedang berdialog dengan lawan main di atas panggung. Tiba-tiba aksesoris lawan main terlepas secara tidak sengaja. Apa yang akan kamu lakukan?

Kalau saya menjadi kamu. Saya akan melakukan improvisasi untuk “menyelamatkan” situasi tersebut. Menyelamatkan disini bukanlah seperti pahlawan yang melakukan perubahan bentuk. Bagaimanapun pertunjukan harus berjalan dengan lancar di depan penonton. Nah, kamu harus bisa melakukan improvisasi untuk menyelamatkan situasi tersebut.

Improvisasi dalam Seni Teater merupakan teknik mencakup menciptakan situasi, jalan cerita, penokohan tanpa persiapan atau dilakukan spontanitas. Seorang aktor melakukan improvisasi di atas panggung untuk membuat sebuah pertunjukan lebih hidup atau melakukan antisipasi jika

terjadi hal-hal yang menghambat jalan cerita ketika pertunjukan berlangsung. Misalnya terjadi kecelakaan atau lupa akan dialog.

Dalam improvisasi terdapat tiga teknik atau aturan main yang kamu bisa terapkan pada kegiatan ini:

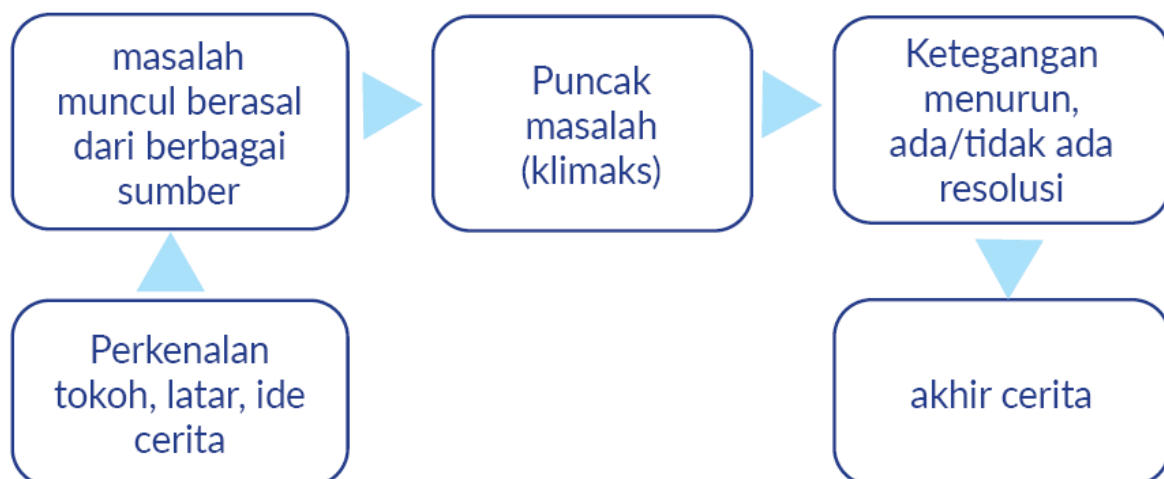
1. Aksi Fisik (Menerima dan menawarkan) ide: terimalah semua ide dengan positif dan berikan reaksi. Berilah aksi lanjutan dengan menawarkan ide satu sama lain.
2. Aksi Objek: berpikirlah secara cepat dalam menerima ide tersebut.
3. Aksi Narasi: kembangkanlah cerita menurut unsur dan alur cerita yang telah dibahas di atas.

Unsur Unsur Narasi Cerita

Sebuah cerita memiliki unsur-unsur yang membentuknya. Unsur-unsur yang membentuknya disebut dengan unsur intrinsik. Kalian dapat menggunakan unsur-unsur narasi cerita untuk memandu dalam mengembangkan cerita pada unit ini:

- Tema : pokok cerita
- Latar : tempat dan waktu kejadian cerita
- Tokoh : watak atau gambaran tokoh yang dibawakan
- Alur : pola cerita, lika-liku jalan cerita

Alur Cerita



LAMPIRAN 3

GLOSARIUM

Ensambel : Bermain dan bekerja bersama untuk mensukseskan sebuah pertunjukan.

Akting : Bermain atau beraksi untuk meniru, memerankan atau menciptakan seorang tokoh.

Aktor : Orang yang memerankan sesuatu atau tokoh di atas panggung, televisi atau film.

Alur Cerita : Cerita yang berisi urutan kejadian

Arena : Panggung berbentuk melingkar dengan penonton menduduki area di sekitarnya.

Blocking : Posisi badan pemain di atas panggung

Breakout room : Fitur dalam aplikasi obrolan virtual yang memungkinkan peserta atau pengguna untuk melakukan obrolan terpisah dari ruang obrolan utama.

Dialog : Percakapan secara lisan atau tulisan antara dua orang atau lebih.

Diksi : Pilihan kata dalam sebuah karya atau cerita sesuai dengan maksud dan tujuan yang ingin disampaikan oleh penulis.

Dimensi fisiologis : Dimensi tokoh secara fisik

Dimensi psikologis : Dimensi tokoh secara kejiwaan dan kecerdasan.

Dimensi sosiologis : Dimensi tokoh secara sosial.

Dramatic Reading : Pembacaan naskah atau karya seorang pengarang dihadapan penonton yang dilakukan dengan membaca secara keras. Seorang pembaca tidak hanya membaca tetapi juga menyampaikan emosinya dan karakternya secara jelas.

Drama Radio : Pertunjukan drama yang menggunakan kemampuan berbicara dan berdialog para aktor dalam melakukan adegan cerita dan disiarkan melalui media radio.

Eksposisi : Insiden awal sebuah cerita atau peristiwa.

Flood light : Tata cahaya yang penyebarannya merata di atas panggung.

Fresnel : Jenis lampu yang menebarkan cahaya berwarna netral di atas panggung.

Improvisasi : Penciptaan drama atau cerita secara spontan di atas panggung.

Karakter : Tokoh dalam cerita dengan perwatakannya.

Lakon : Hasil karya seniman yang diwujudkan dalam bentuk naskah dan dipentaskan dalam beberapa adegan.

Magic If : Salah satu metode akting yang digagas oleh Stanislavski seorang aktor dan sutradara asal Rusia. berarti keajaiban terjadi jika seorang aktor berada pada kondisi tokoh yang akan diperankan, jika seorang aktor masuk ke dalam emosi tokoh yang diperankan, maka keajaiban akan terjadi. Aktor tersebut akan mampu menciptakan karakter yang jujur dan terpercaya di hadapan penonton.

Naskah : Cerita yang disusun dan dimainkan dalam bentuk rangkaian peristiwa atau dialog.

Non-realis : Aliran teater yang mengusung tema yang tidak biasa atau abstrak dan disajikan dalam bentuk ragam akting yang bervariasi dan berlebihan seperti koreografi, penggunaan properti untuk menyampaikan pesan dalam cerita.

Pantomim : Seni teater yang hanya menggunakan gerak tubuh dan mimik wajah.

Proscenium : panggung berbentuk bingkai atau kotak dengan penonton menduduki bagian depan panggung.

Properti : Peralatan bantu atau sarana dan prasarana penunjang penampilan dalam pementasan.

Realis : Aliran teater yang mengusung tema dan jalan cerita sesuai dengan replika kehidupan sehari-hari.

Resolusi : Bagian akhir cerita yang berisi penyelesaian masalah dalam cerita.

Tablo : Pertunjukan yang disajikan tanpa gerak.

Thrust : Panggung berbentuk dua pertiga dari proscenium dengan penonton menduduki bagian sayap dan depan panggung.

LAMPIRAN 4

DAFTAR PUSTAKA

- Tria Sismalinda, Deden Haerudin, *Buku Panduan Guru Seni Teater untuk SMP Kelas VIII*, Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, Jakarta : 2021
- Tria Sismalinda, Deden Haerudin, *Seni Teater untuk SMP Kelas VIII*, Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, Jakarta : 2021

- Anirun, Suyatna. (1998). Menjadi Aktor. STB, Bandung : Rekamedia & Taman Budaya Jawa Barat.
- Dewojati, Cahyaningrum (2012) Drama: Sejarah, teori dan penerapannya, Javakarsa Media
- Haerudin, D., & Helmanto, F. (2019). Aplikasi Role-Play Melalui Teknik Olah Tubuh Imaji. DIDAKTIKA TAUHIDI: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 6(2), 105–112. <https://doi.org/10.30997/dt.v6i2.2107>
- Harymawan, RMA. 1988. Dramaturgi. Bandung: CV ROSDA
- Saini KM. (1988). Teater Modern Indonesia dan Beberapa Masalahnya, Bandung: Binacipta.
- Santosa, Eko mencipta-teater-sederhana-dengan theater gamespart1dan2
<https://www.whanidproject.com/>
<https://akuaktor.com/mengenal-sedikit-lebih-dalam-sistemstanislavski/>
- Yudiaryani (2002), Panggung Teater Dunia Perkembangan dan perubahan Konvensi, Yogyakarta : Pustaka Gondo Suli.

MODUL AJAR
UNIT 1 : IMPROVISASI
KEGIATAN 2 : AKSI FISIK

INFORMASI UMUM

I. IDENTITAS MODUL

Nama Penyusun :
Satuan Pendidikan : SMP/MTs
Kelas / Kelas : VIII (Delapan) - D
Mata Pelajaran : Seni Teater
Prediksi Alokasi Waktu :
Tahun Penyusunan : 20..... / 20.....

II. KOMPETENSI AWAL

Di kegiatan improvisasi ini, peserta didik akan bergotong royong berimprovisasi dengan mempelajari aturan bermain/taktik improvisasi pertama. Taktik improvisasi pertama ini dilakukan dengan membangun suatu adegan dengan penawaran (aksi) dan penerimaan ide (reaksi) kepada peserta didik lainnya. Prinsip aksi reaksi tidaklah statis pada aksi yang pertama. Aksi pertama dapat direaksikan. Reaksi dari aksi pertama berubah menjadi aksi kedua dan menuntut adanya reaksi kedua. Begitupun selanjutnya, sehingga menjadi rangkaian aksi dan reaksi yang mengalir dan berterima

III. PROFIL PELAJAR PANCASILA

Beriman, bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, bergotong royong, bernalar kritis, kreatif, inovatif, mandiri, berkebhinekaan global

IV. SARANA DAN PRASARANA

- | | | |
|-----------------------|----------------------------|----------------------------------|
| 1. Buku Teks | 4. Handout materi | |
| 2. Laptop/Komputer PC | 5. Papan tulis/White Board | 7. Infokus/Proyektor/Pointer |
| 3. Akses Internet | 6. Lembar kerja | 8. Referensi lain yang mendukung |

V. TARGET PESERTA DIDIK

Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.

VI. MODEL PEMBELAJARAN

Blended learning melalui model pembelajaran dengan menggunakan *Project Based Learning* (PBL) terintegrasi pembelajaran berdiferensiasi berbasis *Social Emotional Learning* (SEL).

