



## MODUL AJAR

### KURIKULUM MERDEKA (*Deep Learning*)

**Nama Sekolah** : .....

**Nama Penyusun** : .....

**NIP** : .....

**Mata pelajaran** : Seni Teater

**Fase D, Kelas / Semester** : IX (Sembilan) / II (Genap)

---

**MODUL AJAR DEEP LEARNING  
MATA PELAJARAN : SENI TEATER  
BAB 3 : BERANI MENJADI SUTRADARA**

**A. IDENTITAS MODUL**

**Nama Sekolah** : .....  
**Nama Penyusun** : .....  
**Mata Pelajaran** : Seni Teater  
**Kelas / Fase / Semester** : IX / D / Genap  
**Alokasi Waktu** : 16 JP (7 kali pertemuan @ 2 JP)  
**Tahun Pelajaran** : 20... / 20...

**B. IDENTIFIKASI KESIAPAN PESERTA DIDIK**

- **Pengetahuan Awal:** Peserta didik telah memiliki pengalaman dasar dalam menciptakan cerita sederhana dan melakukan improvisasi (dari Bab 2). Mereka memiliki pemahaman awal tentang alur dan tokoh.
- **Minat:** Peserta didik memiliki ketertarikan untuk memimpin, merancang, mengonsep, dan menerjemahkan ide dari bentuk tulisan ke dalam rancangan visual dan pertunjukan.
- **Latar Belakang:** Peserta didik secara umum memahami peran sutradara dari menonton film atau pertunjukan, namun belum memahami proses kerja teknisnya.
- **Kebutuhan Belajar:**
  - **Visual:** Belajar melalui analisis video pertunjukan, mengamati contoh-contoh desain panggung, kostum, dan tata cahaya.
  - **Auditori:** Belajar melalui kegiatan bedah naskah, diskusi kelompok, dan presentasi konsep penyutradaraan.
  - **Kinestetik:** Belajar dengan membuat sketsa desain, membuat maket sederhana, dan mempresentasikan ide secara langsung.

**C. KARAKTERISTIK MATERI PELAJARAN**

- **Jenis Pengetahuan yang Akan Dicapai**
  - **Konseptual:** Memahami tugas dan peran sutradara, konsep dramaturgi, analisis tiga dimensi tokoh, definisi gaya pertunjukan, serta fungsi dan estetika dari setiap elemen tata artistik (panggung, cahaya, rias, busana).
  - **Prosedural:** Menguasai langkah-langkah kerja sutradara mulai dari memilih naskah, menganalisis alur dan tokoh, menentukan gaya pertunjukan, hingga merancang seluruh elemen artistik.
- **Relevansi dengan Kehidupan Nyata Peserta Didik:** Mengembangkan kemampuan berpikir kritis, analitis, kepemimpinan, manajemen proyek, dan komunikasi visual. Keterampilan ini sangat relevan dalam berbagai bidang pekerjaan dan kehidupan sehari-hari.
- **Tingkat Kesulitan:** Tinggi. Materi ini menuntut kemampuan analisis teks yang mendalam, pemikiran konseptual, imajinasi visual, dan perencanaan yang

sistematis.

- **Struktur Materi:** Materi disusun mengikuti alur kerja pra-produksi seorang sutradara: dari analisis naskah (teks) menuju perancangan konsep pertunjukan (konteks dan visual).
- **Integrasi Nilai dan Karakter:**
  - **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhhlak Mulia:** Menghargai karya sastra sebagai hasil olah pikir dan rasa manusia, serta mencari pesan-pesan moral yang terkandung di dalamnya.
  - **Bernalar Kritis:** Menjadi kompetensi utama dalam bab ini, diaplikasikan pada saat menganalisis naskah, karakter, dan membuat keputusan artistik.
  - **Kreativitas:** Menerjemahkan naskah yang bersifat tekstual menjadi rancangan pertunjukan yang imajinatif dan visual.
  - **Kolaborasi/Bergotong Royong:** Bekerja dalam tim untuk membedah naskah dan menyusun sebuah konsep penyutradaraan yang utuh.
  - **Kemandirian:** Bertanggung jawab atas rancangan desain artistik yang menjadi tugasnya.
  - **Kepedulian:** Memahami motivasi dan latar belakang sosial setiap karakter dalam naskah untuk membangun empati.

