

**Buku Guru**  
**Seni Budaya**

**SEMESTER II**

## A. Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD)

### Kompetensi Inti

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
4. Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

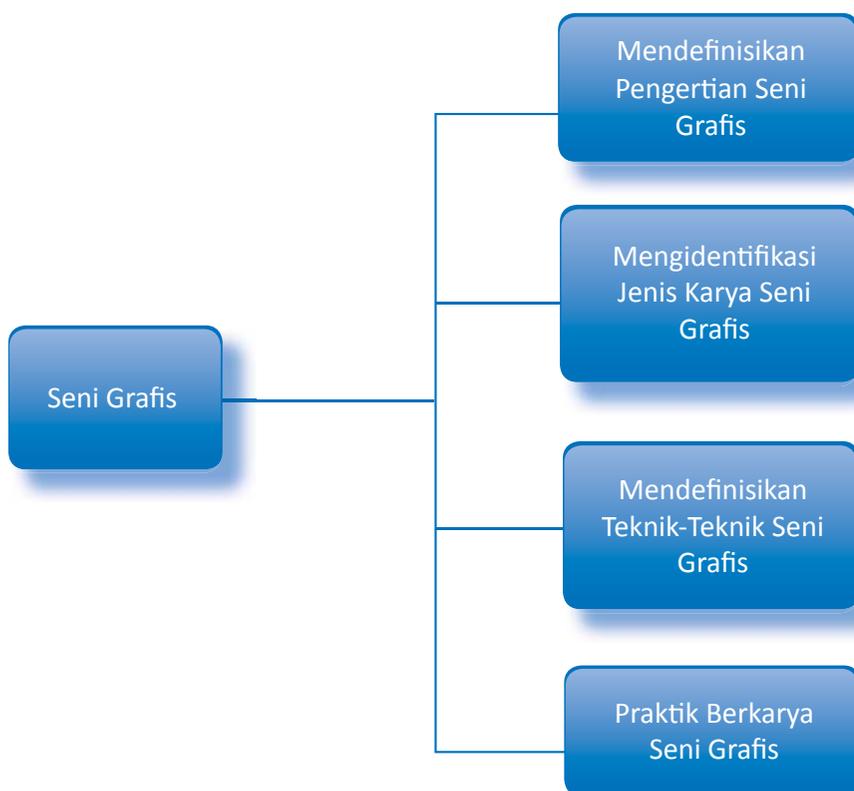
### Kompetensi Dasar

- 1.1 Menerima, menanggapi dan menghargai keragaman dan keunikan karya seni rupa modern sebagai bentuk rasa syukur terhadap anugerah Tuhan.
- 2.1 Menunjukkan sikap menghargai, jujur, disiplin, melalui aktivitas berkesenian.
- 2.2 Menunjukkan sikap bertanggung jawab, peduli, santun terhadap karya seni rupa dan pembuatnya.
- 2.3 Menunjukkan sikap percaya diri, motivasi internal, kepedulian terhadap lingkungan dalam berkarya seni.
- 3.3 Memahami prosedur berkarya seni grafis dengan berbagai bahan dan teknik.
- 4.3 Membuat karya seni grafis dengan berbagai bahan dan teknik.

## B. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik mampu mendeskripsikan pengertian seni grafis.
2. Peserta didik mampu mengidentifikasi berbagai jenis karya seni grafis.
3. Peserta didik mampu mengidentifikasikan beragam bahan dan media berkarya seni grafis.
4. Peserta didik mampu mengklasifikasikan beragam teknik seni grafis.
5. Peserta didik mampu membuat karya seni grafis dengan menggunakan salah satu teknik dalam seni grafis untuk dipamerkan secara kelompok.

## C. Peta Konsep



## D. Proses Pembelajaran

### Informasi untuk guru

Pada materi seni grafis guru mempersiapkan bahan pembelajaran selain dari buku juga dari sumber lain berupa gambar-gambar, rangkuman ataupun teoritis lain yang mendukung pada materi ini. Dalam hal ini juga perlu disiapkan contoh/dokumen karya peserta didik sebelumnya (kalau ada) sebagai motivasi.

Guru menjelaskan kepada peserta didik tentang materi pembelajaran yang akan diberikan, Guru juga menjelaskan tujuan pembelajaran sehingga peserta didik mengetahui kompetensi apa yang akan dicapai dan dikuasai. Guru berdasarkan alur pembelajaran dapat menginformasikan kepada peserta didik alat, bahan, dan media yang dibutuhkan sehingga dapat dipersiapkan secara baik dan benar.

### Proses Pembelajaran I

Guru menjelaskan tentang pengertian seni grafis, didahului dengan pengenalan seni grafis dalam kehidupan sehari-hari, Di sini, guru harus punya contoh karya seni grafis yang hanya dari buku, tapi bisa dari sumber lain.

Guru perlu menjabarkan tentang seni grafis dan desain grafis, Sehingga ini di awal materi guru memberikan contoh-contoh dari perbedaan seni grafis dan desain grafis.

### Perbedaannya

No	Seni Grafis	Desain Grafis
1	<i>Pure art</i> (seni murni)	<i>Applied art</i> (seni pakai)
2	Manual	Dengan bantuan mesin
3	Orisinil ada batasan pengulangan karya	Dapat diulang berkali-kali, sehingga dapat menghasilkan
4	Ada kebebasan dalam berkarya	Dibuat berdasarkan pesanan (produk konsumtif)

Dari uraian perbedaan antara seni grafis dan desain grafis, guru lebih penekanan pada seni grafis (*pure art*).

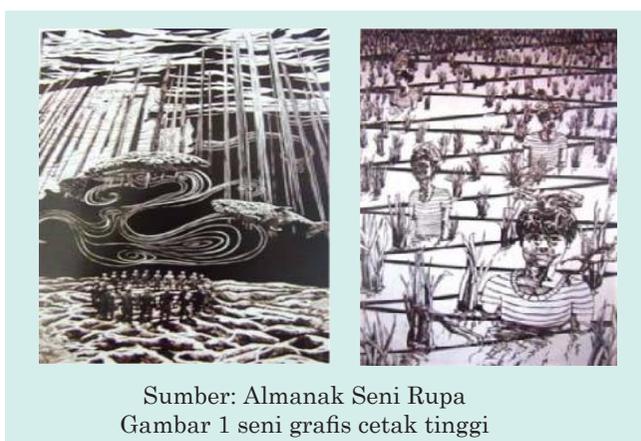
## Acuan Proses Pembelajaran I

Untuk mengenalkan materi seni grafis, teknik dalam seni grafis serta bahan dan alat berkarya seni grafis. Pada proses pembelajaran ini guru dapat mengikuti langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan pendekatan saintifik, yaitu:

