

MODUL AJAR DEEP LEARNING
MATA PELAJARAN : SENI TEATER
BAB 4 : TATA ARTISTIK PANGGUNG

A. IDENTITAS MODUL

Nama Sekolah :

Nama Penyusun :

Mata Pelajaran : **Seni Teater**

Kelas / Fase / Semester: **VIII / 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 mampu menulis naskah drama realis pendek dan memahami unsur-unsurnya dari pembelajaran Bab 3.
- **Minat:** Peserta didik memiliki minat dalam desain, menggambar, kerajinan tangan, dan membayangkan suasana visual dari sebuah cerita.
- **Latar Belakang:** Peserta didik memiliki kemampuan visual-spasial dan kreativitas yang beragam. Beberapa mungkin memiliki pengalaman dalam membuat maket atau kerajinan.
- **Kebutuhan Belajar:**
 - **Visual:** Menjadi kebutuhan utama. Peserta didik belajar dengan mengamati gambar-gambar bentuk panggung, jenis lampu, kostum, dan membuat desain visual (maket, sketsa).
 - **Auditori:** Peserta didik belajar melalui penjelasan konsep, diskusi kelompok tentang rancangan, dan presentasi hasil desain.
 - **Kinestetik:** Peserta didik belajar secara aktif dengan membuat maket panggung, merangkai properti dari bahan bekas, dan mempraktikkan penataan cahaya sederhana.

C. KARAKTERISTIK MATERI PELAJARAN

- **Jenis Pengetahuan yang Akan Dicapai**
 - **Konseptual:** Memahami fungsi dan jenis-jenis tata artistik panggung: tata panggung (arena, prosenium, thrust), tata cahaya, tata kostum, tata rias, dan properti.
 - **Prosedural:** Menerapkan langkah-langkah merancang tata artistik panggung yang sesuai dengan naskah, mulai dari membuat maket hingga merancang kostum dan properti.
- **Relevansi dengan Kehidupan Nyata Peserta Didik:** Keterampilan ini relevan untuk merencanakan dan mendekorasi sebuah acara, mengelola proyek kreatif, berpikir visual, serta menumbuhkan kreativitas dalam memanfaatkan barang-barang di sekitar menjadi sesuatu yang bernilai estetis.
- **Tingkat Kesulitan:** Sedang menuju Tinggi. Memerlukan ketelitian, kreativitas, dan kemampuan menerjemahkan teks (naskah) menjadi konsep visual.

Prosesnya dibuat menyenangkan melalui kerja kelompok dan praktik langsung.

- **Struktur Materi:** Materi disusun berdasarkan elemen-elemen tata artistik: diawali dengan tata panggung sebagai ruang utama, dilanjutkan dengan tata cahaya untuk membangun suasana, kemudian kostum, rias, dan properti sebagai detail karakter, dan diakhiri dengan asesmen terpadu berupa rancangan artistik lengkap.
- **Integrasi Nilai dan Karakter:**
 - **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia:** Menghargai keindahan sebagai anugerah Tuhan dan bekerja dengan jujur dalam kelompok.
 - **Bernalar Kritis:** Menganalisis naskah untuk menentukan kebutuhan artistik yang paling tepat dan logis untuk mendukung cerita.
 - **Kreativitas:** Menjadi inti dari seluruh kegiatan, di mana peserta didik menghasilkan gagasan-gagasan orisinal dalam bentuk desain panggung, cahaya, dan kostum.
 - **Kolaborasi/Bergotong Royong:** Bekerja sama dalam kelompok untuk membuat maket dan merancang seluruh elemen artistik, menyatukan berbagai ide menjadi satu konsep yang utuh.
 - **Kemandirian:** Bertanggung jawab atas tugas masing-masing dalam kelompok perancangan.
 - **Kepedulian:** Memanfaatkan bahan-bahan bekas atau yang ada di lingkungan sekitar untuk membuat properti, menunjukkan kepedulian terhadap lingkungan.

