

**MODUL AJAR DEEP LEARNING**  
**MATA PELAJARAN : SENI TEATER**  
**UNIT 4 MEMPERSIAPKAN PEMENTASAN**

**A. IDENTITAS MODUL**

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

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

**Mata Pelajaran** : **Seni Teater**

**Kelas / Fase /Semester** : **X/ E / Ganjil**

**Alokasi Waktu** : **6 Pertemuan (6 x 2 x 45 menit = 12 JP)**

**Tahun Pelajaran** : **2024 / 2025**

**B. IDENTIFIKASI KESIAPAN PESERTA DIDIK**

**Pengetahuan Awal:**

- Peserta didik kemungkinan besar telah memiliki pengetahuan dasar tentang unsur-unsur drama (tokoh, alur, latar, dialog) dan jenis-jenis teater (tradisional, modern).
- Beberapa peserta didik mungkin pernah menonton pertunjukan teater secara langsung atau melalui media digital.
- Sebagian kecil peserta didik mungkin pernah terlibat dalam kegiatan pementasan drama di sekolah atau sanggar, baik sebagai aktor maupun dalam peran non-aktor (misalnya, di balik layar).
- Peserta didik mungkin sudah memahami bahwa teater tidak hanya sekadar akting, tetapi juga melibatkan banyak elemen pendukung.

**Minat:**

- Peserta didik yang memiliki minat tinggi dalam seni teater, baik sebagai pemain, sutradara, penulis naskah, maupun penikmat pertunjukan.
- Keingintahuan tentang proses di balik layar sebuah pertunjukan teater secara keseluruhan.
- Antusiasme untuk terlibat dalam proyek praktis dan menghasilkan sebuah pementasan nyata.
- Minat untuk bekerja dalam tim yang kreatif dan dinamis.
- Keinginan untuk memahami bagaimana semua elemen teater (akting, tata panggung, kostum, cahaya, musik) bekerja sama.

**Latar Belakang:**

- Latar belakang peserta didik beragam; ada yang berasal dari keluarga dengan tradisi seni, ada yang pernah ikut ekstrakurikuler teater, ada pula yang minim pengalaman.
- Beberapa mungkin memiliki pengalaman menonton pertunjukan teater profesional atau amatir.

- Lingkungan sekolah yang mendukung kegiatan seni pertunjukan atau memiliki fasilitas aula/panggung yang dapat digunakan.

#### **Kebutuhan Belajar:**

- Peserta didik kinestetik akan membutuhkan banyak kegiatan praktik langsung, seperti simulasi penataan panggung, mencoba kostum, atau latihan teknis tata cahaya.
- Peserta didik visual akan terbantu dengan contoh-contoh desain panggung, video dokumentasi pementasan teater, atau gambar-gambar kostum dan rias.
- Peserta didik auditori akan memperoleh manfaat dari diskusi kelompok, mendengarkan arahan sutradara, atau mendengarkan pengalaman dari praktisi teater.
- Kebutuhan akan struktur yang jelas dalam perencanaan dan eksekusi proyek pementasan, namun juga ruang untuk berkreasi dan berekspresi.
- Kebutuhan akan umpan balik yang konstruktif dan kesempatan untuk perbaikan berulang kali.
- Kebutuhan untuk merasakan bahwa setiap peran, sekecil apa pun, memiliki kontribusi penting dalam keberhasilan pementasan.
- Kebutuhan untuk mengembangkan keterampilan "problem-solving" di tengah keterbatasan.

### **C. KARAKTERISTIK MATERI PELAJARAN**

#### **Jenis Pengetahuan yang Akan Dicapai:**

- **Faktual:** Mengenal definisi pementasan teater, unsur-unsur tata artistik (tata panggung, tata kostum, tata rias, tata cahaya, tata musik/suara, tata properti), peran dan fungsi setiap bagian tata artistik, serta tahapan persiapan pementasan.
- **Konseptual:** Memahami bahwa tata artistik bukan hanya dekorasi, melainkan elemen integral yang mendukung cerita dan suasana pementasan. Memahami pentingnya kolaborasi antar bagian tata artistik dan manajemen produksi untuk mewujudkan visi artistik sutradara. Memahami relevansi manajemen produksi teater dengan pengelolaan acara atau proyek lainnya.
- **Prosedural:** Mampu melakukan observasi lingkungan untuk ide perancangan tata panggung, membuat sketsa atau rancangan tata panggung, kostum, rias, dan properti sederhana. Mampu menyusun desain produksi pementasan (jadwal, anggaran, pembagian tim non-aktor). Mampu mengaplikasikan elemen tata artistik dalam pementasan sederhana.
- **Metakognitif:** Menyadari kompleksitas di balik sebuah pementasan teater dan saling ketergantungan antar elemen. Menyadari peran diri dalam sebuah tim non-aktor dan tanggung jawab individu terhadap keberhasilan kolektif. Mengembangkan pola pikir solutif dan adaptif dalam menghadapi tantangan selama proses persiapan.

#### **Relevansi dengan Kehidupan Nyata Peserta Didik:**

- Mengembangkan keterampilan manajemen proyek, kepemimpinan, dan kerja tim yang sangat relevan untuk berbagai kegiatan di sekolah (OSIS, kepanitiaan acara) maupun di masa depan (dunia kerja, organisasi).
- Melatih kemampuan berkomunikasi, bernegosiasi, dan presentasi ide secara visual dan lisan.
- Meningkatkan pemahaman tentang estetika visual dan auditori, serta dampaknya terhadap pengalaman penonton.

- Mendorong kreativitas dalam memecahkan masalah dan menemukan solusi praktis dengan sumber daya terbatas.
- Membantu peserta didik mengembangkan rasa tanggung jawab, disiplin, ketelitian, dan etos kerja.

#### **Tingkat Kesulitan:**

- Materi ini memiliki tingkat kesulitan sedang hingga tinggi. Konsep dasar tata artistik mungkin mudah dipahami, tetapi perancangan dan implementasi praktis dalam sebuah proyek pementasan sederhana memerlukan kreativitas, ketelitian detail, dan kemampuan koordinasi yang kompleks antar tim non-aktor. Ini juga membutuhkan kemampuan kolaborasi yang kuat dan adaptasi terhadap situasi yang tidak terduga.

#### **Struktur Materi (Mengacu pada Seni Teater Unit 4: Mempersiapkan Pementasan):**

- **Fungsi Tata Artistik dalam Pementasan:** (tata panggung, tata rias, tata busana, tata cahaya, tata suara, tata properti).
- **Perancangan Tata Panggung:** Observasi lingkungan, sketsa.
- **Perancangan Tata Artistik Lainnya:** Kostum, rias, cahaya, suara, properti.
- **Desain Produksi Pementasan:** Penyusunan tim, jadwal, anggaran.
- **Pelaksanaan Pementasan Teater Berdasarkan Naskah Karya Siswa:** (implikasinya adalah siswa sudah memiliki naskah dari unit sebelumnya, atau diberikan naskah sederhana oleh guru).