#### D. DIMENSI PROFIL LULUSAN

- **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhhlak Mulia:** Mengapresiasi proses kreatif sebagai wujud syukur atas akal dan imajinasi.
- **Kewargaan:** Mengenali bagaimana sebuah naskah teater dapat merefleksikan nilai-nilai budaya dan sosial suatu masyarakat.
- **Penalaran Kritis:** Mampu membedah naskah secara mendalam, mengidentifikasi struktur dramatik, motivasi tokoh, dan gaya bahasa untuk menentukan konsep pertunjukan yang tepat.
- **Kreativitas:** Mampu menghasilkan sebuah konsep penyutradaraan yang unik dan rancangan artistik (panggung, kostum, rias, cahaya) yang mendukung konsep tersebut.
- **Kolaborasi:** Mampu berdiskusi dan bekerja sama dalam sebuah tim sutradara dan tim artistik untuk menyatukan visi pertunjukan.
- **Kemandirian:** Mampu membuat keputusan artistik dan memberikan argumentasi yang logis untuk setiap pilihan desain yang dibuat.
- **Kesehatan:** Belajar mengelola waktu dan beban kerja dalam sebuah proyek perancangan yang kompleks.
- **Komunikasi:** Mampu mempresentasikan ide dan konsep penyutradaraan secara jelas, sistematis, dan persuasif kepada orang lain.

## 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

- **Bahasa Indonesia:** Analisis karya sastra (drama), pemahaman struktur naratif, dan gaya bahasa.
- **Seni Rupa:** Menggambar sketsa, membuat maket, memahami komposisi visual, warna, dan bentuk dalam desain.
- **Sosiologi:** Menganalisis latar belakang sosial, status, dan hubungan antar tokoh dalam naskah.

### C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- **Pertemuan 1:** Peserta didik mampu memilih naskah lakon berdasarkan analisis awal terhadap cerita, karakter, dan potensi pementasan. (2 JP)
- **Pertemuan 2:** Peserta didik mampu menganalisis alur cerita dan memetakannya ke dalam struktur dramatik (eksposisi, komplikasi, klimaks, resolusi, konklusi). (2 JP)
- **Pertemuan 3:** Peserta didik mampu menganalisis karakter tokoh secara mendalam melalui tiga dimensi (fisiologis, psikologis, sosiologis). (2 JP)
- **Pertemuan 4:** Peserta didik mampu mengidentifikasi gaya naskah dan merancang konsep gaya pertunjukan yang akan diusung. (2 JP)
- **Pertemuan 5:** Peserta didik mampu merancang tata pentas dan tata cahaya dalam bentuk sketsa atau denah sederhana. (2 JP)

- **Pertemuan 6:** Peserta didik mampu merancang tata rias dan tata busana dalam bentuk sketsa desain. (2 JP)
- **Pertemuan 7:** Peserta didik mampu mempresentasikan rancangan penyutradaraan dan artistik secara utuh dan kolaboratif. (2 JP)

#### D. TOPIK PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

Menjadi seorang "sutradara" yang memimpin proses kreatif dari tahap analisis naskah hingga menghasilkan sebuah buku konsep (director's book) yang berisi rancangan lengkap sebuah pertunjukan.

#### E. KERANGKA PEMBELAJARAN

##### PRAKTIK PEDAGOGIK

- **Model Pembelajaran:** *Project-Based Learning* (menghasilkan produk akhir berupa presentasi rancangan penyutradaraan), *Case Study* (menganalisis naskah dan video pertunjukan).
- **Pendekatan:** Deep Learning (Mindful, Meaningful, Joyful Learning)
  - **Mindful Learning:** Proses membaca dan menganalisis naskah dilakukan dengan cermat, penuh perhatian pada setiap detail dialog dan petunjuk pementasan.
  - **Meaningful Learning:** Peserta didik diajak untuk menemukan pesan dan relevansi tema naskah dengan kehidupan mereka, sehingga proses perancangan menjadi lebih bermakna.
  - **Joyful Learning:** Sesi *brainstorming* desain dibuat sebebas mungkin untuk memantik kreativitas. Diskusi kelompok yang dinamis menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.
- **Metode Pembelajaran:** Analisis Teks, Diskusi Kelompok, Presentasi, Demonstrasi (melalui video), Penugasan Proyek.
- **Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi**
  - **Diferensiasi Konten:** Guru menyediakan beberapa pilihan naskah pendek dengan genre yang berbeda (misal: dongeng, komedi, realis sederhana).
  - **Diferensiasi Proses:** Dalam kelompok, peserta didik dapat memilih peran (sutradara, penata panggung, penata busana, dll.) sesuai minat mereka.
  - **Diferensiasi Produk:** Hasil rancangan dapat disajikan dalam berbagai format: presentasi digital, buku konsep fisik (scrapbook), atau pameran desain (maket dan sketsa).