KOMPONEN INTI

I. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Peserta didik terbiasa memberikan dan menerima ide dengan menggunakan seluruh anggota tubuh untuk menciptakan sebuah adegan.
- Peserta didik dapat memahami konsep improvisasi aksi fisik
- Peserta didik mampu beraksi dan bereaksi improvisasi

II. PEMAHAMAN BERMAKNA

Peserta didik menyadari bahwa dengan mempelajari materi *AKSI FISIK* dapat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari.

III. PERTANYAAN PEMANTIK

- Apakah Anda pernah mendengar kata “improvisasi”?
- Jelaskan makna kata improvisasi dari kalimat “Mari kita berimprovisasi di atas panggung?”
- Apakah seorang aktor selalu menggunakan naskah saat berperan?
- Apa yang dapat aktor lakukan apabila lupa dialog yang harus diucapkan?

IV. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)

Permainan 1

Tujuan Kegiatan

Peserta didik terbiasa memberikan dan menerima ide dengan menggunakan seluruh anggota tubuh untuk menciptakan sebuah adegan.

Persiapan

- Sahabat Guru meminta peserta didik berdiri dan membentuk lingkaran.
- Sahabat Guru dapat menanyakan pertanyaan inkuiri sebagai berikut.
 - Apakah Anda pernah mendengar kata “improvisasi”?
 - Jelaskan makna kata improvisasi dari kalimat “Mari kita berimprovisasi di atas panggung?”
 - Apakah seorang aktor selalu menggunakan naskah saat berperan?
 - Apa yang dapat aktor lakukan apabila lupa dialog yang harus diucapkan?

Aku Menjadi ...

Tujuan Kegiatan

Peserta didik dapat memahami konsep improvisasi aksi fisik

Prosedur kegiatan

- Sahabat Guru menjelaskan kepada peserta didik bahwa peserta didik akan menjadi sebuah benda berdasarkan cerita atau lokasi yang diberikan.
- Sahabat Guru menentukan area yang dapat peserta didik pergunakan sebagai batasan panggung.
- Kegiatan ini dimulai ketika Sahabat Guru menyebutkan sebuah lokasi atau tempat.

- Secara bergiliran, peserta didik menuju area yang ditentukan, meneriakkan “Aku menjadi (pilih satu nama benda) ...,”
- Peserta didik tersebut diwajibkan membentuk tubuhnya sesuai dengan perkataan yang diteriakkan.
- Misalnya, Sahabat Guru menyebutkan “Sebuah Istana.” Pemain pertama menyebutkan “Aku menjadi kursi raja” dan berpose di area panggung seperti benda yang disebutkannya.
- Pemain kedua mengikuti cara yang sama dengan pemain pertama sembari melengkapi hingga membentuk lokasi yang telah disebutkan oleh Sahabat Guru.
- Pemain ketiga dan selanjutnya dapat mengikuti seperti pemain pertama dan kedua sehingga membentuk tablo seperti pada gambar 1.5.
- Perlu ditekankan kepada peserta didik bahwa tiap peserta didik tidak diperkenankan menjadi benda yang telah diperagakan.



Gambar 1.5 Tablo

- Di bawah ini disediakan sejumlah lokasi sebagai referensi untuk Sahabat Guru penggunaan.

Laboratorium Penelitian	Galeri Seni	Museum Sejarah
Acara Pernikahan	Rumah Spongebob	Istana Presiden

Kegiatan Inti (90 Menit)

Permainan 2

Tujuan Kegiatan

Peserta didik mampu beraksi dan bereaksi improvisasi

Persiapan

Sahabat Guru memberikan penjelasan ide improvisasi kegiatan ini dibangun melalui cerita tanpa persiapan.

Selamat Ulang Tahun

Prosedur kegiatan

- Sahabat Guru mengelompokkan peserta didik secara berpasangan.

- Sahabat Guru mengilustrasikan kepada peserta didik bahwa pasangan dihadapan Anda sedang berulang tahun. Sebagai teman yang baik, peserta didik memberikan hadiah imajinatif yang telah dibungkus.
- Sahabat Guru memersilakan setiap kelompok untuk berlatih mengekspresikan jenis hadiah imajinatif sebanyak 3 buah benda.
- Peserta didik diharapkan dapat memberikan hadiah sesuai dengan imajinasi baik secara ukuran dimensi kepada temannya. Lalu, temannya menerima dan membuka hadiah tersebut serta memperlihatkan kepada penonton atas hadiah yang diterima seperti tampak pada gambar 1.6.
- Setelah waktu yang disediakan untuk latihan mandiri habis, Sahabat Guru meminta seluruh peserta didik melihat ke depan untuk menyaksikan peragaan penerimaan hadiah secara berkelompok.



Gambar 1.6 Hadiah Imajinatif

Mari Ke...

Prosedur kegiatan

- Sahabat Guru meminta peserta didik untuk berganti pasangan.
- Sahabat Guru mengajak peserta didik untuk mengembangkan aksi fisik menuju suatu tempat.
- Peserta didik diminta untuk memerhatikan kejadian detil menuju lokasi yang disepakati. Misalnya.

Peserta Didik A : “Ayo pergi ke Taman Safari”

Peserta Didik B : “Aku senang sekali, mari kita naik bis ke Bogor”

Peserta Didik A : “Semoga tidak macet ya, ayo!”

Saat kedua peserta didik yang sedang tampil berada dalam situasi perjalanan, Sahabat Guru boleh menambahkan situasi relevaan sesuai konteks cerita. Misalnya, bis mogok, terdapat pengalihan arus lalu lintas, salah satu ban bis mengalami kebocoran. Sehingga peserta didik akan bereaksi sesuai dengan imajinasi perilaku orang yang berada dalam situasi tersebut.

- Sebagai acuan tambahan, Sahabat Guru dapat meminta peserta didik memilih secara acak situasi pada kartu tugas 1.2.

Catatan

- Sahabat Guru dapat menyesuaikan kegiatan dengan memberi alokasi waktu kepada para peserta didik untuk berdiskusi merencanakan rangkaian adegan.
- Sahabat Guru juga dapat membatasi jumlah baris dialog sebanyak 4 baris per adegan.

Kegiatan Penutup (10 Menit)

- Sahabat Guru membagikan lembar pengamatan 1.2 yang dapat diperbanyak secara mandiri

V. ASESMEN

Rubrik 1.1 Penilaian Kegiatan

Tujuan Pembelajaran	Peserta didik mampu mendemonstrasikan 1 aturan main dalam improvisasi:	
	Aksi Objek	Aksi Narasi
Belum berkembang (<60)	Bereaksi terhadap pilihan teman tetapi ada keraguan. Banyak kekosongan di sebagian banyak adegan	Peserta didik belum mampu mengembangkan cerita berdasarkan elemen narasi. Ide yang dikembangkan masih lemah, membuat rekan lain membantu di seluruh bagian. Pertunjukan berjalan sangat singkat.
Berkembang (60-80)	Bereaksi terhadap ide teman setelah beberapa saat berpikir. Tampak ada kekosongan (pause) di antara adegan.	Peserta didik sudah mampu mengembangkan cerita berdasarkan elemen narasi walaupun belum secara keseluruhan. Ide sudah mulai berkembang sesuai stimulus yang diberikan
Melebihi ekspektasi (81-100)	Membuat ide yang sangat cepat sebagai re-aksi atas ide teman.	Peserta didik sudah mampu mengembangkan cerita berdasarkan elemen narasi secara konsisten. Ide berkembang dan detail sesuai stimulus yang diberikan

Rubrik 1.2 Penilaian Pengetahuan dan Keterampilan Improvisasi

Tujuan Pembelajaran	Peserta didik mampu mendemonstrasikan 3 aturan main dalam improvisasi:		
	Aksi Fisik	Aksi Objek	Aksi Narasi
Belum berkembang (<60)	Menerima semua ide, tetapi belum berinisiatif membangun dengan ide sendiri menawarkan dengan sesama rekan. Tampak pasif di atas panggung.	Bereaksi terhadap pilihan teman tetapi ada keraguan. Banyak kekosongan di sebagian banyak adegan.	Ide yang dikembangkan sangat terbatas. Unsur narasi dalam cerita belum terlihat jelas.
Berkembang (60-80)	Menerima dan memberikan ide, meskipun kurang antusias. Sudah mulai membangun	Bereaksi terhadap ide teman setelah beberapa saat berpikir. Tampak ada kekosongan	Membuat ide yang sangat cepat sebagai reaksi atas ide teman.

	ide rekan dengan cerita yang sesuai plot/rencana.	(pause) di antara adegan.	
Melebihi ekspektasi (81-100)	Menerima semua tawaran dengan semangat dan membangun ide rekan dengan cerita yang sesuai plot/rencana.	Sudah mengembangkan cerita berdasarkan elemen narasi walaupun belum secara keseluruhan. Ide sudah mulai berkembang sesuai stimulus yang diberikan.	Sudah mengembangkan cerita berdasarkan elemen narasi secara konsisten. Ide berkembang dan detail sesuai stimulus yang diberikan.

Rubrik 1.3 Penilaian Pencapaian profil pelajar pancasila

Tujuan Pembelajaran	Pada akhir pembelajaran, peserta didik mencerminkan sikap gotong royong dan berpikir kreatif:	
	Bersikap Gotong royong	Berpikir kreatif
	Sub-elemen: Saling ketergantungan positif & Koordinasi sosial	Sub-elemen: Menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal
Indikator (terlihat pada)	Peserta didik bekerja dalam ragam kegiatan kelompok yang menunjukkan bahwa anggota kelompok dengan kelebihan dan kekurangannya masing masing dapat saling membantu memenuhi kebutuhan seperti membagi peran.	Mengeksplorasi dan mengekspresikan pikiran dan atau perasaannya dalam bentuk karya dan atau tindakan, serta mengevaluasinya
Belum berkembang (<60)		
Berkembang (60-80)		
Melebihi ekspektasi (81-100)		

VI. PENGAYAAN DAN REMEDIAL

- Sahabat Guru dapat memberikan pengayaan kepada peserta didik yang memiliki antusias berlebih atau peserta didik yang memerlukan bimbingan tambahan
- Peserta didik dapat menonton video improvisasi untuk memperkuat wawasan.
- Sahabat Guru dapat mengakses video stand-up comedy pada tautan berikut.
Stand-up comedy



https://www.youtube.com/results?search_query=stand+up+comedy

VII. REFLEKSI GURU DAN PESERTA DIDIK

Refleksi Guru:

Sahabat Guru dapat merefleksikan pembelajaran pada Unit 1 dengan bantuan pertanyaan berikut di bawah ini.

- Apakah 100% peserta didik telah mencapai tujuan pembelajaran? Jika tidak, berapa % kira-kira yang mencapai Tujuan Pembelajaran?
- Adakah kesulitan yang dialami peserta didik dalam mengerti konsep improvisasi? Apa yang akan sahabat guru lakukan untuk mengatasi kesulitan peserta didik?
- Apakah ada sesuatu yang menarik selama pembelajaran?
- Apa pertanyaan yang muncul selama pembelajaran?
- Jika ada, apa yang ingin Sahabat Guru ubah dari cara mengajar pada kegiatan ini?