#### **Integrasi Nilai dan Karakter:**

- **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan YME:** Mensyukuri anugerah kemampuan untuk berkreasi dan berkolaborasi dalam menghasilkan karya seni teater. Menghargai proses yang membutuhkan ketekunan, kesabaran, dan detail.
- **Kewargaan:** Memahami pentingnya melestarikan dan mengembangkan seni teater sebagai bagian dari identitas budaya. Membangun kepekaan sosial melalui pementasan teater yang mengangkat isu-isu relevan.
- **Penalaran Kritis:** Mampu menganalisis naskah untuk kebutuhan artistik, mengevaluasi pilihan desain, mengidentifikasi masalah dalam persiapan, dan membuat keputusan yang logis dan efisien.
- **Kreativitas:** Mampu menciptakan ide-ide inovatif untuk tata panggung, kostum, rias, pencahayaan, dan properti yang mendukung cerita dan suasana.
- **Kolaborasi:** Bekerja sama secara efektif dalam tim kepanitiaan non-aktor, saling mendukung, menghargai setiap ide dan peran, serta bertanggung jawab bersama atas keberhasilan pementasan.
- **Kemandirian:** Mampu mengambil inisiatif dalam tugas individu di tim non-aktor, bertanggung jawab atas detail pekerjaan, dan memecahkan masalah secara mandiri dalam batas-batas tim.
- **Kesehatan:** Memahami pentingnya menjaga kesehatan fisik dan mental selama proses persiapan pementasan yang bisa intens dan melelahkan.
- **Komunikasi:** Mampu menyampaikan ide, instruksi, dan umpan balik dengan jelas dan efektif, baik secara lisan maupun tertulis, kepada anggota tim non-aktor, aktor, dan pihak terkait.

## **D DIMENSI PROFIL LULUSAN**

Dimensi lulusan pembelajaran yang akan dicapai adalah:

1. **Penalaran Kritis:** Mampu menganalisis naskah untuk kebutuhan tata artistik, mengevaluasi opsi desain, dan mengambil keputusan yang efektif dalam persiapan pementasan.
2. **Kreativitas:** Mampu mengembangkan ide-ide orisinal dan inovatif untuk elemen tata artistik (panggung, kostum, rias, cahaya, properti) yang mendukung cerita.
3. **Kolaborasi:** Bekerja sama secara efektif dalam tim non-aktor (misalnya, tim artistik, tim produksi), saling mendukung, dan bertanggung jawab bersama atas keberhasilan pementasan.
4. **Kemandirian:** Mampu mengelola tugas individu dalam tim non-aktor, menunjukkan inisiatif, dan menyelesaikan masalah yang timbul.
5. **Komunikasi:** Mampu menyampaikan ide, arahan, dan umpan balik dengan jelas dan efektif kepada seluruh tim produksi dan aktor.

## DESAIN PEMBELAJARAN

### A. CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP) NOMOR : 32 TAHUN 2024

Pada akhir Fase E, peserta didik mampu merancang konsep, memproduksi teater yang orisinal, atau memainkan peran dalam lakon teater, musikalisasi puisi, atau bereksperimen dengan penulisan struktur cerita dramatis yang bervariasi. Peserta didik memanfaatkan teori dan pengetahuan yang telah dipelajari, serta media, sumber daya yang tersedia di sekitarnya untuk mewujudkan gagasannya. Peserta didik mampu menganalisis kualitas artistik (pesan, ide-ide ekspresif, dan makna) karyanya sendiri dan karya profesional.

Capaian Pembelajaran setiap elemen adalah sebagai berikut.

Elemen	Capaian Pembelajaran
Mengalami ( <i>Experiencing</i> )	Peserta didik menggunakan teknik keaktoran melalui gerak tubuh, mimik wajah dan vokal. Peserta didik mampu menginterpretasi dialog atau naskah dengan ragam teater bergenre propaganda, serta tokoh dan perwatakannya berdasar analisis fisik, fisiologis, dan sosiologis untuk menunjang pesan/isu cerita. Peserta didik melakukan pengamatan dan eksperimen mengenai suatu atau ragam teknik/genre teater yang dipilihnya.
Merefleksikan ( <i>Reflecting</i> )	Peserta didik menganalisis pengalaman, latar belakang, dan ingatan emosi tokoh yang diperankan atau proses eksperimen dengan ragam teknik/genre teater. Peserta didik mengapresiasi dan memberikan umpan balik mengenai pesan, kualitas akting, tata artistik, teknologi, dan elaborasi genre pada suatu karya, dengan menggunakan kosakata seni teater yang tepat dan argumentasi berdasarkan teori yang dipelajari.
Berpikir dan Bekerja Secara Artistik ( <i>Thinking and Working Artistically</i> )	Peserta didik mengeksplorasi proses perancangan dan produksi sebuah pertunjukan teater. Peserta didik mengeksplorasi berbagai peran dan tata artistik panggung yang sesuai dengan cerita/genre yang dipertunjukkan. Peserta didik mengeksplorasi alat, bahan, teknologi, dan budaya yang tersedia di sekitarnya.
Menciptakan ( <i>Making/Creating</i> )	Peserta didik mengeksplorasi beragam peran, penulisan naskah orisinal, dan penyusunan cerita/alur pertunjukan yang memperlihatkan kejelasan alur dan dinamika cerita/emosi. Peserta didik melakukan eksperimen dengan menggabungkan dua gaya seni teater. Peserta didik bertindak sebagai perancang, pelaksana atau pelakon dalam pertunjukan.
Berdampak ( <i>Impacting</i> )	Peserta didik menghasilkan karya teater (naskah atau lakon) berdasarkan minat, pengetahuan, peristiwa aktual, pengalaman, empati, kreativitas, dan respons terhadap isu sosial dalam masyarakat, sehingga memberi dampak positif bagi dirinya dan lingkungan sekitarnya.

## B. LINTAS DISIPLIN ILMU

- **Seni Rupa:** Konsep desain, warna, bentuk, proporsi, perspektif, visualisasi, dan keterampilan menggambar/melukis untuk perancangan tata panggung, kostum, rias, dan properti.
- **Seni Musik:** Pemahaman tentang suasana musik, efek suara, tempo, dan ritme yang mendukung suasana teater, serta manajemen musik dalam pertunjukan.
- **Bahasa Indonesia:** Analisis naskah drama, pemahaman karakter dan latar, penulisan deskripsi adegan, penulisan proposal, dan materi promosi.
- **Sejarah:** Pemahaman konteks sejarah dan budaya dari naskah atau tema yang diangkat untuk mendukung desain tata artistik yang akurat.
- **Ekonomi/Manajemen:** Prinsip-prinsip manajemen proyek, penyusunan anggaran, pengelolaan sumber daya, dan strategi pemasaran.
- **Matematika:** Perhitungan anggaran, skala dalam sketsa tata panggung, dan penjadwalan.
- **Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK):** Pemanfaatan perangkat lunak desain grafis (untuk poster, sketsa), aplikasi manajemen proyek, media sosial untuk promosi, dan platform presentasi.
- **Fisika:** Prinsip dasar optik dan cahaya untuk tata cahaya, serta akustik untuk tata suara.
- **Tata Boga (Opsional):** Jika ada kebutuhan properti makanan atau persiapan konsumsi untuk tim.
- **Kewirausahaan:** Jika ada aspek fundraising atau penjualan tiket.