- Mengamati melalui gambar atau media lain tentang seni grafis. Pada saat pengamatan guru dapat memberi motivasi sehingga timbul rasa keingintahuan peserta didik. Contoh dengan memberikan pertanyaan tentang apa yang dilihat, dirasakan, diingat, atau apa yang diketahui lebih jauh tentang gambar yang diperlihatkan.
- Setelah peserta didik mengamati gambar contoh, siswa diberikan lembar kerja sesuai dengan media yang diamati peserta didik. Lembar kerja bisa disesuaikan dengan situasi lingkungan daerah setempat.
- Peserta didik kemudian melakukan eksplorasi baik melalui media yang ada di lingkungan sekolah atau dengan bantuan guru menggunakan media internet yang ada di sekolah.
- Untuk langkah mengkomunikasikan dapat disesuaikan dengan waktu pembelajaran yang tersedia dan materi pembelajaran. Langkah mengkomunikasikan tidak harus dilakukan setiap kali pertemuan.

Dan untuk materi berkarya seni grafis digunakan model pembelajaran penemuan, dan model pembelajaran berbasis proyek.

Informasi untuk guru



## Proses Pembelajaran II

Pada proses ini guru mengajak siswa untuk melakukan kegiatan sebagai berikut.

1. Peserta didik menyimak dan mengamati berbagai karya seni grafis dari buku teks, gambar, atau dari literatur yang disediakan oleh guru.
2. Peserta didik bereksplorasi mengenai teknik dalam berkarya seni grafis.
3. Mengasosiasikan bahan dan alat dalam teknik berkarya seni grafis.
4. Mengomunikasikan hasil analisis dalam bentuk persentase atau apresiasi di kelas.

## Proses Pembelajaran III

### Acuan proses pembelajaran II

#### **Praktek berkarya seni grafis ( Pembelajaran Berbasis Proyek)**

Dalam pelaksanaan praktek berkarya seni grafis, peserta didik diberi kesempatan untuk mengembangkan segala kemampuan dan kreatifitas dalam berkarya, guru sebagai motivator punya peranan untuk menyalurkan kemampuan peserta didik, baik dari media berkarya maupun dari ide dan gagasan yang akan dikembangkan sesuai dengan potensi yang di lingkungan peserta didik berada.

Peran pendidik dan peserta didik dalam pelaksanaan Pembelajaran Berbasis Proyek:

1. Peran Pendidik
  - a. Merencanakan dan mendesain pembelajaran praktik berkarya seni.
  - b. Membuat strategi pembelajaran dalam hal ini jumlah jam, serta target yang akan dicapai.
  - c. Memberikan kesempatan peserta didik untuk bertanya dan mengembangkan ide dan gagasan dalam berkarya seni grafis.
  - d. Memberikan bimbingan kepada peserta didik dalam berkarya seni.

- e. Menilai proses berkarya seni peserta didik dari awal sampai proses *finishing*.
2. Peran Peserta Didik
    - a. Menggunakan kemampuan bertanya dan berpikir.
    - b. Mengembangkan ide dan gagasan serta konsep dalam berkarya seni grafis.
    - c. Merencanakan bahan dan alat dalam berkarya seni grafis.
    - d. Menyusun rencana kegiatan praktik sehingga selesai tepat waktu.
    - e. Melakukan interaksi sosial dengan teman atau kelompok dalam proses berkarya.
    - f. Menyelesaikan tugas seni grafis dan mengapresiasi di kelas.

Dalam pelaksanaan praktik berkarya seni guru memberikan langkah-langkah dalam proses berkarya sebagai berikut:

1. Rencanakan jumlah jam yang akan dipakai untuk praktek kerja siswa.
2. Rencanakan bentuk dan media dalam penyajian karya seni siswa.
3. Kelompok kerja peserta didik berbentuk kelompok atau mandiri.
4. Guru mengkalkulasi bahan dan alat yang akan dipakai.
5. Perhitungkan risiko atau hal-hal yang sekiranya penting, dalam hal ini apakah memakai benda tajam, benda yang mudah pecah, benda yang mudah rusak, atau mungkin peserta didik perlu perhatian ekstra sehingga segala resiko terhindari.

## E. Evaluasi dan Penilaian

Buku siswa menampilkan materi uji kompetensi, guru bisa mengembangkan uji kompetensi dari buku siswa dengan unsur pengetahuan dan keterampilan, jenis soal, dan bentuk soal menyesuaikan dengan situasi kondisi masing-masing sekolah.

## Pengetahuan

1. Jelaskan secara singkat tentang seni grafis.
2. Sebutkan 2 contoh hasil cetak tinggi yang digunakan sehari-hari.
3. Sebutkan 3 bahan cetak grafis.
4. Perhatikan gambar berikut dan kemudian tulis nama dan jelaskan fungsinya masing-masing.

a.



b.



Guru dapat mengembangkan indikator penilaian untuk setiap aspek yang akan diujikan. Indikator ini merupakan skoring terhadap apa yang dinilai dan dicapai oleh peserta didik.

## Keterampilan

Buatlah sebuah seni grafis cetak tinggi secara kelompok dengan ketentuan:

1. Bahan yang dipakai adalah buah-buahan atau biji-bijian.
2. Media yang dipakai kertas dan hasil akhir di jadikan sebuah karya seni murni.
3. Buat Tema atau judul gambar.
4. Bentuklah buah atau biji-bijian tadi sedemikian rupa.
5. Dan cetaklah dengan berbagai warna.

a. Tabel bobot nilai dalam uji kompetensi pengetahuan

No.	Indikator Kreativitas Siswa	Bobot dalam Penilaian Jawaban Siswa
1	Dapat menyatakan pendapat dengan jelas.	Skor 1 jika sampai 2 indikator muncul
2	Dapat menemukan ide baru yang belum dijelaskan.	Skor 2 jika sampai 3 dan 4 indikator muncul
3	Menyukai materi pembelajaran patung, dan berusaha mempelajarinya.	Skor 3 jika 4 sampai 5 indikator muncul
4	Mencoba berulang-ulang untuk menemukan ide yang terbaik.	Skor 4 jika 6 sampai 7 indikator muncul

b. Tabel bobot nilai dalam uji kompetensi uji keterampilan

No.	Indikator Karya Peserta Siswa	Bobot dalam Penilaian Jawaban Siswa
1	Karya peserta didik kreatif mengolah ide bahan, alat, teknik, dan media berkarya.	4 = A
2	Karya peserta didik meniru ide bahan alat, teknik, dan media berkarya yang sudah ada.	3 = B
3	Karya peserta tidak memenuhi penilaian teknik, alat bahan, serta media berkarya seni.	2 = C

## F. Pengayaan

Kegiatan pengayaan adalah kegiatan bagi peserta didik kelompok cepat (nilai maksimal) agar potensinya berkembang optimal dengan memanfaatkan sisa waktu yang dimilikinya. Ada beberapa kegiatan yang dapat dirancang dan dilaksanakan oleh guru dalam kaitannya dengan pengayaan. Berikut ini adalah beberapa kegiatan pengayaan.