D. DIMENSI PROFIL LULUSAN

- **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia:** Peserta didik mensyukuri kemampuan berkreasi dan menghargai hasil karya teman sebagai wujud akhlak mulia.
- **Kewargaan:** Peserta didik dapat merancang pertunjukan yang merefleksikan budaya atau isu lokal melalui elemen artistik.
- **Penalaran Kritis:** Peserta didik memberikan argumen yang logis saat mempresentasikan pilihan desain mereka, menghubungkan setiap elemen artistik dengan kebutuhan naskah.
- **Kreativitas:** Peserta didik menghasilkan rancangan tata artistik yang orisinal dan inovatif, serta mampu mencari solusi kreatif dengan sumber daya yang terbatas.
- **Kolaborasi:** Peserta didik membagi peran dan tanggung jawab dalam tim desain, berkomunikasi secara efektif untuk menyatukan visi artistik.
- **Kemandirian:** Peserta didik menunjukkan inisiatif dalam mencari bahan dan ide untuk rancangan mereka.
- **Kesehatan:** Peserta didik memperhatikan keselamatan kerja saat menggunakan alat-alat untuk membuat maket dan properti.
- **Komunikasi:** Peserta didik mempresentasikan konsep desain mereka secara visual dan verbal di depan kelas.

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

- **Seni Rupa:** Penerapan prinsip-prinsip desain, komposisi, warna, dan pembuatan karya tiga dimensi (maket).
- **Prakarya/Kerajinan:** Keterampilan menggunakan berbagai alat dan bahan (termasuk bahan daur ulang) untuk membuat properti dan elemen panggung.
- **Fisika:** Pemahaman dasar tentang sifat cahaya, warna, dan bayangan dalam merancang tata cahaya.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- **Pertemuan 1-2:** Peserta didik mampu mengidentifikasi dan merancang berbagai bentuk tata panggung melalui pembuatan maket. (4 JP)
- **Pertemuan 3-4:** Peserta didik mampu mengidentifikasi fungsi warna dan merancang tata cahaya sederhana untuk membangun suasana. (4 JP)
- **Pertemuan 5-6:** Peserta didik mampu merancang dan membuat purwarupa (prototype) tata kostum, rias, dan properti dari bahan sederhana. (4 JP)
- **Pertemuan 7-8:** Peserta didik mampu mengintegrasikan seluruh elemen artistik dalam sebuah rancangan lengkap dan mempresentasikannya sebagai asesmen akhir. (4 JP)

D. TOPIK PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

Merancang dekorasi panggung sederhana untuk acara sekolah (misalnya, pentas seni atau perpisahan kelas) dengan memanfaatkan bahan-bahan bekas dan sumber daya yang ada di sekolah untuk menciptakan tema visual yang menarik.

E. KERANGKA PEMBELAJARAN

PRAKTIK PEDAGOGIK

- **Model Pembelajaran:** *Project-Based Learning* (proyek utama adalah menghasilkan rancangan tata artistik lengkap).
- **Pendekatan:** *Deep Learning (Mindful, Meaningful, Joyful Learning)*
 - **Mindful Learning:** Peserta didik berlatih fokus dan presisi saat membuat maket, serta peka terhadap detail visual dan makna warna dalam tata cahaya.
 - **Meaningful Learning:** Peserta didik memahami bahwa setiap elemen artistik memiliki tujuan untuk memperkuat cerita dan emosi penonton, bukan sekadar hiasan.
 - **Joyful Learning:** Proses pembelajaran dikemas dalam permainan-permainan fisik dan kegiatan praktik langsung yang kreatif seperti membuat maket dan mendesain kostum.
- **Metode Pembelajaran:** Permainan, Demonstrasi, Praktik Langsung (Membuat Maket), Diskusi Kelompok, Presentasi Proyek.
- **Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi**
 - **Diferensiasi Konten:** Peserta didik bekerja dengan naskah yang mereka tulis di Bab 3, sehingga rancangan artistik akan sangat bervariasi sesuai cerita masing-masing.
 - **Diferensiasi Proses:** Dalam kerja kelompok, peserta didik dapat memilih peran sesuai minat (misal: spesialis maket, desainer kostum, penata cahaya). Guru memberikan bimbingan teknis yang berbeda sesuai kebutuhan.
 - **Diferensiasi Produk:** Produk akhir berupa presentasi rancangan artistik yang bisa disajikan dalam berbagai format: maket fisik, sketsa digital, atau gabungan keduanya.