## C. TUJUAN PEMBELAJARAN

### Pertemuan 1: Memahami Fungsi Tata Artistik dalam Pementasan Teater

- Melalui pengamatan video dan diskusi, peserta didik **dapat menjelaskan** fungsi dan peran minimal 4 elemen tata artistik (tata panggung, tata kostum, tata rias, tata cahaya, tata suara, tata properti) dalam mendukung cerita dan suasana pementasan teater. (Pengetahuan, Penalaran Kritis)
- Dengan menganalisis cuplikan naskah dan pementasan, peserta didik **dapat mengidentifikasi** kebutuhan tata artistik awal untuk sebuah adegan yang diberikan, dan menentukan peran tim non-aktor yang relevan. (Keterampilan, Penalaran Kritis)

### Pertemuan 2: Merancang Tata Panggung dan Properti

- Melalui kegiatan observasi lingkungan sekitar, peserta didik **dapat membuat** sketsa awal atau deskripsi tata panggung sederhana yang relevan dengan latar cerita yang diberikan. (Keterampilan, Kreativitas)
- Dengan memanfaatkan benda-benda di sekitar, peserta didik **dapat merancang** dan memilih minimal 3 properti yang mendukung karakter dan alur cerita dalam skenario. (Keterampilan, Kreativitas, Penalaran Kritis)

### Pertemuan 3: Merancang Tata Kostum dan Rias

- Melalui studi kasus visual, peserta didik **dapat mengidentifikasi** fungsi tata kostum dan tata rias dalam membangun karakter dan suasana. (Pengetahuan, Penalaran Kritis)
- Dengan berdiskusi dalam kelompok, peserta didik **dapat membuat** sketsa atau

deskripsi desain kostum dan rias untuk minimal 2 karakter dalam naskah yang diberikan, sesuai dengan karakter dan era cerita. (Keterampilan, Kreativitas, Kolaborasi)

#### **Pertemuan 4: Merancang Tata Cahaya dan Suara**

- Melalui simulasi sederhana dan pengamatan video, peserta didik **dapat menjelaskan** efek dan fungsi tata cahaya serta tata suara dalam menciptakan suasana dan fokus adegan. (Pengetahuan, Penalaran Kritis)
- Dengan berkolaborasi, peserta didik **dapat merencanakan** minimal 2 efek tata cahaya dan 2 efek tata suara yang relevan untuk mendukung sebuah adegan teater. (Keterampilan, Kreativitas, Kolaborasi)

#### **Pertemuan 5: Menyusun Desain Produksi Pementasan**

- Dengan panduan guru, peserta didik **dapat menyusun** draf desain produksi pementasan sederhana, mencakup jadwal kerja, anggaran biaya perkiraan, dan pembagian tugas tim non-aktor (manajemen produksi, artistik, teknis). (Keterampilan, Penalaran Kritis, Kolaborasi)
- Melalui presentasi kelompok, peserta didik **dapat mengkomunikasikan** rencana desain produksi mereka dengan jelas dan logis. (Komunikasi)

#### **Pertemuan 6: Simulasi Pementasan dan Evaluasi Persiapan**

- Berdasarkan desain produksi yang telah dibuat, peserta didik **dapat melaksanakan** simulasi pementasan singkat (misalnya, 1-2 adegan) dengan mengaplikasikan elemen tata artistik yang telah dirancang. (Keterampilan, Kolaborasi, Kemandirian)
- Melalui observasi dan refleksi, peserta didik **dapat mengidentifikasi** minimal 3 area perbaikan atau masalah yang muncul selama simulasi, serta mengusulkan solusi konkret. (Penalaran Kritis, Mindful Learning)

### **D. TOPIK PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL**

- **Pertemuan 1:** "Bagaimana sebuah film atau serial TV bisa punya 'rasa' yang berbeda-beda? Apakah itu hanya karena aktingnya?"
- **Pertemuan 2:** "Bagaimana kita bisa membuat panggung drama terlihat seperti hutan belantara atau istana megah dengan alat seadanya di sekolah?"
- **Pertemuan 3:** "Pernahkah kamu melihat kostum atau riasan karakter di film yang membuatmu langsung tahu siapa dia? Bagaimana mereka membuatnya?"
- **Pertemuan 4:** "Mengapa di konser musik atau pertunjukan drama, terkadang suasana menjadi gelap dan terang di waktu tertentu? Bagaimana efek suara bisa membuat kita merinding?"
- **Pertemuan 5:** "Jika kita ingin membuat sebuah acara besar (misalnya, pensi sekolah), siapa saja yang terlibat dan bagaimana mereka merencanakan semuanya?"
- **Pertemuan 6:** "Bagaimana kita tahu bahwa persiapan pertunjukan kita sudah cukup baik? Apa yang harus dilakukan jika ada bagian yang kurang sempurna?"

### **E. KERANGKA PEMBELAJARAN**

#### **1. Praktik Pedagogik**

- **Model Pembelajaran:**
  - **Project-Based Learning (PjBL):** Seluruh unit pembelajaran berpusat pada proyek persiapan pementasan teater sederhana, mulai dari perancangan hingga

simulasi.

- **Inquiry-Based Learning:** Mendorong peserta didik untuk bertanya, bereksperimen, dan menemukan solusi dalam perancangan tata artistik dan manajemen produksi.
- **Cooperative Learning:** Pembelajaran dilakukan secara berkelompok, menekankan interaksi positif dan tanggung jawab bersama.
- **Strategi Pembelajaran:**
  - **Studi Kasus Visual:** Menganalisis berbagai contoh tata artistik dari pementasan teater profesional (melalui video/gambar) untuk menginspirasi dan memahami fungsi. (Meaningful Learning, Penalaran Kritis)
  - **Workshop Mini Kreatif:** Melakukan lokakarya singkat tentang teknik dasar sketsa tata panggung, penggunaan properti sederhana, atau ide riasan dasar. (Joyful Learning, Meaningful Learning)
  - **Simulasi & Peran:** Peserta didik memerankan berbagai peran dalam tim non-aktor (penata panggung, penata kostum, manajer produksi) dan melakukan simulasi proses persiapan. (Meaningful Learning, Joyful Learning)
  - **Diskusi Terbimbing:** Memfasilitasi diskusi tentang konsep, tantangan, dan solusi dalam perancangan tata artistik dan manajemen produksi. (Mindful Learning, Komunikasi)
  - **Refleksi Diri dan Kelompok:** Mendorong peserta didik untuk secara sadar merefleksikan proses, kontribusi, dan pembelajaran yang didapat dari setiap tahapan. (Mindful Learning)
- **Metode Pembelajaran:**
  - Diskusi Kelompok
  - Studi Kasus Visual
  - Simulasi
  - Praktik Perancangan (Sketsa, Ide)
  - Presentasi Kelompok
  - Curah Pendapat
  - Jurnal Refleksi

## 2. Kemitraan Pembelajaran

- **Lingkungan Sekolah:**
  - Guru mata pelajaran lain (misalnya, guru Seni Rupa untuk teknik sketsa/warna, guru Bahasa Indonesia untuk analisis naskah, guru TIK untuk desain grafis, guru Matematika untuk anggaran).
  - Staf sekolah (misalnya, teknisi audio visual untuk penggunaan alat, penjaga sekolah untuk peminjaman/penataan ruang).
  - Ekstrakurikuler lain (misalnya, klub fotografi/videografi untuk dokumentasi proses, klub karya ilmiah untuk riset).
- **Lingkungan Luar Sekolah:**
  - Praktisi teater lokal (misalnya, sutradara, penata artistik, stage manager) yang dapat diundang sebagai narasumber atau memberikan workshop singkat.
  - Sanggar teater atau komunitas seni lokal (untuk referensi atau studi banding).
  - Toko penyewaan kostum/properti (untuk riset harga atau inspirasi).