- Membentuk kelompok tutor.
- Mengembangkan latihan.

Kegiatan ini dapat dilakukan untuk pendalaman materi yang menuntut banyak latihan.

- Mengembangkan media dan sumber belajar.
- Membuat sebuah karya.

## G. Remedial

Dalam materi seni lukis pembelajaran peserta didik diberikan teori-teori seperti di dalam buku siswa juga diberikan tagihan-tagihan berupa praktek. Sehingga, di akhir pelajaran guru bisa mengadakan uji kompetensi berupa latihan soal ataupun berupa uji keterampilan. Untuk kompetensi pengetahuan peserta didik yang tidak memenuhi nilai maksimal / mengalami kesulitan dalam memahami materi bisa diberikan remedial, tetapi untuk uji keterampilan, tidak diberikan remedial. Remedial diberikan dengan cara

- a. Menguraikan kembali beberapa materi seni grafs, sambil berinteraksi tanya jawab dengan peserta didik, sehingga guru mengetahui bagaian subbab yang perlu dijelaskan kembali.
- b. Dari uraian materi yang sudah dijelaskan, apakah peserta didik yang remedial dengan materi yang sama atau dengan materi yang berbeda.
- c. Setelah memberikan uraian materi guru melakukan evaluasi kembali, masih adakah peserta didik yang masih diremedial kembali, kalau masih ada ulangi langkah pertama kembali.

Dalam memilih metode yang diterapkan dalam remedial pembelajaran antara lain

- a. Memanfaatkan latihan khusus, latihan khusus ini diberikan terutama bagi peserta didik yang memiliki daya tangkap lemah atau di bawah rata-rata.
- b. Menekankan pada segi kekuatan yang dimiliki oleh peserta didik, dalam kegiatan belajar dalam proses belajar mengajar terkadang ditemukan peserta didik yang dengan mudah memahami materi pelajaran hanya melalui penjelasan guru secara lisan, ada yang mudah memahami jika disertakan gambar atau alat bantu belajar lainnya, ada pula yang baru dapat memahami materi pelajaran jika diberi kesempatan untuk menerapkan konsep secara langsung. Masing-masing kekuatan siswa dengan gaya belajarnya itu harus dimengerti dan dipahami oleh guru agar lebih memudahkan pesera didik dalam mengatasi kesulitan belajarnya.
- c. Memanfaatkan media belajar/alat peraga, dengan memahami berbagai kekuatan peserta didik dan gaya belajarnya, guru harus mengimbangnya dengan menggunakan dan memanfaatkan berbagai media belajar/alat peraga dalam membahas materi pelajaran.

- d. Memanfaatkan permainan sebagai sarana belajar. Yang perlu diingat adalah bermain sambil belajar, dengan memanfaatkan permainan sebagai sarana belajar akan sangat membantu memotivasi peserta didik yang selama ini kurang memiliki motivasi untuk belajar.

Untuk materi praktik peserta didik tidak diadakan remedial, hanya penekanan pada peserta didik untuk melaksanakan, menjalani proses pembelajaran dan memaksimalkan kemampuan masing-masing peserta didik.

## H. Interaksi Orang Tua

Untuk menunjang keberhasilan siswa dalam proses belajar maka perlu kerja sama antar orang tua dan guru, sehingga harus ada komunikasi antara orang tua siswa dan Guru. Interaksi antara guru dengan orang tua tidak mesti untuk peserta didik yang bermasalah dengan sikap tingkah laku atau peserta didik yang bermasalah, tetapi termasuk siswa yang punya kecakapan khusus sehingga peserta didik yang punya keahlian atau kecakapan khusus ini tersalurkan bakat dan hobinya. Interaksi dengan orang tua dapat dilakukan melalui komunikasi melalui telepon, kunjungan ke rumah, dan surat menyurat atau melalui media komunikasi sosial lainnya. Guru juga dapat melakukan interaksi melalui lembar kerja peserta didik yang harus ditandatangani oleh orang tua murid baik untuk aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Melalui interaksi ini orang tua dapat mengetahui perkembangan baik mental, sosial, dan intelektual putra putrinya.

### A. Menyablon dengan teknik sederhana (bahan klise alami)

#### 1. Bahan:

- kertas gambar/HVS
- cat air/tinta cetak
- klise alami, misalnya sendok, kunci, daun, pisau, dan lain-lain

#### 2. Peralatan:

- pisau
- semprotan
- sikat gigi

- gunting
- kuas
- cutter
- busa

### 3. Cara Kerja

- Ambillah klise alami yang diinginkan.
- Klise disusun di atas kertas karton/HVS sesuai dengan yang diinginkan.

# Pembelajaran Pameran

## Bab X

### A. Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD)

#### **Kompetensi Inti**

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
4. Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

#### **Kompetensi Dasar**

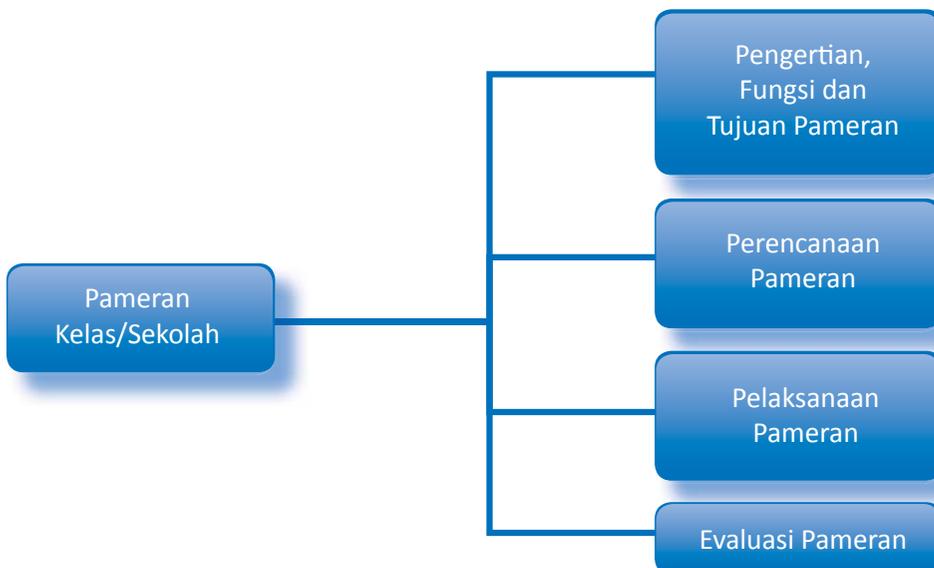
- 1.1 Menerima, menanggapi, dan menghargai keragaman dan keunikan karya seni rupa modern sebagai bentuk rasa syukur terhadap anugerah Tuhan.
- 2.1 Menunjukkan sikap menghargai, jujur, disiplin, melalui aktivitas berkesenian.
- 2.2 Menunjukkan sikap bertanggung jawab, peduli, santun terhadap karya seni rupa dan pembuatnya.
- 2.3 Menunjukkan sikap percaya diri, motivasi internal, kepedulian terhadap lingkungan dalam berkarya seni.
- 3.4 Memahami prosedur penyelenggaraan pameran karya seni rupa.
- 4.4 Penyelenggarakan pameran seni rupa.

