

## MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA

FASE D (KELAS VIII) SMP/MTs

MATA PELAJARAN : SENI TEATER

### UNIT 4 : TATA ARTISTIK KEGIATAN 1 : TATA PANGGUNG

#### 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

Di kegiatan ini, peserta didik diharapkan mengenali, memahami, mengeks-plorasi bentuk dan tata panggung.

#### 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 mengenali ragam dan bentuk panggung.

### II. PEMAHAMAN BERMAKNA

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

### III. PERTANYAAN PEMANTIK

Guru menanyakan kepada peserta didik seputar materi *TATA PANGGUNG*

### IV. KEGIATAN PEMBELAJARAN

#### Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)

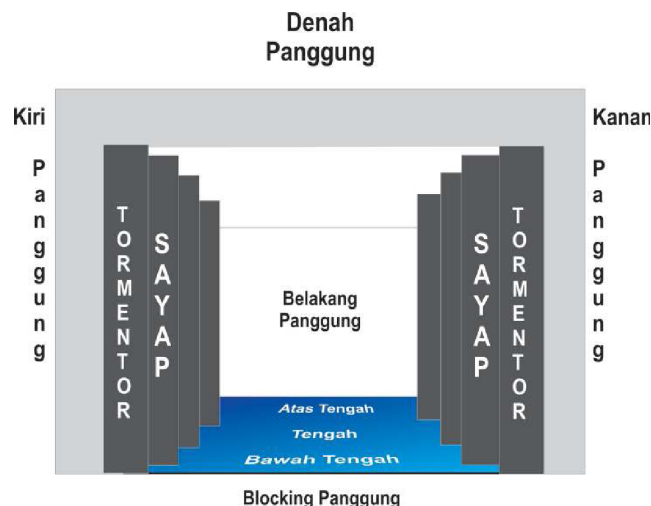
##### *Tujuan Kegiatan*

*Peserta Didik mampu mengenali ragam dan bentuk panggung.*

#### Permainan 1

##### Persiapan

- Sahabat Guru meminta peserta didik membuat lingkaran besar.
- Sahabat Guru memandu peserta didik untuk melakukan peregangan dan pemanasan tubuh dari kepala hingga kaki.
- Sahabat Guru, selanjutnya, mengajak peserta didik untuk berlari kecil mengelilingi ruangan atau lapangan.
- Setelahnya, Sahabat Guru mengajak peserta didik untuk melakukan permainan. Dimana Posisiku?



*Gambar 4.1 Dimana posisiku*

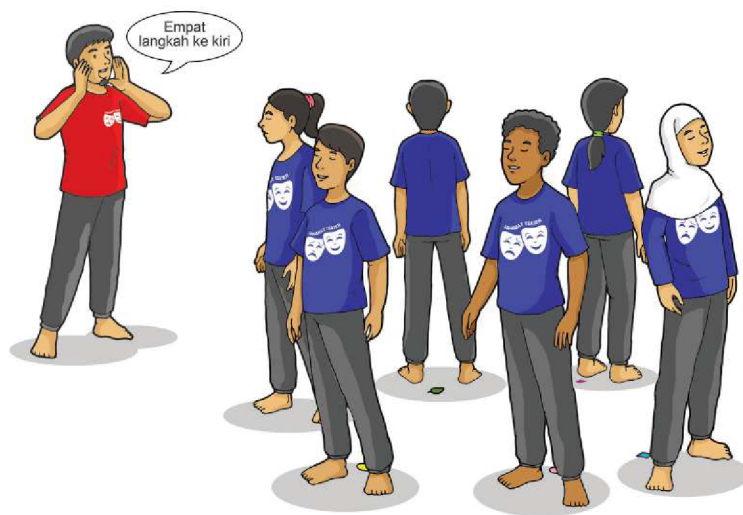
#### Prosedur Kegiatan

- Sahabat Guru meminta peserta didik untuk mengambil benda kecil yang ada disekitar, seperti daun, ranting, batu, dan sebagainya.

- Sahabat Guru meminta peserta didik untuk kembali membuat lingkaran besar dan meminta mereka memberi jarak dengan membentangkan tangan.
- Sahabat Guru meminta peserta didik untuk meletakkan benda kecil tadi di depan kaki.
- Sahabat Guru menjelaskan kepada peserta didik bahwa permainan ini membutuhkan daya ingat yang baik terhadap penandaan yang diberikan.
- Peserta didik diminta untuk berbalik badan menghadap arah luar lingkaran.
- Sahabat Guru meminta peserta didik untuk memejamkan mata hingga diperbolehkan untuk membuka mata kembali.
- Peserta didik diwajibkan mendengarkan dan melaksanakan perintah yang disampaikan oleh Sahabat Guru.
- Sahabat Guru memerintahkan peserta didik dengan kata, maju, mundur, dan geser kanan atau kiri diikuti dengan jumlah langkah sebanyak 1—4 hitungan serta hadap kanan atau kiri. Misalnya, Maju 4 langkah! Geser kanan 2 langkah! Hadap kiri! Mundur 2 langkah!
- Sahabat Guru akan melihat peserta didik telah berpindah dari posisi awal.
- Selanjutnya, peserta didik diminta kembali ke posisi awal menuju benda kecil yang diletakkan di awal.
- Selang beberapa saat, Sahabat Guru bertanya kepada peserta didik “Apakah sudah kembali ke posisi semula?”
- Apabila peserta didik masih ada yang menjawab belum, Sahabat Guru memberi waktu tambahan hingga seluruh peserta didik memberi jawaban “sudah.”
- Saat semua sudah menyatakan “sudah”, Sahabat Guru meminta peserta didik untuk membuka mata.
- Sahabat Guru meminta peserta didik untuk mengevaluasi apakah posisinya sudah kembali semula.
- Sahabat guru menjelaskan bahwa apa yang telah mereka lakukan adalah mempelajari posisi aktor di atas panggung yang disebut dengan *blocking*

### **Catatan**

- Sahabat Guru dapat membatasi waktu peserta didik untuk kembali sebanyak 20—25 hitungan.
- Sahabat Guru juga dapat meminta peserta didik untuk menggunakan kain sebagai penutup mata.
- Sahabat Guru beri apresiasi kepada peserta didik yang berhasil ke posisi awal sesuai dengan lokasi benda kecil miliknya.



*Gambar 4.2 Permainan Dimana Posisiku*

### **Kegiatan Inti (90 Menit)**

#### **Persiapan**

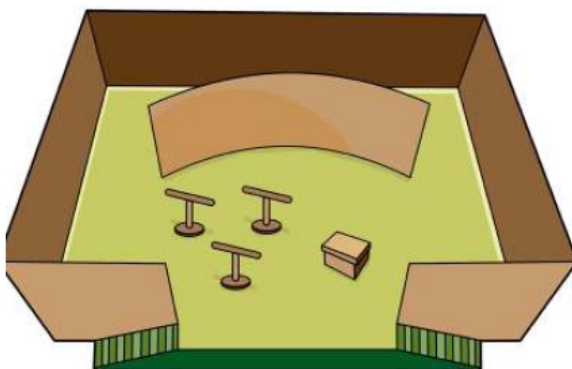
- Sahabat Guru meminta peserta didik untuk membentuk 6 kelompok.
- Sahabat Guru dapat memfotokopi gambar 4.5 - 4.10 sebagai alat bantu peserta didik

#### **Prosedur**

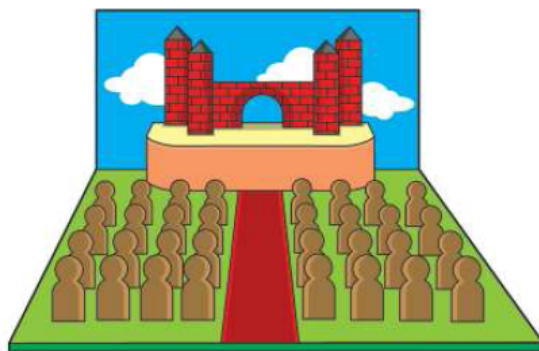
- Sahabat Guru meminta ketua kelompok untuk ke depan kelas.
- Sahabat Guru sajikan secara terbalik gambar-gambar yang telah difotokopi.
- Peserta didik diminta untuk memilih secara acak salah satu gambar yang disajikan.
- Sahabat Guru menjelaskan kepada peserta didik bahwa gambar tersebut merupakan sketsa panggung yang akan dibuat secara berkelompok dengan menggunakan bahan yang telah disediakan.
- Selanjutnya, Sahabat Guru membagikan 1 buah kardus, 2 gunting, dan 1 lem kertas tiap kelompok.
- Sahabat Guru memberi ketentuan tambahan bahwa berdasarkan sketsa panggung yang telah diamati, maka peserta didik akan membuat replika sketsa tersebut berbentuk bangun ruang atau maket. Maket dapat seperti pada gambar 4.3 dan 4.4.

#### **Catatan**

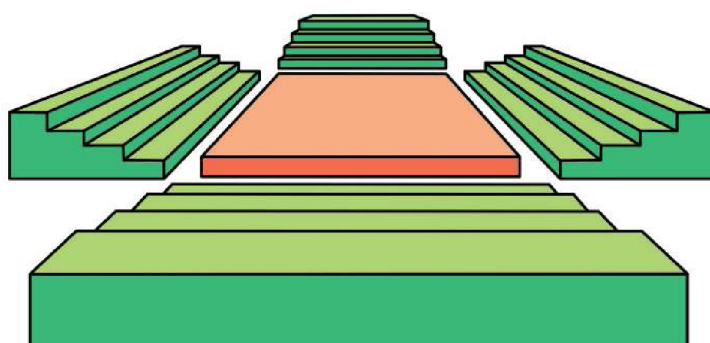
Sahabat Guru senantiasa mengingatkan peserta didik untuk menggunakan alat kerja dengan penuh kehati-hatian.



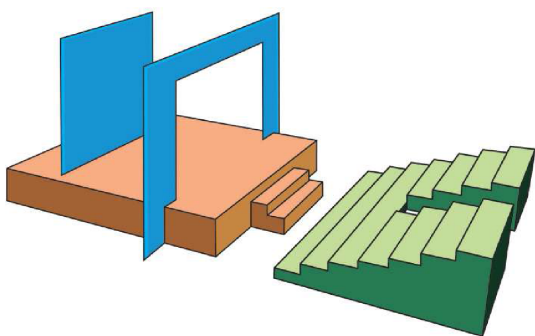
Gambar 4.3 Maket Panggung



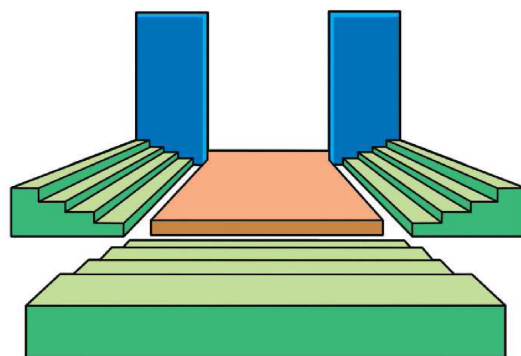
Gambar 4.4 Maket Proscenium



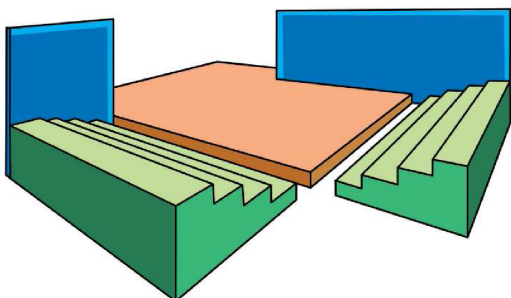
Gambar 4.5 Panggung Arena



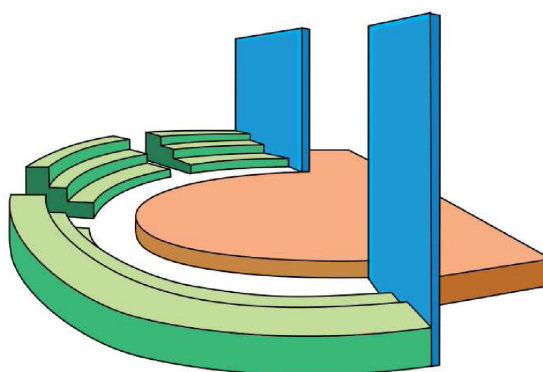
Gambar 4.6 Panggung Proscenium



Gambar 4.7 Panggung Tapal Kuda



Gambar 4.8 Panggung Huruf-L



Gambar 4.9 Panggung Setengah Lingkaran

### Kegiatan Penutup (10 Menit)

- Sahabat Guru meminta peserta didik untuk membaca bahan bacaan peserta didik mengenai tata panggung.
- Sahabat Guru memberikan kesempatan masing-masing kelompok untuk mempresentasikan tiruan panggung yang telah dibuat kepada peserta didik lain.
- Sahabat Guru membagikan lembar refleksi diri diakhir unit yang dapat difotokopi kepada peserta didik.
- Peserta didik diminta untuk melengkapi jawaban dari pertanyaan yang diberikan di lembar refleksi diri selama 10—20 menit

## V. ASESMEN

### Rubrik 4.1. Kriteria Penilaian Akhir: Rancangan Tata Artistik Panggung

| <b>Tujuan Pembelajaran:</b>  | <b>Kelengkapan desain</b>                                                                                                 | <b>Rancangan artistik panggung</b>                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Belum berkembang (<60)       | Beberapa desain tidak ada atau selesai. Pekerjaan tidak disajikan dengan baik                                             | Plot desain tidak dirancang dengan baik. Setiap elemen artistik panggung tidak menunjukkan detail, pewarnaan dan keterangan sangat minim. Desain belum sesuai dengan naskah. Belum ada unsur pemikiran dan persiapan.                                                                                  |
| Berkembang (60-80)           | Ada beberapa elemen desain yang hilang misalnya tidak ada blocking aktor didesain. Ada upaya penyajian yang terorganisasi | Plot desain dirancang dengan baik. Setiap elemen artistik panggung menunjukkan beberapa detail sesuai dengan petunjuk tetapi ada satu atau dua petunjuk yang hilang. Pewarnaan dan anotasi gambar cukup jelas tetapi bisa lebih baik lagi sesuai naskah. Ada bukti pemikiran. Penjelasan mudah diikuti |
| Melebihi ekspektasi (81-100) | Semua desain telah termasuk dan disajikan dengan terorganisasi                                                            | Plot desain dirancang dengan sangat baik dan konsisten. Setiap elemen artistik panggung menunjukkan detail sesuai dengan petunjuk. Pewarnaan dan anotasi gambar sangat jelas dan dirancang dengan baik sesuai naskah. Ada bukti pemikiran yang baik selama perencanaan.                                |

### Rubrik 4.2 penilaian pencapaian Profil Pelajar Pancasila

| <b>Tujuan Pembelajaran:</b> | <b>Bergotong-royong</b> | <b>Berpikir Kreatif</b> |
|-----------------------------|-------------------------|-------------------------|
|-----------------------------|-------------------------|-------------------------|

|                              |                                                                                                                                   |                                                                                                                                                              |
|------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Indikator                    | Partisipasi dalam kelompok<br>Interaksi dalam kelompok                                                                            | Terdapat ide yang orisinal dan bervariasi dalam setiap kegiatan percobaan di kelas                                                                           |
| Belum berkembang (<60)       | Anggota Kelompok belum bekerja sama dengan baik. Terbukti pada proses diskusi dan presentasi kelompok yang berjalan kurang baik.  | Desain hanya menerjemahkan tata panggung dari naskah yang diberikan                                                                                          |
| Berkembang (60-80)           | Anggota Kelompok terkadang bekerja sama dengan baik. Masih ada komunikasi yang hilang pada proses diskusi dan presentasi kelompok | Sebagian desain sudah mencerminkan ide yang baru/inovatif, ada variasi ide, walaupun masih ada beberapa desain yang menerjemahkan dari naskah yang diberikan |
| Melebihi ekspektasi (81-100) | Hampir semua anggota Kelompok bekerja dan menjalankan tugasnya dengan baik. Terbukti pada proses diskusi dan presentasi kelompok. | Desain sudah bervariasi dan orisinal dengan ornamen yang unik                                                                                                |

### Catatan

Rubrik penilaian ini dapat digunakan guru di beberapa kegiatan sebelumnya. Catatan ini merupakan observasi anecdotal atau check-list

## VI. PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Bagi peserta didik yang berminat mempelajari topik ini lebih jauh atau peserta didik memerlukan bimbingan. Sahabat Guru mengajak peserta didik untuk menonton pertunjukan teater profesional secara langsung atau daring dan lakukan kritik pertunjukan setelah menonton.