- **Masyarakat:**

- Orang tua/wali yang memiliki keahlian di bidang seni kreatif, manajemen acara, atau teknis (pertukangan, elektronik sederhana).
- Komunitas lokal yang memiliki tempat atau bahan daur ulang yang bisa dimanfaatkan untuk properti/dekorasi.

### **3. Lingkungan Belajar (Mendukung Pembelajaran Mendalam)**

- **Ruang Fisik:**

- Studio teater atau aula sekolah yang fleksibel untuk simulasi tata panggung dan latihan.
- Ruang kelas yang dapat diatur ulang untuk diskusi kelompok, brainstorming, dan workshop mini.
- Area presentasi (ruang multi-media) untuk menampilkan video inspirasi dan desain.
- Gudang properti atau area penyimpanan sederhana untuk menyimpan dan menata bahan/properti.
- Lingkungan sekitar sekolah (taman, koridor) untuk observasi ide tata panggung.

- **Ruang Virtual:**

- Akses internet stabil untuk riset referensi tata artistik teater dari berbagai era dan budaya.
- Platform kolaborasi daring (Google Docs/Sheets/Slides, Miro, Trello) untuk perencanaan bersama, berbagi ide desain, jadwal, dan anggaran.
- Forum diskusi daring (Google Classroom, grup chat) untuk komunikasi antaranggota kelompok, berbagi progres, dan mengatasi kendala.

- **Budaya Belajar:**

- Membangun budaya kolaborasi yang kuat, saling menghargai ide, dan berani bereksperimen.
- Mendorong sikap proaktif, teliti, dan bertanggung jawab terhadap detail pekerjaan.
- Menerima kesalahan sebagai bagian dari proses kreatif dan mendorong pemecahan masalah yang inovatif.
- Menekankan pentingnya komunikasi yang jelas dan terbuka antar tim.
- Membiasakan budaya evaluasi diri dan kelompok untuk peningkatan berkelanjutan.

### **4. Pemanfaatan Digital**

- **Perpustakaan Digital:** Mengakses e-book atau artikel tentang sejarah tata panggung, desain kostum teater, teknik tata cahaya, atau manajemen produksi pertunjukan.
- **Forum Diskusi Daring:** Google Classroom, grup chat (WhatsApp/Line) untuk koordinasi tim, berbagi dokumen, dan diskusi progres.
- **Penilaian Daring:** Google Forms untuk kuesioner evaluasi diri dan teman sebaya, atau untuk pengumpulan tugas perencanaan (jadwal, anggaran, sketsa).
- **YouTube/Vimeo:** Menonton dokumentasi pementasan teater, tutorial tata rias panggung, demo tata cahaya, atau wawancara dengan desainer produksi.
- **Aplikasi Desain Grafis (Canva, Figma, Adobe Express):** Untuk membuat sketsa tata panggung, desain kostum/rias, atau materi presentasi.

- **Aplikasi Manajemen Proyek Sederhana (Trello, Asana - versi gratis):** Untuk membantu kelompok dalam membagi tugas, melacak progres, dan tenggat waktu.
- **Aplikasi Presentasi (Google Slides, Prezi):** Untuk presentasi desain dan rencana produksi.

## F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI

### Pertemuan 1: Memahami Fungsi Tata Artistik dalam Pementasan Teater

#### KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)

- Pembelajaran Berkesadaran (Mindful Learning): Guru memutarakan dua cuplikan adegan teater/film yang sama, tetapi dengan tata artistik yang sangat berbeda (misalnya, satu sederhana, satu megah). "Apa yang kalian rasakan saat menonton? Apa yang membuat suasana berbeda?" (memicu kesadaran akan dampak visual dan audiotori).
- Pembelajaran Bermakna (Meaningful Learning): Guru bertanya: "Jika kalian jadi sutradara, bagaimana cara kalian membuat penonton merasa takut/senang/sedih hanya dengan mengatur panggung dan kostum?" (mengaitkan dengan tujuan artistik).
- Pembelajaran Menggembirakan (Joyful Learning): Guru mengajak bermain "Tebak Unsur". Guru menyebutkan contoh benda/suara/warna, peserta didik menebak itu termasuk unsur tata artistik apa (misalnya, "suara guntur" - tata suara, "warna merah gelap" - tata cahaya/kostum). Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dengan semangat "menjadi arsitek panggung".

#### KEGIATAN INTI (105 MENIT)

##### *Memahami (Understanding): Diferensiasi Konten:*

- Visual-Auditori: Guru menyediakan video pendek yang menjelaskan fungsi setiap elemen tata artistik (panggung, kostum, rias, cahaya, suara, properti) disertai contoh visual yang jelas.
- Baca-Tulis: Guru menyediakan rangkuman materi dari buku ajar atau artikel tentang fungsi tata artistik dan daftar pertanyaan panduan untuk analisis.
- Aktivitas "Analisis Adegan": Peserta didik dalam kelompok kecil menganalisis cuplikan video pementasan teater atau adegan film. Mereka diminta untuk mengidentifikasi dan menjelaskan bagaimana setiap elemen tata artistik berperan dalam membangun suasana, karakter, dan alur cerita dalam adegan tersebut.

##### *Mengaplikasi (Applying): Diferensiasi Proses:*

- Kelompok A (Perlu Bimbingan Lebih): Guru menyediakan naskah drama sangat pendek (1-2 dialog) dengan latar jelas. Mereka diminta mengidentifikasi minimal 3 kebutuhan tata artistik (misalnya, jenis kostum, properti sederhana, suasana cahaya umum).
- Kelompok B (Cukup Mandiri): Peserta didik diberikan cuplikan naskah yang lebih kompleks atau diminta memilih satu adegan dari naskah yang lebih panjang. Mereka diminta untuk mengidentifikasi kebutuhan tata artistik secara lebih detail dan spesifik, termasuk potensi tantangan dalam implementasinya.

##### *Produk Identifikasi Kebutuhan (Berdiferensiasi Produk): Setiap kelompok diminta untuk:*

- Produk 1 (Daftar Kebutuhan Artistik): Membuat daftar minimal 4 elemen tata artistik yang dibutuhkan untuk adegan/naskah yang diberikan, beserta alasan fungsinya

(misalnya, "tata panggung: hutan karena latar cerita di hutan", "tata kostum: sederhana karena karakter petani").

- Produk 2 (Pembagian Peran Awal Tim Non-Aktor): Menentukan minimal 3 peran non-aktor (misalnya, penata panggung, penata kostum/rias, penanggung jawab properti) yang relevan untuk kebutuhan artistik tersebut.

#### ***Merefleksi (Reflecting):***

- Setiap kelompok mempresentasikan hasil identifikasi kebutuhan artistik mereka.
- Diskusi: "Bagaimana elemen tata artistik bisa 'berbicara' lebih kuat daripada dialog?" "Apa yang terjadi jika tata artistik tidak sesuai dengan naskah?"

#### **KEGIATAN PENUTUP (20 MENIT)**

- Umpan Balik Konstruktif: Guru memberikan umpan balik atas pemahaman fungsi tata artistik dan kemampuan mengidentifikasi kebutuhan. Guru meminta peserta didik menuliskan "1 elemen tata artistik yang paling menarik perhatianku" dan "1 hal yang aku sadari tentang pentingnya detail dalam pementasan".
- Menyimpulkan Pembelajaran: Guru bersama peserta didik menyimpulkan bahwa setiap elemen tata artistik memiliki fungsi krusial dalam pementasan teater dan membutuhkan pemahaman yang mendalam.
- Perencanaan Pembelajaran Selanjutnya: Guru meminta kelompok untuk mulai mengamati lingkungan sekitar sebagai sumber ide untuk desain tata panggung.