## B. Tujuan Pembelajaran Pameran

Tujuan pembelajaran pada materi pameran adalah:

1. Peserta didik mampu mendeskripsikan tujuan dari pameran seni rupa di sekolah.
2. Peserta didik mampu mengklasifikasikan berbagai jenis pameran menurut tempat pelaksanaan pameran.
3. Peserta didik mampu merencanakan sebuah kegiatan pameran seni rupa secara berkelompok.
4. Peserta didik mampu merumuskan kepanitiaian pameran seni rupa dan mendeskripsikan tugas-tugas masing-masing dalam kepanitiaian.
5. Peserta didik mampu melaksanakan sebuah kegiatan pameran seni rupa secara kelompok atau sekolah.

## C. Peta Konsep Pembelajaran



## D. Proses Pembelajaran

### Informasi Guru

Guru dapat menjelaskan kepada peserta didik tentang materi pembelajaran akan dipelajari dan menjelaskan tujuan pembelajaran sehingga peserta didik mengetahui kompetensi yang akan dicapai dan dikuasai. Berdasarkan alur pembelajaran, guru juga dapat menginformasikan kepada peserta didik tentang alur kegiatan yang harus dilaksanakan oleh peserta didik.

Materi pameran terdiri dari empat subbab pembelajaran dan ini bisa diajarkan dalam 4 kali pertemuan, pertemuan pertama membahas masalah pengertian fungsi dan tujuan pameran, pertemuan kedua dan ketiga membahas masalah perencanaan pameran pembentukan kelompok kerja serta beserta perangkat pamerannya, dan pertemuan ke empat praktek pelaksanaan pameran, atau disesuaikan dengan lingkungan masing.

Dalam materi pameran guru mempersiapkan bahan materi selain dari buku juga dari sumber lain berupa gambar-gambar, rangkuman ataupun teoritis lain yang mendukung pada materi ini. Dalam hal ini juga perlu disiapkan contoh karya siswa sebelumnya.

Dalam buku siswa materi pameran sudah dijelaskan sesuai dengan mengenai pengertian pameran, guru menggunakan pendekatan saintifik dengan langkah-langkah sebagai berikut.

- a) Mengamati melalui gambar atau media lain tentang pameran. Pada saat pengamatan guru dapat memberi motivasi sehingga timbul rasa keingintahuan peserta didik. Contoh dengan memberikan pertanyaan tentang apa yang dilihat, dirasakan, diingat, atau diketahui lebih jauh tentang gambar yang diperlihatkan
- b) Setelah peserta didik mengamati gambar contoh, siswa diberikan lembar kerja sesuai dengan media yang diamati peserta didik. Lembar kerja bisa disesuaikan dengan situasi lingkungan daerah setempat.
- c) Peserta didik kemudian melakukan eksplorasi tentang pameran baik di lingkungan sekolah atau dengan bantuan guru menggunakan media internet yang ada di sekolah.
- d) Untuk langkah mengkomunikasi dapat disesuaikan dengan waktu pembelajaran yang tersedia dan materi pembelajaran.

## Proses Pembelajaran I

Guru setelah menjelaskan alur pembelajaran dan tujuan yang hendak dicapai maka langkah selanjutnya adalah menjelaskan materi pameran kelas/kelompok. Dalam materi pameran didahului dengan pengenalan konsep dalam pameran tersebut, dan serta tujuan, manfaat, keorganisasian serta pelaksanaan pameran. Bentuk pelaksanaan pameran juga teoritis pameran, apakah pameran berdasarkan kelompok, berdasarkan karya peserta pameran atau gagasan lain dalam pameran. Disini guru harus punya contoh-contoh pameran seni rupa yang bukan hanya dari buku, tapi bisa dari sumber lain.

Dalam proses ini guru, melakukan kegiatan sebagai berikut.

1. Peserta didik melakukan pengamatan dengan cara membaca dan menyimak dari kajian buku teks dan literatur/media audio visual untuk memancing keingintahuan peserta didik tentang pameran.
2. Peserta didik diajak untuk diskusi dalam kelas agar peserta mendapatkan wawasan mengenai pengertian, fungsi dan tujuan pameran.
3. Mengidentifikasi pengertian, fungsi dan tujuan pameran.
4. Menganalisa pengertian, fungsi, dan tujuan pameran di sekolah.
5. Mengkomunikasikan hasil analisis di depan kelas dalam bentuk presentasi.

## Proses Pembelajaran II

Pada proses pembelajaran ini guru mengajak peserta didik untuk:

1. Mengamati dan menyimak dari buku teks seni budaya tentang perencanaan pameran karya seni rupa di sekolah.
2. Mengumpulkan informasi tentang rencana perencanaan pameran di sekolah melalui buku teks, literatur, atau sumber terpercaya lain.
3. Mengasosiasikan tentang perencanaan pameran seni rupa di sekolah.
4. Mengomunikasikan tentang perencanaan pameran di sekolah di depan kelas.

