

MODUL AJAR DEEP LEARNING
MATA PELAJARAN : SENI TEATER
BAB 4 : MEMPRODUKSI PERTUNJUKAN TEATER

A. IDENTITAS MODUL

Nama Sekolah :
Nama Penyusun :
Mata Pelajaran : Seni Teater
Kelas / Fase / Semester : IX / D / Genap
Alokasi Waktu : 16 JP (8 kali pertemuan @ 2 JP)
Tahun Pelajaran : 20... / 20...

B. IDENTIFIKASI KESIAPAN PESERTA DIDIK

- **Pengetahuan Awal:** Peserta didik telah memahami konsep akting stilistik (Bab 1), cara merangkai cerita (Bab 2), dan dasar-dasar penyutradaraan serta perancangan artistik (Bab 3).
- **Minat:** Peserta didik memiliki minat yang tinggi untuk mengaplikasikan semua pengetahuan dan keterampilan yang telah dipelajari ke dalam sebuah karya pertunjukan yang nyata dan utuh.
- **Latar Belakang:** Peserta didik memiliki beragam minat dan bakat yang dapat disalurkan ke dalam peran-peran produksi (manajerial) maupun artistik (pemain, desainer, musisi).
- **Kebutuhan Belajar:**
 - **Visual:** Peserta didik belajar dengan melihat langsung proses pembuatan dan penataan elemen artistik (properti, kostum, cahaya).
 - **Auditori:** Peserta didik belajar melalui instruksi sutradara, koordinasi tim, dan menyelaraskan permainan dengan musik.
 - **Kinestetik:** Peserta didik belajar dengan terlibat langsung dalam praktik, seperti membangun set, merias, berlatih *blocking*, dan menampilkan pertunjukan.

C. KARAKTERISTIK MATERI PELAJARAN

- **Jenis Pengetahuan yang Akan Dicapai**
 - **Konseptual:** Memahami konsep manajemen produksi teater, sinergi antara tim produksi dan tim artistik, serta pentingnya setiap elemen dalam menciptakan sebuah pertunjukan yang utuh.
 - **Prosedural:** Menguasai alur kerja produksi pertunjukan, mulai dari pembentukan tim, proses latihan, pembuatan elemen artistik, gladi resik, hingga pementasan akhir.
- **Relevansi dengan Kehidupan Nyata Peserta Didik:** Memberikan pengalaman nyata dalam manajemen proyek, kerja tim, kepemimpinan, pemecahan masalah, disiplin, dan tanggung jawab. Keterampilan ini sangat bermanfaat untuk kehidupan sosial dan karir di masa depan.
- **Tingkat Kesulitan:** Tinggi. Bab ini merupakan puncak dari seluruh

pembelajaran, menuntut kemampuan mengintegrasikan semua materi sebelumnya dan mengelola kerja sama tim yang kompleks.

- **Struktur Materi:** Materi disusun mengikuti tahapan produksi sebuah pertunjukan teater secara kronologis, dari pra-produksi (pembentukan tim), produksi (latihan dan pembuatan), hingga pasca-produksi (pementasan dan evaluasi).
- **Integrasi Nilai dan Karakter:**
 - **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia:** M mensyukuri keberhasilan pertunjukan sebagai hasil kerja sama dan anugerah, serta berdoa sebelum pementasan.
 - **Bernalar Kritis:** Mengevaluasi setiap tahapan latihan dan gladi resik untuk menemukan kekurangan dan mencari solusi perbaikan.
 - **Kreativitas:** Mewujudkan rancangan-rancangan artistik menjadi karya nyata yang estetik dan fungsional.
 - **Kolaborasi/Bergotong Royong:** Menjadi esensi utama bab ini, di mana keberhasilan pertunjukan bergantung sepenuhnya pada kerja sama seluruh tim.
 - **Kemandirian:** Setiap anggota tim bertanggung jawab penuh atas tugas dan perannya masing-masing.
 - **Kepedulian:** Saling mendukung antar anggota tim, menjaga properti bersama, dan menciptakan lingkungan kerja yang positif.