### **Pertemuan 2: Merancang Tata Panggung dan Properti**

#### **KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)**

- Pembelajaran Berkesadaran (Mindful Learning): Guru menampilkan foto-foto tata panggung dari berbagai jenis teater (tradisional, modern, minimalis). "Bagaimana panggung ini menceritakan kisah tanpa kata-kata? Bagaimana perasaan kalian melihat panggung yang kosong vs. yang penuh detail?" (memicu kesadaran akan kekuatan visual panggung).
- Pembelajaran Bermakna (Meaningful Learning): Guru bertanya: "Jika kalian diminta membuat latar cerita 'di sebuah desa terpencil', benda apa saja yang akan kalian gunakan untuk menunjukkan itu desa, bukan kota?" (mengaitkan dengan konteks dan properti).
- Pembelajaran Menggembirakan (Joyful Learning): Guru mengajak bermain "Sketsa Cepat Latar". Guru menyebutkan satu latar (misalnya, "kamar tidur berantakan"), peserta didik cepat-cepat membuat sketsa garis besar dengan 3 benda penting. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dengan semangat "menjadi arsitek imajinasi".

#### **KEGIATAN INTI (105 MENIT)**

##### ***Memahami (Understanding): Diferensiasi Konten:***

- Visual-Auditori: Guru menunjukkan video tutorial singkat tentang membuat sketsa tata panggung sederhana atau contoh tata panggung dari bahan daur ulang.
- Baca-Tulis: Guru menyediakan panduan tentang elemen-elemen tata panggung (backdrop, set, properti) dan teknik observasi lingkungan dari buku ajar.
- Aktivitas "Observasi Kreatif": Peserta didik berkelompok keluar kelas (misalnya, ke taman sekolah, kantin, area kosong) untuk melakukan observasi. Mereka diminta mencatat benda-benda, tekstur, atau suasana yang dapat menjadi inspirasi untuk tata

panggung atau properti sesuai tema naskah mereka.

***Mengaplikasi (Applying): Diferensiasi Proses:***

- Kelompok A (Perlu Bimbingan Lebih): Guru memberikan beberapa contoh sketsa tata panggung sederhana dan daftar properti umum. Peserta didik diminta untuk memilih salah satu dan mengadaptasinya, atau membuat sketsa tata panggung yang sangat dasar dengan properti yang mudah ditemukan.
- Kelompok B (Cukup Mandiri): Peserta didik didorong untuk mengembangkan konsep tata panggung yang lebih kompleks, menggabungkan hasil observasi mereka, dan merancang properti yang unik atau memiliki fungsi ganda.

***Produk Rancangan Tata Panggung dan Properti (Berdiferensiasi Produk): Setiap kelompok diminta untuk:***

- Produk 1 (Sketsa Tata Panggung): Membuat sketsa tata panggung untuk adegan/naskah mereka, menunjukkan layout, elemen utama, dan posisi properti kunci. (Bisa manual atau digital sederhana).
- Produk 2 (Daftar Properti): Membuat daftar properti yang dibutuhkan, beserta deskripsi dan perkiraan cara mendapatkannya (misalnya, membuat sendiri, meminjam, membeli).
- Merefleksi (Reflecting):
- Setiap kelompok mempresentasikan sketsa tata panggung dan daftar properti mereka.
- Diskusi: "Apakah tata panggung ini bisa menunjang pergerakan aktor?" "Apakah properti ini realistis dan mudah didapatkan?" "Bagaimana tata panggung bisa membantu penonton memahami cerita?"

**KEGIATAN PENUTUP (20 MENIT)**

- Umpan Balik Konstruktif: Guru memberikan umpan balik atas kreativitas, kelayakan, dan detail sketsa tata panggung dan properti. Guru meminta peserta didik menuliskan "1 properti yang paling ingin aku buat sendiri" dan "1 tantangan dalam merancang tata panggung dengan sumber daya terbatas".
- Menyimpulkan Pembelajaran: Guru dan peserta didik menyimpulkan bahwa tata panggung dan properti adalah elemen vital yang membangun latar dan mendukung aksi pementasan, yang dapat diwujudkan dengan kreativitas meskipun dengan sumber daya terbatas.
- Perencanaan Pembelajaran Selanjutnya: Guru meminta kelompok untuk mulai memikirkan ide kostum dan riasan untuk karakter-karakter dalam naskah mereka.

**Pertemuan 3: Merancang Tata Kostum dan Rias**

**KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)**

- Pembelajaran Berkesadaran (Mindful Learning): Guru menampilkan gambar berbagai kostum karakter film/teater yang ikonik (misalnya, Superman, Joker, karakter tradisional). "Bagaimana kostum ini membuat kalian langsung tahu siapa karakter itu? Apa pesan yang ingin disampaikan oleh kostum ini?" (memicu kesadaran akan kekuatan simbolis kostum dan rias).
- Pembelajaran Bermakna (Meaningful Learning): Guru bertanya: "Jika kalian jadi perias, bagaimana cara membuat seseorang terlihat sangat tua atau sangat menyeramkan hanya dengan make-up?" (mengaitkan dengan transformasi karakter).
- Pembelajaran Menggembirakan (Joyful Learning): Guru mengajak bermain "Tebak

Karakter dari Kostum". Guru menunjukkan gambar kostum (tanpa wajah), peserta didik menebak karakternya dan mengapa. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dengan semangat "menjadi penata gaya karakter".

### **KEGIATAN INTI (105 MENIT)**

#### ***Memahami (Understanding): Diferensiasi Konten:***

- Visual-Auditori: Guru memutarakan video tutorial singkat tentang tata rias dasar panggung atau cara membuat kostum sederhana dari kain bekas.
- Baca-Tulis: Guru menyediakan infografis atau ringkasan dari buku ajar mengenai fungsi tata kostum dan tata rias, serta tips memilih bahan dan warna.
- Aktivitas "Galeri Inspirasi Kostum & Rias": Guru menyediakan berbagai gambar/foto contoh kostum dan riasan dari pementasan teater, film, atau cosplay. Peserta didik mengidentifikasi bagaimana kostum dan riasan tersebut mencerminkan karakter, latar waktu, atau status sosial.

#### ***Mengaplikasi (Applying): Diferensiasi Proses:***

- Kelompok A (Perlu Bimbingan Lebih): Guru memberikan beberapa pilihan karakter dengan deskripsi sederhana dan meminta mereka menggambar sketsa kostum/rias dasar yang jelas untuk 2 karakter. Guru menyediakan daftar bahan/warna yang umum.
- Kelompok B (Cukup Mandiri): Peserta didik diminta untuk merancang desain kostum dan rias yang lebih detail dan kreatif, mempertimbangkan aspek bahan, warna, tekstur, dan simbolisme sesuai karakter dan era. Mereka juga dapat menyertakan variasi untuk kondisi tertentu (misalnya, kostum rusak).