## Proses Pembelajaran III

Dalam kegiatan proses pembelajaran ini guru membimbing peserta didik untuk menguasai materi pelaksanaan pameran, pada proses pembelajaran ini guru dapat mengikuti langkah-langkah pembelajaran dengan pendekatan saintifik, yaitu:

1. Peserta didik dapat melakukan pengamatan tentang pelaksanaan pameran beserta evaluasi dengan membaca dan menyimak dari buku teks seni budaya, atau dengan menyaksikan sebuah tayangan video sebuah pameran. Pada kegiatan ini guru dapat memberi motivasi sehingga timbul rasa keingintahuan peserta didik tentang pelaksanaan pameran.
2. Peserta didik setelah melakukan pengamatan dapat bereksplorasi dengan kegiatan persiapan pelaksanaan pameran, baik dari persiapan karya seni, persiapan tempat, maupun persiapan akomodasi lain dalam pelaksanaan pameran.
3. Peserta didik melakukan asosiasi tentang pelaksanaan tugas masing-masing kelompok kerja sehingga persiapan dalam pelaksanaan pameran sesuai dengan yang direncanakan.
4. Peserta melaksanakan kegiatan pelaksanaan pameran seni rupa dan evaluasi kegiatan pameran.

### **Acuan Proses Pembelajaran III**

1. Dalam pelaksanaan praktik pameran seni, guru merencanakan hal-hal berikut:
  - a. Rencanakan jumlah jam yang akan dipakai untuk persiapan dan pelaksanaan pameran seni rupa.
  - b. Membimbing peserta didik dalam proses-proses dalam perencanaan pameran karya seni siswa.
  - c. Membimbing kelompok kerja siswa sesuai dengan tugas dan tanggung jawabnya masing-masing.
  - d. Guru dan panitia pameran memperhitungkan resiko atau hal-hal yang sekiranya penting, antara lain:
    - Biaya yang harus ditanggung.
    - Perlengkapan yang bisa dipinjam atau perlu dibuat atau sudah tersedia di sekolah.

- Persiapan perangkat pameran, misalnya spanduk, pamflet dan lainnya.
  - Tempat dan lokasi pameran tidak mengganggu kegiatan belajar di sekolah.
  - Benda yang mudah rusak atau, mungkin siswa perlu perhatian ekstra sehingga segala resiko terhindari.
- e. Evaluasi setiap proses, guru pembimbing memberikan catatan-catatan kecil yang ditujukan kepada setiap anggota panitia, yang meliputi cara kerja panitia, kekompakan antarseksi maupun kedisiplinan masing-masing personil panitia.



## E. Evaluasi dan Penilaian

Guru dapat mengembangkan evaluasi pembelajaran sesuai dengan topik dan pokok bahasan, evaluasi pembelajaran yang dikembangkan dapat berupa tes dan nontes. Tes dapat berupa uraian, isian singkat ataupun pilihan ganda. Nontes dapat berupa kuisisioner, unjuk kerja atau proyek. Guru juga harus mengembangkan rubrik penilaian sesuai dengan materi yang diajarkan.

## Contoh evaluasi dan penilaian

### Pengetahuan

1. Apa yang kamu ketahui tentang pameran?
2. Sebutkan 2 bentuk pameran berdasarkan peserta!
3. Sebutkan 3 karya seni rupa yang bisa dijadikan pameran luar ruang!
4. Sebutkan tugas pembimbing/pembina pameran!
5. Sebutkan 3 kelengkapan ruang pameran!

### Keterampilan

Susunlah sebuah konsep pameran kelas atau pameran kelompok dengan dalam bentuk sebuah proposal.

1. Rencanakan bentuk pameran berdasarkan jenis karyanya.
2. Bentuk sebuah kelompok kerja, tentukan ketua sekretaris, bendahara serta unit kerja (seksi-seksi) buat sesuai kebutuhan.
3. Tentukan hari, waktu, tempat pelaksanaan pameran kelas/kelompok.
4. Tim kerja menyusun, merencanakan, dan melaksanakan rencana kerja sesuai *job description* masing-masing.
5. Laksanakan pameran kelas tersebut dengan bimbingan, arahan dan petunjuk dari guru mata pelajaran.

No.	Pernyataan	Jawaban
1.	Saya berusaha belajar seni budaya materi pameran kelas/kelompok dengan sungguh-sungguh.	<input type="checkbox"/> ya <input type="checkbox"/> tidak
2.	Saya mengerti dan paham materi pameran kelas/kelompok.	<input type="checkbox"/> ya <input type="checkbox"/> tidak
3.	Saya mengerjakan tugas guru tepat waktu.	<input type="checkbox"/> ya <input type="checkbox"/> tidak
4.	Saya mengajukan pertanyaan jika ada materi yang tidak dipahami pada pelajaran pameran kelas/kelompok.	<input type="checkbox"/> ya <input type="checkbox"/> tidak
5.	Saya berperan aktif dalam kelompok pada materi pameran kelas/kelompok.	<input type="checkbox"/> ya <input type="checkbox"/> tidak

Guru dapat mengembangkan indikator penilaian untuk setiap aspek yang diujikan, indikator ini merupakan skoring terhadap apa yang ingin dinilai dan dicapai oleh peserta didik, berdasarkan uji kompetensi yang dikembangkan pada bab ini, guru dapat membuat rubrik penilaian seperti di bawah.

a. Tabel bobot nilai dalam uji kompetensi pengetahuan.

No.	Indikator Jawaban Siswa	Bobot dalam Penilaian Jawaban Siswa
1	Jawaban peserta didik bisa menjelaskan dengan detail beserta contoh.	4 = A
2	Jawaban peserta didik bisa menjelaskan dengan detail tidak beserta contoh.	3 = B
3	Jawaban peserta didik tidak bisa menjelaskan dengan detail beserta contoh.	2 = C
4	Jawaban peserta didik tidak bisa menjelaskan dengan detail dan tidak beserta contoh.	1=D

- b. Tabel bobot nilai dalam uji kompetensi keterampilan.

No	Komponen yang Dinilai	Skor Maksimum	Skor yang Dicapai
1	Perencanaan Pameran	10	
2	Persiapan Pameran	10	
3	Pelaksanaan dan Evaluasi Pameran	10	

Bobot nilai pengetahuan dan keterampilan disesuaikan dengan kompleksitas setempat.

## F. Pengayaan

Berikut ini adalah beberapa kegiatan pengayaan.

- Membentuk kelompok tutor sebaya mendiskusikan tentang sebuah kegiatan pameran akhir tahun.
- Mengembangkan media dan sumber belajar dalam bentuk tayangan di depan kelas.
- Menyusun rencana pameran tunggal dalam sebuah konsep pameran.

## G. Remedial

Dalam materi pameran pembelajaran siswa lebih kepada 60% praktek di samping teori yang juga harus dikuasai peserta didik, untuk proses remedial. Remedial diberikan pada peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami materi seni. Remedial untuk materi pameran peserta didik diberikan dengan cara:

- Menguraikan beberapa materi pameran, dan umpan baik lagi kepada peserta didik, sehingga guru mengetahui materi mana yang perlu dijelaskan kembali.
- Dari uraian materi yang sudah dijelaskan, apakah peserta didik yang remedial dengan materi yang sama atau dengan materi yang berbeda.