Refleksi Peserta Didik:

Sahabat Guru dapat menanyakan pertanyaan berikut di bawah ini

- Bagaimana perasaan kamu tentang kegiatan improvisasi di kelas? Apakah itu merupakan pengalaman menarik atau justru menakutkan? Ceritakan apa yang membuatnya begitu?
- Apa yang telah kamu pelajari tentang bekerja dengan seseorang atau dalam kelompok dalam adegan improvisasi?
- Apa keterampilan terkuat kamu dalam berimprovisasi?

LAMPIRAN- LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

LEMBAR PENGAMATAN 1.2

Nama :

PESERTA DIDIK MENINGAT KEMBALI KEGIATAN YANG TELAH DILAKUKAN

Jawablah pertanyaan berikut dibawah ini.

Berikan contoh pengalaman menerima tawaran!

Berikan contoh pengalaman memberikan tawaran!

Berdasarkan kedua contoh di atas, Improvisasi adalah:

Kartu Tugas 1.2

GUNUNG PANGRANGO	PAPUA
TAMAN BERMAIN	LAUT
PETERNAKAN KUDA	RESTORAN
.....
.....



BAHAN BACAAN GURU

Kerja Ensambel

Kata ensambel berasal dari kata “ensemble” yang memiliki arti secara harfiah memasangkan bagian-bagian dan menempatkannya menjadi satu kesatuan atau bagian. Misalnya, “mesin mobil” dan mesin elektronik yang merupakan bagian-bagian yang kecil yang kemudian disatukan menjadi sesuatu yang utuh dan berfungsi dengan baik. Semua bagian memiliki peran penting untuk bekerja sama.

Dalam suatu produksi teater, semua pekerjaan di belakang dan di atas panggung merupakan kerja kolektif yang melibatkan banyak orang. Ada aktor, penata rias, sutradara, tata lampu dan lain-lain di mana semua orang saling melengkapi dalam perahu yang sama, menuju arah yang sama yaitu menciptakan pertunjukan yang sukses di atas panggung. Kerja ensambel tidak tergantung dengan satu orang seperti misalnya sutradara.

Penekanan bahwa semua orang di dalam bagian penting perannya untuk mencapai tujuan. Bukan hanya aku dan untuk aku. Semua bergotong royong dan berpikir kreatif agar dapat berkontribusi mencapai tujuan bersama. Kepercayaan adalah kunci utamanya.

BAHAN BACAAN PESERTA DIDIK

Kerja Ensambel

Bayangkan kalian sedang mengamati pekerjaan di pabrik mobil. Semua mesin bekerja menyatukan komponen-komponen yang ada.

Kemudian, bayangkan kalian sedang mengamati pekerjaan membangun sebuah rumah. Perhatikan bagaimana para pekerja menyatukan bahan kayu, paku, semen, dan bahan lain untuk membentuk rumah tersebut.

Setiap mesin dan pekerja yang bertugas menyatukan (*ensemble*) merupakan pekerja dalam satu kelompok demi terwujudnya sebuah misi. Mereka menata untuk mengumpulkan sesuatu, yang berasal dari serpihan atau komponen kecil lalu dijadikan satu menjadi satu keseluruhan. Kerja ansamble dalam seni teater merupakan kerja ensambel dan kolektif orang-orang yang berada di atas atau di belakang panggung untuk menghasilkan ide-ide kreatif dalam pertunjukan. Kerja Ensambel menggantungkan kesuksesan kepada tanggung jawab masing-masing pihak yang terlihat. Komunikasi, koordinasi dan kepercayaan adalah kunci utamanya.

Improvisasi

Bayangkan kamu memiliki tugas untuk membaca pidato tanpa naskah di depan kelas. Tiba-tiba kamu lupa beberapa kalimat penting. Apa yang terjadi? Apa yang akan kamu lakukan?

Bayangkan bahwa kamu adalah seorang aktor yang sedang berdialog dengan lawan main di atas panggung. Tiba-tiba aksesoris lawan main terlepas secara tidak sengaja. Apa yang akan kamu lakukan?

Kalau saya menjadi kamu. Saya akan melakukan improvisasi untuk “menyelamatkan” situasi tersebut. Menyelamatkan disini bukanlah seperti pahlawan yang melakukan perubahan bentuk. Bagaimanapun pertunjukan harus berjalan dengan lancar di depan penonton. Nah, kamu harus bisa melakukan improvisasi untuk menyelamatkan situasi tersebut.

Improvisasi dalam Seni Teater merupakan teknik mencakup menciptakan situasi, jalan cerita, penokohan tanpa persiapan atau dilakukan spontanitas. Seorang aktor melakukan improvisasi di atas panggung untuk membuat sebuah pertunjukan lebih hidup atau melakukan antisipasi jika

terjadi hal-hal yang menghambat jalan cerita ketika pertunjukan berlangsung. Misalnya terjadi kecelakaan atau lupa akan dialog.

Dalam improvisasi terdapat tiga teknik atau aturan main yang kamu bisa terapkan pada kegiatan ini:

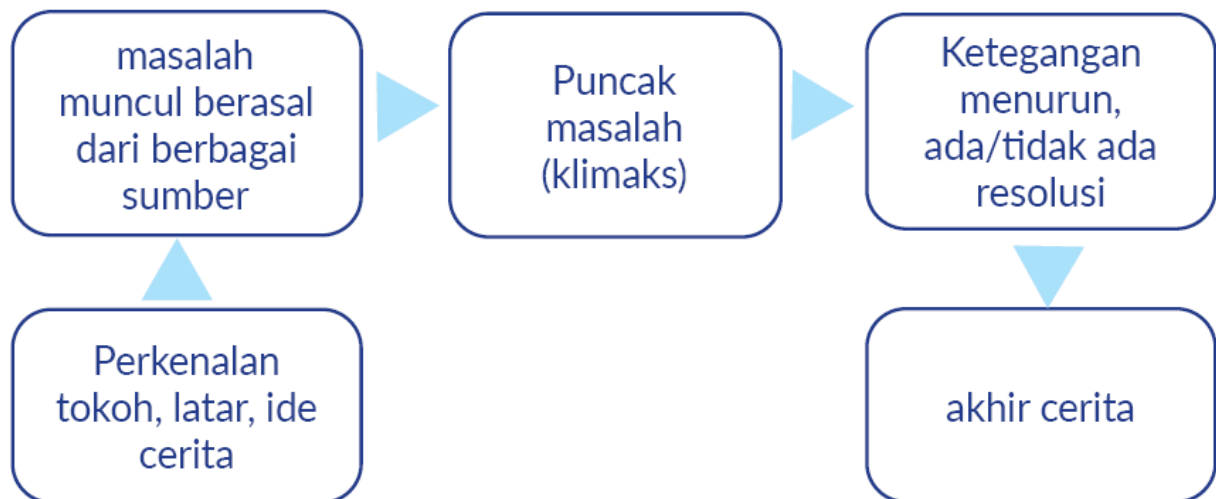
1. Aksi Fisik (Menerima dan menawarkan) ide: terimalah semua ide dengan positif dan berikan reaksi. Berilah aksi lanjutan dengan menawarkan ide satu sama lain.
2. Aksi Objek: berpikirlah secara cepat dalam menerima ide tersebut.
3. Aksi Narasi: kembangkanlah cerita menurut unsur dan alur cerita yang telah dibahas di atas.

Unsur Unsur Narasi Cerita

Sebuah cerita memiliki unsur-unsur yang membentuknya. Unsur-unsur yang membentuknya disebut dengan unsur intrinsik. Kalian dapat menggunakan unsur-unsur narasi cerita untuk memandu dalam mengembangkan cerita pada unit ini:

- Tema : pokok cerita
- Latar : tempat dan waktu kejadian cerita
- Tokoh : watak atau gambaran tokoh yang dibawakan
- Alur : pola cerita, lika-liku jalan cerita

Alur Cerita



LAMPIRAN 3

GLOSARIUM

Ensambel : Bermain dan bekerja bersama untuk mensukseskan sebuah pertunjukan.

Akting : Bermain atau beraksi untuk meniru, memerankan atau menciptakan seorang tokoh.

Aktor : Orang yang memerankan sesuatu atau tokoh di atas panggung, televisi atau film.

Alur Cerita : Cerita yang berisi urutan kejadian

Arena : Panggung berbentuk melingkar dengan penonton menduduki area di sekitarnya.

Blocking : Posisi badan pemain di atas panggung

Breakout room : Fitur dalam aplikasi obrolan virtual yang memungkinkan peserta atau pengguna untuk melakukan obrolan terpisah dari ruang obrolan utama.

Dialog : Percakapan secara lisan atau tulisan antara dua orang atau lebih.

Diksi : Pilihan kata dalam sebuah karya atau cerita sesuai dengan maksud dan tujuan yang ingin disampaikan oleh penulis.

Dimensi fisiologis : Dimensi tokoh secara fisik

Dimensi psikologis : Dimensi tokoh secara kejiwaan dan kecerdasan.

Dimensi sosiologis : Dimensi tokoh secara sosial.

Dramatic Reading : Pembacaan naskah atau karya seorang pengarang dihadapan penonton yang dilakukan dengan membaca secara keras. Seorang pembaca tidak hanya membaca tetapi juga menyampaikan emosinya dan karakternya secara jelas.

Drama Radio : Pertunjukan drama yang menggunakan kemampuan berbicara dan berdialog para aktor dalam melakukan adegan cerita dan disiarkan melalui media radio.

Eksposisi : Insiden awal sebuah cerita atau peristiwa.

Flood light : Tata cahaya yang penyebarannya merata di atas panggung.

Fresnel : Jenis lampu yang menebarkan cahaya berwarna netral di atas panggung.

Improvisasi : Penciptaan drama atau cerita secara spontan di atas panggung.

Karakter : Tokoh dalam cerita dengan perwatakannya.

Lakon : Hasil karya seniman yang diwujudkan dalam bentuk naskah dan dipentaskan dalam beberapa adegan.

Magic If : Salah satu metode akting yang digagas oleh Stanislavski seorang aktor dan sutradara asal Rusia. berarti keajaiban terjadi jika seorang aktor berada pada kondisi tokoh yang akan diperankan, jika seorang aktor masuk ke dalam emosi tokoh yang diperankan, maka keajaiban akan terjadi. Aktor tersebut akan mampu menciptakan karakter yang jujur dan dipercaya di hadapan penonton.

Naskah : Cerita yang disusun dan dimainkan dalam bentuk rangkaian peristiwa atau dialog.

Non-realis : Aliran teater yang mengusung tema yang tidak biasa atau abstrak dan disajikan dalam bentuk ragam akting yang bervariasi dan berlebihan seperti koreografi, penggunaan properti untuk menyampaikan pesan dalam cerita.

Pantomim : Seni teater yang hanya menggunakan gerak tubuh dan mimik wajah.