#### ***Produk Rancangan Kostum dan Rias (Berdiferensiasi Produk): Setiap kelompok diminta untuk:***

- Produk 1 (Sketsa Desain Kostum): Membuat sketsa desain kostum untuk minimal 2 karakter utama dalam naskah mereka, disertai penjelasan singkat tentang makna dan bahan yang digunakan.
- Produk 2 (Sketsa Desain Rias): Membuat sketsa desain rias untuk minimal 2 karakter (sesuai kostum), disertai penjelasan teknik atau efek yang diinginkan.
- Produk 3 (Papan Ide Material): Mengumpulkan contoh potongan kain, warna cat, atau gambar tekstur yang relevan dengan desain mereka.

#### ***Merefleksi (Reflecting):***

- Setiap kelompok mempresentasikan sketsa dan ide desain kostum serta rias mereka.
- Diskusi: "Apakah kostum ini akan nyaman dipakai aktor saat berakting?" "Bagaimana riasan ini bisa membantu aktor 'masuk' ke karakter?" "Apakah desain ini sesuai dengan anggaran kita?"

### **KEGIATAN PENUTUP (20 MENIT)**

- Umpan Balik Konstruktif: Guru memberikan umpan balik atas kreativitas, detail, dan kesesuaian desain kostum dan rias dengan karakter. Guru meminta peserta didik menuliskan "1 trik rias panggung yang paling ingin aku coba" dan "1 tantangan dalam memilih kostum yang tepat".
- Menyimpulkan Pembelajaran: Guru dan peserta didik menyimpulkan bahwa kostum dan riasan adalah alat penting untuk visualisasi karakter dan pembangunan suasana dalam teater.
- Perencanaan Pembelajaran Selanjutnya: Guru meminta kelompok untuk mulai memikirkan bagaimana cahaya dan suara dapat mendukung adegan mereka.

## **Pertemuan 4: Merancang Tata Cahaya dan Suara**

### **KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)**

- Pembelajaran Berkesadaran (Mindful Learning): Guru memutar cuplikan film horor (dengan minim visual, fokus pada suara dan cahaya remang) dan cuplikan film komedi (dengan cahaya terang, musik ceria). "Bagaimana cahaya dan suara membuat kita merasakan emosi yang berbeda? Apa yang akan terjadi jika suara dan cahaya tidak sesuai?" (memicu kesadaran akan kekuatan atmosfer).
- Pembelajaran Bermakna (Meaningful Learning): Guru bertanya: "Jika kalian ingin membuat adegan yang menegangkan di panggung, bagaimana kalian akan mengatur lampunya? Dan suara apa yang cocok?" (mengaitkan dengan manipulasi emosi penonton).
- Pembelajaran Menggembirakan (Joyful Learning): Guru mengajak bermain "Game Suasana". Guru menyebutkan suasana (misalnya, "misterius", "bahagia", "sedih"), peserta didik menyebutkan jenis cahaya dan suara yang cocok. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dengan semangat "menjadi ahli atmosfer panggung".

### **KEGIATAN INTI (105 MENIT)**

#### ***Memahami (Understanding): Diferensiasi Konten:***

- Visual-Auditori: Guru memutar video singkat yang mendemonstrasikan berbagai efek tata cahaya (misalnya, spotlight, blackout, warna) dan efek suara (misalnya, guntur, langkah kaki, musik latar).
- Baca-Tulis: Guru menyediakan penjelasan dari buku ajar tentang jenis-jenis tata cahaya dan tata suara, serta panduan memilih efek yang sesuai dengan emosi adegan.
- Aktivitas "Eksplorasi Efek": Guru menyiapkan beberapa sumber cahaya sederhana (senter, lampu belajar, kain berwarna) dan alat pembuat suara (tepukan tangan, pukulan meja, aplikasi suara di HP). Kelompok bereksperimen dengan menciptakan suasana berbeda menggunakan kombinasi cahaya dan suara tersebut.

#### ***Mengaplikasi (Applying): Diferensiasi Proses:***

- Kelompok A (Perlu Bimbingan Lebih): Guru memberikan beberapa pilihan adegan dengan suasana yang jelas dan meminta mereka merencanakan 2-3 efek cahaya dan suara yang paling mendasar untuk adegan tersebut.
- Kelompok B (Cukup Mandiri): Peserta didik diminta untuk merencanakan efek cahaya dan suara yang lebih kompleks, termasuk transisi antar efek, durasi, dan cara implementasi (misalnya, kapan musik masuk, kapan cahaya meredup).

#### ***Produk Rancangan Tata Cahaya dan Suara (Berdiferensiasi Produk): Setiap kelompok diminta untuk:***

- Produk 1 (Daftar Efek Cahaya): Membuat daftar minimal 3 efek tata cahaya yang ingin digunakan dalam adegan/naskah mereka, beserta deskripsi singkat fungsinya (misalnya, "cahaya redup kebiruan: untuk adegan sedih malam hari").
- Produk 2 (Daftar Efek Suara/Musik): Membuat daftar minimal 3 efek suara atau jenis musik yang ingin digunakan, beserta deskripsi fungsinya (misalnya, "suara jangkrik: latar malam di pedesaan", "musik dramatis: saat puncak konflik").
- Produk 3 (Storyboarding Cahaya/Suara Sederhana): Membuat sketsa sederhana atau urutan waktu yang menunjukkan kapan efek cahaya dan suara akan muncul.

#### ***Merefleksi (Reflecting):***

- Setiap kelompok mempresentasikan rancangan tata cahaya dan suara mereka.
- Diskusi: "Apakah efek ini akan benar-benar terasa oleh penonton?" "Apa tantangannya jika kita tidak punya alat canggih?"

### **KEGIATAN PENUTUP (20 MENIT)**

- Umpan Balik Konstruktif: Guru memberikan umpan balik atas kreativitas dan kesesuaian rancangan tata cahaya dan suara dengan emosi adegan. Guru meminta peserta didik menuliskan "1 jenis suara/cahaya yang paling kuat efeknya menurutku" dan "1 hal yang aku sadari tentang koordinasi teknis".
- Menyimpulkan Pembelajaran: Guru dan peserta didik menyimpulkan bahwa tata cahaya dan suara adalah elemen vital yang menguatkan suasana dan emosi dalam pementasan teater, seringkali bekerja di bawah sadar penonton.
- Perencanaan Pembelajaran Selanjutnya: Guru meminta kelompok untuk mulai mengintegrasikan semua rancangan artistik ke dalam desain produksi yang lebih besar, termasuk jadwal dan anggaran.

### **Pertemuan 5: Menyusun Desain Produksi Pementasan**

#### **KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)**

- Pembelajaran Berkesadaran (Mindful Learning): Guru menampilkan gambar tim di balik layar sebuah acara besar (misalnya, Olimpiade, konser). "Ada berapa banyak orang di sana? Apakah mereka semua tahu tugasnya masing-masing? Apa akibatnya jika tidak terorganisir?" (memicu kesadaran akan kompleksitas manajemen).
- Pembelajaran Bermakna (Meaningful Learning): Guru bertanya: "Jika kalian diminta mengatur acara ulang tahun untuk seluruh angkatan, langkah-langkah apa yang akan kalian lakukan dari awal sampai selesai?" (mengaitkan dengan perencanaan proyek).
- Pembelajaran Menggembirakan (Joyful Learning): Guru mengajak bermain "Jaring Laba-Laba Ide". Guru menyebutkan satu tugas (misalnya, "mencari properti"), peserta didik menyebutkan tugas lain yang terhubung dengannya. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dengan semangat "menjadi manajer proyek profesional".