## VII. REFLEKSI GURU DAN PESERTA DIDIK

### Refleksi Guru:

- Apa yang sudah berjalan baik di dalam kelas? Apa yang Anda sukai dari kegiatan pembelajaran kali ini? Apa yang tidak Anda sukai?
- Pelajaran apa yang Anda dapatkan selama pembelajaran?
- Apa yang ingin Anda ubah untuk meningkatkan/memperbaiki pelaksanaan/hasil pembelajaran?
- Apa dua hal yang ingin Anda pelajari lebih lanjut setelah kegiatan/ unit ini?

### Refleksi Peserta Didik:

- Apakah yang kalian pelajari dari unit ini? Apakah pengetahuan baru yang kalian pelajari tentang tata cahaya pada unit ini?
- Bagian mana dari kegiatan ini yang menyenangkan? Apa yang telah berjalan dengan baik di kelas? Berikan alasan!

#### **Refleksi Diri {4.1}**

Nama : .....

Sampai saat ini, aku masih bisa mengingat kegiatan

Pada saat itu, aku ...

Dalam 50 kata, tuliskan perasaan kamu tentang **membuat tiruan panggung bersama teman?**

#### **Refleksi Diri {4.2}**

Nama : .....

Sampai saat ini, aku masih bisa mengingat kegiatan

Pada saat itu, aku ...

Dalam 50 kata, tuliskan perasaan kamu dalam menyajikan **tata cahaya** di depan kelas?

#### **Refleksi Diri {4.3}**

Nama : .....

Sampai saat ini, aku masih bisa mengingat kegiatan

Pada saat itu, aku ...

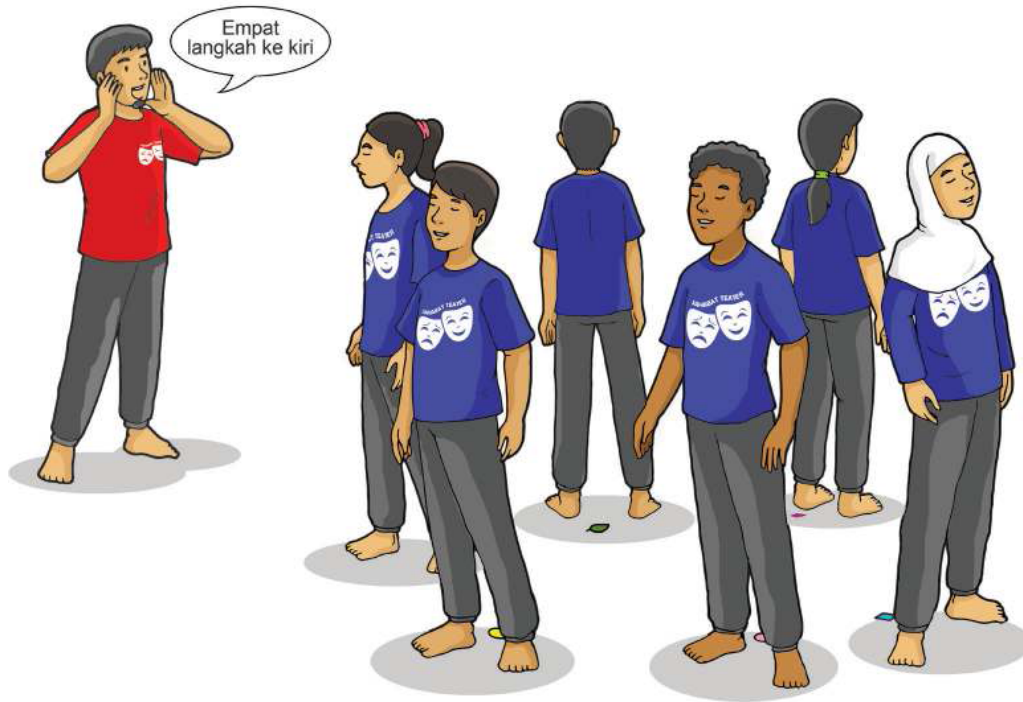
Dalam 50 kata, tuliskan perasaan kamu dalam menyajikan **tata cahaya** di depan kelas?

**LAMPIRAN 1**

**LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)**

Melakukan aktifitas Permainan Dimana Posisiku

*LIAHAT BUKU GURU HALAMAN : 167 - 175*



**LAMPIRAN 2**

**BAHAN BACAAN GURU DAN PESERTA DIDIK**

**BAHAN BACAAN GURU**

**Tata Artistik Panggung**

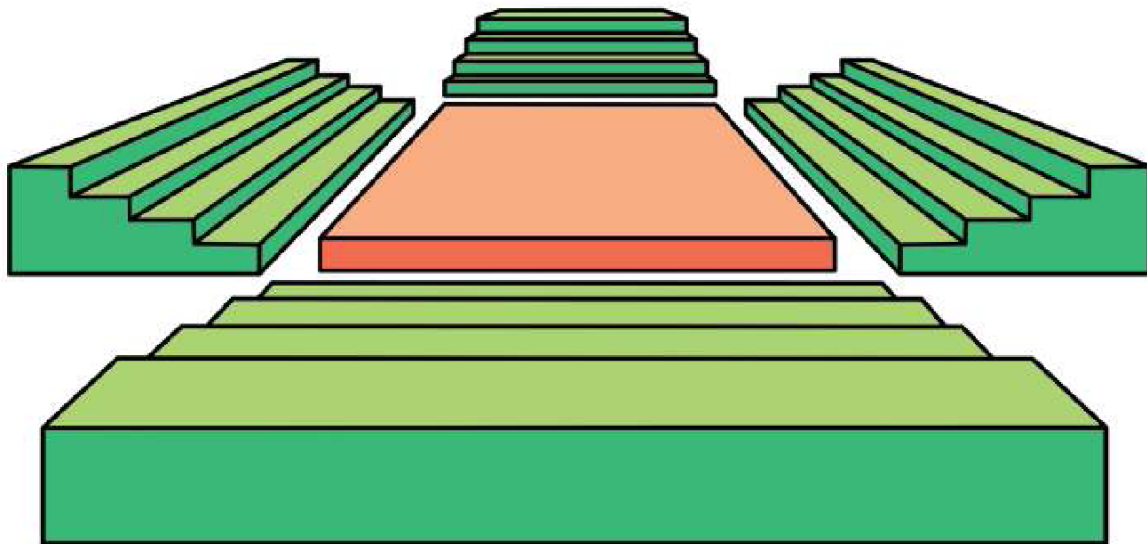
**A. Mempelajari Panggung**

Sebelum melangkah lebih jauh ketika mempelajari tentang desain panggung, seorang desainer perlu memikirkan area pertunjukan atau area panggung, serta posisi pemain dalam kaitannya dengan penonton (blocking). Ada beberapa bahasa panggung peserta didik perlu ketahui dalam melakukan desain tata artistik panggung. Berikut merupakan kosakata yang dapat dijadikan panduan peserta didik untuk mempelajari unit ini

**1. Jenis-jenis panggung**

Ada tiga jenis panggung yang sering digunakan secara umum dalam pementasan.

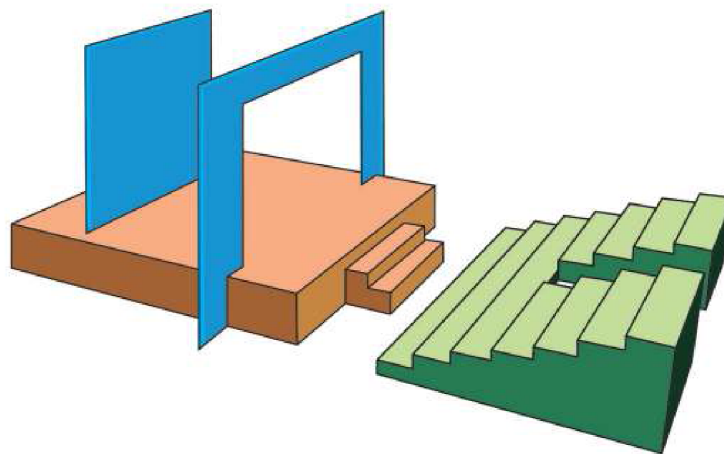
*Arena*



*Gambar 4.25 Panggung Arena*

Bentuk panggung ini memberikan kesempatan kepada penonton untuk menyaksikan pementasan secara lebih dekat (dan kemungkinan) melakukan interaksi dengan para aktor di atas panggung. Segala properti yang diperlukan biasanya berbentuk minimalis atau dibawa sendiri oleh para aktor. Semua properti harus terlihat otentik di atas panggung dikarenakan penonton dapat melihat dari segala arah. Jenis panggung ini sering digunakan untuk tema cerita bernuansa politik, propaganda, atau komedi dimana interaksi dan reaksi penonton sangat dibutuhkan untuk membangun suasana cerita.

#### *Proscenium*



*Gambar 4.26 Proscenium*

*Proscenium* disebut dengan panggung bingkai (frame). Penonton seolah-olah melihat ke sebuah bingkai lukisan dan mengamati segala yang terjadi. Pandangan penonton berasal dari satu arah yang sama. Terdapat jarak antara penonton dan aktor ketika menonton pertunjukan, dimana seolah-olah tidak ada penonton yang menyaksikan pertunjukan tersebut. Hal ini dilakukan untuk menjaga konsentrasi aktor selama pertunjukan berlangsung. *Proscenium* merupakan bentuk panggung yang sempurna untuk menciptakan imajinasi total di atas panggung karena tata lampu (cahaya), busana, perpindahan properti dapat dilakukan tanpa terlihat oleh penonton.

#### *Thrust*

Panggung berbentuk *thrust* ini merupakan kombinasi tata panggung proscenium dan arena. Bagian belakang merupakan area persiapan untuk pergerakan perubahan properti dan busana serta aktor. Penonton masih memiliki kesempatan untuk berinteraksi seperti panggung arena tetapi masih bisa disuguhkan dengan penataan panggung yang membangun imajinasi karena kedalaman bagian belakang.

## 2. Kosakata yang berhubungan dengan komposisi pemain di atas panggung

|     |    |     |
|-----|----|-----|
| AKN | AT | AKR |
| TKR | T  | TKN |
| BKN | BT | BKR |

|                   |                                                                                                     |
|-------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|
| AT (Atas Tengah)  | Bagian paling akhir atau belakang panggung. Area panggung ini merupakan area terjauh dari penonton. |
| BT (Bawah Tengah) | Bagian paling depan panggung. Area panggung ini merupakan area terdekat dengan penonton             |
| T (Tengah)        | Bagian tengah dari area bermain peran.                                                              |
| KR (Kiri)         | Sisi kiri panggung dari sudut pandang penonton                                                      |
| KN (Kanan)        | Sisi kanan panggung dari sudut pandang penonton                                                     |

### B. Mempelajari Tata Lampu/Cahaya:

Berikut adalah kosakata yang berhubungan dengan tata panggung

1. Penata Cahaya: Orang yang bekerja dengan sutradara untuk merencanakan efek pencahayaan dan warna apa yang akan digunakan untuk menciptakan pencahayaan dan suasana
2. Lampu panggung: Lampu panggung seperti fresnel, LED, spotlight, moving light, merupakan tipe lampu yang biasa terdapat dan digunakan dalam pertunjukan. Lampu fresnel berguna untuk penerangan warna netral di atas panggung. Gobo untuk menghasilkan pola atau gambar tertentu di atas panggung. LED digunakan untuk efek pencahayaan khusus dari sudut yang sangat ekstrim dan dinamis pergerakannya. Lampu spotlight digunakan untuk pencahayaan dengan intensitas tinggi dan menyorot area tertentu.
3. Suasana hati: merupakan tujuan dalam desain tata cahaya di atas panggung.
4. Gel: Bahan berbentuk persegi transparan berwarna yang diletakkan di ujung instrumen pencahayaan. Seperti: Merah, Kuning, Oranye. Warna Cool Gel: Biru, Hijau, Ungu
5. Sudut pencahayaan: atas, bawah, kiri, samping. Sudut yang kecil dan sempit akan menghasilkan cahaya yang fokus dan intens, sudut yang besar akan menghasilkan cahaya yang melebar.
6. Fade in: gambar atau pencahayaan makin lama makin masuk ke panggung
7. Fade out: gambar atau pencahayaan makin lama hilang masuk ke panggung

### C. Penciptaan suasana, emosi atau atmosfer melalui warna:

Suasana hati, emosi atau atmosfer cerita dapat terlihat dan diciptakan melalui kelembutan, kemewahan atau ketersebarannya cahaya dan warna atau kompleksitas dan kesederhanaannya di atas panggung. Penelitian menunjukkan bahwa variasi warna dapat memberikan efek yang

sangat emosional. Berikut adalah arti warna dalam mengkomunikasikan suasana, emosi atau atmosfer di dalam desain tata artistik:

|                                                                  |                                                          |
|------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------|
| <b>Merah</b>                                                     | <b>Biru</b>                                              |
| intens, energik, aneh, berbahaya, berani                         | Rasa percaya, aman, bekerja sama, rasa, damai, bijaksana |
| <b>Oranye</b>                                                    | <b>Ungu</b>                                              |
| tuan rumah, agresif, sukses, berhubungan dengan generasi muda    | royalti, misteri, kemewahan, menenangkan                 |
| <b>Kuning</b>                                                    | <b>Hitam</b>                                             |
| optimis, ceria, energik, berhubungan dengan makanan              | kuat, formal, berani, jahat                              |
| <b>Hijau</b>                                                     | <b>Putih</b>                                             |
| Kekayaan alam, kesegaran, netral, kebaikan, cemburu, merasa muda | Bersih, energi positif, aman, kejujuran                  |

## BAHAN BACAAN PESERTA DIDIK

### Prinsip Dalam Desain Tata Artistik:

#### A. Tata Panggung

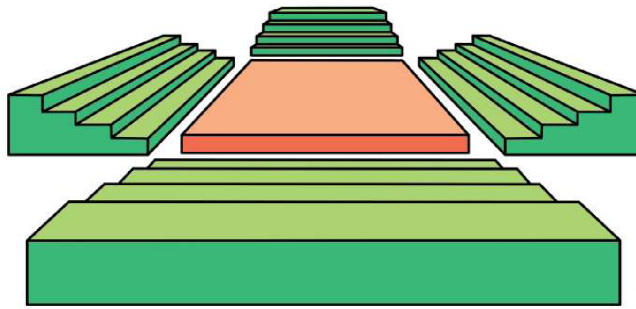
Dalam mendesain tata panggung, jika kalian bisa bayangkan, ini akan seperti kegiatan mendekorasi kamar, rumah atau mengatur lemari pakaian kalian. Kalian harus memikirkan barang apa yang kalian taruh?, dimana posisinya?, apakah terlihat indah dan sesuai dengan fungsinya?.