- c. Setelah memberikan uraian materi guru melakukan evaluasi kembali, masih adakah peserta didik yang masih diremedial kembali, kalau masih ada ulangi langkah pertama kembali.

Dalam memilih metode yang diterapkan dalam remedial pembelajaran antara lain

- a. Memanfaatkan latihan khusus. Latihan khusus ini diberikan terutama bagi peserta didik yang memiliki daya tangkap lemah atau di bawah rata-rata.
- b. Menekankan pada segi kekuatan yang dimiliki oleh peserta didik. Dalam kegiatan belajar mengajar terkadang ditemukan peserta didik yang dengan mudah memahami materi pelajaran hanya melalui penjelasan guru secara lisan, ada yang mudah memahami jika disertakan gambar atau alat bantu belajar lainnya, ada pula yang baru dapat memahami materi pelajaran jika diberi kesempatan untuk menerapkan konsep secara langsung. Masing-masing kekuatan peserta didik dengan gaya belajarnya itu harus dimengerti dan dipahami oleh guru agar lebih memudahkan siswa dalam mengatasi kesulitan belajarnya.
- c. Memanfaatkan media belajar/alat peraga yang multi-sensori. Dengan memahami berbagai kekuatan peserta didik dan gaya belajarnya, guru harus mengimbanginya dengan menggunakan dan memanfaatkan berbagai media belajar/alat peraga dalam membahas materi pelajaran.
- d. Memanfaatkan permainan sebagai sarana belajar. Yang perlu diingat adalah bermain sambil belajar. Dengan memanfaatkan permainan sebagai sarana belajar akan sangat membantu memotivasi peserta didik yang selama ini kurang memiliki motivasi untuk belajar

Untuk materi praktek siswa peserta didik diadakan remedial, hanya penekanan pada peserta didik untuk melaksanakan, melakukan, dan menjalani proses secara kreatif dan memaksimalkan kemampuan masing-masing peserta didik



Sumber: *www.memberantar-foto .com*  
Gambar : 10.2. Pengunjung melihat-lihat pameran lukisan dan patung di Gedung Wanita, Banyuwangi,

## H. Interaksi Orang Tua

Untuk menunjang keberhasilan siswa dalam proses belajar maka perlu kerja sama antar orang tua dan guru, sehingga harus ada komunikasi antara orang tua siswa dan guru. Interaksi antara guru dengan orang tua tidak mesti untuk siswa yang bermasalah dengan sikap tingkah laku atau siswa yang bermasalah, tetapi termasuk siswa yang punya kecakapan khusus sehingga siswa yang punya keahlian atau kecakapan khusus ini tersalurkan bakatnya. Interaksi dengan orang tua dapat dilakukan melalui komunikasi melalui telepon, kunjungan ke rumah, dan surat-menyurat atau melalui media komunikasi sosial lainnya. Guru juga dapat melakukan interaksi melalui lembar kerja peserta didik yang harus ditandatangani oleh orang tua murid baik untuk aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Melalui interaksi ini orang tua dapat mengetahui perkembangan baik mental, sosial, dan intelektual putra putrinya.

# Pembelajaran Bernyanyi Lagu Populer

## Bab XI

### A. Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD)

#### **Kompetensi Inti (KI):**

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
4. Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

#### **Kompetensi Dasar (KD):**

- 3.3 Memahami konsep, bentuk, dan ciri-ciri musik populer.
- 4.3 Memainkan karya-karya musik populer dengan vokal dan atau alat musik secara individual.

## B. Tujuan Pembelajaran

Pendidik dapat menjelaskan kepada peserta didik tentang materi pembelajaran yang akan diberikan yaitu tentang bernyanyi lagu populer. Sebelum memulai masuk ke materi pelajaran, ada baiknya pendidik menjelaskan tujuan pembelajaran sehingga peserta didik mengetahui kompetensi apa yang akan dicapai dan dikuasai. Berdasarkan alur pembelajaran yang telah dibuat, pendidik dapat menginformasikan kepada peserta didik bahan dan media yang dibutuhkan selama pembelajaran sehingga pada kesempatannya nanti dapat dipersiapkan dengan baik dan benar. Tujuan pembelajaran pada bab ini peserta didik diharapkan dapat;

1. Mendeskripsikan jenis lagu populer.

Pada bab ini KD yang meliputi musik populer akan difokuskan pada lagu populer. Peserta didik diharapkan dapat menjabarkan pemahamannya mengenai jenis-jenis lagu pada musik yang populer.

2. Mendeskripsikan gaya bernyanyi lagu populer.

Peserta didik dapat menganalisis gaya penyanyi dalam membawakan lagu populer yang meliputi gerak badan, ekspresi dan mimik wajah yang sesuai dengan makna lagu yang dibawakan.

3. Mendeskripsikan tahapan latihan bernyanyi lagu populer dengan gaya yang tepat.

Peserta didik dapat menjabarkan tahapan latihan mulai dari interpretasi atau pemahaman makna lagu sampai pemilihan gaya yang tepat yang dilakukan oleh penyanyi pada saat mengkomunikasikan lagu tersebut.

4. Menyanyikan lagu populer dengan ekspresif.

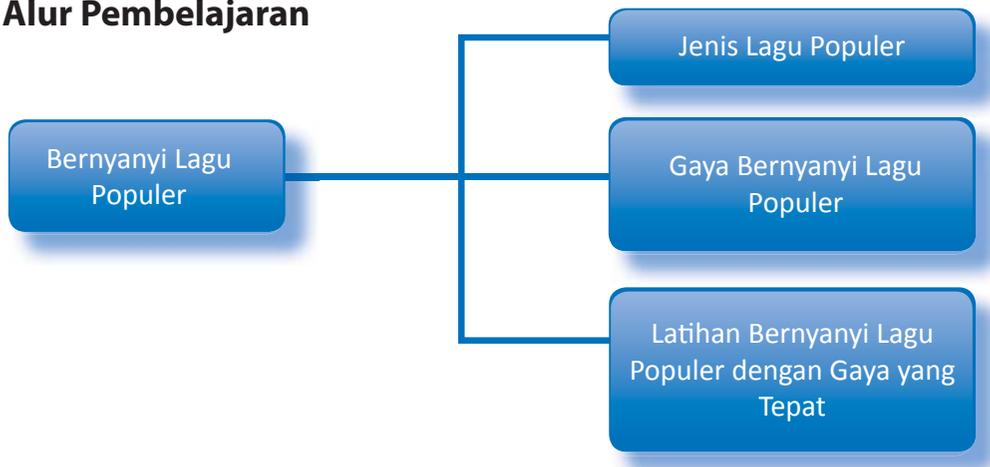
Lagu populer dapat dinyanyikan oleh peserta didik dengan gerak badan yang mengomunikasikan makna lagu dan maknanya, ekspresi dan mimik wajah yang sesuai makna lagu.