D. DIMENSI PROFIL LULUSAN

- **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia:** Menjunjung tinggi nilai kejujuran dan sportivitas dalam proses audisi serta menghargai kontribusi setiap teman dalam tim.
- **Kewargaan:** Menghasilkan sebuah karya pertunjukan yang dapat diapresiasi oleh komunitas sekolah (guru, teman, orang tua) sebagai wujud kontribusi positif.
- **Penalaran Kritis:** Mampu memberikan dan menerima kritik yang membangun selama proses evaluasi untuk meningkatkan kualitas pertunjukan.
- **Kreativitas:** Mampu menciptakan solusi artistik (misalnya membuat properti dari bahan daur ulang) ketika menghadapi keterbatasan sumber daya.
- **Kolaborasi:** Mampu menyatukan berbagai bidang kerja yang berbeda (keakoran, panggung, cahaya, rias, busana, musik, manajemen) menjadi satu kesatuan pertunjukan yang harmonis.
- **Kemandirian:** Menunjukkan inisiatif dan tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas di bidangnya masing-masing tanpa harus selalu diawasi.
- **Kesehatan:** Menjaga kesehatan fisik dan mental selama proses produksi yang intensif, serta memperhatikan keselamatan kerja saat membangun panggung.
- **Komunikasi:** Mampu berkomunikasi secara efektif antar anggota tim, antara sutradara dan aktor, serta antara tim produksi dan pihak luar (misalnya saat publikasi).

DESAIN PEMBELAJARAN

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.

B. LINTAS DISIPLIN ILMU

- **Kewirausahaan/Prakarya:** Perencanaan anggaran, publikasi, dan manajemen acara.
- **Seni Rupa:** Aplikasi langsung desain menjadi properti panggung, riasan, dan busana.
- **Seni Musik:** Penciptaan dan aransemen musik iringan dan ilustrasi suasana.
- **Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK):** Pembuatan poster digital, dokumentasi video, dan publikasi di media sosial.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- **Pertemuan 1:** Peserta didik mampu menyusun tim produksi dan tim artistik serta melaksanakan audisi untuk pemilihan peran. (2 JP)
- **Pertemuan 2:** Peserta didik (pemeran) mampu melatih penghayatan dialog melalui teknik *reading* yang terstruktur. (2 JP)
- **Pertemuan 3:** Peserta didik mampu mengatur *blocking* dan menciptakan komposisi panggung yang dinamis untuk setiap adegan. (2 JP)
- **Pertemuan 4:** Peserta didik (tim artistik) mampu membuat properti tata panggung dan menata pencahayaan sederhana sesuai rancangan. (2 JP)
- **Pertemuan 5:** Peserta didik (tim artistik) mampu mempraktikkan tata rias dan menata busana sesuai karakter tokoh. (2 JP)

- **Pertemuan 6:** Peserta didik (tim artistik) mampu menyiapkan musik iringan dan ilustrasi suasana yang sesuai dengan adegan. (2 JP)
- **Pertemuan 7:** Peserta didik mampu merangkai seluruh elemen pertunjukan (permainan, artistik, musik) dalam sebuah gladi kotor. (2 JP)
- **Pertemuan 8:** Peserta didik mampu menampilkan pertunjukan secara utuh di hadapan penonton. (2 JP)

D. TOPIK PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

Manajemen dan realisasi proyek seni: mengubah sebuah konsep pertunjukan di atas kertas menjadi sebuah pementasan teater yang hidup dan dapat dinikmati penonton.

E. KERANGKA PEMBELAJARAN PRAKTIK PEDAGOGIK

- **Model Pembelajaran:** *Project-Based Learning* (PjBL) secara penuh, di mana seluruh bab adalah satu proyek besar.
- **Pendekatan:** Deep Learning (Mindful, Meaningful, Joyful Learning)
 - **Mindful Learning:** Setiap anggota tim fokus pada tugasnya masing-masing namun tetap sadar akan perannya dalam kesatuan yang lebih besar.
 - **Meaningful Learning:** Peserta didik merasakan secara langsung dampak dari kerja keras dan kolaborasi mereka saat pertunjukan berhasil ditampilkan, memberikan rasa pencapaian yang mendalam.
 - **Joyful Learning:** Menjaga semangat dan atmosfer positif selama proses latihan dan produksi yang panjang untuk menghindari kelelahan dan konflik.
- **Metode Pembelajaran:** Praktik, Kerja Kelompok, Latihan Terbimbing (*Coaching*), Simulasi (Gladi Resik), Pementasan.
- **Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi**
 - **Diferensiasi Proses:** Peserta didik diberi otonomi untuk memilih peran dalam tim produksi atau artistik sesuai dengan minat dan bakat mereka (misal: yang suka menggambar menjadi penata artistik, yang terorganisir menjadi pimpinan produksi).
 - **Diferensiasi Produk:** Meskipun produk akhirnya satu pertunjukan, penilaian individu didasarkan pada kontribusi dan perkembangan di perannya masing-masing.