Keterampilan ini akan membantu kalian memahami proses mendesain panggung pertunjukan. Ingatlah, dalam mendesain panggung pertunjukan, panggung akan diibaratkan sebagai kamar kalian yang harus kalian isi dan dekorasi sesuai dengan tema yang kalian inginkan.

Dalam Seni Teater, dalam desain panggung, seringkali penonton akan diperlihatkan desain pemandangan, lokasi dan waktu (latar). Desain panggung akan membawa imajinasi penonton ke tempat kejadian seperti yang ingin disampaikan dalam naskah atau cerita.

Dalam mendesain tata panggung, hal pertama yang harus dipahami adalah mengenal konsep bentuk panggung berdasarkan arah pandangan dari sisi penonton. Berikut adalah macam bentuk panggung yang perlu kalian ketahui:

1. Arena

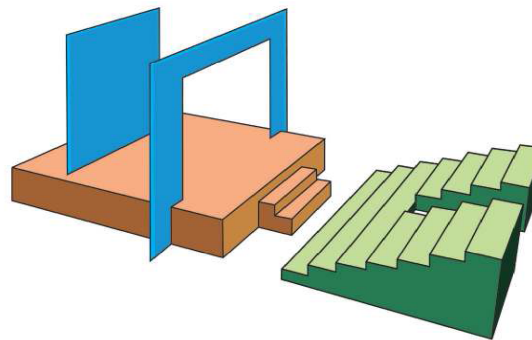


**Gambar 4.16 Panggung Arena**

Arena teater berbentuk arena ini kadang-kadang disebut teater bentuk keliling, di mana penonton akan berada pada sekitar panggung. Bentuk teater ini memiliki konsep untuk memberikan jarak yang dekat antara penonton dan pemain. Bentuk teater ini mengharuskan pemain untuk tetap bergerak dan berusaha tidak membelakangi penonton. Karena kedekatan ini, properti dan pemandangannya harus terlihat otentik.

## 2. *Proscenium*

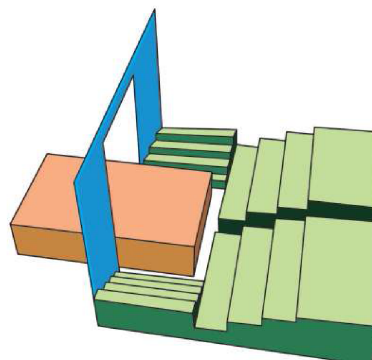
*Proscenium* bentuk panggung *proscenium* seperti bentuk bingkai photo. Penonton duduk menonton peristiwa yang terjadi dalam bingkai tersebut. Terdapat “tembok imajinasi” penghalang antara penonton dan pemain di atas panggung. Biasanya dalam panggung *proscenium*, properti dan pemandangan di eksplorasi sedemikian rupa dalam bentuk tiga dimensi agar penonton merasa menyatu ke dalam bingkai tersebut.



**Gambar 4.17 Proscenium**

## 3. *Thrust*

*Thrust* tipe panggung platform rendah ini, mempunyai desain bagian depan yang menonjol ke penonton, dengan pengaturan penonton berada pada tiga sisi. Jenis panggung menawarkan kesempatan untuk menciptakan beberapa tempat akting yang berbeda. Properti biasanya minimal.



## B. Penciptaan Suasana, Emosi Atau Atmosfir Melalui Warna:

Kalian dapat menciptakan suasana, emosi atau atmosfer di atas panggung melalui penataan warna dalam desain kalian. Variasi warna dapat memberikan efek yang sangat emosional. Berikut adalah arti warna dalam mengkomunikasikan suasana, emosi atau atmosfer di dalam desain tata artistik yang kalian bisa pelajari:

Cobalah beberapa warna misalnya: merah, oranye, putih, hijau, dan lain-lain tergantung dengan persediaan warna yang kalian miliki. Lihatlah referensi warna di bawah ini beserta artinya.

|                                                                  |                                                          |
|------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------|
| <b>Merah</b>                                                     | <b>Biru</b>                                              |
| intens, energik, aneh, berbahaya, berani                         | Rasa percaya, aman, bekerja sama, rasa, damai, bijaksana |
| <b>Oranye</b>                                                    | <b>Ungu</b>                                              |
| tuan rumah, agresif, sukses, berhubungan dengan generasi muda    | royalti, misteri, kemewahan, menenangkan                 |
| <b>Kuning</b>                                                    | <b>Hitam</b>                                             |
| optimis, ceria, energik, berhubungan dengan makanan              | kuat, formal, berani, jahat                              |
| <b>Hijau</b>                                                     | <b>Putih</b>                                             |
| Kekayaan alam, kesegaran, netral, kebaikan, cemburu, merasa muda | Bersih, energi positif, aman, kejujuran                  |

## 1. Tata Lampu

Desain tata lampu dalam pertunjukan:

Tujuan pertama dari tata pencahayaan panggung adalah memberikan visibilitas (penglihatan yang jelas) untuk membangun suasana hati.

Pertama penonton harus bisa melihat aksi di atas panggung dengan jelas. Jika terlalu banyak cahaya, hasilnya penonton akan mendapatkan pandangan yang silau, dan jika terlalu sedikit, penonton pasti akan berusaha keras untuk mencoba mencerna apa yang terjadi. Tujuan desain tata cahaya di atas panggung adalah untuk menciptakan keseimbangan intensitas yang memungkinkan penonton untuk melihat dengan jelas sesuai pesan yang ingin disampaikan. Desain tata cahaya haruslah logis artinya jika ingin menciptakan “bentuk bulan”, haruslah terlihat bentuk dan warna yang sesuai.

Peralatan dan aksesoris lampu panggung

## Peralatan dan aksesoris lampu panggung



Gambar 4.19 Fresnel:

Sumber: Basic Drama project by Fran Averett Tanner, Ph.D. College of Southern Idaho, Twin Falls, Idaho



Gambar 4.20 Spotlight

Sumber: Basic Drama project by Fran Averett Tanner, Ph.D. College of Southern Idaho, Twin Falls, Idaho

untuk penerangan dan warna netral di atas panggung

digunakan untuk pencahayaan dengan intensitas tinggi dan menyorot area tertentu untuk menekankan keberadaan



Gambar 4.21 Moving light

Sumber: Basic Drama project by Fran Averett Tanner, Ph.D. College of Southern Idaho, Twin Falls, Idaho

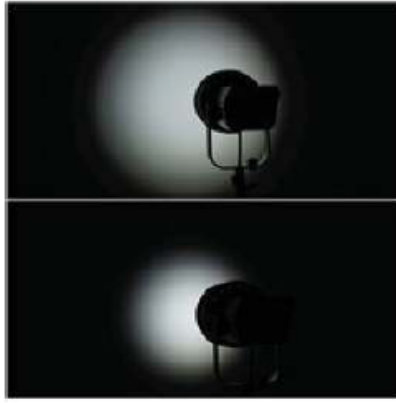


Gambar 4.22 Gobo

Sumber: Basic Drama project by Fran Averett Tanner, Ph.D. College of Southern Idaho, Twin Falls, Idaho

digunakan untuk menghasilkan desain lampu yang meriah dan dinamis (gerakan)

lampu sorot yang memiliki pola atau motif-motif di depan lensanya



Gambar 4.23 Fade in-fade out

Sumber: Basic Drama project by Fran Averett Tanner, Ph.D. College of Southern Idaho, Twin Falls, Idaho



Gambar 4.24 Strobo

Sumber: Basic Drama project by Fran Averett Tanner, Ph.D. College of Southern Idaho, Twin Falls, Idaho

adalah teknik pencahayaan yang menandakan awal dan akhir adegan. Fade-in adalah teknik pencahayaan yang perlahan muncul secara gradual. Fade out adalah teknik pencahayaan yang perlahan redup dan menghilang

teknik pencahayaan dengan motif kilasan cahaya di atas panggung. Strobo menambah cahaya utama menjadi lebih dinamis.

### 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 acting 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 acting 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 gamespart1 dan2  
<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 4 : TATA ARTISTIK**  
**KEGIATAN 2 : TATA CAHAYA**

**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 ini, peserta didik diperkenalkan dengan pencahayaan sederhana dengan memanfaatkan sumber daya di sekitar sekolah.

**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 melakukan analisis tata cahaya melalui kegiatan observasi

### II. PEMAHAMAN BERMAKNA

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

### III. PERTANYAAN PEMANTIK

Guru menanyakan kepada peserta didik seputar materi *TATA CAHAYA*

### IV. KEGIATAN PEMBELAJARAN

#### Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)

##### Permainan 1

##### Persiapan

- Sahabat Guru meminta peserta didik membuat lingkaran besar.
- Sahabat Guru memandu peserta didik untuk melakukan peregangan dan pemanasan tubuh dari kepala hingga kaki.
- Sahabat Guru, selanjutnya, mengajak peserta didik untuk berlari kecil mengelilingi ruangan atau lapangan.
- Setelahnya, Sahabat Guru mengajak peserta didik untuk melakukan permainan.

##### Bola Cahaya

##### Prosedur

- Peserta didik tetap berdiri dalam lingkaran besar.
- Sahabat Guru melabelkan secara berurut peserta didik dengan meminta mereka untuk menyebutkan warna merah, kuning, dan biru. Pastikan setiap peserta didik memiliki 1 identitas warna.
- Sahabat Guru menjelaskan bahwa permainan bola cahaya dimulai dengan melempar bola imajinasi ke peserta didik lain.
- Sebelum memulai, berikan arti warna warna dibawah ini:

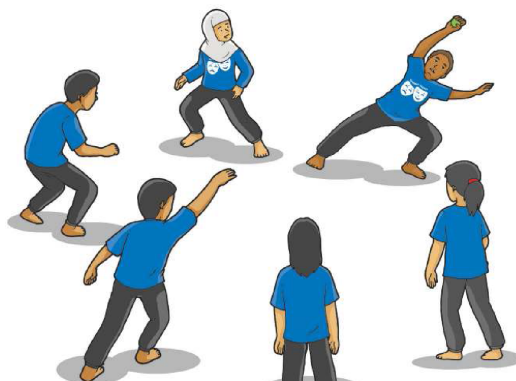
|                                                                                     |                                                                            |
|-------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------|
| <b>Merah</b><br>intens, energik, aneh, berbahaya,<br>berani                         | <b>Biru</b><br>Rasa percaya, aman, bekerja<br>sama, rasa, damai, bijaksana |
| <b>Oranye</b><br>tuan rumah, agresif, sukses, ber-<br>hubungan dengan generasi muda | <b>Ungu</b><br>royalti, misteri, kemewahan, me-<br>nenangkan               |
| <b>Kuning</b><br>optimis, ceria, energik, berhubun-<br>gan dengan makanan           | <b>Hitam</b><br>kuat, formal, berani, jahat                                |
| <b>Hijau</b><br>Kekayaan alam, kesegaran, netral,<br>kebaikan                       | <b>Putih</b><br>Bersih, energi positif, aman                               |

- Salah satu peserta didik yang dilempari arah bola cahaya berakting menerima bola dan mengangkat tangannya ke atas sebagai tanda bola telah ditangkap, lalu pelempar menyebutkan identitas warna dari penerima. Dalam berakting melempar dan menerima bola, peserta didik memperagakan sesuai dengan karakteristik warna tersebut misalnya (lihat dibawah ini)

|                                                                                                    |                                                                                                                                       |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Merah</b><br>intens, energik, aneh, berbahaya,<br>berani (dengan kemarahan dan<br>energi penuh) | <b>Biru</b><br>Rasa percaya, aman, bekerja<br>sama, rasa, damai, bijaksana<br>(dengan suara pelan, gerakan<br>mengayun seperti angin) |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

#### Catatan

- Sahabat Guru dapat menambah jumlah warna jika permainan dianggap mudah.
- Sahabat Guru juga dapat mengganti bola imajinasi dengan bola tenis atau membuat bola dari kertas.



Gambar 4.12 Permainan Bola Cahaya

#### Kegiatan Inti (90 Menit)

##### Prosedur

- Sahabat Guru dapat meminta peserta didik membaca bahan bacaan peserta didik mengenai tata cahaya.

- Sahabat Guru menyiapkan maket panggung di atas meja di depan kelas.
- Sahabat Guru minta peserta didik melapisi beberapa lampu LED atau senter dengan plastik mika warna.
- Sahabat guru menjelaskan kembali warna warna dan simbolisasi nya
- Dengan menggunakan warna tertentu atau campurannya, Sahabat guru meminta peserta didik untuk menciptakan suasana berikut

|       |         |                      |
|-------|---------|----------------------|
| Senja | Siang   | Suasana bencana alam |
| Malam | Mendung | Suasana .....        |



*Gambar 4.13 Presentasi Tata Cahaya Panggung*

- Sahabat Guru meminta tiap kelompok peserta didik untuk mempresentasikan penggunaan lampu secara bergantian dengan mendemonstrasikannya menggunakan maket panggung dan lampu LED. Lihat gambar 4.13.
- Peserta didik lain menyimak dengan baik penjelasan yang disajikan kelompok penyaji.

#### **Catatan**

Sahabat Guru dapat meminta peserta didik mengapresiasi penyajian temannya menggunakan lembar penilaian 4.1 demonstrasi

#### **Kegiatan Penutup (10 Menit)**

- Sahabat Guru meminta peserta didik untuk saling mengomentari penyajian yang telah dilakukan.
- Sahabat Guru dapat menggunakan lembar penilaian
- Sahabat Guru membagikan lembar refleksi diri di akhir unit yang dapat difotokopi kepada peserta didik.
- Peserta didik diminta untuk melengkapi jawaban dari pertanyaan yang diberikan di lembar refleksi diri selama 10—20 menit.

## **V. ASESMEN**

Rubrik 4.1. Kriteria Penilaian Akhir: Rancangan Tata Artistik Panggung

| <b>Tujuan Pembelajaran:</b> | <b>Kelengkapan desain</b>                                                     | <b>Rancangan artistik panggung</b>                                                                 |
|-----------------------------|-------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Belum berkembang (<60       | Beberapa desain tidak ada atau selesai. Pekerjaan tidak disajikan dengan baik | Plot desain tidak dirancang dengan baik. Setiap elemen artistik panggung tidak menunjukkan detail, |

|                              |                                                                                                                           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
|------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                              |                                                                                                                           | pewarnaan dan keterangan sangat minim. Desain belum sesuai dengan naskah. Belum ada unsur pemikiran dan persiapan.                                                                                                                                                                                     |
| Berkembang (60-80)           | Ada beberapa elemen desain yang hilang misalnya tidak ada blocking aktor didesain. Ada upaya penyajian yang terorganisasi | Plot desain dirancang dengan baik. Setiap elemen artistik panggung menunjukkan beberapa detail sesuai dengan petunjuk tetapi ada satu atau dua petunjuk yang hilang. Pewarnaan dan anotasi gambar cukup jelas tetapi bisa lebih baik lagi sesuai naskah. Ada bukti pemikiran. Penjelasan mudah diikuti |
| Melebihi ekspektasi (81-100) | Semua desain telah termasuk dan disajikan dengan terorganisasi                                                            | Plot desain dirancang dengan sangat baik dan konsisten. Setiap elemen artistik panggung menunjukkan detail sesuai dengan petunjuk. Pewarnaan dan anotasi gambar sangat jelas dan dirancang dengan baik sesuai naskah. Ada bukti pemikiran yang baik selama perencanaan.                                |

#### Rubrik 4.2 penilaian pencapaian Profil Pelajar Pancasila

| <b>Tujuan Pembelajaran:</b>  | <b>Bergotong-royong</b>                                                                                                           | <b>Berpikir Kreatif</b>                                                                                                                                      |
|------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Indikator                    | Partisipasi dalam kelompok<br>Interaksi dalam kelompok                                                                            | Terdapat ide yang orisinal dan bervariasi dalam setiap kegiatan percobaan di kelas                                                                           |
| Belum berkembang (<60)       | Anggota Kelompok belum bekerja sama dengan baik. Terbukti pada proses diskusi dan presentasi kelompok yang berjalan kurang baik.  | Desain hanya menerjemahkan tata panggung dari naskah yang diberikan                                                                                          |
| Berkembang (60-80)           | Anggota Kelompok terkadang bekerja sama dengan baik. Masih ada komunikasi yang hilang pada proses diskusi dan presentasi kelompok | Sebagian desain sudah mencerminkan ide yang baru/inovatif, ada variasi ide, walaupun masih ada beberapa desain yang menerjemahkan dari naskah yang diberikan |
| Melebihi ekspektasi (81-100) | Hampir semua anggota Kelompok bekerja dan menjalankan tugasnya dengan baik. Terbukti pada proses diskusi dan presentasi kelompok. | Desain sudah bervariasi dan orisinal dengan ornamen yang unik                                                                                                |

### Catatan

Rubrik penilaian ini dapat digunakan guru di beberapa kegiatan sebelumnya. Catatan ini merupakan observasi anecdotal atau check-list

## VI. PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Bagi peserta didik yang berminat mempelajari topik ini lebih jauh atau peserta didik memerlukan bimbingan. Sahabat Guru mengajak peserta didik untuk menonton pertunjukan teater profesional secara langsung atau daring dan lakukan kritik pertunjukan setelah menonton.