KEMITRAAN PEMBELAJARAN

- **Lingkungan Sekolah:** Berkolaborasi dengan guru Seni Rupa dan Prakarya untuk bimbingan teknis pembuatan maket dan properti.
- **Lingkungan Luar Sekolah/Masyarakat:** Mengunjungi sanggar seni atau teater lokal (jika ada) untuk melihat langsung contoh tata panggung.
- **Mitra Digital:** Menggunakan aplikasi desain sederhana atau platform seperti Pinterest untuk mencari inspirasi visual tata panggung dan kostum.

LINGKUNGAN BELAJAR

- **Ruang Fisik:** Ruang kelas diubah menjadi "studio desain" dengan meja-meja besar untuk kerja kelompok membuat maket. Disediakan area khusus untuk menyimpan bahan dan alat.
- **Ruang Virtual:** Google Classroom digunakan untuk berbagi referensi gambar, video tutorial pembuatan maket, dan mengumpulkan dokumentasi proses kerja.

- **Budaya Belajar:** Mendorong budaya "bengkel kerja" yang kreatif, di mana peserta didik bebas bereksperimen, berani mencoba ide-ide baru, dan saling membantu dalam mengatasi kesulitan teknis.

PEMANFAATAN DIGITAL

- **Perpustakaan Digital/Sumber Daring:** Mencari referensi desain panggung dari pertunjukan teater profesional di seluruh dunia.
- **Forum Diskusi Daring:** Kelompok dapat menggunakan grup chat untuk berdiskusi dan berbagi ide desain di luar jam sekolah.
- **Penilaian Daring:** Mengumpulkan portofolio digital yang berisi foto-foto proses kerja dan hasil akhir rancangan.
- **Media Presentasi Digital:** Kelompok menggunakan slide presentasi untuk menampilkan hasil rancangan mereka di depan kelas.
- **Media Publikasi Digital:** Foto-foto maket dan desain terbaik dipamerkan di media sosial atau majalah dinding sekolah.

F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI

PERTEMUAN 1 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : TATA PANGGUNG: RUANG DAN POSISI

KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)

- **Pembukaan:** Salam dan doa.
- **Pemanasan (*Joyful*):** Peserta didik melakukan permainan "**Di Mana Posisiku?**". Permainan ini melatih kesadaran ruang dan daya ingat posisi (bloking), yang merupakan dasar dari tata panggung.
- **Apersepsi:** Guru menunjukkan berbagai gambar bentuk panggung (prosenium, arena, thrust) dan bertanya, "Apa perbedaan utama dari panggung-panggung ini?"

KEGIATAN INTI (55 MENIT)

- **Aktivitas Utama (*Meaningful*):** Dalam kelompok, peserta didik memulai proyek "**Membuat Maket Panggung**". Setiap kelompok memilih satu bentuk panggung untuk dibuatkan maketnya.
- **Praktik (*Kinestetik*):** Peserta didik mulai bekerja dengan bahan-bahan seperti kardus, kertas karton, dan lem untuk membangun struktur dasar maket panggung pilihan mereka.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Proses:** Kelompok dapat memilih tingkat kerumitan maket yang ingin mereka buat. Guru fokus membimbing keterampilan teknis dasar seperti memotong dan merekatkan.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Refleksi:** Setiap kelompok menunjukkan progres maketnya dan berbagi kesulitan yang dihadapi.
- **Rangkuman:** Guru menjelaskan kembali karakteristik utama dari setiap bentuk panggung.
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 2 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : MENYELESAIKAN MAKET DAN BLOKING DASAR

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- **Pembukaan:** Salam, doa, dan review progres maket dari pertemuan sebelumnya.
- **Pemanasan:** Peregangan ringan.