Proscenium : panggung berbentuk bingkai atau kotak dengan penonton menduduki bagian depan panggung.

Properti : Peralatan bantu atau sarana dan prasarana penunjang penampilan dalam pementasan.

Realis : Aliran teater yang mengusung tema dan jalan cerita sesuai dengan replika kehidupan sehari-hari.

Resolusi : Bagian akhir cerita yang berisi penyelesaian masalah dalam cerita.

Tablo : Pertunjukan yang disajikan tanpa gerak.

Thrust : Panggung berbentuk dua pertiga dari proscenium dengan penonton menduduki bagian sayap dan depan panggung.

LAMPIRAN 4

DAFTAR PUSTAKA

- Tria Sismalinda, Deden Haerudin, *Buku Panduan Guru Seni Teater untuk SMP Kelas VIII*, Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, Jakarta : 2021

- Tria Sismalinda, Deden Haerudin, *Seni Teater untuk SMP Kelas VIII*, Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, Jakarta : 2021
- Anirun, Suyatna. (1998). *Menjadi Aktor*. STB, Bandung : Rekamedia & Taman Budaya Jawa Barat.
- Dewojati, Cahyaningrum (2012) *Drama: Sejarah, teori dan penerapannya*, Javakarsa Media
- Haerudin, D., & Helmanto, F. (2019). Aplikasi Role-Play Melalui Teknik Olah Tubuh Imaji. *DIDAKTIKA TAUHIDI: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(2), 105–112. <https://doi.org/10.30997/dt.v6i2.2107>
- Harymawan, RMA. 1988. *Dramaturgi*. Bandung: CV ROSDA
- Saini KM. (1988). *Teater Modern Indonesia dan Beberapa Masalahnya*, Bandung: Binacipta.
- Santosa, Eko mencipta-teater-sederhana-dengan theater gamespart1dan2
<https://www.whanidproject.com/>
<https://akuaktor.com/mengenal-sedikit-lebih-dalam-sistemstanislavski/>
- Yudiaryani (2002), *Panggung Teater Dunia Perkembangan dan perubahan Konvensi*, Yogyakarta : Pustaka Gondo Suli.

MODUL AJAR
UNIT 1 : IMPROVISASI
KEGIATAN 3 : AKSI OBJEK

INFORMASI UMUM

I. IDENTITAS MODUL

Nama Penyusun :
Satuan Pendidikan : SMP/MTs
Kelas / Kelas : VIII (Delapan) - D
Mata Pelajaran : Seni Teater
Prediksi Alokasi Waktu :
Tahun Penyusunan : 20..... / 20.....

II. KOMPETENSI AWAL

Sahabat Guru, kegiatan ini merupakan kelanjutan dari teknik dasar improvisasi yang kedua, yakni aksi objek. Kegiatan ini bertujuan untuk merangsang ide-ide kreatif peserta didik dengan rangsang objek (benda).

III. PROFIL PELAJAR PANCASILA

Beriman, bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, bergotong royong, bernalar kritis, kreatif, inovatif, mandiri, berkebhinekaan global

IV. SARANA DAN PRASARANA

- | | | |
|-----------------------|----------------------------|----------------------------------|
| 1. Buku Teks | 4. Handout materi | |
| 2. Laptop/Komputer PC | 5. Papan tulis/White Board | 7. Infokus/Proyektor/Pointer |
| 3. Akses Internet | 6. Lembar kerja | 8. Referensi lain yang mendukung |

V. TARGET PESERTA DIDIK

Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.

VI. MODEL PEMBELAJARAN

Blended learning melalui model pembelajaran dengan menggunakan *Project Based Learning* (PBL) terintegrasi pembelajaran berdiferensiasi berbasis *Social Emotional Learning* (SEL).

KOMPONEN INTI

I. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Peserta didik terbiasa mampu merespon ide yang dilontarkan dari rangsang objek.
- Peserta didik terbiasa menggunakan properti untuk menunjang penampilan.

II. PEMAHAMAN BERMAKNA

Peserta didik menyadari bahwa dengan mempelajari materi *AKSI OBJEK* dapat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari.

III. PERTANYAAN PEMANTIK

Guru menanyakan kepada peserta didik seputar materi *AKSI OBJEK*

IV. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)

Permainan 1

Tujuan kegiatan

- *Peserta didik terbiasa mampu merespon ide yang dilontarkan dari rangsang objek.*
- *Peserta didik terbiasa menggunakan properti untuk menunjang penampilan.*

Reviu

Prosedur kegiatan

- Sahabat Guru menyiapkan sejumlah gambar benda yang berhubungan dengan cerita rakyat dari seluruh Indonesia.
- Sahabat Guru meminta peserta didik untuk menebak cerita rakyat nusantara yang berkaitan dengan gambar yang dipertunjukkan.
- Sahabat Guru dapat memberi tambahan dengan menyebutkan benda lainnya apabila peserta didik belum mampu menebak cerita rakyat nusantara yang sesuai dengan gambar.

Kegiatan Inti (90 Menit)

Permainan 2

Apa yang kamu lakukan?

Prosedur kegiatan

- Kegiatan ini masih berkaitan dengan permainan sebelumnya.
- Sahabat Guru meminta peserta didik untuk membentuk kelompok yang terdiri atas maksimal 7 orang anggota.
- Sahabat Guru membaca skenario cerita Roro Jonggrang di bawah ini.
- Peserta didik secara berkelompok memerankan potongan adegan yang dibacakan secara bergantian.
- Sahabat guru menyediakan satu kotak berisi properti yang berbeda Cerita Roro Jonggrang
- Secara berpasangan, jadilah 2 pengawal yang sedang membicarakan Badung Bondowoso.
- Dalam kelompok beranggotakan 6 orang, bentuklah tablo yang menggambarkan dua kelompok yang siap berperang, kelompok Roro Jonggrang dan Badung Bondowoso

- Dalam kelompok beranggotakan 3 orang, jadilah rakyat biasa yang membicarakan suasana desa yang tidak enak dikarenakan paksaan Badung Bondowoso
- Secara berpasangan, jadilah Roro Jonggrang dan Badung Bondowoso. Buatlah percakapan.
- Dalam kelompok beranggotakan 6 orang, jadilah pasukan gaib Badung Bondowoso yang sedang melakukan persiapan pembangunan. Selanjutnya, pasukan gaib mengilustrasikan situasi bekerja untuk membangun candi-candi di malam hari. Bentuklah Tablo. Gunakan suara untuk menambah ketegangan. Ciptakan 2 tablo.
- Dalam kelompok beranggotakan 7 orang, buatlah adegan menjelang pagi ketika ayam berkokok dan semua memainkan lesung nutuk menghentikan ekperjaan Badnug Bondowoso.
- Dalam kelompok beranggotakan 7 orang, jadilah Candi Prambanan dan candi-candi kecil di sekitarnya dalam bentuk tablo.

Catatan

Sahabat Guru dapat mengganti skenario dengan cerita rakyat nusantara lainnya yang mencirikan daerah atau wilayah sekolah. Sebagai informasi tambahan, Sahabat Guru dapat mengakses laman melalui internet, salah satunya dengan mengakses tautan ini <https://mitrapalupi.com/cerita-rakyat-indonesia/>.

Permainan 3

Improvisasi 1 kata

Persiapan

- Sahabat Guru dapat menggunakan kartu tugas 1.3. dengan menambahkan sejumlah lokasi lainnya yang sesuai dengan kebudayaan lokal.
- Sahabat Guru memperkenalkan penggunaan properti dan tata panggung untuk menunjang penampilan dan cerita

Prosedur kegiatan

- Sahabat Guru meminta peserta didik membentuk kelompok dengan anggota berjumlah 3—4 orang.
- Sahabat Guru meminta peserta didik untuk merangkai adegan dengan hanya diperkenankan mengucapkan satu kata.
- Sahabat Guru mengundang perwakilan kelompok untuk mengambil potongan kartu tugas 1.3 secara acak sebagai panduan skenario yang akan diperankan bersama anggota kelompok.
- Kartu skenario yang terpilih didiskusikan kepada seluruh anggota kelompok.
- Sahabat Guru memberi batasan diskusi selama 1—2 menit.
- Sahabat Guru meminta kelompok penampil untuk menyiapkan properti yang dapat menunjang adegan yang akan dibangun.
- Properti yang dipergunakan oleh anggota kelompok dioptimalkan dengan menggunakan benda yang berada disekitar kelas.

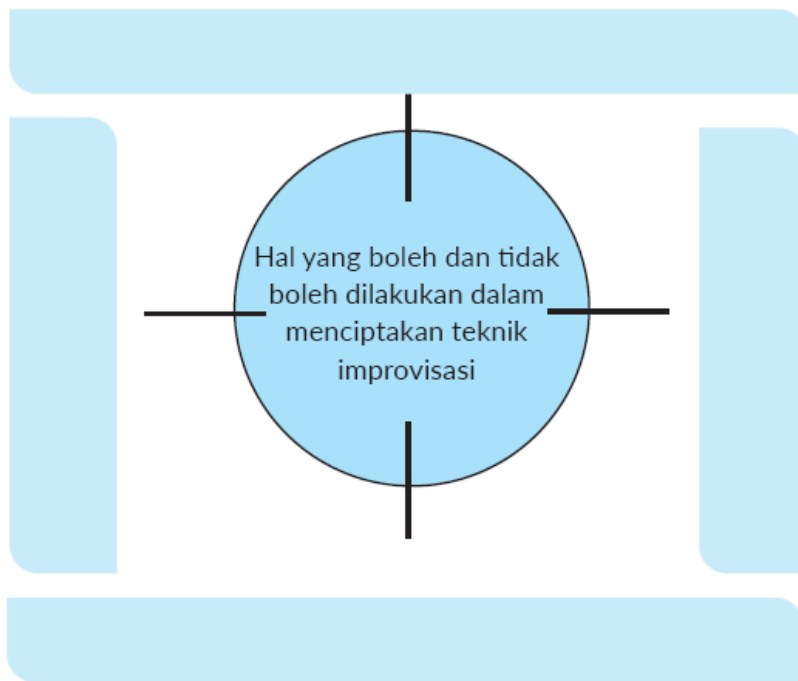
Misalnya, Kehilangan Hewan Peliharaan

A : (datang ke arah panggung dengan sedih). “Sedih”

B : (menghampiri) “mari” (maksudnya mari masuk ke dalam dan bercerita)

C : (mencari-cari) “kelinci”

D : (bertanya-tanya) “hilang?”