## VII. REFLEKSI GURU DAN PESERTA DIDIK

### Refleksi Guru:

- Apa yang sudah berjalan baik di dalam kelas? Apa yang Anda sukai dari kegiatan pembelajaran kali ini? Apa yang tidak Anda sukai?
- Pelajaran apa yang Anda dapatkan selama pembelajaran?
- Apa yang ingin Anda ubah untuk meningkatkan/memperbaiki pelaksanaan/hasil pembelajaran?
- Apa dua hal yang ingin Anda pelajari lebih lanjut setelah kegiatan/ unit ini?

### Refleksi Peserta Didik:

- Apakah yang kalian pelajari dari unit ini? Apakah pengetahuan baru yang kalian pelajari tentang tata cahaya pada unit ini?
- Bagian mana dari kegiatan ini yang menyenangkan? Apa yang telah berjalan dengan baik di kelas? Berikan alasan!

### Refleksi Diri {4.1}

Nama : .....

Sampai saat ini, aku masih bisa mengingat kegiatan

Pada saat itu, aku ...

Dalam 50 kata, tuliskan perasaan kamu tentang **membuat tiruan panggung bersama teman?**

### Refleksi Diri {4.2}

Nama : .....

Sampai saat ini, aku masih bisa mengingat kegiatan

Pada saat itu, aku ...

Dalam 50 kata, tuliskan perasaan kamu dalam menyajikan **tata cahaya** di depan kelas?

### Refleksi Diri {4.3}

Nama : .....

Sampai saat ini, aku masih bisa mengingat kegiatan

Pada saat itu, aku ...

Dalam 50 kata, tuliskan perasaan kamu dalam menyajikan **tata cahaya** di depan kelas?

## LAMPIRAN- LAMPIRAN

### LAMPIRAN 1

#### LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

##### LEMBAR KERJA {4.1}

Nama : .....

PLOT TATA CAHAYA

Naskah : .....

Adegan : .....

| No. | Aksi | Durasi | Cahaya |
|-----|------|--------|--------|
|     |      |        |        |
|     |      |        |        |
|     |      |        |        |

Adegan : .....

| No. | Aksi | Durasi | Cahaya |
|-----|------|--------|--------|
|     |      |        |        |
|     |      |        |        |
|     |      |        |        |

##### LEMBAR PENILAIAN {4.1}

Nama : .....

Kelompok yang dinilai

.....  
.....

Saya suka dengan presentasi dari penyaji karena ...

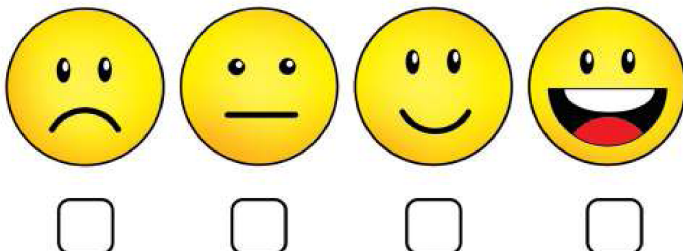
.....  
.....

Penyaji harus meningkatkan ....

.....  
.....

Secara umum aku menilai kelompok ini layak mendapat ...

(beri tanda √ di bawah emoticon)



## BAHAN BACAAN GURU DAN PESERTA DIDIK

### BAHAN BACAAN GURU

#### Tata Artistik Panggung

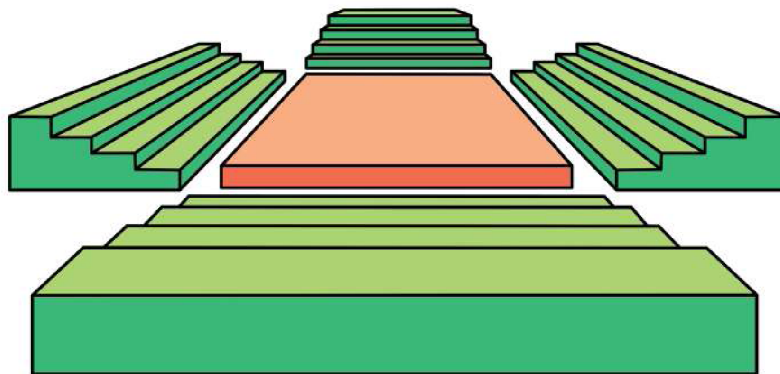
##### A. Mempelajari Panggung

Sebelum melangkah lebih jauh ketika mempelajari tentang desain panggung, seorang desainer perlu memikirkan area pertunjukan atau area panggung, serta posisi pemain dalam kaitannya dengan penonton (blocking). Ada beberapa bahasa panggung peserta didik perlu ketahui dalam melakukan desain tata artistik panggung. Berikut merupakan kosakata yang dapat dijadikan panduan peserta didik untuk mempelajari unit ini

##### 1. Jenis-jenis panggung

Ada tiga jenis panggung yang sering digunakan secara umum dalam pementasan.

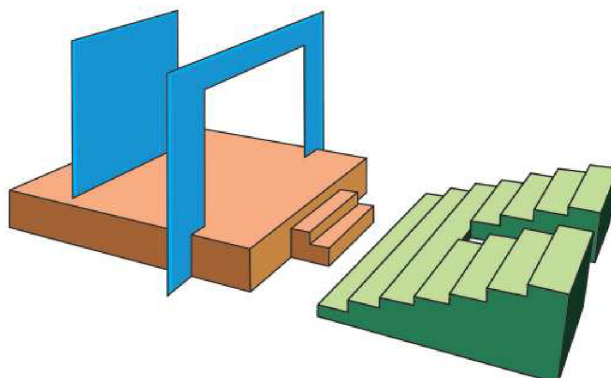
*Arena*



Gambar 4.25 Panggung Arena

Bentuk panggung ini memberikan kesempatan kepada penonton untuk menyaksikan pementasan secara lebih dekat (dan kemungkinan) melakukan interaksi dengan para aktor di atas panggung. Segala properti yang diperlukan biasanya berbentuk minimalis atau dibawa sendiri oleh para aktor. Semua properti harus terlihat otentik di atas panggung dikarenakan penonton dapat melihat dari segala arah. Jenis panggung ini sering digunakan untuk tema cerita bernuansa politik, propaganda, atau komedi dimana interaksi dan reaksi penonton sangat dibutuhkan untuk membangun suasana cerita.

*Proscenium*



Gambar 4.26 Proscenium

*Proscenium* disebut dengan panggung bingkai (frame). Penonton seolah-olah melihat ke sebuah bingkai lukisan dan mengamati segala yang terjadi. Pandangan penonton berasal dari satu arah yang sama. Terdapat jarak antara penonton dan aktor ketika menonton pertunjukan, dimana seolah-olah tidak ada penonton yang menyaksikan pertunjukan tersebut. Hal ini dilakukan untuk menjaga konsentrasi aktor selama pertunjukan berlangsung. *Proscenium* merupakan bentuk panggung yang sempurna untuk menciptakan imajinasi total di atas panggung karena tata lampu (cahaya), busana, perpindahan properti dapat dilakukan tanpa terlihat oleh penonton.

#### *Thrust*

Panggung berbentuk *thrust* ini merupakan kombinasi tata panggung *proscenium* dan arena. Bagian belakang merupakan area persiapan untuk pergerakan perubahan properti dan busana serta aktor. Penonton masih memiliki kesempatan untuk berinteraksi seperti panggung arena tetapi masih bisa disuguhkan dengan penataan panggung yang membangun imajinasi karena kedalaman bagian belakang.

## 2. Kosakata yang berhubungan dengan komposisi pemain di atas panggung

|     |    |     |
|-----|----|-----|
| AKN | AT | AKR |
| TKR | T  | TKN |
| BKN | BT | BKR |

|                   |                                                                                                     |
|-------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|
| AT (Atas Tengah)  | Bagian paling akhir atau belakang panggung. Area panggung ini merupakan area terjauh dari penonton. |
| BT (Bawah Tengah) | Bagian paling depan panggung. Area panggung ini merupakan area terdekat dengan penonton             |
| T (Tengah)        | Bagian tengah dari area bermain peran.                                                              |
| KR (Kiri)         | Sisi kiri panggung dari sudut pandang penonton                                                      |
| KN (Kanan)        | Sisi kanan panggung dari sudut pandang penonton                                                     |

## B. Mempelajari Tata Lampu/Cahaya:

Berikut adalah kosakata yang berhubungan dengan tata panggung

1. Penata Cahaya: Orang yang bekerja dengan sutradara untuk merencanakan efek pencahayaan dan warna apa yang akan digunakan untuk menciptakan pencahayaan dan suasana
2. Lampu panggung: Lampu panggung seperti fresnel, LED, spotlight, moving light, merupakan tipe lampu yang biasa terdapat dan digunakan dalam pertunjukan. Lampu fresnel berguna untuk penerangan warna netral di atas panggung. Gobo untuk menghasilkan pola atau gambar tertentu di atas panggung. LED digunakan untuk efek pencahayaan khusus dari sudut yang sangat ekstrim dan dinamis pergerakannya. Lampu spotlight digunakan untuk pencahayaan dengan intensitas tinggi dan menyorot area tertentu.
3. Suasana hati: merupakan tujuan dalam desain tata cahaya di atas panggung.
4. Gel: Bahan berbentuk persegi transparan berwarna yang diletakkan di ujung instrumen pencahayaan. Seperti: Merah, Kuning, Oranye. Warna Cool Gel: Biru, Hijau, Ungu

5. Sudut pencahayaan: atas, bawah, kiri, samping. Sudut yang kecil dan sempit akan menghasilkan cahaya yang fokus dan intens, sudut yang besar akan menghasilkan cahaya yang melebar.
6. Fade in: gambar atau pencahayaan makin lama makin masuk ke panggung
7. Fade out: gambar atau pencahayaan makin lama hilang masuk ke panggung

**C. Penciptaan suasana, emosi atau atmosfir melalui warna:**

Suasana hati, emosi atau atmosfer cerita dapat terlihat dan diciptakan melalui kelembutan, kemewahan atau ketersebarannya cahaya dan warna atau kompleksitas dan kesederhanaannya di atas panggung. Penelitian menunjukkan bahwa variasi warna dapat memberikan efek yang sangat emosional. Berikut adalah arti warna dalam mengkomunikasikan suasana, emosi atau atmosfir di dalam desain tata artistik:

|                                                                  |                                                          |
|------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------|
| <b>Merah</b>                                                     | <b>Biru</b>                                              |
| intens, energik, aneh, berbahaya, berani                         | Rasa percaya, aman, bekerja sama, rasa, damai, bijaksana |
| <b>Oranye</b>                                                    | <b>Ungu</b>                                              |
| tuan rumah, agresif, sukses, berhubungan dengan generasi muda    | royalti, misteri, kemewahan, menenangkan                 |
| <b>Kuning</b>                                                    | <b>Hitam</b>                                             |
| optimis, ceria, energik, berhubungan dengan makanan              | kuat, formal, berani, jahat                              |
| <b>Hijau</b>                                                     | <b>Putih</b>                                             |
| Kekayaan alam, kesegaran, netral, kebaikan, cemburu, merasa muda | Bersih, energi positif, aman, kejujuran                  |

**BAHAN BACAAN PESERTA DIDIK**

**Prinsip Dalam Desain Tata Artistik:**

**A. Tata Panggung**

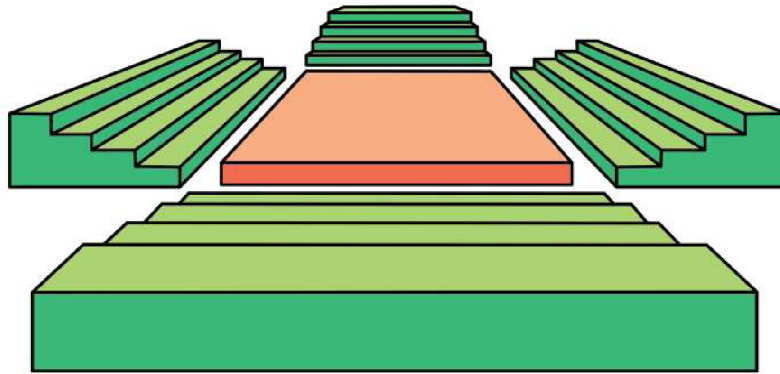
Dalam mendesain tata panggung, jika kalian bisa bayangkan, ini akan seperti kegiatan mendekorasi kamar, rumah atau mengatur lemari pakaian kalian. Kalian harus memikirkan barang apa yang kalian taruh?, dimana posisinya?, apakah terlihat indah dan sesuai dengan fungsinya?.

Keterampilan ini akan membantu kalian memahami proses mendesain panggung pertunjukan. Ingatlah, dalam mendesain panggung pertunjukan, panggung akan diibaratkan sebagai kamar kalian yang harus kalian isi dan dekorasi sesuai dengan tema yang kalian inginkan.

Dalam Seni Teater, dalam desain panggung, seringkali penonton akan diperlihatkan desain pemandangan, lokasi dan waktu (latar). Desain panggung akan membawa imajinasi penonton ke tempat kejadian seperti yang ingin disampaikan dalam naskah atau cerita.

Dalam mendesain tata panggung, hal pertama yang harus dipahami adalah mengenal konsep bentuk panggung berdasarkan arah pandangan dari sisi penonton. Berikut adalah macam bentuk panggung yang perlu kalian ketahui:

1. Arena

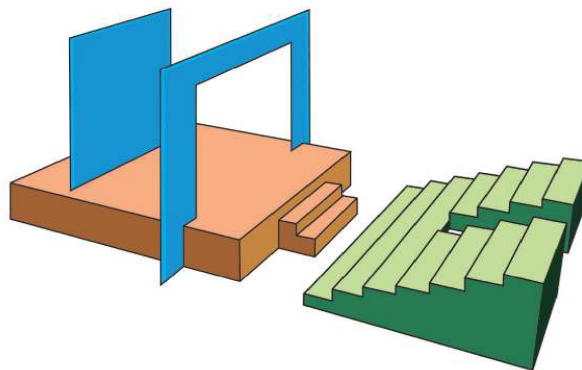


*Gambar 4.16 Panggung Arena*

Arena teater berbentuk arena ini kadang-kadang disebut teater bentuk keliling, di mana penonton akan berada pada sekitar panggung. Bentuk teater ini memiliki konsep untuk memberikan jarak yang dekat antara penonton dan pemain. Bentuk teater ini mengharuskan pemain untuk tetap bergerak dan berusaha tidak membelakangi penonton. Karena kedekatan ini, properti dan pemandangannya harus terlihat otentik.