KEGIATAN INTI (60 MENIT)

- **Aktivitas Lanjutan:** Peserta didik melanjutkan dan menyelesaikan pembuatan maket panggung mereka.
- **Penerapan (*Mindful*):** Setelah maket selesai, kelompok mendiskusikan naskah mereka (dari Bab 3) dan menentukan di mana posisi (bloking) para aktor akan berada pada adegan pembuka, menggunakan figur-figur kecil di atas maket.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Produk:** Hasil akhir maket akan bervariasi dalam detail dan kerapian, yang dinilai adalah proses dan pemahaman konsep bentuk panggung.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Pameran Mini:** Setiap kelompok meletakkan maketnya di "galeri" kelas. Peserta didik berkeliling untuk melihat dan mengapresiasi hasil karya kelompok lain.
- **Rangkuman:** Guru mengapresiasi kerja keras semua kelompok.
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 3 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : TATA CAHAYA: WARNA DAN SUASANA

KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)

- **Pembukaan:** Salam dan doa.
- **Pemanasan (*Joyful*):** Peserta didik memainkan "**Permainan Bola Cahaya**". Permainan ini menghubungkan warna dengan emosi atau suasana, sebagai pengantar fungsi tata cahaya.
- **Apersepsi:** Guru bertanya, "Bagaimana perasaan kalian jika berada di ruangan bercahaya merah? Bagaimana jika biru?".

KEGIATAN INTI (55 MENIT)

- **Aktivitas Utama (*Meaningful*):** Guru mendemonstrasikan efek pencahayaan sederhana menggunakan lampu senter/LED dan plastik mika berwarna pada salah satu maket panggung.
- **Praktik (*Mindful*):** Dalam kelompok, peserta didik bereksperimen dengan "**Tata Cahaya Panggung**" pada maket mereka. Mereka mencoba menciptakan berbagai suasana (senja, malam, tegang, gembira) sesuai dengan adegan di naskah mereka.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Proses:** Kelompok yang lebih maju dapat mencoba mengkombinasikan dua warna cahaya untuk menciptakan efek yang lebih kompleks.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Presentasi Singkat:** Beberapa kelompok mendemonstrasikan hasil eksperimen tata cahaya mereka.

- **Rangkuman:** Guru menyimpulkan bagaimana warna cahaya secara signifikan dapat mengubah suasana sebuah adegan.
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 4 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : MERANCANG PLOT TATA CAHAYA

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- **Pembukaan:** Salam, doa, dan review tentang makna warna dalam pencahayaan.
- **Apersepsi:** Guru menjelaskan konsep "plot tata cahaya" sebagai rencana perubahan cahaya dari satu adegan ke adegan lain.

KEGIATAN INTI (60 MENIT)

- **Aktivitas Utama (*Mindful*):** Peserta didik dalam kelompok mengerjakan **LKPD 4.2 ("Plot Tata Cahaya")**. Mereka membedah naskah mereka adegan per adegan dan merencanakan warna serta intensitas cahaya yang dibutuhkan.
- **Diskusi Kelompok:** Kelompok berdiskusi untuk memastikan perubahan cahaya yang mereka rancang mendukung alur emosi cerita.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Konten:** Kelompok dapat memilih untuk merancang plot cahaya untuk keseluruhan naskah atau fokus pada 2-3 adegan kunci saja.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Refleksi:** Setiap kelompok berbagi satu ide pencahayaan paling menarik dari rancangan mereka.
- **Rangkuman:** Guru menekankan bahwa tata cahaya yang baik bersifat dinamis, tidak statis.
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 5 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : TATA KOSTUM, RIAS, DAN PROPERTI

KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)

- **Pembukaan:** Salam dan doa.
- **Pemanasan (*Joyful*):** Peserta didik bermain "**Kreasi Tanpa Batas**". Dalam kelompok, mereka membangun sebuah properti (misal: saung) dari bahan-bahan alami di sekitar sekolah.
- **Apersepsi:** Guru bertanya, "Bagaimana pakaian yang kita kenakan bisa menceritakan siapa diri kita?".