Permainan 4

Ceritakan KEPADAKU

Prosedur kegiatan

- Sahabat Guru meminta peserta didik untuk membaca bahan bacaan peserta didik berjudul “Unsur-Unsur Narasi” di akhir unit.
- Sahabat Guru meminta peserta didik untuk membentuk kelompok berisi 3 orang.
- Sahabat Guru memberikan pembelajaran konsep aksi dan motivasi (apa), karakter (siapa), lokasi (dimana). Aksi adalah tujuan, sementara motivasi memperkuat tujuan yang ingin dicapai. Karakter adalah tokoh yang diperankan. Seorang aktor memiliki kemampuan untuk mengetahui cara berjalan dan berbicara karakter tersebut.
- Sahabat Guru memfotokopi kartu bantu 1.4 dan mengguntingnya hingga membentuk 3 tumpukan kelompok kartu—Karakter, Aksi, dan Motivasi.
- Sahabat Guru meminta perwakilan kelompok untuk memilih kartu-kartu yang disediakan.
- Peserta didik secara berkelompok mendiskusikan untuk membangun adegan pendek berdurasi 2 menit
- Setelah waktu diskusi habis, Sahabat Guru meminta peserta didik secara berkelompok memainkan adegan di depan kelas.
- Sahabat Guru dapat menilai adegan yang dimainkan peserta didik dengan menggunakan rubrik 1.1.

Catatan

Sahabat Guru dapat memberikan rubrik 1.1 kepada peserta didik untuk membantu peserta didik memelajari pemberian umpan balik ke-pada teman.

Kegiatan Penutup (10 Menit)

- Buatlah bagan seperti di bawah ini di papan tulis .

- Sahabat Guru mengajak peserta didik berdiskusi tentang bagaimana menciptakan teknik berimprovisasi menurut pengalaman peserta didik (apa yang boleh dan tidak boleh dilakukan).
- Sahabat guru bisa menambahkan jawaban peserta didik berdasarkan informasi yang terdapat di bacaan guru. Secara mandiri, peserta didik melengkapi bagan serupa di lembar kerja 1.1

V. ASESMEN

Rubrik 1.1 Penilaian Kegiatan

Tujuan Pembelajaran	Peserta didik mampu mendemonstrasikan 1 aturan main dalam improvisasi:	
	Aksi Objek	Aksi Narasi
Belum berkembang (<60)	Bereaksi terhadap pilihan teman tetapi ada keraguan. Banyak kekosongan di sebagian banyak adegan	Peserta didik belum mampu mengembangkan cerita berdasarkan elemen narasi. Ide yang dikembangkan masih lemah, membuat rekan lain membantu di seluruh bagian. Pertunjukan berjalan sangat singkat.
Berkembang (60-80)	Bereaksi terhadap ide teman setelah beberapa saat berpikir. Tampak ada kekosongan (pause) di antara adegan.	Peserta didik sudah mampu mengembangkan cerita berdasarkan elemen narasi walaupun belum secara keseluruhan. Ide sudah mulai berkembang sesuai stimulus yang diberikan
Melebihi ekspektasi (81-100)	Membuat ide yang sangat cepat sebagai re-aksi atas ide teman.	Peserta didik sudah mampu mengembangkan cerita berdasarkan elemen narasi secara konsisten. Ide berkembang dan detail sesuai stimulus yang diberikan

Rubrik 1.2 Penilaian Pengetahuan dan Keterampilan Improvisasi

Tujuan Pembelajaran	Peserta didik mampu mendemonstrasikan 3 aturan main dalam improvisasi:		
	Aksi Fisik	Aksi Objek	Aksi Narasi
Belum berkembang (<60)	Menerima semua ide, tetapi belum berinisiatif membangun dengan ide sendiri menawarkan dengan sesama rekan. Tampak pasif di atas panggung.	Bereaksi terhadap pilihan teman tetapi ada keraguan. Banyak kekosongan di sebagian banyak adegan.	Ide yang dikembangkan sangat terbatas. Unsur narasi dalam cerita belum terlihat jelas.

Berkembang (60-80)	Menerima dan memberikan ide, meskipun kurang antusias. Sudah mulai membangun ide rekan dengan cerita yang sesuai plot/rencana.	Bereaksi terhadap ide teman setelah beberapa saat berpikir. Tampak ada kekosongan (pause) di antara adegan.	Membuat ide yang sangat cepat sebagai reaksi atas ide teman.
Melebihi ekspektasi (81-100)	Menerima semua tawaran dengan semangat dan membangun ide rekan dengan cerita yang sesuai plot/rencana.	Sudah mengembangkan cerita berdasarkan elemen narasi walaupun belum secara keseluruhan. Ide sudah mulai berkembang sesuai stimulus yang diberikan.	Sudah mengembangkan cerita berdasarkan elemen narasi secara konsisten. Ide berkembang dan detail sesuai stimulus yang diberikan.

Rubrik 1.3 Penilaian Pencapaian profil pelajar pancasila

Tujuan Pembelajaran	Pada akhir pembelajaran, peserta didik mencerminkan sikap gotong royong dan berpikir kreatif:	
	Bersikap Gotong royong	Berpikir kreatif
	Sub-elemen: Saling ketergantungan positif & Koordinasi sosial	Sub-elemen: Menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal
Indikator (terlihat pada)	Peserta didik bekerja dalam ragam kegiatan kelompok yang menunjukkan bahwa anggota kelompok dengan kelebihan dan kekurangannya masing masing dapat saling membantu memenuhi kebutuhan seperti membagi peran.	Mengeksplorasi dan mengekspresikan pikiran dan atau perasaannya dalam bentuk karya dan atau tindakan, serta mengevaluasinya
Belum berkembang (<60)		
Berkembang (60-80)		
Melebihi ekspektasi (81-100)		

VI. PENGAYAAN DAN REMEDIAL

- Sahabat Guru dapat memberikan pengayaan kepada peserta didik yang memiliki antusias berlebih atau peserta didik yang memerlukan bimbingan tambahan
- Peserta didik dapat menonton video improvisasi untuk memperkuat wawasan.
- Sahabat Guru dapat mengakses video stand-up comedy pada tautan berikut.
Stand-up comedy



https://www.youtube.com/results?search_query=stand+up+comedy

VII. REFLEKSI GURU DAN PESERTA DIDIK

Refleksi Guru:

Sahabat Guru dapat merefleksi pembelajaran pada Unit 1 dengan bantuan pertanyaan berikut di bawah ini.

- Apakah 100% peserta didik telah mencapai tujuan pembelajaran? Jika tidak, berapa % kira-kira yang mencapai Tujuan Pembelajaran?
- Adakah kesulitan yang dialami peserta didik dalam mengerti konsep improvisasi? Apa yang akan sahabat guru lakukan untuk mengatasi kesulitan peserta didik?
- Apakah ada sesuatu yang menarik selama pembelajaran?
- Apa pertanyaan yang muncul selama pembelajaran?
- Jika ada, apa yang ingin Sahabat Guru ubah dari cara mengajar pada kegiatan ini?

Refleksi Peserta Didik:

Sahabat Guru dapat menanyakan pertanyaan berikut di bawah ini


- Bagaimana perasaan kamu tentang kegiatan improvisasi di kelas? Apakah itu merupakan pengalaman menarik atau justru menakutkan? Ceritakan apa yang membuatnya begitu?
- Apa yang telah kamu pelajari tentang bekerja dengan seseorang atau dalam kelompok dalam adegan improvisasi?
- Apa keterampilan terkuat kamu dalam berimprovisasi?

LAMPIRAN- LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Lengkapilah bagan di bawah ini berdasarkan pengalaman di kelas

Lembar Kerja {1.1}	
<div style="text-align: center;"></div>	
Contoh: Tidak ragu untuk menawarkan atau merespon ide Bekerja sama dengan teman	
1.	
2.	
3.	
4.	
5.	
6.	
7.	

Kartu Tugas 1.3

KEHILANGAN HEWAN PELIHARAAN	KEHILANGAN UANG
KEHILANGAN KESEMPATAN	KEHILANGAN KEPERCAYAAN DIRI
KEHILANGAN BENDA KESAYANGAN	KEHILANGAN DOMPET



Kartu Tugas 1.4

Karakter

PETANI	PETUGAS KEAMANAN
PELAJAR	DOKTER
KEPALA DESA	KAPSTER SALON



Aksi

MENDAKI GUNUNG	BERENANG DI SUNGAI
JALAN-JALAN KE BANDUNG	TERSESAT DI HUTAN
KE TAMAN BERMAIN	TERJEBAK DI LIFT SEBUAH MAL



PERGI KE MUSEUM	BERMAIN DI SAWAH
-----------------	------------------

Motivasi



MENJAGA HARTA KARUN	MENDAPATKAN NILAI BAGUS
MENYUKSESKAN PRO-GRAM DESA	MEMPROMOSIKAN WAR-NA CAT BARU
PANEN BERLIMPAH	MEMPROMOSIKAN KLINIK TERBARU

LAMPIRAN 2

BAHAN BACAAN GURU

Kerja Ensambel

Kata ensambel berasal dari kata “ensemble” yang memiliki arti secara harfiah memasangkan bagian-bagian dan menempatkannya menjadi satu kesa-tuan atau bagian. Misalnya, “mesin mobil” dan mesin elektronik yang merupakan bagian-bagian yang kecil yang kemudian disatukan menjadi sesuatu yang utuh dan berfungsi dengan baik. Semua bagian memiliki peran penting untuk bekerja sama.

Dalam suatu produksi teater, semua pekerjaan di belakang dan di atas panggung merupakan kerja kolektif yang melibatkan banyak orang. Ada aktor, penata rias, sutradara, tata lampu dan lain-lain di mana semua orang saling melengkapi dalam perahu yang sama, menuju arah yang sama yaitu menciptakan pertunjukan yang sukses di atas panggung. Kerja ensambel tidak tergantung dengan satu orang seperti misalnya sutradara.

Penekanan bahwa semua orang di dalam bagian penting perannya untuk mencapai tujuan. Bukan hanya aku dan untuk aku. Semua bergotong royong dan berpikir kreatif agar dapat berkontribusi mencapai tujuan bersama. Kepercayaan adalah kunci utamanya.

BAHAN BACAAN PESERTA DIDIK

Kerja Ensambel

Bayangkan kalian sedang mengamati pekerjaan di pabrik mobil. Semua mesin bekerja menyatukan komponen-komponen yang ada.

Kemudian, bayangkan kalian sedang mengamati pekerjaan membangun sebuah rumah. Perhatikan bagaimana para pekerja menyatukan bahan kayu, paku, semen, dan bahan lain untuk membentuk rumah tersebut.

Setiap mesin dan pekerja yang bertugas menyatukan (*ensemble*) merupakan pekerja dalam satu kelompok demi terwujudnya sebuah misi. Mereka menata untuk mengumpulkan sesuatu, yang berasal dari serpihan atau komponen kecil lalu dijadikan satu menjadi satu keseluruhan. Kerja ansamble dalam seni teater merupakan kerja ensambel dan kolektif orang-orang yang berada di atas atau di belakang panggung untuk menghasilkan ide-ide kreatif dalam pertunjukan. Kerja Ensambel menggantungkan kesuksesan kepada tanggung jawab masing-masing pihak yang terlihat. Komunikasi, koordinasi dan kepercayaan adalah kunci utamanya.

Improvisasi

Bayangkan kamu memiliki tugas untuk membaca pidato tanpa naskah di depan kelas. Tiba-tiba kamu lupa beberapa kalimat penting. Apa yang terjadi? Apa yang akan kamu lakukan?