2. *Proscenium*

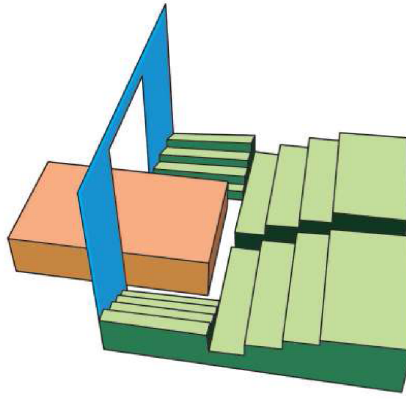
*Proscenium* bentuk panggung *proscenium* seperti bentuk bingkai photo. Penonton duduk menonton peristiwa yang terjadi dalam bingkai tersebut. Terdapat “tembok imajinasi” penghalang antara penonton dan pemain di atas panggung. Biasanya dalam panggung *proscenium*, properti dan pemandangan di eksplorasi sedemikian rupa dalam bentuk tiga dimensi agar penonton merasa menyatu ke dalam bingkai tersebut.



*Gambar 4.17 Proscenium*

3. *Thrust*

*Thrust* tipe panggung platform rendah ini, mempunyai desain bagian depan yang menonjol ke penonton, dengan pengaturan penonton berada pada tiga sisi. Jenis panggung menawarkan kesempatan untuk menciptakan beberapa tempat akting yang berbeda. Properti biasanya minimal.



## B. Penciptaan Suasana, Emosi Atau Atmosfir Melalui Warna:

Kalian dapat menciptakan suasana, emosi atau atmosfer di atas panggung melalui penataan warna dalam desain kalian. Variasi warna dapat memberikan efek yang sangat emosional. Berikut adalah arti warna dalam mengkomunikasikan suasana, emosi atau atmosfer di dalam desain tata artistik yang kalian bisa pelajari:

Cobalah beberapa warna misalnya: merah, oranye, putih, hijau, dan lain-lain tergantung dengan persediaan warna yang kalian miliki. Lihatlah referensi warna di bawah ini beserta artinya.

|                                                                  |                                                          |
|------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------|
| <b>Merah</b>                                                     | <b>Biru</b>                                              |
| intens, energik, aneh, berbahaya, berani                         | Rasa percaya, aman, bekerja sama, rasa, damai, bijaksana |
| <b>Oranye</b>                                                    | <b>Ungu</b>                                              |
| tuan rumah, agresif, sukses, berhubungan dengan generasi muda    | royalti, misteri, kemewahan, menenangkan                 |
| <b>Kuning</b>                                                    | <b>Hitam</b>                                             |
| optimis, ceria, energik, berhubungan dengan makanan              | kuat, formal, berani, jahat                              |
| <b>Hijau</b>                                                     | <b>Putih</b>                                             |
| Kekayaan alam, kesegaran, netral, kebaikan, cemburu, merasa muda | Bersih, energi positif, aman, kejujuran                  |

### 1. Tata Lampu

Desain tata lampu dalam pertunjukan:

Tujuan pertama dari tata pencahayaan panggung adalah memberikan visibilitas (penglihatan yang jelas) untuk membangun suasana hati.

Pertama penonton harus bisa melihat aksi di atas panggung dengan jelas. Jika terlalu banyak cahaya, hasilnya penonton akan mendapatkan pandangan yang silau, dan jika terlalu sedikit, penonton pasti akan berusaha keras untuk mencoba mencerna apa yang terjadi. Tujuan desain tata cahaya di atas panggung adalah untuk menciptakan keseimbangan intensitas yang memungkinkan penonton untuk melihat dengan jelas sesuai pesan yang ingin disampaikan. Desain tata cahaya haruslah logis artinya jika ingin menciptakan “bentuk bulan”, haruslah terlihat bentuk dan warna yang sesuai.

## Peralatan dan aksesoris lampu panggung

### Peralatan dan aksesoris lampu panggung



Gambar 4.19 Fresnel:

Sumber: Basic Drama project by Fran Averett Tanner, Ph.D. College of Southern Idaho, Twin Falls, Idaho



Gambar 4.20 Spotlight

Sumber: Basic Drama project by Fran Averett Tanner, Ph.D. College of Southern Idaho, Twin Falls, Idaho

untuk penerangan dan warna netral di atas panggung

digunakan untuk pencahayaan dengan intensitas tinggi dan menyorot area tertentu untuk menekankan keberadaan



Gambar 4.21 Moving light

Sumber: Basic Drama project by Fran Averett Tanner, Ph.D. College of Southern Idaho, Twin Falls, Idaho

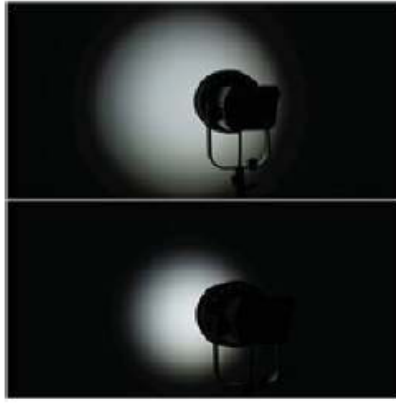


Gambar 4.22 Gobo

Sumber: Basic Drama project by Fran Averett Tanner, Ph.D. College of Southern Idaho, Twin Falls, Idaho

digunakan untuk menghasilkan desain lampu yang meriah dan dinamis (gerakan)

lampu sorot yang memiliki pola atau motif-motif di depan lensanya



Gambar 4.23 Fade in-fade out

Sumber: Basic Drama project by Fran Averett Tanner, Ph.D. College of Southern Idaho, Twin Falls, Idaho



Gambar 4.24 Strobo

Sumber: Basic Drama project by Fran Averett Tanner, Ph.D. College of Southern Idaho, Twin Falls, Idaho

adalah teknik pencahayaan yang menandakan awal dan akhir adegan. Fade-in adalah teknik pencahayaan yang perlahan muncul secara gradual. Fade out adalah teknik pencahayaan yang perlahan redup dan menghilang

teknik pencahayaan dengan motif kilasan cahaya di atas panggung. Strobo menambah cahaya utama menjadi lebih dinamis.

### 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 acting 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 acting 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 gamespart1 dan2  
<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 4 : TATA ARTISTIK**  
**KEGIATAN 3 : TATA KOSTUM & PROPERTI**

**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 ini, peserta didik diperkenalkan penataan unsur penunjang tambahan pertunjukan yakni kostum dan properti. Keduanya merupakan hal yang tampak oleh pemain teater dan dapat meningkatkan kepercayaan diri. Melalui kegiatan ini, peserta diajak untuk memanfaatkan bendabenda yang ada di sekitar peserta didik untuk memberi nilai tambah pada pemeranan.

**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 melakukan analisis tata kostum melalui permainan improvisasi dan Tablo

### II. PEMAHAMAN BERMAKNA

Peserta didik menyadari bahwa dengan mempelajari materi *TATA KOSTUM & PROPERTI* dapat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari.

### III. PERTANYAAN PEMANTIK

Guru menanyakan kepada peserta didik seputar materi *TATA KOSTUM & PROPERTI*

### IV. KEGIATAN PEMBELAJARAN

#### Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)

##### Permainan 1

##### Persiapan

- Sahabat Guru meminta peserta didik membuat lingkaran besar.
- Sahabat Guru memandu peserta didik untuk melakukan peregangan dan pemanasan tubuh dari kepala hingga kaki.
- Sahabat Guru, selanjutnya, mengajak peserta didik untuk berlari kecil mengelilingi ruangan atau lapangan.
- Setelahnya, Sahabat Guru mengajak peserta didik untuk melakukan permainan.

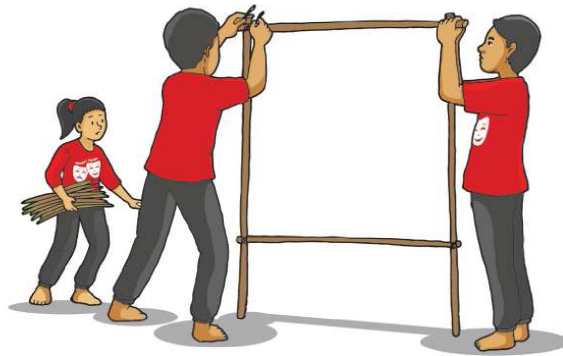
#### Kreasi Tanpa Batas (membangun properti)

##### Prosedur Kegiatan

- Sahabat Guru memfotokopi dan menggunting lembar kerja di 4.2 menjadi tumpukan kartu
- Sahabat Guru membagi peserta didik ke dalam 4 kelompok.
- Sahabat Guru meminta ketua kelompok mengambil kartu secara acak.
- Kartu yang terpilih berisikan pertanyaan yang mengarahkan peserta didik untuk membangun sebuah properti yang harus dikerjakan secara bersama-sama.
- Peserta didik boleh membagi tugas agar pekerjaan cepat selesai.
- Sahabat Guru membatasi waktu pembuatan selama 10 menit.
- Setelahnya, Sahabat Guru menguji ketahanan benda tersebut berdasarkan durasi terlama.
- Kelompok dengan properti yang paling lama berdiri dinyatakan sebagai pemenang.

##### Catatan

Sahabat Guru mengingatkan peserta didik untuk senantiasa berhati-hati dalam bekerja dan untuk senantiasa mengupayakan melestarikan alam—gunakanlah dedaunan kering, ranting kering, dan bebatuan.



*Gambar 4.14 Peserta Didik Bekerja Sama Membuat Properti*

### **Kegiatan Inti (90 Menit)**

#### **Prosedur**

- Sahabat Guru memfotokopi dan memotong kartu tugas 4.1 kemudian digulung dan disimpan dalam wadah kain atau plastik.
- Sahabat Guru menyiapkan beberapa helai kain, ranting kering, tali, dan dedaunan lebar seperti daun pisang, daun talas dan sejenisnya.
- Sahabat Guru menyiapkan satu meja di depan kelas atau di halaman untuk meletakkan barang-barang tersebut.
- Sahabat Guru menjelaskan kepada peserta didik wilayah bermain peran.
- Sahabat Guru meminta peserta didik untuk berpasangan.
- Setiap pasangan akan memilih satu kertas dari wadah kain yang disiapkan untuk menentukan tokoh yang akan diperankan.
- Setiap pasangan diberikan waktu 10 hitungan berada di balik meja menentukan properti dan kostum yang akan digunakan.
- Selanjutnya, pasangan harus berakting di area yang telah ditentukan.
- Peserta didik lain diwajibkan menebak peranan tokoh pasangan tersebut.



*Gambar 4.15 Pemanfaatan barang sekitar menjadi kostum dan properti*

### **Kegiatan Penutup (10 Menit)**

- Sahabat Guru membagikan lembar refleksi diri yang dapat difotokopi di akhir unit kepada peserta didik.
- Peserta didik diminta untuk melengkapi jawaban dari pertanyaan yang diberikan di lembar refleksi diri selama 10—20 menit.

## V. ASESMEN

### Rubrik 4.1. Kriteria Penilaian Akhir: Rancangan Tata Artistik Panggung

| <b>Tujuan Pembelajaran:</b>  | <b>Kelengkapan desain</b>                                                                                                 | <b>Rancangan artistik panggung</b>                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Belum berkembang (<60)       | Beberapa desain tidak ada atau selesai. Pekerjaan tidak disajikan dengan baik                                             | Plot desain tidak dirancang dengan baik. Setiap elemen artistik panggung tidak menunjukkan detail, pewarnaan dan keterangan sangat minim. Desain belum sesuai dengan naskah. Belum ada unsur pemikiran dan persiapan.                                                                                  |
| Berkembang (60-80)           | Ada beberapa elemen desain yang hilang misalnya tidak ada blocking aktor didesain. Ada upaya penyajian yang terorganisasi | Plot desain dirancang dengan baik. Setiap elemen artistik panggung menunjukkan beberapa detail sesuai dengan petunjuk tetapi ada satu atau dua petunjuk yang hilang. Pewarnaan dan anotasi gambar cukup jelas tetapi bisa lebih baik lagi sesuai naskah. Ada bukti pemikiran. Penjelasan mudah diikuti |
| Melebihi ekspektasi (81-100) | Semua desain telah termasuk dan disajikan dengan terorganisasi                                                            | Plot desain dirancang dengan sangat baik dan konsisten. Setiap elemen artistik panggung menunjukkan detail sesuai dengan petunjuk. Pewarnaan dan anotasi gambar sangat jelas dan dirancang dengan baik sesuai naskah. Ada bukti pemikiran yang baik selama perencanaan.                                |

### Rubrik 4.2 penilaian pencapaian Profil Pelajar Pancasila

| <b>Tujuan Pembelajaran:</b> | <b>Bergotong-royong</b>                                                                                                           | <b>Berpikir Kreatif</b>                                                                                 |
|-----------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Indikator                   | Partisipasi dalam kelompok<br>Interaksi dalam kelompok                                                                            | Terdapat ide yang orisinal dan bervariasi dalam setiap kegiatan percobaan di kelas                      |
| Belum berkembang (<60)      | Anggota Kelompok belum bekerja sama dengan baik. Terbukti pada proses diskusi dan presentasi kelompok yang berjalan kurang baik.  | Desain hanya menerjemahkan tata panggung dari naskah yang diberikan                                     |
| Berkembang (60-80)          | Anggota Kelompok terkadang bekerja sama dengan baik. Masih ada komunikasi yang hilang pada proses diskusi dan presentasi kelompok | Sebagian desain sudah mencerminkan ide yang baru/inovatif, ada variasi ide, walaupun masih ada beberapa |

|                              |                                                                                                                                   |                                                               |
|------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------|
|                              |                                                                                                                                   | desain yang menerjemahkan dari naskah yang diberikan          |
| Melebihi ekspektasi (81-100) | Hampir semua anggota Kelompok bekerja dan menjalankan tugasnya dengan baik. Terbukti pada proses diskusi dan presentasi kelompok. | Desain sudah bervariasi dan orisinal dengan ornamen yang unik |

### Catatan

Rubrik penilaian ini dapat digunakan guru di beberapa kegiatan sebelumnya. Catatan ini merupakan observasi anecdotal atau check-list

## VI. PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Bagi peserta didik yang berminat mempelajari topik ini lebih jauh atau peserta didik memerlukan bimbingan. Sahabat Guru mengajak peserta didik untuk menonton pertunjukan teater profesional secara langsung atau daring dan lakukan kritik pertunjukan setelah menonton.

## VII. REFLEKSI GURU DAN PESERTA DIDIK

### Refleksi Guru:

- Apa yang sudah berjalan baik di dalam kelas? Apa yang Anda sukai dari kegiatan pembelajaran kali ini? Apa yang tidak Anda sukai?
- Pelajaran apa yang Anda dapatkan selama pembelajaran?
- Apa yang ingin Anda ubah untuk meningkatkan/memperbaiki pelaksanaan/hasil pembelajaran?
- Apa dua hal yang ingin Anda pelajari lebih lanjut setelah kegiatan/ unit ini?