KEMITRAAN PEMBELAJARAN

- **Lingkungan Sekolah:** Melibatkan guru lain, staf sekolah, dan OSIS dalam hal perizinan tempat, publikasi, dan persiapan penonton.
- **Lingkungan Luar Sekolah/Masyarakat:** Mengundang orang tua dan komite sekolah sebagai penonton untuk memberikan apresiasi dan dukungan.
- **Mitra Digital:** Memanfaatkan media sosial sekolah untuk publikasi poster dan trailer pertunjukan.

LINGKUNGAN BELAJAR

- **Ruang Fisik:**
 - Menggunakan aula atau panggung sekolah sebagai pusat latihan dan pementasan.

- Memanfaatkan ruang-ruang lain seperti kelas, bengkel, atau ruang seni rupa sebagai "kantor produksi" atau "workshop artistik".
- **Ruang Virtual:**
 - Grup WhatsApp atau platform manajemen proyek sederhana (seperti Trello) untuk koordinasi tugas antar tim.
 - Google Drive untuk menyimpan semua dokumen produksi (naskah, jadwal, desain).
- **Budaya Belajar:**
 - Menanamkan budaya kerja profesional: disiplin waktu, komunikasi yang jelas, dan saling menghormati peran masing-masing.
 - Membangun rasa kepemilikan bersama terhadap proyek pertunjukan.

PEMANFAATAN DIGITAL

- **Perpustakaan Digital/Sumber Daring:** Menggunakan aplikasi musik atau situs penyedia musik bebas royalti untuk tata musik.
- **Forum Diskusi Daring:** Grup koordinasi untuk update perkembangan dan penyelesaian masalah secara cepat.
- **Penilaian Daring:** Menggunakan formulir daring untuk mengumpulkan umpan balik dari penonton setelah pertunjukan.
- **Media Presentasi Digital:** Poster, e-flyer, dan video teaser untuk kegiatan publikasi.
- **Media Publikasi Digital:** Mengunggah video dokumentasi pertunjukan secara lengkap ke kanal YouTube sekolah.

F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI

PERTEMUAN 1 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : MENYUSUN TIM PRODUKSI DAN TIM ARTISTIK

- **KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)**
 - **Salam, Doa, dan Absensi.**
 - **Apersepsi:** Guru menjelaskan pentingnya sebuah tim yang solid dalam mewujudkan pertunjukan, membedakan antara tugas tim produksi (manajerial) dan tim artistik (kreatif).
- **KEGIATAN INTI (60 MENIT)**
 - **Pembentukan Tim (Diferensiasi Proses):** Peserta didik menyatakan minatnya untuk bergabung di tim produksi atau tim artistik. Guru memfasilitasi diskusi untuk menentukan peran-peran kunci (Pimpinan Produksi, Sutradara, Manajer Panggung, Penata Artistik, dll). (Kolaboratif)
 - **Audisi Pemilihan Peran:** Sutradara (peserta didik yang terpilih) dengan didampingi guru mengadakan audisi sederhana. Calon pemeran membaca potongan dialog dari naskah. (Meaningful)
 - **Penetapan Peran:** Sutradara mengumumkan pembagian peran. Guru menekankan bahwa semua peran, baik di atas panggung maupun di belakang panggung, sama pentingnya.
- **KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)**
 - **Refleksi:** "Bagaimana perasaanmu setelah mendapatkan tanggung jawab

dalam tim? Apa langkah pertama yang akan kamu lakukan?"

- **Tindak Lanjut:** Setiap tim diminta membuat daftar tugas awal untuk bidangnya masing-masing.
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 2 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : MELATIH DIALOG

● **KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)**

- **Salam, Doa, dan Absensi.**
- **Pemanasan:** Para pemeran melakukan latihan olah vokal (artikulasi, intonasi) dipimpin oleh sutradara.