Bayangkan bahwa kamu adalah seorang aktor yang sedang berdialog dengan lawan main di atas panggung. Tiba-tiba aksesoris lawan main terlepas secara tidak sengaja. Apa yang akan kamu lakukan?

Kalau saya menjadi kamu. Saya akan melakukan improvisasi untuk “menyelamatkan” situasi tersebut. Menyelamatkan disini bukanlah seperti pahlawan yang melakukan perubahan bentuk. Bagaimanapun pertunjukan harus berjalan dengan lancar di depan penonton. Nah, kamu harus bisa melakukan improvisasi untuk menyelamatkan situasi tersebut.

Improvisasi dalam Seni Teater merupakan teknik mencakup menciptakan situasi, jalan cerita, penokohan tanpa persiapan atau dilakukan spontanitas. Seorang aktor melakukan improvisasi di atas panggung untuk membuat sebuah pertunjukan lebih hidup atau melakukan antisipasi jika terjadi hal-hal yang menghambat jalan cerita ketika pertunjukan berlangsung. Misalnya terjadi kecelakaan atau lupa akan dialog.

Dalam improvisasi terdapat tiga teknik atau aturan main yang kamu bisa terapkan pada kegiatan ini:

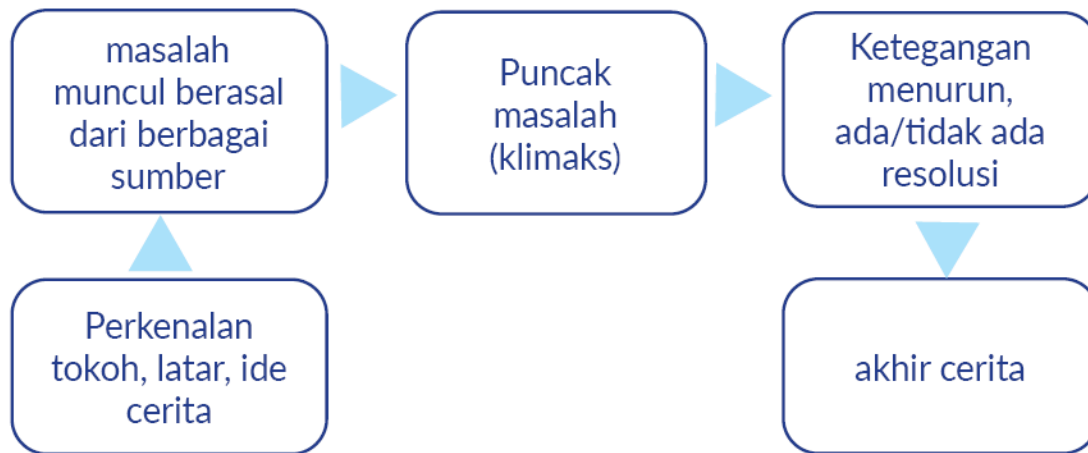
1. Aksi Fisik (Menerima dan menawarkan) ide: terimalah semua ide dengan positif dan berikan reaksi. Berilah aksi lanjutan dengan menawarkan ide satu sama lain.
2. Aksi Objek: berpikirlah secara cepat dalam menerima ide tersebut.
3. Aksi Narasi: kembangkanlah cerita menurut unsur dan alur cerita yang telah dibahas di atas.

Unsur Unsur Narasi Cerita

Sebuah cerita memiliki unsur-unsur yang membentuknya. Unsur-unsur yang membentuknya disebut dengan unsur intrinsik. Kalian dapat menggunakan unsur-unsur narasi cerita untuk memandu dalam mengembangkan cerita pada unit ini:

- Tema : pokok cerita
- Latar : tempat dan waktu kejadian cerita
- Tokoh : watak atau gambaran tokoh yang dibawakan
- Alur : pola cerita, lika-liku jalan cerita

Alur Cerita



LAMPIRAN 3

GLOSARIUM

Ensambel : Bermain dan bekerja bersama untuk mensukseskan sebuah pertunjukan.

Akting : Bermain atau beraksi untuk meniru, memerankan atau menciptakan seorang tokoh.

Aktor : Orang yang memerankan sesuatu atau tokoh di atas panggung, televisi atau film.

Alur Cerita : Cerita yang berisi urutan kejadian

Arena : Panggung berbentuk melingkar dengan penonton menduduki area di sekitarnya.

Blocking : Posisi badan pemain di atas panggung

Breakout room : Fitur dalam aplikasi obrolan virtual yang memungkinkan peserta atau pengguna untuk melakukan obrolan terpisah dari ruang obrolan utama.

Dialog : Percakapan secara lisan atau tulisan antara dua orang atau lebih.

Diksi : Pilihan kata dalam sebuah karya atau cerita sesuai dengan maksud dan tujuan yang ingin disampaikan oleh penulis.

Dimensi fisiologis : Dimensi tokoh secara fisik

Dimensi psikologis : Dimensi tokoh secara kejiwaan dan kecerdasan.

Dimensi sosiologis : Dimensi tokoh secara sosial.

Dramatic Reading : Pembacaan naskah atau karya seorang pengarang dihadapan penonton yang dilakukan dengan membaca secara keras. Seorang pembaca tidak hanya membaca tetapi juga menyampaikan emosinya dan karakternya secara jelas.

Drama Radio : Pertunjukan drama yang menggunakan kemampuan berbicara dan berdialog para aktor dalam melakukan adegan cerita dan disiarkan melalui media radio.

Eksposisi : Insiden awal sebuah cerita atau peristiwa.

Flood light : Tata cahaya yang penyebarannya merata di atas panggung.

Fresnel : Jenis lampu yang menebarkan cahaya berwarna netral di atas panggung.

Improvisasi : Penciptaan drama atau cerita secara spontan di atas panggung.

Karakter : Tokoh dalam cerita dengan perwatakannya.

Lakon : Hasil karya seniman yang diwujudkan dalam bentuk naskah dan dipentaskan dalam beberapa adegan.

Magic If : Salah satu metode akting yang digagas oleh Stanislavski seorang aktor dan sutradara asal Rusia. berarti keajaiban terjadi jika seorang aktor berada pada kondisi tokoh yang akan

diperankan, jika seorang aktor masuk ke dalam emosi tokoh yang diperankan, maka keajaiban akan terjadi. Aktor tersebut akan mampu menciptakan karakter yang jujur dan terpercaya di hadapan penonton.

Naskah : Cerita yang disusun dan dimainkan dalam bentuk rangkaian peristiwa atau dialog.

Non-realis : Aliran teater yang mengusung tema yang tidak biasa atau abstrak dan disajikan dalam bentuk ragam akting yang bervariasi dan berlebihan seperti koreografi, penggunaan properti untuk menyampaikan pesan dalam cerita.

Pantomim : Seni teater yang hanya menggunakan gerak tubuh dan mimik wajah.

Proscenium : panggung berbentuk bingkai atau kotak dengan penonton menduduki bagian depan panggung.

Properti : Peralatan bantu atau sarana dan prasarana penunjang penampilan dalam pementasan.

Realis : Aliran teater yang mengusung tema dan jalan cerita sesuai dengan replika kehidupan sehari-hari.

Resolusi : Bagian akhir cerita yang berisi penyelesaian masalah dalam cerita.

Tablo : Pertunjukan yang disajikan tanpa gerak.

Thrust : Panggung berbentuk dua pertiga dari proscenium dengan penonton menduduki bagian sayap dan depan panggung.

LAMPIRAN 4

DAFTAR PUSTAKA

- Tria Sismalinda, Deden Haerudin, *Buku Panduan Guru Seni Teater untuk SMP Kelas VIII*, Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, Jakarta : 2021
- Tria Sismalinda, Deden Haerudin, *Seni Teater untuk SMP Kelas VIII*, Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, Jakarta : 2021
- Anirun, Suyatna. (1998). *Menjadi Aktor*. STB, Bandung : Rekamedia & Taman Budaya Jawa Barat.
- Dewojati, Cahyaningrum (2012) *Drama: Sejarah, teori dan penerapannya*, Javakarsa Media
- Haerudin, D., & Helmanto, F. (2019). Aplikasi Role-Play Melalui Teknik Olah Tubuh Imaji. *DIDAKTIKA TAUHIDI: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(2), 105–112. <https://doi.org/10.30997/dt.v6i2.2107>
- Harymawan, RMA. 1988. *Dramaturgi*. Bandung: CV ROSDA
- Saini KM. (1988). *Teater Modern Indonesia dan Beberapa Masalahnya*, Bandung: Binacipta.
- Santosa, Eko mencipta-teater-sederhana-dengan theater gamespart1dan2 <https://www.whanidproject.com/>
<https://akuaktor.com/mengenal-sedikit-lebih-dalam-sistemstanislavski/>
- Yudiaryani (2002), *Panggung Teater Dunia Perkembangan dan perubahan Konvensi*, Yogyakarta : Pustaka Gondo Suli.

MODUL AJAR
UNIT 1 : IMPROVISASI
KEGIATAN 4 : ASESMEN IMPROVISASI

INFORMASI UMUM

I. IDENTITAS MODUL

Nama Penyusun :
Satuan Pendidikan : SMP/MTs
Kelas / Kelas : VIII (Delapan) - D
Mata Pelajaran : Seni Teater
Prediksi Alokasi Waktu :
Tahun Penyusunan : 20..... / 20.....

II. KOMPETENSI AWAL

Peserta didik akan menciptakan permainan improvisasi di “Halte Bus” sebagai bagian dari penilaian akhir unit ini. Sahabat Guru akan melihat ketercapaian Profil Pelajar Pancasila yaitu sikap bergotong royong dan berpikir kreatif melalui metode observasi (pengamatan). Di akhir kegiatan, peserta didik diupayakan mampu menjawab pertanyaan inkuiri “Bagaimana improvisasi mengajarkan peserta didik untuk bekerja bergotong royong dan berpikir kreatif?”

III. PROFIL PELAJAR PANCASILA

Beriman, bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, bergotong royong, bernalar kritis, kreatif, inovatif, mandiri, berkebhinekaan global

IV. SARANA DAN PRASARANA

- | | | |
|-----------------------|----------------------------|----------------------------------|
| 1. Buku Teks | 4. Handout materi | |
| 2. Laptop/Komputer PC | 5. Papan tulis/White Board | 7. Infokus/Proyektor/Pointer |
| 3. Akses Internet | 6. Lembar kerja | 8. Referensi lain yang mendukung |

V. TARGET PESERTA DIDIK

Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.

VI. MODEL PEMBELAJARAN

Blended learning melalui model pembelajaran dengan menggunakan *Project Based Learning* (PBL) terintegrasi pembelajaran berdiferensiasi berbasis *Social Emotional Learning* (SEL).

KOMPONEN INTI

I. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Peserta didik dapat menerapkan 3 aturan/kompetensi improvisasi yang telah dipelajari.
- Peserta didik mampu menilai diri sendiri dan memberi-menerima umpan balik dari teman sebaya.
- Peserta didik mampu menampilkan nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila.