### Refleksi Peserta Didik:

- Apakah yang kalian pelajari dari unit ini? Apakah pengetahuan baru yang kalian pelajari tentang tata cahaya pada unit ini?
- Bagian mana dari kegiatan ini yang menyenangkan? Apa yang telah berjalan dengan baik di kelas? Berikan alasan!

### Refleksi Diri {4.1}

Nama : .....

Sampai saat ini, aku masih bisa mengingat kegiatan

Pada saat itu, aku ...

Dalam 50 kata, tuliskan perasaan kamu tentang **membuat tiruan panggung bersama teman?**

### Refleksi Diri {4.2}

Nama : .....

Sampai saat ini, aku masih bisa mengingat kegiatan

Pada saat itu, aku ...

Dalam 50 kata, tuliskan perasaan kamu dalam menyajikan **tata cahaya** di depan kelas?

### **Refleksi Diri {4.3}**

Nama : .....

Sampai saat ini, aku masih bisa mengingat kegiatan

Pada saat itu, aku ...

Dalam 50 kata, tuliskan perasaan kamu dalam menyajikan **tata cahaya** di depan kelas?

**LAMPIRAN 1**

**LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)**

**LEMBAR KERJA {4.2}**

|                                                                                                                                                                                                                                           |                                                                                                                                                                                                                                           |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>Apakah Aku?</p> <p>Aku digunakan orang untuk berteduh. Aku memiliki 4 kaki. Aku biasa dibangun di pematang sawah. Aku tidak memiliki dinding sehingga siapapun yang berada di dalam akan merasakan sejuknya angina yang berhembus.</p> | <p>Apakah Aku?</p> <p>Aku digunakan orang untuk berteduh. Aku memiliki 4 kaki. Aku biasa dibangun di pinggir pantai. Aku tidak memiliki dinding sehingga siapapun yang berada di dalam akan merasakan sejuknya angina yang berhembus.</p> |
| <p>Apakah Aku?</p> <p>Aku digunakan orang untuk berteduh. Aku memiliki 4 kaki. Aku tidak memiliki dinding sehingga siapapun yang berada di dalam akan merasakan sejuknya angina yang berhembus. Atapku biasanya terbuat dari daun</p>     | <p>Apakah Aku?</p> <p>Aku digunakan orang untuk berteduh. Aku tidak memiliki dinding sehingga siapapun yang berada di dalam akan merasakan sejuknya angina yang berhembus. Di lingkungan desa, aku dimanfaatkan sebagai pos keamanan.</p> |



## KARTU TUGAS 4.1



|           |                     |
|-----------|---------------------|
| Tentara   | Raja                |
| Ratu      | Pengawal            |
| Mata-mata | Pengangguran        |
| Polisi    | Penjual Daging      |
| Profesor  | Petugas<br>Keamanan |



|               |              |
|---------------|--------------|
| Penjual Sayur | Nelayan      |
| Perompak      | Pemuka Agama |
| Bos Besar     | Pebasket     |
| Pesepak bola  | Petani       |
| Penambang     | Peternak     |

## BAHAN BACAAN GURU DAN PESERTA DIDIK

### BAHAN BACAAN GURU

#### Tata Artistik Panggung

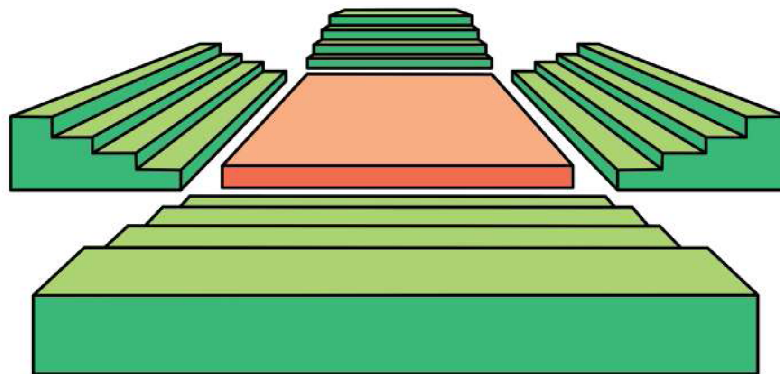
##### A. Mempelajari Panggung

Sebelum melangkah lebih jauh ketika mempelajari tentang desain panggung, seorang desainer perlu memikirkan area pertunjukan atau area panggung, serta posisi pemain dalam kaitannya dengan penonton (blocking). Ada beberapa bahasa panggung peserta didik perlu ketahui dalam melakukan desain tata artistik panggung. Berikut merupakan kosakata yang dapat dijadikan panduan peserta didik untuk mempelajari unit ini

##### 1. Jenis-jenis panggung

Ada tiga jenis panggung yang sering digunakan secara umum dalam pementasan.

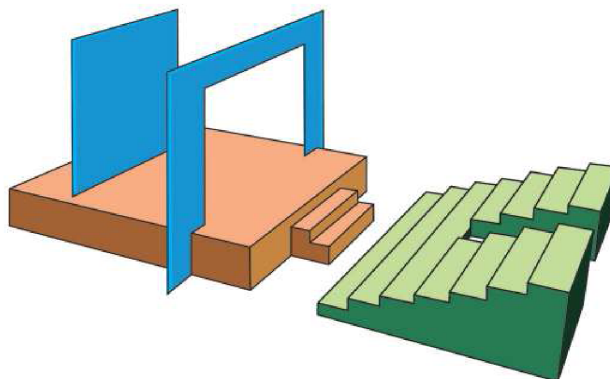
*Arena*



**Gambar 4.25 Panggung Arena**

Bentuk panggung ini memberikan kesempatan kepada penonton untuk menyaksikan pementasan secara lebih dekat (dan kemungkinan) melakukan interaksi dengan para aktor di atas panggung. Segala properti yang diperlukan biasanya berbentuk minimalis atau dibawa sendiri oleh para aktor. Semua properti harus terlihat otentik di atas panggung dikarenakan penonton dapat melihat dari segala arah. Jenis panggung ini sering digunakan untuk tema cerita bernuansa politik, propaganda, atau komedi dimana interaksi dan reaksi penonton sangat dibutuhkan untuk membangun suasana cerita.

*Proscenium*



**Gambar 4.26 Proscenium**

*Proscenium* disebut dengan panggung bingkai (frame). Penonton seolah-olah melihat ke sebuah bingkai lukisan dan mengamati segala yang terjadi. Pandangan penonton berasal dari satu arah yang sama. Terdapat jarak antara penonton dan aktor ketika menonton pertunjukan, dimana seolah-olah tidak ada penonton yang menyaksikan pertunjukan tersebut. Hal ini dilakukan untuk menjaga konsentrasi aktor selama pertunjukan berlangsung. Proscenium merupakan bentuk panggung yang sempurna untuk menciptakan imajinasi total di atas panggung karena tata lampu (cahaya), busana, perpindahan properti dapat dilakukan tanpa terlihat oleh penonton.

#### *Thrust*

Panggung berbentuk *thrust* ini merupakan kombinasi tata panggung proscenium dan arena. Bagian belakang merupakan area persiapan untuk pergerakan perubahan properti dan busana serta aktor. Penonton masih memiliki kesempatan untuk berinteraksi seperti panggung arena tetapi masih bisa disuguhkan dengan penataan panggung yang membangun imajinasi karena kedalaman bagian belakang.

## 2. Kosakata yang berhubungan dengan komposisi pemain di atas panggung

|     |    |     |
|-----|----|-----|
| AKN | AT | AKR |
| TKR | T  | TKN |
| BKN | BT | BKR |

|                   |                                                                                                     |
|-------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|
| AT (Atas Tengah)  | Bagian paling akhir atau belakang panggung. Area panggung ini merupakan area terjauh dari penonton. |
| BT (Bawah Tengah) | Bagian paling depan panggung. Area panggung ini merupakan area terdekat dengan penonton             |
| T (Tengah)        | Bagian tengah dari area bermain peran.                                                              |
| KR (Kiri)         | Sisi kiri panggung dari sudut pandang penonton                                                      |
| KN (Kanan)        | Sisi kanan panggung dari sudut pandang penonton                                                     |

## B. Mempelajari Tata Lampu/Cahaya:

Berikut adalah kosakata yang berhubungan dengan tata panggung

1. Penata Cahaya: Orang yang bekerja dengan sutradara untuk merencanakan efek pencahayaan dan warna apa yang akan digunakan untuk menciptakan pencahayaan dan suasana
2. Lampu panggung: Lampu panggung seperti fresnel, LED, spotlight, moving light, merupakan tipe lampu yang biasa terdapat dan digunakan dalam pertunjukan. Lampu fresnel berguna untuk penerangan warna netral di atas panggung. Gobo untuk menghasilkan pola atau gambar tertentu di atas panggung. LED digunakan untuk efek pencahayaan khusus dari sudut yang sangat ekstrim dan dinamis pergerakannya. Lampu spotlight digunakan untuk pencahayaan dengan intensitas tinggi dan menyorot area tertentu.
3. Suasana hati: merupakan tujuan dalam desain tata cahaya di atas panggung.
4. Gel: Bahan berbentuk persegi transparan berwarna yang diletakkan di ujung instrumen pencahayaan. Seperti: Merah, Kuning, Oranye. Warna Cool Gel: Biru, Hijau, Ungu

5. Sudut pencahayaan: atas, bawah, kiri, samping. Sudut yang kecil dan sempit akan menghasilkan cahaya yang fokus dan intens, sudut yang besar akan menghasilkan cahaya yang melebar.
6. Fade in: gambar atau pencahayaan makin lama makin masuk ke panggung
7. Fade out: gambar atau pencahayaan makin lama hilang masuk ke panggung

### C. Penciptaan suasana, emosi atau atmosfer melalui warna:

Suasana hati, emosi atau atmosfer cerita dapat terlihat dan diciptakan melalui kelembutan, kemewahan atau ketersebarannya cahaya dan warna atau kompleksitas dan kesederhanaannya di atas panggung. Penelitian menunjukkan bahwa variasi warna dapat memberikan efek yang sangat emosional. Berikut adalah arti warna dalam mengkomunikasikan suasana, emosi atau atmosfer di dalam desain tata artistik:

|                                                                  |                                                          |
|------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------|
| <b>Merah</b>                                                     | <b>Biru</b>                                              |
| intens, energik, aneh, berbahaya, berani                         | Rasa percaya, aman, bekerja sama, rasa, damai, bijaksana |
| <b>Oranye</b>                                                    | <b>Ungu</b>                                              |
| tuan rumah, agresif, sukses, berhubungan dengan generasi muda    | royalti, misteri, kemewahan, menenangkan                 |
| <b>Kuning</b>                                                    | <b>Hitam</b>                                             |
| optimis, ceria, energik, berhubungan dengan makanan              | kuat, formal, berani, jahat                              |
| <b>Hijau</b>                                                     | <b>Putih</b>                                             |
| Kekayaan alam, kesegaran, netral, kebaikan, cemburu, merasa muda | Bersih, energi positif, aman, kejujuran                  |

## BAHAN BACAAN PESERTA DIDIK

### Prinsip Dalam Desain Tata Artistik:

#### A. Tata Panggung

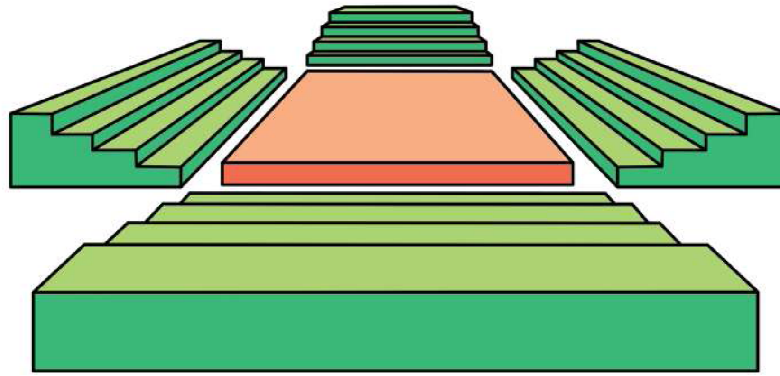
Dalam mendesain tata panggung, jika kalian bisa bayangkan, ini akan seperti kegiatan mendekorasi kamar, rumah atau mengatur lemari pakaian kalian. Kalian harus memikirkan barang apa yang kalian taruh?, dimana posisinya?, apakah terlihat indah dan sesuai dengan fungsinya?.

Keterampilan ini akan membantu kalian memahami proses mendesain panggung pertunjukan. Ingatlah, dalam mendesain panggung pertunjukan, panggung akan diibaratkan sebagai kamar kalian yang harus kalian isi dan dekorasi sesuai dengan tema yang kalian inginkan.

Dalam Seni Teater, dalam desain panggung, seringkali penonton akan diperlihatkan desain pemandangan, lokasi dan waktu (latar). Desain panggung akan membawa imajinasi penonton ke tempat kejadian seperti yang ingin disampaikan dalam naskah atau cerita.

Dalam mendesain tata panggung, hal pertama yang harus dipahami adalah mengenal konsep bentuk panggung berdasarkan arah pandangan dari sisi penonton. Berikut adalah macam bentuk panggung yang perlu kalian ketahui:

1. Arena

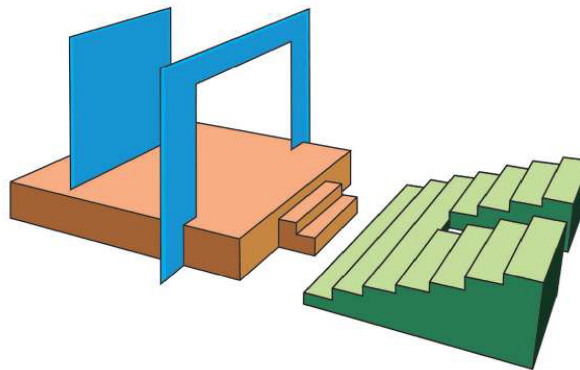


**Gambar 4.16 Panggung Arena**

Arena teater berbentuk arena ini kadang-kadang disebut teater bentuk keliling, di mana penonton akan berada pada sekitar panggung. Bentuk teater ini memiliki konsep untuk memberikan jarak yang dekat antara penonton dan pemain. Bentuk teater ini mengharuskan pemain untuk tetap bergerak dan berusaha tidak membelakangi penonton. Karena kedekatan ini, properti dan pemandangannya harus terlihat otentik.

## 2. *Proscenium*

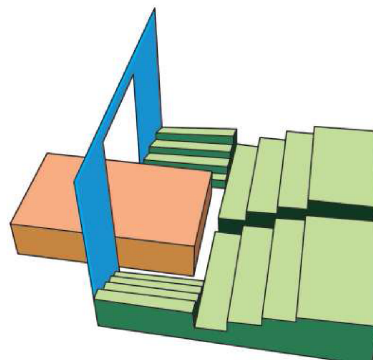
*Proscenium* bentuk panggung *proscenium* seperti bentuk bingkai photo. Penonton duduk menonton peristiwa yang terjadi dalam bingkai tersebut. Terdapat “tembok imajinasi” penghalang antara penonton dan pemain di atas panggung. Biasanya dalam panggung *proscenium*, properti dan pemandangan di eksplorasi sedemikian rupa dalam bentuk tiga dimensi agar penonton merasa menyatu ke dalam bingkai tersebut.



**Gambar 4.17 Proscenium**

## 3. *Thrust*

*Thrust* tipe panggung platform rendah ini, mempunyai desain bagian depan yang menonjol ke penonton, dengan pengaturan penonton berada pada tiga sisi. Jenis panggung menawarkan kesempatan untuk menciptakan beberapa tempat akting yang berbeda. Properti biasanya minimal.