● **KEGIATAN INTI (60 MENIT)**

- **Reading Tahap 1 - Membaca Tanpa Emosi:** Seluruh pemeran duduk melingkar dan membaca naskah sesuai perannya, fokus pada kejelasan pengucapan dan pemenggalan kalimat yang tepat. (Mindful)
- **Reading Tahap 2 - Menumbuhkan Emosi:** Pembacaan diulang, kali ini pemeran mulai memasukkan emosi yang wajar sesuai pemahaman awal terhadap dialog.
- **Reading Tahap 3 & 4 - Mengembangkan & Mengendalikan Emosi:** Sutradara memberikan arahan untuk menaikkan atau menurunkan intensitas emosi pada bagian-bagian tertentu, melatih pemeran untuk mengontrol permainannya. (Meaningful)

● **KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)**

- **Pendinginan:** Latihan pernapasan untuk menstabilkan emosi.
- **Refleksi:** Diskusi antara sutradara dan pemeran: "Dialog bagian mana yang paling sulit dihayati? Mengapa?"
- **Tindak Lanjut:** Pemeran diminta untuk menghafalkan dialog untuk adegan pertama.
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 3 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : MENGATUR BLOCKING

● **KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)**

- **Salam, Doa, dan Absensi.**
- **Pemanasan:** Pemeran melakukan latihan "Eksplorasi Ruang", bergerak bebas di area panggung untuk membiasakan diri.

● **KEGIATAN INTI (60 MENIT)**

- **Latihan Lepas Naskah:** Pemeran mencoba memainkan adegan pertama tanpa memegang naskah.
- **Pengaturan *Blocking*:** Sutradara mulai mengatur posisi dan pergerakan pemeran di atas panggung (*blocking*) untuk adegan awal, puncak, dan akhir. Fokus pada penciptaan komposisi yang menarik dan bermakna. (Kreatif, Kolaboratif)
- **Pencatatan:** Asisten sutradara atau manajer panggung mencatat semua

blocking yang telah ditetapkan.

- **KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)**

- **Menjalankan Adegan (*Run-through*):** Adegan yang telah di-*blocking* dicoba dijalankan dari awal hingga akhir tanpa berhenti.
- **Refleksi:** "Bagaimana sebuah pergerakan atau posisi di panggung dapat memperkuat makna dialog?"
- **Tindak Lanjut:** Pemeran diminta mengingat *blocking* dan menghafalkan dialog adegan berikutnya.
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 4 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : MEMBUAT TATA PANGGUNG DAN MENATA PENCAHAYAAN

- **KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)**

- **Salam, Doa, dan Absensi.**
- **Koordinasi Tim Artistik:** Tim tata panggung dan cahaya mempresentasikan kembali rancangan final mereka dan daftar kebutuhan bahan.

- **KEGIATAN INTI (60 MENIT)**

- **Workshop Pembuatan Properti:** Tim tata panggung, dibantu anggota tim lain yang tidak sedang berlatih, mulai membuat properti panggung dari bahan-bahan yang telah disiapkan. (Kinestetik, Kolaboratif)
- **Penataan Panggung:** Properti yang sudah jadi mulai ditata di area pementasan sesuai denah.
- **Instalasi dan Penataan Cahaya:** Tim tata cahaya mulai memasang dan mengarahkan lampu-lampu sederhana untuk menciptakan suasana yang diinginkan (misal: cahaya biru untuk malam hari, cahaya kuning untuk siang hari).

- **KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)**

- **Uji Coba Visual:** Pemeran mencoba bergerak di antara set panggung yang sudah ditata dengan tata cahaya yang sudah diatur.
- **Refleksi:** "Apakah hasil properti dan penataan cahaya sudah sesuai dengan rancangan dan konsep sutradara?"
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 5 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : MENATA RIAS DAN MENATA BUSANA

- **KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)**

- **Salam, Doa, dan Absensi.**
- **Persiapan Tim:** Tim tata rias dan busana menyiapkan semua peralatan dan kostum yang akan digunakan.