#### KEMITRAAN PEMBELAJARAN

- **Lingkungan Sekolah:** Berkolaborasi dengan guru Seni Rupa untuk bimbingan teknik menggambar sketsa atau membuat maket.
- **Lingkungan Luar Sekolah/Masyarakat:** Jika memungkinkan, mengunjungi sanggar teater atau gedung pertunjukan untuk melihat langsung tata panggung dan lampu.
- **Mitra Digital:** Memanfaatkan Pinterest atau Behance untuk mencari referensi visual desain panggung, kostum, dan rias.

#### LINGKUNGAN BELAJAR

- **Ruang Fisik:**
  - Ruang kelas dengan meja yang dapat diatur untuk kerja kelompok.
  - Menyediakan area untuk memajang hasil analisis dan sketsa (dinding ide).
  - Menyediakan proyektor untuk menampilkan video dan materi presentasi.
- **Ruang Virtual:**
  - Google Classroom untuk membagikan file naskah dan materi referensi.
  - Membuat papan konsep digital bersama menggunakan Miro atau Jamboard.
- **Budaya Belajar:**
  - Mendorong budaya diskusi yang kritis namun tetap saling menghargai pendapat.
  - Menekankan bahwa tidak ada satu interpretasi yang "benar", semua gagasan kreatif valid selama didukung argumentasi yang kuat.
  - Membangun atmosfer "ruang redaksi" atau "studio desain" yang kolaboratif.

## **PEMANFAATAN DIGITAL**

- **Perpustakaan Digital/Sumber Daring:** Mengakses arsip naskah drama daring, YouTube untuk menonton berbagai versi pementasan dari satu naskah.
- **Forum Diskusi Daring:** Grup kelas untuk berdiskusi tentang interpretasi naskah di luar jam kelas.
- **Penilaian Daring:** Menggunakan Google Forms untuk umpan balik antar teman setelah presentasi.
- **Media Presentasi Digital:** Peserta didik menggunakan Canva, Google Slides, atau sejenisnya untuk membuat presentasi rancangan mereka.
- **Media Publikasi Digital:** Mengunggah dokumentasi presentasi atau foto maket terbaik ke media sosial sekolah.

## **F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI**

### **PERTEMUAN 1 (2 JP : 80 MENIT)**

Topik : MEMILIH NASKAH

- **KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)**
  - **Salam, Doa, dan Absensi.**
  - **Apersepsi (Joyful):** Guru membacakan sebuah cerita pendek yang menarik ("Biji Buah Duku" atau "Kapak dan Dewa Sungai") untuk memantik minat pada cerita.
  - **Diskusi:** Guru bertanya, "Menurut kalian, cerita seperti apa yang seru jika ditampilkan di panggung?"
- **KEGIATAN INTI (55 MENIT)**
  - **Pembagian Naskah:** Guru membagikan sinopsis atau naskah pendek dari 2-3 judul yang berbeda.
  - **Diskusi Kelompok:** Peserta didik dalam kelompok membaca dan mendiskusikan setiap naskah berdasarkan 4 kriteria dari buku: **Apakah ceritanya menarik?, Bagaimana karakter tokohnya?, Apakah elemen pertunjukannya menarik?, Apakah memungkinkan untuk dipentaskan?** (Bernalar Kritis, Kolaboratif)
  - **Pengambilan Keputusan:** Setiap kelompok memilih satu naskah yang akan

mereka "sutradarai" dan memberikan argumentasi singkat atas pilihan mereka.