KEGIATAN INTI (55 MENIT)

- **Aktivitas Utama (*Meaningful*):** Peserta didik berpasangan memainkan permainan tebak karakter berdasarkan kostum dan properti. Mereka mengambil **Kartu Tugas 4.2** (misal: nelayan, profesor) dan menggunakan bahan sederhana (kain, tali, daun) untuk menciptakan tampilan karakter tersebut.
- **Eksplorasi Kreatif:** Peserta didik didorong untuk berpikir *out-of-the-box* dalam memanfaatkan bahan yang ada untuk menjadi kostum dan properti yang meyakinkan.

- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Proses:** Guru memberikan lebih banyak contoh dan ide kepada pasangan yang kesulitan menemukan inspirasi.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Refleksi:** Diskusi: "Benda apa yang paling kreatif kalian gunakan hari ini dan menjadi apa benda itu?"
- **Rangkuman:** Guru menyimpulkan bahwa kostum dan properti tidak harus mahal, yang terpenting adalah kreativitas.
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 6 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : MERANCANG DETAIL ARTISTIK

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- **Pembukaan:** Salam, doa, dan review tentang fungsi kostum dan properti.
- **Apersepsi:** Guru menjelaskan pentingnya menyatukan semua elemen artistik dalam satu rancangan yang koheren.

KEGIATAN INTI (60 MENIT)

- **Aktivitas Utama (*Mindful*):** Dalam kelompok, peserta didik mengerjakan bagian kostum dan properti pada **LKPD 4.3 ("Rancangan Artistik Naskah")**.
- **Praktik Desain:** Mereka membuat sketsa sederhana untuk desain kostum setiap karakter dan mendaftar properti apa saja yang dibutuhkan di setiap adegan. Mereka juga diwajibkan menuliskan bahan apa yang akan digunakan (diutamakan dari barang bekas/sederhana).
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Produk:** Sketsa kostum bisa berupa gambar sederhana atau kolase dari potongan majalah, sesuai kemampuan visual peserta didik.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Refleksi:** Setiap kelompok mempresentasikan satu desain kostum karakter utama mereka.
- **Rangkuman:** Guru menekankan bagaimana kostum dan properti memberikan detail penting pada cerita.
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 7 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : ASESMEN - FINALISASI RANCANGAN ARTISTIK

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- **Pembukaan:** Salam dan doa.
- **Penjelasan:** Guru menjelaskan tugas asesmen akhir: mempresentasikan rancangan tata artistik lengkap untuk naskah mereka.

KEGIATAN INTI (60 MENIT)

- **Kerja Proyek:** Dalam kelompok, peserta didik mengintegrasikan semua hasil kerja mereka (maket panggung, plot tata cahaya, desain kostum & properti) ke dalam sebuah presentasi.
- **Persiapan Presentasi:** Kelompok menyiapkan materi dan berlatih untuk

menjelaskan konsep desain mereka secara jelas dan meyakinkan. Mereka harus bisa menjawab "mengapa" untuk setiap pilihan desain yang mereka buat.

- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**

- **Proses:** Guru berkeliling memberikan bimbingan akhir, membantu kelompok menyusun argumen yang kuat untuk presentasi mereka.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Tanya Jawab:** Sesi tanya jawab untuk memastikan semua kelompok siap untuk presentasi.
- **Tindak Lanjut:** Mengingatnkan urutan presentasi untuk pertemuan berikutnya.
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 8 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : PRESENTASI DAN APRESIASI PROYEK AKHIR

KEGIATAN PENDAHULUAN (5 MENIT)

- **Pembukaan:** Salam, doa, dan persiapan ruang untuk presentasi.