- **KEGIATAN INTI (60 MENIT)**

- **Workshop Tata Rias:** Tim tata rias mempraktikkan desain rias (korektif, karakter, atau fantasi) pada wajah para pemeran. (Kinestetik, Kreatif)
- **Fitting dan Penataan Busana:** Tim tata busana membantu pemeran mencoba (fitting) kostum mereka dan melakukan penyesuaian jika

diperlukan. Teknik padu padan busana diaplikasikan.

- **Uji Coba Karakter:** Pemeran yang sudah dirias dan mengenakan kostum mencoba mengucapkan beberapa dialog dan bergerak untuk merasakan karakter secara utuh.
- **KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)**
 - **"Parade Karakter":** Para pemeran menampilkan karakter mereka dengan riasan dan busana lengkap.
 - **Refleksi:** "Bagaimana riasan dan busana membantumu masuk ke dalam karakter?"
 - **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 6 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : MENYIAPKAN TATA MUSIK

- **KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)**
 - **Salam, Doa, dan Absensi.**
 - **Latihan Adegan:** Pemeran menjalankan beberapa adegan kunci sementara tim musik mengamati untuk menentukan kebutuhan musik.
- **KEGIATAN INTI (60 MENIT)**
 - **Pemilihan Musik Iringan:** Tim musik memilih atau menciptakan musik yang berfungsi sebagai pengiring, misalnya lagu pembuka atau penutup.
 - **Pembuatan Musik Suasana (Ilustrasi):** Tim musik membuat atau memilih musik pendek (ilustrasi) untuk membangun suasana pada adegan-adegan tertentu (misalnya, musik tegang saat konflik, musik sedih saat adegan mengharukan). (Auditori, Kreatif)
 - **Latihan Bersama Musik:** Pemeran mencoba menjalankan adegan dengan diiringi musik yang sudah disiapkan. Manajer panggung atau sutradara memberi aba-aba (*cue*) kapan musik harus masuk dan berhenti.
- **KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)**
 - **Refleksi:** "Apakah musik yang dipilih sudah berhasil memperkuat suasana adegan?"
 - **Tindak Lanjut:** Memastikan semua tim siap untuk gladi kotor pada pertemuan berikutnya.
 - **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 7 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : MERANGKAI ELEMEN PERTUNJUKAN (GLADI KOTOR)

- **KEGIATAN PENDAHULUAN (5 MENIT)**
 - **Salam, Doa, dan Absensi.**
 - **Briefing Akhir:** Sutradara dan Pimpinan Produksi memberikan arahan singkat kepada seluruh tim.
- **KEGIATAN INTI (65 MENIT)**
 - **Run-through Pertama:** Pertunjukan dijalankan dari awal hingga akhir untuk pertama kalinya dengan menggabungkan semua elemen: **permainan (dialog & blocking), tata panggung, busana, rias, dan musik.**

(Meaningful, Kolaboratif)

- **Evaluasi dan Catatan:** Selama *run-through*, sutradara dan pimpinan produksi membuat catatan tentang hal-hal yang perlu diperbaiki (misal: tempo yang terlalu lambat, properti yang salah letak, musik yang terlambat masuk).
- **Diskusi Evaluasi:** Setelah selesai, seluruh tim berkumpul untuk mendiskusikan catatan dan kendala yang ditemukan.
- **KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)**
 - **Refleksi:** "Bagian mana dari pertunjukan yang terasa paling solid? Bagian mana yang paling butuh perbaikan?"
 - **Tindak Lanjut:** Memberikan tugas perbaikan kepada setiap tim untuk persiapan pementasan final.
 - **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 8 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : PERTUNJUKAN

- **KEGIATAN PENDAHULUAN (20 MENIT)**
 - **Persiapan Akhir:** Seluruh tim melakukan persiapan sesuai tugasnya: pemeran dirias dan memakai kostum, tim panggung memeriksa set, tim produksi menyambut penonton.
 - **Doa Bersama:** Seluruh tim berkumpul di belakang panggung untuk berdoa dan saling memberi semangat. (Mindful)
- **KEGIATAN INTI (45 MENIT)**
 - **Pementasan (Asesmen Sumatif):** Pertunjukan ditampilkan di hadapan penonton (teman dari kelas lain, guru, atau orang tua). Seluruh tim bekerja sesuai perannya masing-masing.
 - **Apresiasi Penonton:** Menerima tepuk tangan dan apresiasi dari penonton.
- **KEGIATAN PENUTUP (15 MENIT)**
 - **Evaluasi dan Syukuran:** Setelah penonton pulang, seluruh tim berkumpul untuk evaluasi singkat dan merayakan keberhasilan proyek bersama. (Joyful, Meaningful)
 - **Refleksi Akhir:** "Apa pelajaran terbesar yang kamu dapatkan dari proses memproduksi pertunjukan ini dari awal hingga akhir?"
 - **Penutup:** Salam dan pembubaran tim.