- **KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)**

- **Refleksi (Meaningful):** "Tantangan apa yang paling besar dalam memilih sebuah naskah untuk dipentaskan?"
- **Tindak Lanjut:** Meminta semua anggota kelompok untuk membaca kembali naskah yang telah dipilih secara utuh di rumah.
- **Penutup:** Salam dan doa.

## **PERTEMUAN 2 (2 JP : 80 MENIT)**

Topik : MENGANALISIS ALUR CERITA

- **KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)**

- **Salam, Doa, dan Absensi.**
- **Pemanasan (Joyful Learning):** Permainan "Kartu Peristiwa". Guru memberikan kartu-kartu berisi kalimat peristiwa acak, kelompok diminta menyusunnya menjadi alur yang logis dan dramatis.

- **KEGIATAN INTI (55 MENIT)**

- **Diskusi Terbimbing:** Guru menjelaskan konsep struktur dramatik: **Eksposisi, Komplikasi, Klimaks, Resolusi, Konklusi.**
- **Kerja Kelompok (Bedah Naskah):** Setiap kelompok menganalisis naskah pilihan mereka dan mengidentifikasi peristiwa-peristiwa kunci yang masuk ke dalam setiap bagian struktur dramatik. (Bernalar Kritis)
- **Pengisian Tabel:** Peserta didik menuangkan hasil analisis mereka ke dalam tabel struktur dramatik seperti contoh di buku.

- **KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)**

- **Berbagi Hasil:** Perwakilan kelompok membagikan temuan mereka, khususnya bagian mana yang mereka anggap sebagai klimaks cerita.
- **Refleksi:** "Mengapa seorang sutradara perlu memahami struktur dramatik sebuah naskah?"
- **Penutup:** Salam dan doa.

## **PERTEMUAN 3 (2 JP : 80 MENIT)**

Topik : MENGANALISIS KARAKTER TOKOH

- **KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)**

- **Salam, Doa, dan Absensi.**
- **Pemanasan (Joyful Learning):** Permainan "Karakter Teman", di mana peserta didik mendeskripsikan ciri fisik dan sifat seorang teman tanpa menyebut nama, dan yang lain menebak.

- **KEGIATAN INTI (60 MENIT)**

- **Diskusi Terbimbing:** Guru menjelaskan konsep analisis karakter Tiga Dimensi: **Fisiologis** (fisik), **Psikologis** (kejiwaan), dan **Sosiologis** (latar belakang sosial). (Meaningful)
- **Kerja Kelompok (Bedah Karakter):** Setiap kelompok memilih 1-2 tokoh utama dari naskah mereka. Mereka berdiskusi untuk menganalisis dan

mendeskripsikan ketiga dimensi dari tokoh tersebut berdasarkan informasi eksplisit dan implisit dalam naskah. (Bernalar Kritis, Kolaboratif)

- **Pengisian Tabel:** Hasil analisis dituangkan ke dalam tabel tiga dimensi tokoh.
- **KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)**
  - **Refleksi:** "Dimensi manakah yang paling sulit untuk dianalisis? Mengapa?", "Bagaimana analisis karakter ini akan mempengaruhi pilihan kostum dan riasan nanti?"
  - **Tindak Lanjut:** Meminta peserta didik mulai memikirkan gaya visual seperti apa yang cocok untuk naskah mereka.
  - **Penutup:** Salam dan doa.

## PERTEMUAN 4 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : MENGIDENTIFIKASI GAYA PERTUNJUKAN

- **KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)**
  - **Salam, Doa, dan Absensi.**
  - **Stimulus Visual:** Guru menayangkan kompilasi video singkat yang menunjukkan gaya pertunjukan berbeda (realis, musical, teater gerak, wayang orang/tradisional).
- **KEGIATAN INTI (55 MENIT)**
  - **Analisis Gaya Naskah:** Kelompok menganalisis kembali naskah mereka, fokus pada ciri khas dialog (sehari-hari atau puitis), tokoh (manusia biasa atau fantasi), dan latar (dunia nyata atau khayalan) untuk menentukan gaya dasar naskah.
  - **Brainstorming Konsep Sutradara:** Berdasarkan analisis, setiap kelompok berdiskusi untuk menentukan **gaya pertunjukan** yang akan mereka terapkan. Contoh: "Kami akan mementaskan naskah dongeng ini dengan gaya teater musical, di mana dialog penting akan dinyanyikan." (Kreatif)
  - **Pengisian Tabel:** Gagasan-gagasan tersebut dituangkan dalam tabel gagasan gaya pertunjukan.
- **KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)**
  - **Berbagi Konsep:** Setiap kelompok mempresentasikan secara singkat konsep gaya pertunjukan yang mereka pilih.
  - **Refleksi:** "Bagaimana pilihan gaya akan mempengaruhi semua desain artistik (panggung, kostum, dll)?"
  - **Penutup:** Salam dan doa.