#### **KEGIATAN INTI (105 MENIT)**

##### ***Memahami (Understanding): Diferensiasi Konten:***

- Visual-Auditori: Guru menunjukkan contoh bagan organisasi produksi teater, template jadwal, dan format anggaran dari contoh nyata (bisa dari acara sekolah).
- Baca-Tulis: Guru menyediakan materi dari buku ajar tentang struktur organisasi produksi, komponen jadwal (timeline), dan pos-pos anggaran umum dalam pementasan teater.
- Aktivitas "Analisis Desain Produksi": Peserta didik dalam kelompok menganalisis contoh desain produksi (jika ada) dari pementasan teater lain atau acara sekolah. Mereka mengidentifikasi kelengkapan, keterkaitan antar bagian, dan potensi masalah.

##### ***Mengaplikasi (Applying): Diferensiasi Proses:***

- Kelompok A (Perlu Bimbingan Lebih): Guru menyediakan template desain produksi yang lebih terstruktur dengan contoh pengisian. Mereka diminta untuk mengisi bagian-bagian penting (jadwal kasar, pos anggaran utama, pembagian tugas sederhana) berdasarkan rancangan artistik sebelumnya.
- Kelompok B (Cukup Mandiri): Peserta didik diminta untuk mengembangkan desain

produksi yang lebih detail dan komprehensif, termasuk mempertimbangkan risiko, contingency plan, dan strategi komunikasi antar tim.

***Produk Desain Produksi Pementasan (Berdiferensiasi Produk): Setiap kelompok diminta untuk:***

- Produk 1 (Bagan Organisasi Produksi): Membuat bagan struktur kepanitiaan tim non-aktor yang lebih lengkap (misalnya, tim artistik, tim teknis, tim manajemen, tim promosi), dengan deskripsi tugas setiap peran.
- Produk 2 (Jadwal Kerja Pementasan): Menyusun jadwal kerja terperinci dari sekarang hingga simulasi pementasan, termasuk semua tahapan persiapan artistik dan teknis, dengan penanggung jawab dan tenggat waktu.
- Produk 3 (Anggaran Biaya Detail): Merancang anggaran biaya yang lebih rinci, mencakup semua kebutuhan tata artistik dan operasional, dengan perkiraan nominal.
- Produk 4 (Presentasi Desain Produksi): Mempresentasikan seluruh desain produksi kelompok kepada kelas.

***Merefleksi (Reflecting):***

- Diskusi: "Apakah desain produksi ini realistis dengan waktu dan sumber daya kita?" "Di mana potensi masalah terbesar dan bagaimana cara mengatasinya?" "Apakah semua anggota tim memahami perannya?"

**KEGIATAN PENUTUP (20 MENIT)**

- Umpan Balik Konstruktif: Guru memberikan umpan balik atas kelengkapan, realisme, dan logika desain produksi. Guru meminta peserta didik menuliskan "1 aspek manajemen yang paling penting bagiku" dan "1 hal yang aku pelajari tentang anggaran/jadwal".
- Menyimpulkan Pembelajaran: Guru dan peserta didik menyimpulkan bahwa desain produksi yang matang adalah fondasi utama keberhasilan pementasan, mengintegrasikan semua elemen artistik dan teknis.
- Perencanaan Pembelajaran Selanjutnya: Guru meminta kelompok untuk mempersiapkan diri untuk simulasi pementasan singkat di pertemuan berikutnya, dengan membawa properti dan kostum/rias sederhana yang telah dirancang.

**Pertemuan 6: Simulasi Pementasan dan Evaluasi Persiapan**

**KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)**

- Pembelajaran Berkesadaran (Mindful Learning): Guru mengajak peserta didik melakukan latihan fokus dan pernapasan. "Mari kita tenangkan pikiran, fokus pada tugas kita masing-masing, dan rasakan energi tim." (membangun fokus dan kesadaran diri).
- Pembelajaran Bermakna (Meaningful Learning): Guru mengingatkan: "Ini adalah kesempatan kita untuk melihat hasil kerja keras kita. Apa pun hasilnya, ini adalah proses belajar yang berharga."
- Pembelajaran Menggembirakan (Joyful Learning): Guru mengajak semua anggota tim non-aktor dan aktor untuk saling menyemangati. "Kita sudah sampai di titik ini! Mari kita berikan yang terbaik!" Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dengan semangat "menjadi tim yang siap menghadapi panggung".

**KEGIATAN INTI (105 MENIT)**



***Memahami (Understanding): Diferensiasi Konten:***

- Visual-Auditori: Guru memutar video singkat tentang pentingnya 'briefing' dan 'debriefing' setelah latihan/simulasi.
- Baca-Tulis: Guru menyediakan lembar observasi untuk mencatat jalannya simulasi dan panduan untuk refleksi pasca-simulasi.
- Aktivitas "Briefing Akhir Simulasi": Tim produksi dan aktor melakukan briefing singkat untuk menyatukan pemahaman tentang rencana simulasi dan peran masing-masing.

***Mengaplikasi (Applying): Diferensiasi Proses:***

- Kelompok A (Perlu Bimbingan Lebih): Guru memberikan arahan langsung selama simulasi jika ada kendala besar, membantu mengidentifikasi masalah, dan menyarankan solusi segera.
- Kelompok B (Cukup Mandiri): Peserta didik diberikan kebebasan lebih untuk mengelola simulasi mereka sendiri, dengan guru hanya sebagai pengamat. Mereka diminta untuk mencatat masalah secara detail dan mengusulkan solusi yang lebih inovatif.

***Produk Simulasi Pementasan dan Evaluasi (Berdiferensiasi Produk): Setiap kelompok diminta untuk:***

- Produk 1 (Simulasi Pementasan Singkat): Melaksanakan simulasi pementasan 1-2 adegan (atau bagian penting dari naskah) dengan mengaplikasikan properti, kostum, rias, dan mencoba efek cahaya/suara sederhana yang telah dirancang.
- Produk 2 (Catatan Evaluasi Simulasi): Membuat catatan tertulis atau video singkat berisi:
  - Daftar minimal 3 masalah/kendala yang teridentifikasi selama simulasi (misalnya, properti sulit diatur, transisi cahaya kurang mulus, dialog tidak terdengar jelas).
  - Analisis singkat penyebab masalah.
  - Rencana solusi konkret untuk setiap masalah.

***Merefleksi (Reflecting):***

- Setiap kelompok mempresentasikan catatan evaluasi simulasi mereka.
- Diskusi: "Bagaimana perasaanmu setelah simulasi? Apakah ada kejutan?" "Apa yang paling berhasil dan mengapa?" "Apa yang perlu kita perbaiki agar pementasan nanti sempurna?"

**KEGIATAN PENUTUP (20 MENIT)**

- Umpan Balik Konstruktif: Guru memberikan apresiasi atas kerja keras dan keberanian dalam simulasi. Guru memberikan umpan balik atas kemampuan mengidentifikasi masalah, berpikir kritis, dan merumuskan solusi. Guru meminta peserta didik menuliskan "1 pelajaran terpenting dari simulasi ini" dan "1 hal yang membuatku lebih siap untuk pementasan sesungguhnya".
- Menyimpulkan Pembelajaran: Guru dan peserta didik menyimpulkan bahwa simulasi adalah tahap krusial untuk mengidentifikasi dan memecahkan masalah sebelum pementasan sesungguhnya, membangun kesiapan dan kekompakan tim secara menyeluruh.
- Perencanaan Pembelajaran Selanjutnya: Guru mendorong peserta didik untuk terus mengembangkan keterampilan di bidang manajemen produksi dan tata artistik teater, serta memberikan informasi tentang kesempatan praktik lebih lanjut di luar sekolah.