## C. Peta Konsep

Pada pembelajaran bab ini pendidik dapat mengacu pada peta konsep yang menguraikan tahapan proses pembelajaran yang akan dilaksanakan.

Berikut ini peta konsep pembelajaran Bernyanyi Lagu Populer.

### Alur Pembelajaran



Setelah mempelajari bab ini peserta didik diharapkan mampu:

1. Mendeskripsikan jenis lagu populer.
2. Mendeskripsikan gaya bernyanyi lagu populer.
3. Mendeskripsikan tahapan latihan bernyanyi lagu populer dengan gaya yang tepat.
4. Menyanyikan lagu populer dengan ekspresif.

### D. Proses Pembelajaran

Pada proses pembelajaran ini pendidik dapat menjelaskan kepada peserta didik tentang jenis-jenis lagu populer sambil memperdengarkan contoh-contoh lagu populer. Setelah itu pendidik menjelaskan dan memperagakan cara bernyanyi lagu populer yang baik sesuai dengan jenis musiknya. Dalam pembelajaran ini peserta didik akan diajarkan untuk memahami dengan jelas gaya bernyanyi seperti apa yang harus dilakukan pada lagu-lagu populer yang tentunya harus disesuaikan dengan jenis dan irama lagunya. Tahapan selanjutnya yaitu untuk dapat membuat peserta didik lebih mengenal lagi gaya-gaya bernyanyi dalam membawakan lagu populer, pendidik dapat melakukan pendekatan saintifik yaitu:

- a) Peserta didik dapat melihat dan mengamati video penampilan seorang penyanyi terkenal dengan berbagai jenis aliran musik populer.

- b) Peserta didik diarahkan untuk fokus terhadap penampilan dan gaya penyanyi tersebut pada saat di atas panggung baik panggung terbuka atau tertutup.
- c) Setelah memperhatikan gaya bernyanyi dari beberapa penyanyi yang berbeda, peserta didik diharapkan dapat mengidentifikasi perbedaan gaya bernyanyi diantara penyanyi tersebut. Perbedaan dari mulai pengaruh jenis lagu, irama lagu sampai pada makna lagunya.
- d) Peserta didik dapat mengkomunikasikan hasil pengamatan tersebut ke dalam bentuk tulisan yang akan didiskusikan bersama-sama teman di depan kelas sampai semua peserta didik dapat menarik kesimpulan tentang gaya yang baik dalam menampilkan lagu populer.

## E. Evaluasi

Pendidik dalam melakukan evaluasi dapat melakukan pengembangan dari jenis tes yang diberikan kepada peserta didik sesuai dengan materi pembelajaran yang telah dipelajari. Evaluasi dan penilaian pembelajaran dapat dilakukan dengan tes dan non tes. Tes dapat berupa uraian, isian atau pilihan ganda. Tes juga dapat berupa lembar kerja, kuesioner, proyek dan lainnya. Pendidik juga harus mengembangkan rubrik penilaian yang sesuai dengan materi pembelajaran yang telah diajarkan.

Pendidik dapat mengembangkan indikator penilaian untuk setiap aspek yang diujikan. Indikator ini merupakan patokan terhadap apa yang ingin dinilai dan dicapai oleh peserta didik. Berdasarkan uji kompetensi yang dikembangkan pada bab 3, pendidik dapat membuat rubrik seperti di bawah ini:

- a) Pengetahuan
  - (1) Jelaskan perbedaan gaya bernyanyi jenis lagu pop, dangdut, rock dan jazz.
  - (2) Jelaskan langkah-langkah apa saja yang harus kita persiapkan sebelum menyanyikan lagu populer agar berpengaruh terhadap gaya kita pada saat bernyanyi.
- b) Keterampilan

Nyanyikanlah salah satu lagu pop di atas dengan gaya yang benar.

No.	Indikator Penilaian	Nilai
1	Jika peserta didik dapat menjelaskan 2 perbedaan gaya bernyanyi jenis lagu pop, dangdut, rock dan jazz dengan penjelasan yang logis	4
2	Jika peserta didik dapat menjelaskan 1 perbedaan gaya bernyanyi jenis lagu pop, dangdut, rock dan jazz dengan penjelasan yang logis	2

No.	Indikator Penilaian	Nilai
1	Jika peserta didik dapat menyebutkan 4 langkah persiapan vokal	4
2	Jika peserta didik dapat menyebutkan 3 langkah persiapan vokal	3
3	Jika peserta didik dapat menyebutkan 2 langkah persiapan vokal	2
4	Jika peserta didik dapat menyebutkan 1 langkah persiapan vokal	1

### Keterampilan

No.	Indikator Penilaian	Nilai
1	Persiapan Vokal	4
2	Penggunaan teknik vokal yang baik	3
3	Kesesuaian dengan jenis dan irama lagu	2
4	Gaya dan Penampilan	1

## F. Pengayaan

Tahap pembelajaran bernyanyi lagu populer ini dapat dilengkapi dengan materi tambahan sebagai pengayaan agar peserta didik dapat lebih berkembang. Materi pengayaan dapat berupa pembedahan lagu-lagu populer, mulai dari menyeleksi lagu populer apa saja yang tepat dinyanyikan oleh peserta didik SMP, menguraikan makna lagu, sampai pada menyamakan persepsi dan cara memahami lagu tersebut.

## G. Remedial

Peserta didik yang belum tuntas pada pembelajaran bernyanyi lagu populer ini dapat diberikan remedial berupa apresiasi beberapa pertunjukan bernyanyi lagu populer yang sesuai antara penampilan dengan makna lagu sesuai dengan aliran musik. Peserta didik diharapkan dapat melakukan penilaian berdasarkan

pemahaman yang benar mengenai cara menyanyikan lagu populer sesuai dengan jenis aliran musik dengan baik. Setelah melakukan apresiasi pada beberapa penampilan bernyanyi lagu populer peserta didik diminta untuk menuliskan hasil pengamatannya secara deskriptif dan lisan.