## PERTEMUAN 5 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : MERANCANG TATA PENTAS DAN TATA CAHAYA

- **KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)**
  - **Salam, Doa, dan Absensi.**
  - **Stimulus Visual:** Guru menunjukkan contoh-contoh sketsa desain panggung dan foto-foto penataan cahaya yang dramatis.
- **KEGIATAN INTI (60 MENIT)**

- **Pembagian Peran:** Dalam kelompok, peserta didik membagi peran (penata panggung dan penata cahaya).
- **Rancangan Tata Pentas:** Penata panggung mengidentifikasi kebutuhan properti dari naskah, lalu membuat sketsa desain atau denah lantai (ground plan) panggung yang sesuai dengan konsep gaya pertunjukan. (Kreatif, Visual)
- **Rancangan Tata Cahaya:** Penata cahaya mengidentifikasi suasana (mood) di setiap adegan (misal: ceria, tegang, sedih) dan merencanakan warna serta arah cahaya yang dibutuhkan.
- **Diferensiasi Produk:** Rancangan bisa berupa sketsa tangan, denah, atau maket sederhana dari kardus.
- **KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)**
  - **Pameran Mini:** Setiap kelompok memajang sketsa desain panggung mereka untuk dilihat oleh kelompok lain.
  - **Refleksi:** "Apa fungsi utama tata panggung selain sebagai dekorasi?"
  - **Penutup:** Salam dan doa.

## PERTEMUAN 6 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : MERANCANG TATA RIAS DAN TATA BUSANA

- **KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)**
  - **Salam, Doa, dan Absensi.**
  - **Stimulus Visual:** Guru menampilkan slide foto desain tata rias (karakter, fantasi) dan desain busana teater.
- **KEGIATAN INTI (60 MENIT)**
  - **Pembagian Peran:** Peserta didik berperan sebagai penata rias dan busana.
  - **Rancangan Tata Rias & Busana:** Berdasarkan analisis karakter (tiga dimensi) dan gaya pertunjukan, mereka membuat sketsa desain tata rias dan busana untuk tokoh-tokoh utama. (Kreatif, Meaningful)
  - **Diskusi Desain:** Mereka mendiskusikan pilihan warna, siluet, dan detail yang dapat memperkuat karakter tokoh.
- **KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)**
  - **Berbagi Desain:** Beberapa peserta didik menunjukkan sketsa desain mereka dan menjelaskan alasannya.
  - **Refleksi:** "Bagaimana sebuah kostum dapat menceritakan status sosial atau sifat seorang tokoh?"
  - **Tindak Lanjut:** Meminta semua kelompok untuk mengumpulkan semua hasil analisis dan sketsa mereka menjadi satu presentasi utuh.
  - **Penutup:** Salam dan doa.

## PERTEMUAN 7 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : MEMPRESENTASIKAN RANCANGAN

- **KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)**
  - **Salam, Doa, dan Absensi.**
  - **Persiapan:** Setiap kelompok diberikan waktu untuk melakukan persiapan

akhir presentasi mereka.

- **KEGIATAN INTI (60 MENIT)**

- **Presentasi Kelompok (Asesmen Sumatif):** Setiap kelompok secara bergantian mempresentasikan **konsep penyutradaraan** mereka secara lengkap, meliputi:
  - Alasan pemilihan naskah.
  - Analisis alur dan karakter.
  - Konsep gaya pertunjukan.
  - Rancangan tata panggung, cahaya, rias, dan busana (menampilkan sketsa).
- **Sesi Umpam Balik:** Setelah setiap presentasi, kelompok lain memberikan pertanyaan dan umpan balik yang konstruktif.