## G. ASESMEN PEMBELAJARAN

### A. Asesmen Awal Pembelajaran (Diagnostik)

- **Tujuan:** Mengidentifikasi pengetahuan awal peserta didik tentang unsur-unsur tata artistik dan manajemen pementasan teater, pengalaman sebelumnya, serta minat dan potensi peran dalam tim non-aktor.
- **Format:**
  - **Kuesioner Pra-Pembelajaran (Daring/Luring):**
    - Contoh Pertanyaan:
      1. Sebutkan 3 hal yang menurutmu paling penting dalam sebuah pementasan teater selain akting pemain.
      2. Menurutmu, apa fungsi kostum dalam sebuah drama?
      3. Jika ada adegan di malam hari di panggung, bagaimana cara menunjukkan itu malam hari?
      4. Pernahkah kamu membantu menyiapkan acara di sekolah (misalnya, dekorasi, sound system, jadwal)? Ceritakan pengalamannya.
      5. Peran non-aktor apa dalam pementasan teater yang paling menarik minatmu (misalnya, penata panggung, penata rias, manajer produksi, dsb.)? Mengapa?
    - **Diskusi Kelas Awal:** Guru menampilkan gambar pementasan teater, lalu bertanya: "Apa yang kalian lihat? Siapa saja yang menurut kalian bekerja di balik layar ini?"

### B. Asesmen Proses Pembelajaran (Formatif)

- **Tujuan:** Memantau kemajuan belajar peserta didik dalam setiap tahapan perancangan tata artistik dan desain produksi, memberikan umpan balik segera, dan menyesuaikan strategi pengajaran.
- **Format:**
  - **Observasi (Non-tes):**
    - **Lembar Observasi Partisipasi dan Kolaborasi Kelompok:** Mengamati keaktifan setiap anggota dalam diskusi, kontribusi ide, kemampuan berkomunikasi, dan kerjasama tim dalam setiap sesi.
    - **Lembar Observasi Keterampilan Perancangan:** Mengamati inisiatif, kreativitas, dan ketelitian dalam membuat sketsa/desain tata artistik.
    - **Catatan Anekdote Guru:** Mencatat kemajuan individu, hambatan yang dihadapi, pola belajar, atau ide-ide cemerlang yang muncul.
  - **Penilaian Kinerja (Non-tes):**
    - **Rubrik Penilaian Daftar Kebutuhan Artistik & Pembagian Peran Awal (Pertemuan 1):** Mengukur kelengkapan, relevansi, dan pemahaman fungsi.
    - **Rubrik Penilaian Sketsa Tata Panggung & Daftar Properti (Pertemuan 2):** Mengukur kreativitas, kelayakan, dan detail rancangan.
    - **Rubrik Penilaian Desain Kostum & Rias (Pertemuan 3):** Mengukur kesesuaian dengan karakter, kreativitas, dan penjelasan makna.
    - **Rubrik Penilaian Rancangan Tata Cahaya & Suara (Pertemuan 4):** Mengukur relevansi dengan suasana, kreativitas, dan potensi dampak.
    - **Rubrik Penilaian Presentasi Desain Produksi (Pertemuan 5):** Mengukur

kelengkapan isi, kejelasan penyampaian, dan kemampuan menjawab pertanyaan.

- **Rubrik Penilaian Catatan Evaluasi Simulasi (Pertemuan 6):** Mengukur kemampuan identifikasi masalah, analisis, dan perumusan solusi.
- **Jurnal Refleksi Peserta Didik (Setiap Akhir Pertemuan):**
  - Contoh Pertanyaan: "Apa bagian paling menantang dalam merancang tata panggung ini?" "Bagaimana ide kelompokku berkembang setelah diskusi?" "Apa yang aku pelajari tentang pentingnya detail dalam tata rias?"
- **Umpan Balik Teman Sebaya:** Peserta didik saling memberikan umpan balik menggunakan format "Saya suka... karena..., dan saya saran... agar..." pada setiap presentasi rancangan atau saat simulasi.

### **C. Asesmen Akhir Pembelajaran (Sumatif)**

- **Tujuan:** Mengukur pencapaian kompetensi peserta didik secara keseluruhan dalam mempersiapkan sebuah pementasan teater sederhana, serta kemampuan merefleksikan proses belajar.
- **Format:**
  - **Penilaian Proyek (Simulasi Pementasan & Laporan Desain Produksi Akhir):**
    - **Tugas:** "Simulasi Pementasan Mini: Merancang & Mewujudkan Dunia Teater"
    - **Deskripsi Tugas:** Setiap kelompok bertanggung jawab untuk mempersiapkan dan menyimulasikan (bukan pementasan penuh, tapi demonstrasi adegan dengan penerapan semua elemen artistik yang telah dirancang) sebuah adegan kunci dari naskah pilihan mereka. Kemudian, mereka menyusun laporan akhir desain produksi.
    - **Produk:**
      - **Simulasi Pementasan Singkat:** Demonstrasi adegan yang menunjukkan penerapan tata panggung, properti, kostum, rias, dan efek cahaya/suara sederhana yang telah dirancang.
      - **Laporan Desain Produksi Akhir (Tertulis/Digital):** Berisi:
        - Ringkasan Konsep Pementasan.
        - Daftar Tim Produksi dan Deskripsi Tugas.
        - Revisi Final dari Sketsa Tata Panggung, Kostum, Rias, Properti.
        - Daftar Final Efek Cahaya dan Suara.
        - Jadwal Produksi dan Anggaran Biaya Final.
        - Evaluasi Keseluruhan Proses Persiapan (analisis keberhasilan/kegagalan, tantangan, solusi, dan pelajaran yang didapat dari seluruh tahapan).
        - Refleksi Individu (kontribusi pribadi, kesulitan, pembelajaran).
    - **Rubrik Penilaian Proyek:**
      - **Aspek Penilaian Simulasi Pementasan:**
        - Kesesuaian Tata Artistik dengan Konsep Naskah (30%)
        - Kualitas Implementasi Elemen Tata Artistik (Kreativitas, Detail, Kelayakan) (30%)
        - Koordinasi dan Kerja Sama Tim Non-Aktor Selama Simulasi (10%)

- **Aspek Penilaian Laporan Desain Produksi:**
  - Kelengkapan dan Kejelasan Dokumen Perencanaan (10%)
  - Kedalaman Analisis dan Refleksi Proses (10%)
  - Kualitas Bahasa dan Tampilan Laporan (10%)
- **Presentasi (Reflektif):**
  - **Tugas:** Setiap kelompok mempresentasikan laporan desain produksi akhir mereka, dengan penekanan pada proses belajar dan pengalaman yang didapat.
  - **Kriteria Penilaian:**
    - Kemampuan mempresentasikan hasil perencanaan dan refleksi dengan jelas.
    - Kedalaman pemahaman tentang manajemen produksi teater.
    - Kemampuan mengaitkan teori dengan praktik.
    - Sikap kritis dan mandiri dalam mengevaluasi pekerjaan kelompok dan diri sendiri.