II. PEMAHAMAN BERMAKNA

Peserta didik menyadari bahwa dengan mempelajari materi *ASESMEN IMPROVISASI* dapat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari.

III. PERTANYAAN PEMANTIK

Mengapa berada di halte bus tersebut? Apa yang ingin dicapai? Apa yang menghalangi pencapaian tujuan? Mengapa akhirnya meninggalkan halte bus?

IV. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)

- Sahabat Guru membagikan lembar kerja dan rubrik penilaian.
- Sahabat Guru menjelaskan penggunaan rubrik dan lembar kerja untuk kegiatan inti nanti.

Kegiatan Inti (90 Menit)

Permainan 1

Di Halte Bus

Persiapan

- Sahabat Guru meminta peserta didik untuk membentuk kelompok terdiri dari 5 orang.
- Sahabat Guru menyiapkan potongan kartu tugas 1.5.
- Sahabat Guru meminta peserta didik untuk memberikan motivasi tambahan Mengapa berada di halte bus tersebut? Apa yang ingin dicapai? Apa yang menghalangi pencapaian tujuan? Mengapa akhirnya meninggalkan halte bus?

Prosedur kegiatan

- Sahabat Guru meminta peserta didik menempatkan sejumlah kursi di depan kelas. Adapun jumlah kursi yang disarankan sekitar 3 — 5 buah kursi
- Penempatan kursi menghadap ke arah peserta didik dengan membelakangi papan tulis.
- Sahabat Guru dapat menambahkan properti lainnya seperti tempat sampah di sekitar deretan kursi sehingga menghasilkan suasana di halte bus
- Sahabat Guru dan peserta didik menyepakati area bermain di depan kelas sekaligus memberikan penjelasan arah hadap penonton.
- Berdasarkan imajinasi, peserta didik secara berkelompok mementaskan penggambaran kegiatan di halte bus berdasarkan kartu yang dipilih secara acak.
- Tiap pemain dapat menggunakan properti tangan seperti tas punggung, koran, ataupun hal lain yang mendukung pemeranan.
- Peserta didik yang tidak bermain diminta untuk memberikan penilaian terhadap kelompok yang sedang bermain berdasarkan rubrik 1.2

- Sahabat Guru memberikan keleluasaan kepada peserta didik untuk menggunakan properti penunjang lainnya.
- Sahabat Guru memberikan batasan waktu pementasan selama 5—7 menit. Selama durasi pementasan, peserta didik diperkenankan melakukan monolog maupun dialog.



Gambar 1.9 Aktivitas di Halte Bus

Kegiatan Penutup (10 Menit)

- Di kegiatan penutup ini, peserta didik yang telah melakukan penilaian berdasarkan rubrik 1.2 diminta untuk memberanikan diri menyampaikan pandangan atau hasil penilaiannya. Sahabat Guru meminta sejumlah peserta didik secara acak menyampaikan hasil pengamatan terhadap kelompok penampil di depan kelas tanpa menyebutkan identitas kelompok yang sedang dikritisi. Di kegiatan ini, seluruh peserta didik diupayakan menerima masukan yang telah diberikan. Sebagai bentuk apresiasi atas hasil pengamatan Sahabat Guru dapat memberikan tepuk tangan.

V. ASESMEN

Rubrik 1.1 Penilaian Kegiatan

Tujuan Pembelajaran	Peserta didik mampu mendemonstrasikan 1 aturan main dalam improvisasi:	
	Aksi Objek	Aksi Narasi
Belum berkembang (<60)	Bereaksi terhadap pilihan teman tetapi ada keraguan. Banyak kekosongan di sebagian banyak adegan	Peserta didik belum mampu mengembangkan cerita berdasarkan elemen narasi. Ide yang dikembangkan masih lemah, membuat rekan lain membantu di seluruh bagian. Pertunjukan berjalan sangat singkat.
Berkembang (60-80)	Bereaksi terhadap ide teman setelah beberapa saat berpikir. Tampak ada kekosongan (pause) di antara adegan.	Peserta didik sudah mampu mengembangkan cerita berdasarkan elemen narasi walaupun belum secara keseluruhan. Ide sudah mulai berkembang sesuai stimulus yang diberikan
Melebihi ekspektasi (81-100)	Membuat ide yang sangat cepat sebagai re-aksi atas ide teman.	Peserta didik sudah mampu mengembangkan cerita berdasarkan elemen narasi secara

		konsisten. Ide berkembang dan detail sesuai stimulus yang diberikan
--	--	---

Rubrik 1.2 Penilaian Pengetahuan dan Keterampilan Improvisasi

Tujuan Pembelajaran	Peserta didik mampu mendemonstrasikan 3 aturan main dalam improvisasi:		
	Aksi Fisik	Aksi Objek	Aksi Narasi
Belum berkembang (<60)	Menerima semua ide, tetapi belum berinisiatif membangun dengan ide sendiri menawarkan dengan sesama rekan. Tampak pasif di atas panggung.	Bereaksi terhadap pilihan teman tetapi ada keraguan. Banyak kekosongan di sebagian banyak adegan.	Ide yang dikembangkan sangat terbatas. Unsur narasi dalam cerita belum terlihat jelas.
Berkembang (60-80)	Menerima dan memberikan ide, meskipun kurang antusias. Sudah mulai membangun ide rekan dengan cerita yang sesuai plot/rencana.	Bereaksi terhadap ide teman setelah beberapa saat berpikir. Tampak ada kekosongan (pause) di antara adegan.	Membuat ide yang sangat cepat sebagai reaksi atas ide teman.
Melebihi ekspektasi (81-100)	Menerima semua tawaran dengan semangat dan membangun ide rekan dengan cerita yang sesuai plot/rencana.	Sudah mengembangkan cerita berdasarkan elemen narasi walaupun belum secara keseluruhan. Ide sudah mulai berkembang sesuai stimulus yang diberikan.	Sudah mengembangkan cerita berdasarkan elemen narasi secara konsisten. Ide berkembang dan detail sesuai stimulus yang diberikan.

Rubrik 1.3 Penilaian Pencapaian profil pelajar pancasila

Tujuan Pembelajaran	Pada akhir pembelajaran, peserta didik mencerminkan sikap gotong royong dan berpikir kreatif:	
	Bersikap Gotong royong	Berpikir kreatif
	Sub-elemen: Saling ketergantungan positif & Koordinasi sosial	Sub-elemen: Menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal
Indikator (terlihat pada)	Peserta didik bekerja dalam ragam kegiatan kelompok yang menunjukkan bahwa anggota kelompok dengan kelebihan dan	Mengeksplorasi dan mengekspresikan pikiran dan atau perasaannya dalam bentuk karya

	kekurangannya masing masing dapat saling membantu memenuhi kebutuhan seperti membagi peran.	dan atau tindakan, serta mengevaluasinya
Belum berkembang (<60)		
Berkembang (60-80)		
Melebihi ekspektasi (81-100)		

VI. PENGAYAAN DAN REMEDIAL

- Sahabat Guru dapat memberikan pengayaan kepada peserta didik yang memiliki antusias berlebih atau peserta didik yang memerlukan bimbingan tambahan
- Peserta didik dapat menonton video improvisasi untuk memperkuat wawasan.
- Sahabat Guru dapat mengakses video stand-up comedy pada tautan berikut.
Stand-up comedy



https://www.youtube.com/results?search_query=stand+up+comedy

VII. REFLEKSI GURU DAN PESERTA DIDIK

Refleksi Guru:

Sahabat Guru dapat merefleksikan pembelajaran pada Unit 1 dengan bantuan pertanyaan berikut di bawah ini.

- Apakah 100% peserta didik telah mencapai tujuan pembelajaran? Jika tidak, berapa % kira-kira yang mencapai Tujuan Pembelajaran?
- Adakah kesulitan yang dialami peserta didik dalam mengerti konsep improvisasi? Apa yang akan sahabat guru lakukan untuk mengatasi kesulitan peserta didik?
- Apakah ada sesuatu yang menarik selama pembelajaran?
- Apa pertanyaan yang muncul selama pembelajaran?
- Jika ada, apa yang ingin Sahabat Guru ubah dari cara mengajar pada kegiatan ini?

Refleksi Peserta Didik:

Sahabat Guru dapat menanyakan pertanyaan berikut di bawah ini

- Bagaimana perasaan kamu tentang kegiatan improvisasi di kelas? Apakah itu merupakan pengalaman menarik atau justru menakutkan? Ceritakan apa yang membuatnya begitu?
- Apa yang telah kamu pelajari tentang bekerja dengan seseorang atau dalam kelompok dalam adegan improvisasi?
- Apa keterampilan terkuat kamu dalam berimprovisasi?

LAMPIRAN- LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

LEMBAR PENGAMATAN 1.3

Nama :

PEMENTASAN

Karakter :

Teknik Improvisasi	Nilai	Saran
Aksi Fisik		
Aksi Objek		
Aksi Narasi		

Karakter :

Teknik Improvisasi	Nilai	Saran
Aksi Fisik		
Aksi Objek		
Aksi Narasi		

Catatan

Nilai dapat diberikan sesuai panduan pada rubrik 1.2

Kartu Tugas 1.5

Karakter



Anak usia 5 tahun yang penakut	Kepala desa yang tidak bawa telepon genggam
Pelancong yang tersesat	Anak sekolah yang terlambat untuk ujian
Badut yang lupa membawa peralatannya	Orang tua yang membawa barang terlalu banyak
Polisi yang menyamar	Seorang ibu/petani yang lupa membawa ongkos

Motivasi

Mencari ibunya	Menunggu bis ke kantor
Pergi ke tempat wisata	Pergi ke Sekolah
Mencari uang makan	Menghadiri rapat
Mencari tersangka	Berjualan di pasar



Gambar 1.10 Bermain di Pantai
Sumber: Amir (2021)



Gambar 1.11 Kemah
Sumber: Muhammad Fachryza (2021)





Gambar 1.12 Persiapan Jaring Ikan
Sumber: Amir (2021)



Gambar 1.13 Kapal Penumpang
Sumber: Amir (2021)



Gambar 1.14 Perkumpulan Ibu-ibu
Sumber: Amir (2021)



Gambar 1.15 Pasar Tradisional
Sumber: Gettyimages/Agung Parameswara (2017)

LAMPIRAN 2

BAHAN BACAAN GURU DAN PESERTA DIDIK

BAHAN BACAAN GURU

Kerja Ensambel

Kata ensambel berasal dari kata “ensemble” yang memiliki arti secara harfiah memasangkan bagian-bagian dan menempatkannya menjadi satu kesa-tuan atau bagian. Misalnya, “mesin mobil” dan mesin elektronik yang merupakan bagian-bagian yang kecil yang kemudian disatukan menjadi sesuatu yang utuh dan berfungsi dengan baik. Semua bagian memiliki peran penting untuk bekerja sama.