- **KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)**

- **Refleksi Akhir Bab:** Diskusi bersama tentang proses menjadi sutradara. "Bagian mana dari pekerjaan sutradara yang paling menantang?", "Apa yang kalian pelajari tentang kerja sama tim dalam bab ini?" (Meaningful)
- **Apresiasi:** Guru memberikan apresiasi kepada semua kelompok atas kerja keras mereka dalam merancang pertunjukan.
- **Penutup:** Salam dan doa.

## G. ASESMEN PEMBELAJARAN

### ASESMEN DIAGNOSTIK

- **Tanya Jawab:** Di awal bab, guru bertanya: "Menurut kalian, apa saja tugas seorang sutradara film atau teater?"
- **Kuis Singkat:** Menunjukkan sebuah foto adegan teater dan meminta peserta didik mendeskripsikan apa yang mereka lihat (suasana, karakter, tempat).

### ASESMEN FORMATIF (Dilakukan selama proses pembelajaran)

- **Tanya Jawab:** Seputar materi, seperti "Apa bedanya tokoh protagonis dan antagonis?"
- **Diskusi Kelompok:** Mengamati keaktifan, kemampuan berargumentasi, dan kolaborasi dalam setiap sesi kerja kelompok.
- **Latihan Soal/LKPD:** Menilai kelengkapan dan kedalaman analisis pada tabel-tabel (struktur dramatik, tiga dimensi tokoh, dll.).
- **Produk (Proses):**
  - Sketsa-sketsa desain tata artistik.
  - Argumentasi pemilihan naskah.

### ASESMEN SUMATIF (Dilakukan di akhir Bab)

- **Produk (Proyek):**
  - **Dokumen/Presentasi Rancangan:** Menilai kelengkapan, koherensi, dan kreativitas dari presentasi akhir konsep penyutradaraan setiap kelompok.
- **Praktik (Kinerja):**
  - **Presentasi:** Menilai kemampuan komunikasi, penguasaan materi, dan kerja sama tim saat mempresentasikan rancangan mereka.
- **Tes Tertulis:** Tes akhir bab untuk mengukur pemahaman konseptual. (Soal

Pilihan Ganda dan Esai)

Contoh Tes Tertulis :

Pilihan Ganda

1. Seorang sutradara menganalisis ciri-ciri fisik, usia, dan jenis kelamin tokoh.  
Analisis ini termasuk dalam dimensi...
  - a. Fisiologis
  - b. Psikologis
  - c. Sosiologis
  - d. Dramatis
  - e. Estetis
2. Bagian awal dari struktur dramatik yang berfungsi untuk mengenalkan tokoh, latar, dan masalah awal disebut...
  - a. Klimaks
  - b. Komplikasi
  - c. Resolusi
  - d. Eksposisi
  - e. Konklusi
3. Konsep atau ciri khas sebuah pertunjukan yang mempengaruhi semua elemen artistiknya disebut...
  - a. Tema
  - b. Alur
  - c. Gaya pertunjukan
  - d. Properti
  - e. Blocking
4. Berikut ini yang BUKAN merupakan tugas utama seorang sutradara dalam tahap pra-produksi adalah...
  - a. Memilih naskah
  - b. Menganalisis karakter tokoh
  - c. Merancang tata panggung
  - d. Menjual tiket pertunjukan
  - e. Menentukan gaya pertunjukan
5. Desain tata rias yang bertujuan untuk menciptakan wajah-wajah imajinatif seperti raksasa, peri, atau binatang disebut tata rias...
  - a. Korektif
  - b. Karakter
  - c. Fantasi
  - d. Sehari-hari
  - e. Panggung

Esai

1. Jelaskan tiga dimensi karakter tokoh yang harus dianalisis oleh seorang sutradara!
2. Anda terpilih menjadi sutradara untuk naskah "Peace" karya Putu Wijaya yang menceritakan tokoh Raksasa Gimbal dan Pemburu Jahat di hutan. Jelaskan secara singkat konsep rancangan **tata panggung** dan **tata busana** yang akan

Anda buat!

Mengetahui,  
Kepala Sekolah

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

.....  
NIP. .....

.....  
NIP. .....