## B. Penciptaan Suasana, Emosi Atau Atmosfir Melalui Warna:

Kalian dapat menciptakan suasana, emosi atau atmosfer di atas panggung melalui penataan warna dalam desain kalian. Variasi warna dapat memberikan efek yang sangat emosional. Berikut adalah arti warna dalam mengkomunikasikan suasana, emosi atau atmosfer di dalam desain tata artistik yang kalian bisa pelajari:

Cobalah beberapa warna misalnya: merah, oranye, putih, hijau, dan lain-lain tergantung dengan persediaan warna yang kalian miliki. Lihatlah referensi warna di bawah ini beserta artinya.

|                                                                                  |                                                                         |
|----------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------|
| <b>Merah</b><br>intens, energik, aneh, berbahaya, berani                         | <b>Biru</b><br>Rasa percaya, aman, bekerja sama, rasa, damai, bijaksana |
| <b>Oranye</b><br>tuan rumah, agresif, sukses, berhubungan dengan generasi muda   | <b>Ungu</b><br>royalti, misteri, kemewahan, menenangkan                 |
| <b>Kuning</b><br>optimis, ceria, energik, berhubungan dengan makanan             | <b>Hitam</b><br>kuat, formal, berani, jahat                             |
| <b>Hijau</b><br>Kekayaan alam, kesegaran, netral, kebaikan, cemburu, merasa muda | <b>Putih</b><br>Bersih, energi positif, aman, kejujuran                 |

### 1. Tata Lampu

Desain tata lampu dalam pertunjukan:

Tujuan pertama dari tata pencahayaan panggung adalah memberikan visibilitas (penglihatan yang jelas) untuk membangun suasana hati.

Pertama penonton harus bisa melihat aksi di atas panggung dengan jelas. Jika terlalu banyak cahaya, hasilnya penonton akan mendapatkan pandangan yang silau, dan jika terlalu sedikit, penonton pasti akan berusaha keras untuk mencoba mencerna apa yang terjadi. Tujuan desain tata cahaya di atas panggung adalah untuk menciptakan keseimbangan intensitas yang memungkinkan penonton untuk melihat dengan jelas sesuai pesan yang ingin disampaikan. Desain tata cahaya haruslah logis artinya jika ingin menciptakan “bentuk bulan”, haruslah terlihat bentuk dan warna yang sesuai.

Peralatan dan aksesoris lampu panggung

## Peralatan dan aksesoris lampu panggung



Gambar 4.19 Fresnel:

Sumber: Basic Drama project by Fran Averett Tanner, Ph.D. College of Southern Idaho, Twin Falls, Idaho



Gambar 4.20 Spotlight

Sumber: Basic Drama project by Fran Averett Tanner, Ph.D. College of Southern Idaho, Twin Falls, Idaho

untuk penerangan dan warna netral di atas panggung

digunakan untuk pencahayaan dengan intensitas tinggi dan menyorot area tertentu untuk menekankan keberadaan



Gambar 4.21 Moving light

Sumber: Basic Drama project by Fran Averett Tanner, Ph.D. College of Southern Idaho, Twin Falls, Idaho

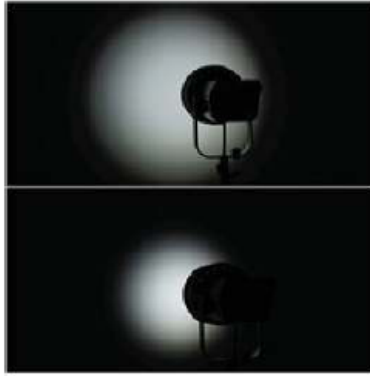


Gambar 4.22 Gobo

Sumber: Basic Drama project by Fran Averett Tanner, Ph.D. College of Southern Idaho, Twin Falls, Idaho

digunakan untuk menghasilkan desain lampu yang meriah dan dinamis (gerakan)

lampu sorot yang memiliki pola atau motif-motif di depan lensanya



Gambar 4.23 Fade in-fade out

Sumber: Basic Drama project by Fran Averett Tanner, Ph.D. College of Southern Idaho, Twin Falls, Idaho



Gambar 4.24 Strobo

Sumber: Basic Drama project by Fran Averett Tanner, Ph.D. College of Southern Idaho, Twin Falls, Idaho

adalah teknik pencahayaan yang menandakan awal dan akhir adegan. Fade-in adalah teknik pencahayaan yang perlahan muncul secara gradual. Fade out adalah teknik pencahayaan yang perlahan redup dan menghilang

teknik pencahayaan dengan motif kilasan cahaya di atas panggung. Strobo menambah cahaya utama menjadi lebih dinamis.

### 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 acting 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 acting 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 gamespart1 dan2  
<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 4 : TATA ARTISTIK**  
**KEGIATAN 4 : ASESMEN TATA ARTISTIK**

**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 ini, Sahabat Guru melakukan konfirmasi atas capaian peserta didik atas pemahaman tata panggung, tata cahaya, dan tata kostum dan properti.

**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

- Melakukan konfirmasi atas capaian peserta didik atas pemahaman tata panggung, tata cahaya, dan tata kostum dan properti.

### II. PEMAHAMAN BERMAKNA

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

### III. PERTANYAAN PEMANTIK

Apa yang perlu diperhatikan oleh seorang perancang tata artistik panggung ketika merancang: pencahayaan, panggung, kostum dan properti?

### IV. KEGIATAN PEMBELAJARAN

#### Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)

##### Permainan 1

##### Persiapan

- Sahabat Guru meminta peserta didik membuat lingkaran besar.
- Sahabat Guru memandu peserta didik untuk melakukan peregangan dan pemanasan tubuh dari kepala hingga kaki.
- Sahabat Guru, selanjutnya, mengajak peserta didik untuk berlari kecil mengelilingi ruangan atau lapangan.
- Sahabat guru, untuk kegiatan pembukaan, ajaklah peserta didik untuk melakukan reviu mengenai tata artistik panggung yang telah dipelajari pada kegiatan sebelumnya. Ajukanlah pertanyaan berikut “Apa yang perlu diperhatikan oleh seorang perancang tata artistik panggung ketika merancang: pencahayaan, panggung, kostum dan properti?”
- Setelahnya, Sahabat Guru mengajak peserta didik untuk melakukan permainan.

##### Bentuk

##### Prosedur

- Sahabat Guru dapat menggunakan kartu tugas 4.2 yang dapat difotokopi
- Sahabat Guru meminta peserta didik untuk berpasangan.
- Sahabat Guru meminta peserta didik untuk membuat benda yang dikatakan berdasarkan kartu.
- Sahabat Guru dapat menyebutkan benda-benda yang akan dibuat. Sahabat Guru boleh membatasi minimal sebanyak 5 kartu saja.
- Peserta didik dengan sigap membuat benda yang dikatakan oleh Sahabat Guru dalam 15 hitungan.
- Bagi peserta didik yang tidak berhasil, dinyatakan gugur dan tidak melanjutkan bermain.
- Bagi peserta didik yang berhasil beri apresiasi dengan bertepuk tangan.

#### Kegiatan Inti (90 Menit)

##### Prosedur

- Sahabat Guru meminta peserta didik untuk membentuk kelompok beranggotakan 4 orang.

- Sahabat Guru meminta peserta didik untuk menggunakan naskah di kegiatan sebelumnya.
- Sahabat Guru memberikan peserta didik lembar kerja 4.3.
- Sahabat Guru meminta peserta didik untuk membuat rancangan tata artistik dari sebuah naskah.
- Sahabat Guru mengingatkan bahwa pencahayaan yang digunakan menggunakan cahaya matahari.
- Selain itu penyediaan dan penggunaan kostum dan properti dibatasi dengan mengolah barang yang ada atau mengkreasikan dari barang yang tidak terpakai.

#### Kegiatan Penutup (10 Menit)

- Sahabat Guru membagikan lembar refleksi diri yang dapat difotokopi di akhir unit kepada peserta didik.
- Peserta didik diminta untuk melengkapi jawaban dari pertanyaan yang diberikan di lembar refleksi diri selama 10—20 menit.

## V. ASESMEN

### Rubrik 4.1. Kriteria Penilaian Akhir: Rancangan Tata Artistik Panggung

| <b>Tujuan Pembelajaran:</b>  | <b>Kelengkapan desain</b>                                                                                                 | <b>Rancangan artistik panggung</b>                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Belum berkembang (<60)       | Beberapa desain tidak ada atau selesai. Pekerjaan tidak disajikan dengan baik                                             | Plot desain tidak dirancang dengan baik. Setiap elemen artistik panggung tidak menunjukkan detail, pewarnaan dan keterangan sangat minim. Desain belum sesuai dengan naskah. Belum ada unsur pemikiran dan persiapan.                                                                                  |
| Berkembang (60-80)           | Ada beberapa elemen desain yang hilang misalnya tidak ada blocking aktor didesain. Ada upaya penyajian yang terorganisasi | Plot desain dirancang dengan baik. Setiap elemen artistik panggung menunjukkan beberapa detail sesuai dengan petunjuk tetapi ada satu atau dua petunjuk yang hilang. Pewarnaan dan anotasi gambar cukup jelas tetapi bisa lebih baik lagi sesuai naskah. Ada bukti pemikiran. Penjelasan mudah diikuti |
| Melebihi ekspektasi (81-100) | Semua desain telah termasuk dan disajikan dengan terorganisasi                                                            | Plot desain dirancang dengan sangat baik dan konsisten. Setiap elemen artistik panggung menunjukkan detail sesuai dengan petunjuk. Pewarnaan dan anotasi gambar sangat jelas dan dirancang dengan baik sesuai naskah. Ada bukti pemikiran yang baik selama perencanaan.                                |

### Rubrik 4.2 penilaian pencapaian Profil Pelajar Pancasila

| <b>Tujuan Pembelajaran:</b>  | <b>Bergotong-royong</b>                                                                                                           | <b>Berpikir Kreatif</b>                                                                                                                                      |
|------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Indikator                    | Partisipasi dalam kelompok<br>Interaksi dalam kelompok                                                                            | Terdapat ide yang orisinal dan bervariasi dalam setiap kegiatan percobaan di kelas                                                                           |
| Belum berkembang (<60)       | Anggota Kelompok belum bekerja sama dengan baik. Terbukti pada proses diskusi dan presentasi kelompok yang berjalan kurang baik.  | Desain hanya menerjemahkan tata panggung dari naskah yang diberikan                                                                                          |
| Berkembang (60-80)           | Anggota Kelompok terkadang bekerja sama dengan baik. Masih ada komunikasi yang hilang pada proses diskusi dan presentasi kelompok | Sebagian desain sudah mencerminkan ide yang baru/inovatif, ada variasi ide, walaupun masih ada beberapa desain yang menerjemahkan dari naskah yang diberikan |
| Melebihi ekspektasi (81-100) | Hampir semua anggota Kelompok bekerja dan menjalankan tugasnya dengan baik. Terbukti pada proses diskusi dan presentasi kelompok. | Desain sudah bervariasi dan orisinal dengan ornamen yang unik                                                                                                |

### **Catatan**

Rubrik penilaian ini dapat digunakan guru di beberapa kegiatan sebelumnya. Catatan ini merupakan observasi anecdotal atau check-list

## **VI. PENGAYAAN DAN REMEDIAL**

Bagi peserta didik yang berminat mempelajari topik ini lebih jauh atau peserta didik memerlukan bimbingan. Sahabat Guru mengajak peserta didik untuk menonton pertunjukan teater profesional secara langsung atau daring dan lakukan kritik pertunjukan setelah menonton.

## **VII. REFLEKSI GURU DAN PESERTA DIDIK**

### **Refleksi Guru:**

- Apa yang sudah berjalan baik di dalam kelas? Apa yang Anda sukai dari kegiatan pembelajaran kali ini? Apa yang tidak Anda sukai?
- Pelajaran apa yang Anda dapatkan selama pembelajaran?
- Apa yang ingin Anda ubah untuk meningkatkan/memperbaiki pelaksanaan/hasil pembelajaran?
- Apa dua hal yang ingin Anda pelajari lebih lanjut setelah kegiatan/ unit ini?

### **Refleksi Peserta Didik:**

- Apakah yang kalian pelajari dari unit ini? Apakah pengetahuan baru yang kalian pelajari tentang tata cahaya pada unit ini?
- Bagian mana dari kegiatan ini yang menyenangkan? Apa yang telah berjalan dengan baik di kelas? Berikan alasan!

#### **Refleksi Diri {4.1}**

Nama : .....

Sampai saat ini, aku masih bisa mengingat kegiatan

Pada saat itu, aku ...

Dalam 50 kata, tuliskan perasaan kamu tentang **membuat tiruan panggung bersama teman?**

#### **Refleksi Diri {4.2}**

Nama : .....

Sampai saat ini, aku masih bisa mengingat kegiatan

Pada saat itu, aku ...

Dalam 50 kata, tuliskan perasaan kamu dalam menyajikan **tata cahaya** di depan kelas?

#### **Refleksi Diri {4.3}**

Nama : .....

Sampai saat ini, aku masih bisa mengingat kegiatan

Pada saat itu, aku ...

Dalam 50 kata, tuliskan perasaan kamu dalam menyajikan **tata cahaya** di depan kelas?

## LAMPIRAN- LAMPIRAN

### LAMPIRAN 1

#### LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

#### KARTU TUGAS 4.2



|                          |                           |
|--------------------------|---------------------------|
| Cangkir—Teko             | Pengki—Sapu               |
| Sepasang Robot<br>Mainan | Sepasang Boneka<br>Mainan |
| Perahu—Layar             | Garpu—Sendok              |

|                |                   |
|----------------|-------------------|
| Meja—Kursi     | Ember—Tongkat Pel |
| Mainan Tentara | Bola—Pemukul      |
| .....          | .....             |



**LEMBAR KERJA {4.3}**

Nama Anggota Kelompok

.....  
Rancangan Artistik

Naskah

.....

Jenis Panggung

.....

Cahaya Utama: Matahari

| Aksi | Durasi | Warna | Alat |
|------|--------|-------|------|
|      |        |       |      |
|      |        |       |      |

Kostum

| Karakter | Kostum | Properti Tangan |
|----------|--------|-----------------|
|          |        |                 |
|          |        |                 |

Properti Panggung

| Barang | Posisi | Penanggungjawab |
|--------|--------|-----------------|
|        |        |                 |
|        |        |                 |

Buatlah sketsa penempatan properti panggung!

## LAMPIRAN 2

### BAHAN BACAAN GURU DAN PESERTA DIDIK

#### BAHAN BACAAN GURU

#### Tata Artistik Panggung

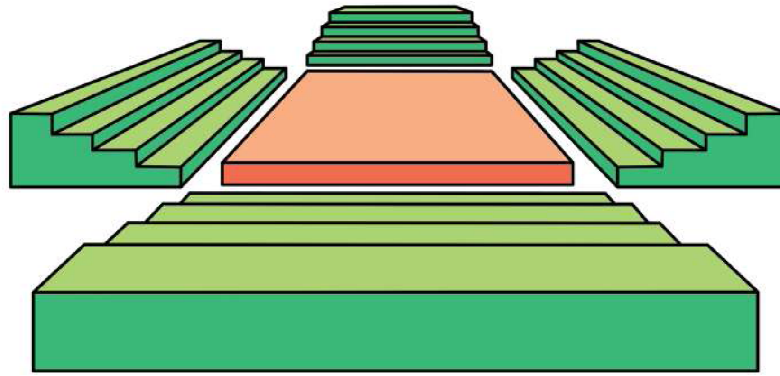
##### A. Mempelajari Panggung

Sebelum melangkah lebih jauh ketika mempelajari tentang desain panggung, seorang desainer perlu memikirkan area pertunjukan atau area panggung, serta posisi pemain dalam kaitannya dengan penonton (blocking). Ada beberapa bahasa panggung peserta didik perlu ketahui dalam melakukan desain tata artistik panggung. Berikut merupakan kosakata yang dapat dijadikan panduan peserta didik untuk mempelajari unit ini

##### 1. Jenis-jenis panggung

Ada tiga jenis panggung yang sering digunakan secara umum dalam pementasan.