Dalam suatu produksi teater, semua pekerjaan di belakang dan di atas panggung merupakan kerja kolektif yang melibatkan banyak orang. Ada aktor, penata rias, sutradara, tata lampu dan lain-lain di mana semua orang saling melengkapi dalam perahu yang sama, menuju arah yang sama yaitu menciptakan pertunjukan yang sukses di atas panggung. Kerja ensambel tidak tergantung dengan satu orang seperti misalnya sutradara.

Penekanan bahwa semua orang di dalam bagian penting perannya untuk mencapai tujuan. Bukan hanya aku dan untuk aku. Semua bergotong royong dan berpikir kreatif agar dapat berkontribusi mencapai tujuan bersama. Kepercayaan adalah kunci utamanya.

BAHAN BACAAN PESERTA DIDIK

Kerja Ensambel

Bayangkan kalian sedang mengamati pekerjaan di pabrik mobil. Semua mesin bekerja menyatukan komponen-komponen yang ada.

Kemudian, bayangkan kalian sedang mengamati pekerjaan membangun sebuah rumah. Perhatikan bagaimana para pekerja menyatukan bahan kayu, paku, semen, dan bahan lain untuk membentuk rumah tersebut.

Setiap mesin dan pekerja yang bertugas menyatukan (*ensemble*) merupakan pekerja dalam satu kelompok demi terwujudnya sebuah misi. Mereka menata untuk mengumpulkan sesuatu, yang berasal dari serpihan atau komponen kecil lalu dijadikan satu menjadi satu keseluruhan. Kerja ansamble dalam seni teater merupakan kerja ensambel dan kolektif orang-orang yang berada di atas atau di belakang panggung untuk menghasilkan ide-ide kreatif dalam pertunjukan. Kerja Ensambel menggantungkan kesuksesan kepada tanggung jawab masing-masing pihak yang terlihat. Komunikasi, koordinasi dan kepercayaan adalah kunci utamanya.

Improvisasi

Bayangkan kamu memiliki tugas untuk membaca pidato tanpa naskah di depan kelas. Tiba-tiba kamu lupa beberapa kalimat penting. Apa yang terjadi? Apa yang akan kamu lakukan?

Bayangkan bahwa kamu adalah seorang aktor yang sedang berdialog dengan lawan main di atas panggung. Tiba-tiba aksesoris lawan main terlepas secara tidak sengaja. Apa yang akan kamu lakukan?

Kalau saya menjadi kamu. Saya akan melakukan improvisasi untuk “menyelamatkan” situasi tersebut. Menyelamatkan disini bukanlah seperti pahlawan yang melakukan perubahan bentuk. Bagaimanapun pertunjukan harus berjalan dengan lancar di depan penonton. Nah, kamu harus bisa melakukan improvisasi untuk menyelamatkan situasi tersebut.

Improvisasi dalam Seni Teater merupakan teknik mencakup menciptakan situasi, jalan cerita, penokohan tanpa persiapan atau dilakukan spontanitas. Seorang aktor melakukan improvisasi di atas panggung untuk membuat sebuah pertunjukan lebih hidup atau melakukan antisipasi jika terjadi hal-hal yang menghambat jalan cerita ketika pertunjukan berlangsung. Misalnya terjadi kecelakaan atau lupa akan dialog.

Dalam improvisasi terdapat tiga teknik atau aturan main yang kamu bisa terapkan pada kegiatan ini:

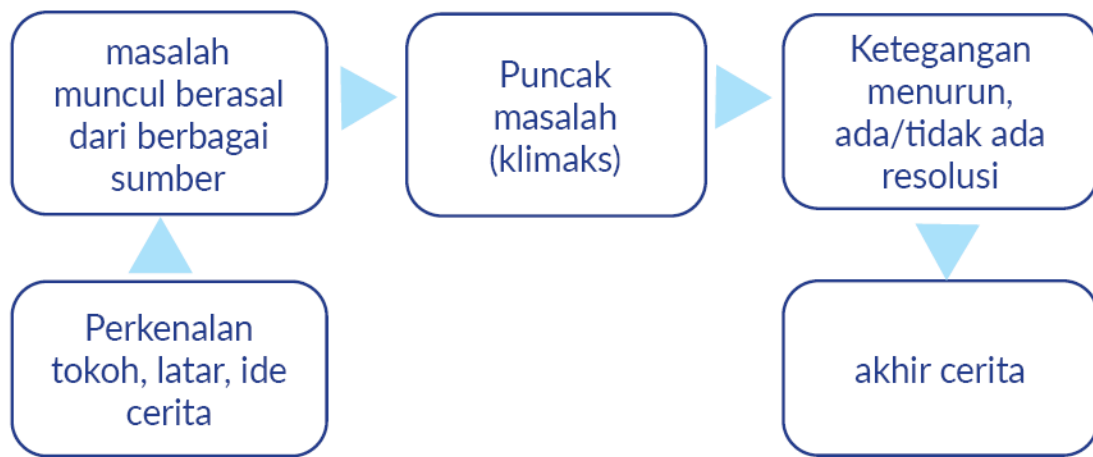
1. Aksi Fisik (Menerima dan menawarkan) ide: terimalah semua ide dengan positif dan berikan reaksi. Berilah aksi lanjutan dengan menawarkan ide satu sama lain.
2. Aksi Objek: berpikirlah secara cepat dalam menerima ide tersebut.
3. Aksi Narasi: kembangkanlah cerita menurut unsur dan alur cerita yang telah dibahas di atas.

Unsur Unsur Narasi Cerita

Sebuah cerita memiliki unsur-unsur yang membentuknya. Unsur-unsur yang membentuknya disebut dengan unsur intrinsik. Kalian dapat menggunakan unsur-unsur narasi cerita untuk memandu dalam mengembangkan cerita pada unit ini:

- Tema : pokok cerita
- Latar : tempat dan waktu kejadian cerita
- Tokoh : watak atau gambaran tokoh yang dibawakan
- Alur : pola cerita, lika-liku jalan cerita

Alur Cerita



LAMPIRAN 3

GLOSARIUM

Ensambel : Bermain dan bekerja bersama untuk mensukseskan sebuah pertunjukan.

Akting : Bermain atau beraksi untuk meniru, memerankan atau menciptakan seorang tokoh.

Aktor : Orang yang memerankan sesuatu atau tokoh di atas panggung, televisi atau film.

Alur Cerita : Cerita yang berisi urutan kejadian

Arena : Panggung berbentuk melingkar dengan penonton menduduki area di sekitarnya.

Blocking : Posisi badan pemain di atas panggung

Breakout room : Fitur dalam aplikasi obrolan virtual yang memungkinkan peserta atau pengguna untuk melakukan obrolan terpisah dari ruang obrolan utama.

Dialog : Percakapan secara lisan atau tulisan antara dua orang atau lebih.

Diksi : Pilihan kata dalam sebuah karya atau cerita sesuai dengan maksud dan tujuan yang ingin disampaikan oleh penulis.

Dimensi fisiologis : Dimensi tokoh secara fisik

Dimensi psikologis : Dimensi tokoh secara kejiwaan dan kecerdasan.

Dimensi sosiologis : Dimensi tokoh secara sosial.

Dramatic Reading : Pembacaan naskah atau karya seorang pengarang dihadapan penonton yang dilakukan dengan membaca secara keras. Seorang pembaca tidak hanya membaca tetapi juga menyampaikan emosinya dan karakternya secara jelas.

Drama Radio : Pertunjukan drama yang menggunakan kemampuan berbicara dan berdialog para aktor dalam melakukan adegan cerita dan disiarkan melalui media radio.

Eksposisi : Insiden awal sebuah cerita atau peristiwa.

Flood light : Tata cahaya yang penyebarannya merata di atas panggung.

Fresnel : Jenis lampu yang menebarkan cahaya berwarna netral di atas panggung.

Improvisasi : Penciptaan drama atau cerita secara spontan di atas panggung.

Karakter : Tokoh dalam cerita dengan perwatakannya.

Lakon : Hasil karya seniman yang diwujudkan dalam bentuk naskah dan dipentaskan dalam beberapa adegan.

Magic If : Salah satu metode akting yang digagas oleh Stanislavski seorang aktor dan sutradara asal Rusia. berarti keajaiban terjadi jika seorang aktor berada pada kondisi tokoh yang akan diperankan, jika seorang aktor masuk ke dalam emosi tokoh yang diperankan, maka

keajaiban akan terjadi. Aktor tersebut akan mampu menciptakan karakter yang jujur dan terpercaya di hadapan penonton.

Naskah : Cerita yang disusun dan dimainkan dalam bentuk rangkaian peristiwa atau dialog.

Non-realis : Aliran teater yang mengusung tema yang tidak biasa atau abstrak dan disajikan dalam bentuk ragam akting yang bervariasi dan berlebihan seperti koreografi, penggunaan properti untuk menyampaikan pesan dalam cerita.

Pantomim : Seni teater yang hanya menggunakan gerak tubuh dan mimik wajah.

Proscenium : panggung berbentuk bingkai atau kotak dengan penonton menduduki bagian depan panggung.

Properti : Peralatan bantu atau sarana dan prasarana penunjang penampilan dalam pementasan.

Realis : Aliran teater yang mengusung tema dan jalan cerita sesuai dengan replika kehidupan sehari-hari.

Resolusi : Bagian akhir cerita yang berisi penyelesaian masalah dalam cerita.

Tablo : Pertunjukan yang disajikan tanpa gerak.

Thrust : Panggung berbentuk dua pertiga dari proscenium dengan penonton menduduki bagian sayap dan depan panggung.

LAMPIRAN 4

DAFTAR PUSTAKA

- Tria Sismalinda, Deden Haerudin, *Buku Panduan Guru Seni Teater untuk SMP Kelas VIII*, Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, Jakarta : 2021
- Tria Sismalinda, Deden Haerudin, *Seni Teater untuk SMP Kelas VIII*, Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, Jakarta : 2021
- Anirun, Suyatna. (1998). *Menjadi Aktor*. STB, Bandung : Rekamedia & Taman Budaya Jawa Barat.
- Dewojati, Cahyaningrum (2012) *Drama: Sejarah, teori dan penerapannya*, Javakarsa Media
- Haerudin, D., & Helmanto, F. (2019). Aplikasi Role-Play Melalui Teknik Olah Tubuh Imaji. *DIDAKTIKA TAUHIDI: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(2), 105–112. <https://doi.org/10.30997/dt.v6i2.2107>
- Harymawan, RMA. 1988. *Dramaturgi*. Bandung: CV ROSDA
- Saini KM. (1988). *Teater Modern Indonesia dan Beberapa Masalahnya*, Bandung: Binacipta.
- Santosa, Eko mencipta-teater-sederhana-dengan theater gamespart1dan2 <https://www.whanidproject.com/>
<https://akuaktor.com/mengenal-sedikit-lebih-dalam-sistemstanislavski/>
- Yudiaryani (2002), *Panggung Teater Dunia Perkembangan dan perubahan Konvensi*, Yogyakarta : Pustaka Gondo Suli.