KEGIATAN INTI (65 MENIT)

- **Presentasi Proyek (*Meaningful*):** Setiap kelompok secara bergiliran mempresentasikan rancangan tata artistik lengkap mereka. Mereka menggunakan maket, sketsa, dan penjelasan lisan untuk menyampaikan visi mereka.
- **Penilaian dan Apresiasi (*Mindful*):** Guru melakukan penilaian sumatif. Kelompok lain bertindak sebagai audiens yang memberikan apresiasi dan dapat mengajukan pertanyaan klarifikasi.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Refleksi Akhir Bab:** Diskusi kelas tentang pengalaman paling berharga selama proses merancang. "Bagian mana yang paling menantang? Bagian mana yang paling menyenangkan?"
- **Rangkuman:** Guru memberikan apresiasi umum atas kreativitas dan kerja keras semua kelompok dalam mewujudkan dunia cerita mereka secara visual.
- **Penutup:** Salam dan doa.

G. ASESMEN PEMBELAJARAN

ASESMEN DIAGNOSTIK

- **Tanya Jawab:** Di awal bab, guru bertanya: "Menurut kalian, apa saja yang membuat sebuah panggung pertunjukan terlihat menarik?"
- **Kuis Singkat:** Meminta peserta didik menggambar denah panggung sederhana dari sebuah acara yang pernah mereka lihat.

ASESMEN FORMATIF

- **Tanya Jawab:** Seputar fungsi tata cahaya, kostum, dan properti.
- **Diskusi Kelompok:** Mengamati proses diskusi kelompok saat merancang maket dan elemen artistik lainnya.
- **Latihan Soal/LKPD:** Penilaian proses berdasarkan hasil pengerjaan LKPD 4.1, 4.2, dan 4.3.
- **Produk (Proses):** Maket panggung yang dihasilkan dinilai sebagai bagian dari proses pembelajaran.

ASESMEN SUMATIF

- **Produk (Proyek):** Presentasi akhir yang berisi rancangan tata artistik panggung lengkap (maket, plot cahaya, desain kostum dan properti) untuk naskah yang telah dibuat.
- **Praktik (Kinerja):** Kemampuan peserta didik dalam mempresentasikan dan mempertahankan argumen atas konsep desain mereka.
- **Tes Tertulis:** Tes akhir bab untuk mengukur pemahaman konseptual tentang tata artistik panggung.

Contoh Tes Tertulis :

Pilihan Ganda

1. Bentuk panggung yang dikelilingi oleh penonton di semua sisinya disebut panggung...
 - a. Prosenium
 - b. Thrust
 - c. Arena
 - d. Terbuka
 - e. Minimalis
2. Fungsi utama dari tata cahaya berwarna merah dalam sebuah adegan adalah untuk menciptakan suasana...
 - a. Damai dan tenang
 - b. Mewah dan misterius
 - c. Marah, berbahaya, atau penuh semangat
 - d. Sedih dan dingin
 - e. Ceria dan optimis
3. Pakaian yang dikenakan oleh aktor untuk menggambarkan karakter, zaman, dan status sosial tokoh disebut...
 - a. Properti
 - b. Dekorasi
 - c. Tata Rias
 - d. Tata Busana (Kostum)
 - e. Set Panggung
4. Sebuah pedang, buku, atau cangkir yang dipegang dan digunakan oleh aktor dalam adegan tergolong sebagai...
 - a. Properti Tangan (Hand Prop)
 - b. Properti Panggung (Set Prop)
 - c. Dekorasi
 - d. Kostum
 - e. Tata Rias
5. Maket panggung dibuat dengan tujuan untuk...
 - a. Dijual sebagai cinderamata
 - b. Memberikan gambaran visual tiga dimensi dari rancangan panggung sebelum dibangun
 - c. Menggantikan panggung asli saat pertunjukan
 - d. Menjadi properti utama dalam cerita

e. Melatih kemampuan melukis

Esai

1. Jelaskan tiga jenis panggung utama (Prosenium, Arena, Thrust) dan sebutkan kelebihan serta kekurangan dari masing-masing bentuk panggung tersebut!
2. Anda diminta merancang tata artistik untuk sebuah adegan yang berlatar di "sebuah gubuk tua di tengah hutan pada malam hari". Jelaskan ide Anda untuk: (a) Properti panggung utama, (b) Tata cahaya, dan (c) Kostum untuk tokoh yang tinggal di sana!

Mengetahui,
Kepala Sekolah

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

.....
NIP.

.....
NIP.