G. ASESMEN PEMBELAJARAN

ASESMEN DIAGNOSTIK

- **Tanya Jawab:** Di awal bab, guru bertanya, "Jika kamu harus mengadakan sebuah acara, posisi apa yang paling ingin kamu ambil? Mengapa?" untuk memetakan minat siswa.

ASESMEN FORMATIF

- **Observasi:** Guru mengamati proses kerja setiap tim menggunakan catatan anekdot (misal: "Tim panggung menunjukkan inisiatif tinggi dalam mencari bahan", "Pemeran utama menunjukkan kemajuan signifikan dalam menghafalan

dialog").

- **Diskusi Kelompok:** Menilai kemampuan peserta didik dalam berkoordinasi dan memecahkan masalah selama proses produksi.
- **Produk (Proses):**
 - Kualitas properti panggung yang dihasilkan.
 - Kerapian dan kesesuaian tata rias dan busana.
 - Ketepatan *blocking* dan penguasaan dialog selama latihan.

ASESMEN SUMATIF

- **Praktik (Kinerja):**
 - **Penilaian Pertunjukan:** Menilai kualitas pertunjukan secara keseluruhan, mencakup aspek permainan, artistik, musik, dan kelancaran produksi. Penilaian bisa melibatkan guru lain atau bahkan umpan balik dari penonton.
 - **Penilaian Individu:** Menilai performa setiap peserta didik berdasarkan perannya (misal: kualitas akting bagi pemeran, ketepatan kerja bagi manajer panggung, kreativitas bagi penata rias).
- **Tes Tertulis:** Tes akhir untuk mengukur pemahaman tentang konsep manajemen produksi dan fungsi setiap elemen teater.

Contoh Tes Tertulis :

Pilihan Ganda

1. Tim yang bertanggung jawab mengelola penyelenggaraan pertunjukan, seperti publikasi dan akomodasi, disebut...
 - a. Tim Produksi
 - b. Tim Artistik
 - c. Tim Pemeran
 - d. Sutradara
 - e. Penonton
2. Proses latihan di mana sutradara mengatur posisi dan pergerakan aktor di atas panggung disebut...
 - a. Reading
 - b. Audisi
 - c. Blocking
 - d. Improvisasi
 - e. Gladi Resik
3. Musik yang dimainkan untuk membangun suasana tertentu dalam sebuah adegan (misalnya, tegang atau sedih) disebut...
 - a. Musik Iringan
 - b. Musik Suasana/Illustrasi
 - c. Musik Pembuka
 - d. Jingle
 - e. Lagu Tema
4. Latihan pertama kali menjalankan pertunjukan dari awal sampai akhir dengan semua elemen yang ada disebut...
 - a. Latihan Dialog
 - b. Latihan Adegan

- c. Pemanasan
 - d. Gladi Kotor (Run-through)
 - e. Pementasan
5. Orang yang bertanggung jawab memberikan aba-aba (cue) untuk masuknya musik, pergantian cahaya, dan keluar masuknya aktor adalah...
- a. Pimpinan Produksi
 - b. Sutradara
 - c. Penata Musik
 - d. Manajer Panggung (Stage Manager)
 - e. Penata Cahaya

Esai

1. Jelaskan perbedaan mendasar antara tugas **Tim Produksi** dan **Tim Artistik** dalam sebuah pertunjukan teater!
2. Refleksikan pengalamanmu selama proses produksi. Menurutmu, apa tiga hal terpenting yang membuat sebuah tim dapat bekerja sama dengan baik untuk menghasilkan pertunjukan yang sukses? Jelaskan!

Mengetahui,
Kepala Sekolah

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

.....
NIP.

.....
NIP.