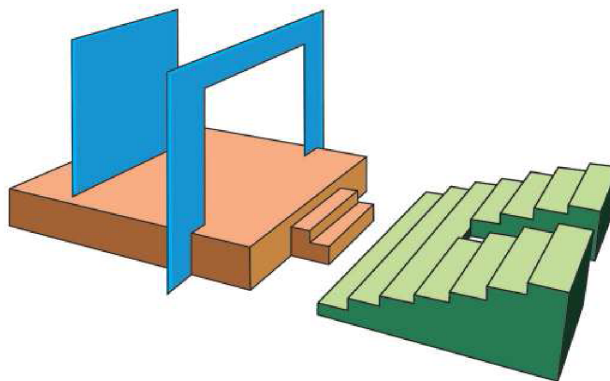
*Arena*



**Gambar 4.25 Panggung Arena**

Bentuk panggung ini memberikan kesempatan kepada penonton untuk menyaksikan pementasan secara lebih dekat (dan kemungkinan) melakukan interaksi dengan para aktor di atas panggung. Segala properti yang diperlukan biasanya berbentuk minimalis atau dibawa sendiri oleh para aktor. Semua properti harus terlihat otentik di atas panggung dikarenakan penonton dapat melihat dari segala arah. Jenis panggung ini sering digunakan untuk tema cerita bernuansa politik, propaganda, atau komedi dimana interaksi dan reaksi penonton sangat dibutuhkan untuk membangun suasana cerita.

*Proscenium*



**Gambar 4.26 Proscenium**

*Proscenium* disebut dengan panggung bingkai (frame). Penonton seolah-olah melihat ke sebuah bingkai lukisan dan mengamati segala yang terjadi. Pandangan penonton berasal dari satu arah yang sama. Terdapat jarak antara penonton dan aktor ketika menonton pertunjukan, dimana seolah-olah tidak ada penonton yang menyaksikan pertunjukan tersebut. Hal ini dilakukan untuk menjaga konsentrasi aktor selama pertunjukan berlangsung. Proscenium merupakan bentuk panggung yang sempurna untuk menciptakan imajinasi total di atas panggung karena tata lampu (cahaya), busana, perpindahan properti dapat dilakukan tanpa terlihat oleh penonton.

*Thrust*

Panggung berbentuk *thrust* ini merupakan kombinasi tata panggung proscenium dan arena. Bagian belakang merupakan area persiapan untuk pergerakan perubahan properti dan busana serta aktor. Penonton masih memiliki kesempatan untuk berinteraksi seperti panggung arena tetapi masih bisa disuguhkan dengan penataan panggung yang membangun imajinasi karena kedalaman bagian belakang.

## **2. Kosakata yang berhubungan dengan komposisi pemain di atas panggung**

|     |    |     |
|-----|----|-----|
| AKN | AT | AKR |
| TKR | T  | TKN |
| BKN | BT | BKR |

|                   |                                                                                                     |
|-------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|
| AT (Atas Tengah)  | Bagian paling akhir atau belakang panggung. Area panggung ini merupakan area terjauh dari penonton. |
| BT (Bawah Tengah) | Bagian paling depan panggung. Area panggung ini merupakan area terdekat dengan penonton             |
| T (Tengah)        | Bagian tengah dari area bermain peran.                                                              |
| KR (Kiri)         | Sisi kiri panggung dari sudut pandang penonton                                                      |
| KN (Kanan)        | Sisi kanan panggung dari sudut pandang penonton                                                     |

## B. Mempelajari Tata Lampu/Cahaya:

Berikut adalah kosakata yang berhubungan dengan tata panggung

1. Penata Cahaya: Orang yang bekerja dengan sutradara untuk merencanakan efek pencahayaan dan warna apa yang akan digunakan untuk menciptakan pencahayaan dan suasana
2. Lampu panggung: Lampu panggung seperti fresnel, LED, spotlight, moving light, merupakan tipe lampu yang biasa terdapat dan digunakan dalam pertunjukan. Lampu fresnel berguna untuk penerangan warna netral di atas panggung. Gobo untuk menghasilkan pola atau gambar tertentu di atas panggung. LED digunakan untuk efek pencahayaan khusus dari sudut yang sangat ekstrim dan dinamis pergerakannya. Lampu spotlight digunakan untuk pencahayaan dengan intensitas tinggi dan menyorot area tertentu.
3. Suasana hati: merupakan tujuan dalam desain tata cahaya di atas panggung.
4. Gel: Bahan berbentuk persegi transparan berwarna yang diletakkan di ujung instrumen pencahayaan. Seperti: Merah, Kuning, Oranye. Warna Cool Gel: Biru, Hijau, Ungu
5. Sudut pencahayaan: atas, bawah, kiri, samping. Sudut yang kecil dan sempit akan menghasilkan cahaya yang fokus dan intens, sudut yang besar akan menghasilkan cahaya yang melebar.
6. Fade in: gambar atau pencahayaan makin lama makin masuk ke panggung
7. Fade out: gambar atau pencahayaan makin lama hilang masuk ke panggung

## C. Penciptaan suasana, emosi atau atmosfer melalui warna:

Suasana hati, emosi atau atmosfer cerita dapat terlihat dan diciptakan melalui kelembutan, kemewahan atau ketersebarannya cahaya dan warna atau kompleksitas dan kesederhanaannya di atas panggung. Penelitian menunjukkan bahwa variasi warna dapat memberikan efek yang sangat emosional. Berikut adalah arti warna dalam mengkomunikasikan suasana, emosi atau atmosfer di dalam desain tata artistik:

|                                                                  |                                                          |
|------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------|
| <b>Merah</b>                                                     | <b>Biru</b>                                              |
| intens, energik, aneh, berbahaya, berani                         | Rasa percaya, aman, bekerja sama, rasa, damai, bijaksana |
| <b>Oranye</b>                                                    | <b>Ungu</b>                                              |
| tuan rumah, agresif, sukses, berhubungan dengan generasi muda    | royalti, misteri, kemewahan, menenangkan                 |
| <b>Kuning</b>                                                    | <b>Hitam</b>                                             |
| optimis, ceria, energik, berhubungan dengan makanan              | kuat, formal, berani, jahat                              |
| <b>Hijau</b>                                                     | <b>Putih</b>                                             |
| Kekayaan alam, kesegaran, netral, kebaikan, cemburu, merasa muda | Bersih, energi positif, aman, kejujuran                  |

## BAHAN BACAAN PESERTA DIDIK

### Prinsip Dalam Desain Tata Artistik:

#### A. Tata Panggung

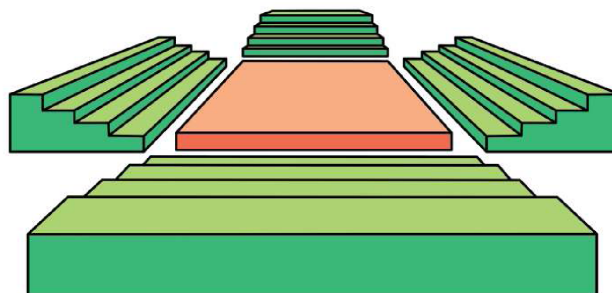
Dalam mendesain tata panggung, jika kalian bisa bayangkan, ini akan seperti kegiatan mendekorasi kamar, rumah atau mengatur lemari pakaian kalian. Kalian harus memikirkan barang apa yang kalian taruh?, dimana posisinya?, apakah terlihat indah dan sesuai dengan fungsinya?.

Keterampilan ini akan membantu kalian memahami proses mendesain panggung pertunjukan. Ingatlah, dalam mendesain panggung pertunjukan, panggung akan diibaratkan sebagai kamar kalian yang harus kalian isi dan dekorasi sesuai dengan tema yang kalian inginkan.

Dalam Seni Teater, dalam desain panggung, seringkali penonton akan diperlihatkan desain pemandangan, lokasi dan waktu (latar). Desain panggung akan membawa imajinasi penonton ke tempat kejadian seperti yang ingin disampaikan dalam naskah atau cerita.

Dalam mendesain tata panggung, hal pertama yang harus dipahami adalah mengenal konsep bentuk panggung berdasarkan arah pandangan dari sisi penonton. Berikut adalah macam bentuk panggung yang perlu kalian ketahui:

##### 1. Arena



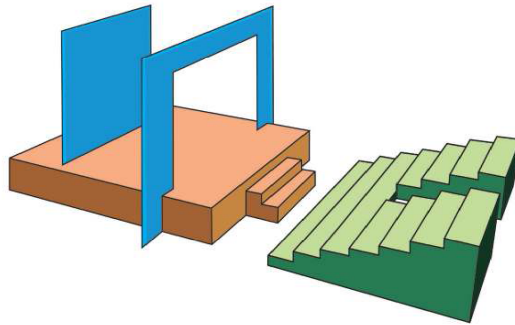
*Gambar 4.16 Panggung Arena*

Arena teater berbentuk arena ini kadang-kadang disebut teater bentuk keliling, di mana penonton akan berada pada sekitar panggung. Bentuk teater ini memiliki konsep untuk

memberikan jarak yang dekat antara penonton dan pemain. Bentuk teater ini mengharuskan pemain untuk tetap bergerak dan berusaha tidak membelakangi penonton. Karena kedekatan ini, properti dan pemandangannya harus terlihat otentik.

## 2. *Proscenium*

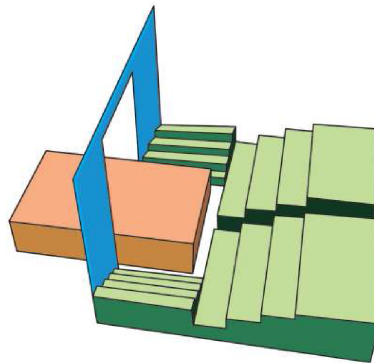
*Proscenium* bentuk panggung *proscenium* seperti bentuk bingkai photo. Penonton duduk menonton peristiwa yang terjadi dalam bingkai tersebut. Terdapat “tembok imajinasi” penghalang antara penonton dan pemain di atas panggung. Biasanya dalam panggung *proscenium*, properti dan pemandangan di eksplorasi sedemikian rupa dalam bentuk tiga dimensi agar penonton merasa menyatu ke dalam bingkai tersebut.



Gambar 4.17 *Proscenium*

## 3. *Thrust*

*Thrust* tipe panggung platform rendah ini, mempunyai desain bagian depan yang menonjol ke penonton, dengan pengaturan penonton berada pada tiga sisi. Jenis panggung menawarkan kesempatan untuk menciptakan beberapa tempat akting yang berbeda. Properti biasanya minimal.



## B. Penciptaan Suasana, Emosi Atau Atmosfir Melalui Warna:

Kalian dapat menciptakan suasana, emosi atau atmosfer di atas panggung melalui penataan warna dalam desain kalian. Variasi warna dapat memberikan efek yang sangat emosional. Berikut adalah arti warna dalam mengkomunikasikan suasana, emosi atau atmosfer di dalam desain tata artistik yang kalian bisa pelajari:

Cobalah beberapa warna misalnya: merah, oranye, putih, hijau, dan lain-lain tergantung dengan persediaan warna yang kalian miliki. Lihatlah referensi warna di bawah ini beserta artinya.

|                                                                  |                                                          |
|------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------|
| <b>Merah</b>                                                     | <b>Biru</b>                                              |
| intens, energik, aneh, berbahaya, berani                         | Rasa percaya, aman, bekerja sama, rasa, damai, bijaksana |
| <b>Oranye</b>                                                    | <b>Ungu</b>                                              |
| tuan rumah, agresif, sukses, berhubungan dengan generasi muda    | royalti, misteri, kemewahan, menenangkan                 |
| <b>Kuning</b>                                                    | <b>Hitam</b>                                             |
| optimis, ceria, energik, berhubungan dengan makanan              | kuat, formal, berani, jahat                              |
| <b>Hijau</b>                                                     | <b>Putih</b>                                             |
| Kekayaan alam, kesegaran, netral, kebaikan, cemburu, merasa muda | Bersih, energi positif, aman, kejujuran                  |

## 1. Tata Lampu

Desain tata lampu dalam pertunjukan:

Tujuan pertama dari tata pencahayaan panggung adalah memberikan visibilitas (penglihatan yang jelas) untuk membangun suasana hati.

Pertama penonton harus bisa melihat aksi di atas panggung dengan jelas. Jika terlalu banyak cahaya, hasilnya penonton akan mendapatkan pandangan yang silau, dan jika terlalu sedikit, penonton pasti akan berusaha keras untuk mencoba mencerna apa yang terjadi. Tujuan desain tata cahaya di atas panggung adalah untuk menciptakan keseimbangan intensitas yang memungkinkan penonton untuk melihat dengan jelas sesuai pesan yang ingin disampaikan. Desain tata cahaya haruslah logis artinya jika ingin menciptakan “bentuk bulan”, haruslah terlihat bentuk dan warna yang sesuai.

Peralatan dan aksesoris lampu panggung

## Peralatan dan aksesoris lampu panggung



Gambar 4.19 Fresnel:

Sumber: Basic Drama project by Fran Averett Tanner, Ph.D. College of Southern Idaho, Twin Falls, Idaho



Gambar 4.20 Spotlight

Sumber: Basic Drama project by Fran Averett Tanner, Ph.D. College of Southern Idaho, Twin Falls, Idaho

untuk penerangan dan warna netral di atas panggung

digunakan untuk pencahayaan dengan intensitas tinggi dan menyorot area tertentu untuk menekankan keberadaan



Gambar 4.21 Moving light

Sumber: Basic Drama project by Fran Averett Tanner, Ph.D. College of Southern Idaho, Twin Falls, Idaho

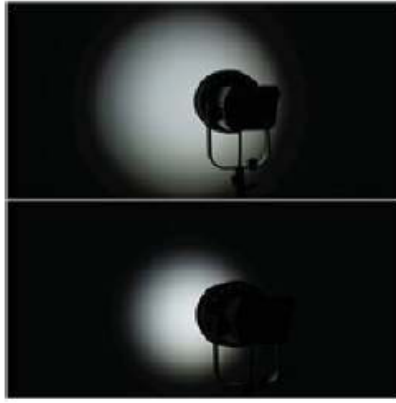


Gambar 4.22 Gobo

Sumber: Basic Drama project by Fran Averett Tanner, Ph.D. College of Southern Idaho, Twin Falls, Idaho

digunakan untuk menghasilkan desain lampu yang meriah dan dinamis (gerakan)

lampu sorot yang memiliki pola atau motif-motif di depan lensanya



Gambar 4.23 Fade in-fade out

Sumber: Basic Drama project by Fran Averett Tanner, Ph.D. College of Southern Idaho, Twin Falls, Idaho



Gambar 4.24 Strobo

Sumber: Basic Drama project by Fran Averett Tanner, Ph.D. College of Southern Idaho, Twin Falls, Idaho

adalah teknik pencahayaan yang menandakan awal dan akhir adegan. Fade-in adalah teknik pencahayaan yang perlahan muncul secara gradual. Fade out adalah teknik pencahayaan yang perlahan redup dan menghilang

teknik pencahayaan dengan motif kilasan cahaya di atas panggung. Strobo menambah cahaya utama menjadi lebih dinamis.

### 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 acting 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 acting 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 gamespart1 dan2  
<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.