## H. Interaksi dengan Orang Tua Peserta Didik

Pendidik diharapkan dapat melakukan interaksi dengan orang tua siswa agar orang tua dapat mengetahui perkembangan siswa dari hasil pembelajaran yang telah dilakukan secara mental, sosial dan intelektual. Interaksi dapat dilakukan dengan berbagai cara antara lain melalui telepon, kunjungan ke rumah atau juga dengan menggunakan media sosial yang sedang berkembang saat ini dengan membuat grup komunikasi dengan orang tua siswa satu kelas. Interaksi juga bisa dilakukan melalui lembar kerja siswa yang ditandatangani oleh orang tua setelah dibaca dan dicermati sehingga orang tua betul-betul dapat selalu mengakses perkembangan putra putrinya.

No.	Setelah mempelajari gaya bernyanyi lagu modern, saya dapat:	1	2	3	4	Skor
1.	Memahami beberapa jenis lagu modern yang berkembang di Indonesia					
2.	Menghargai karya lagu modern sesuai dengan jenis musiknya					
3.	Menghargai eksistensi para artis/penyanyi lagu modern dari semua jenis musik yang dijelaskan					
4.	Menghargai gaya bernyanyi para artis/penyanyinya					
5.	Memahami ciri khas gaya bernyanyi sesuai dengan jenis lagunya					
6.	Mengerjakan tugas tentang analisis artis/penyanyi lagu modern dengan sungguh-sungguh					

7.	Melakukan latihan-latihan vokal yang akan berpengaruh terhadap gaya bernyanyi dengan baik					
8.	Melakukan pembedahan lagu dengan sungguh-sungguh agar dapat memahami makna lagu dengan benar					
9.	Menyanyikan lagu modern dengan gaya yang baik dan benar dengan sungguh-sungguh					
	Jumlah					

Keterangan: 4 = Sangat Baik, 3 = Baik, 2 = Cukup, 1 = Kurang

### Aktivitas Mengomunikasikan

- a) Buatlah tulisan tentang persiapan vokal dan gaya bernyanyi yang dilakukan temanmu pada saat menyanyi di depan kelas.
- b) Tulisan berisi deskripsi proses sampai dengan hasilnya yang dilanjutkan dengan kritik yang membangun, sehingga di penampilan bernyanyi selanjutnya temanmu akan tampil dengan persiapan dan gaya bernyanyi yang lebih baik lagi.

# Pembelajaran Ansambel Lagu Populer

## Bab XII

### A. Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD)

#### **Kompetensi Inti (KI):**

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
4. Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

#### **Kompetensi Dasar (KD):**

- 3.4 Memahami pertunjukan musik Populer.
- 4.4 Menampilkan hasil pengembangan ornamentasi ritmis maupun melodis musik populer dalam bentuk ansambel.

## B. Tujuan Pembelajaran

Guru dapat menjelaskan kepada siswa tentang materi pembelajaran yang akan diberikan sesuai dengan Bab 4 yaitu tentang ansambel lagu populer. Sebelum memulai masuk ke materi pelajaran, ada baiknya guru menjelaskan tujuan pembelajaran sehingga siswa mengetahui kompetensi apa yang akan dicapai dan dikuasai. Berdasarkan alur pembelajaran yang telah dibuat, guru dapat menginformasikan kepada siswa bahan dan media yang dibutuhkan selama pembelajaran sehingga pada kesempatannya nanti dapat dipersiapkan dengan baik dan benar. Tujuan Pembelajaran pada bab ini adalah siswa dapat:

1. Memahami jenis musik ansambel

Penjelasan mengenai jenis musik ansambel menjadikan siswa dapat mendeskripsikan kegiatan ansambel dan pilihan penggunaan alat musik. Siswa dapat bereksplorasi dengan pilihan alat musik yang selama ini jarang dimainkan dalam bentuk sajian ansambel.

2. Melakukan latihan bermain musik populer dalam sajian ansambel

Siswa dapat melakukan tahapan latihan dalam mempersiapkan sajian musik ansambel. Dimulai dari pemilihan lagu yang tepat, kemudian pemilihan dan menentukan alat musik apa saja yang akan digunakan untuk sajian ansambel ini. Kegiatan latihan merupakan modal utama dalam sajian ansambel, karena bermain musik secara berkelompok ini dibutuhkan kesungguhan dari pemainnya untuk saling menghargai dan menghormati sesuai dengan tugasnya masing-masing.

3. Memainkan lagu populer dalam bentuk ansambel

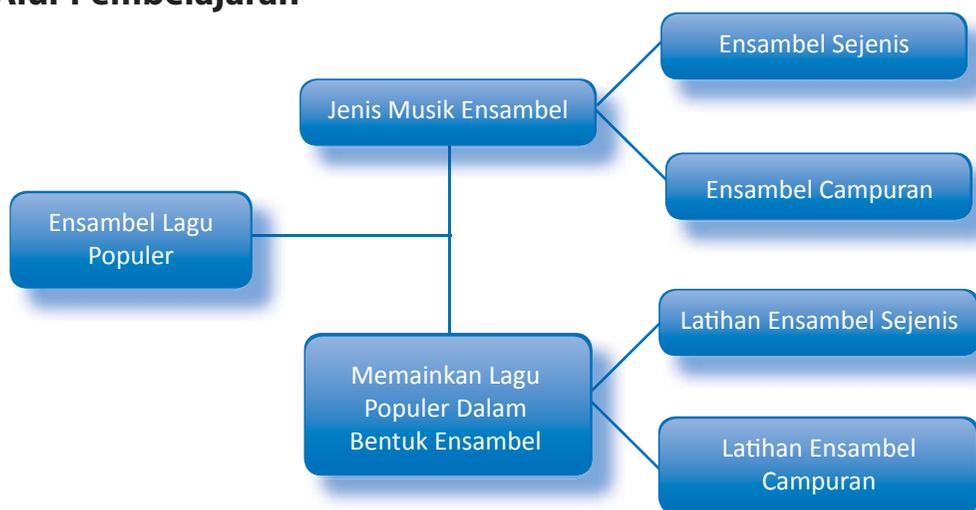
Pada tahap ini siswa diharapkan dapat menampilkan hasil latihan ansambel per kelompok dengan sajian yang kompak dan dinamis.

## C. Peta Konsep

Pada pembelajaran bab ini guru dapat mengacu pada peta konsep yang menguraikan tahapan proses pembelajaran yang akan dilaksanakan.

Berikut ini peta konsep pembelajaran Ansambel Lagu Populer:

## Alur Pembelajaran



Setelah mempelajari bab ini, siswa diharapkan mampu:

1. Memahami jenis musik ansambel.
2. Melakukan latihan bermain musik populer dalam sajian ansambel.
3. Memainkan lagu populer dalam bentuk ansambel.

## D. Proses Pembelajaran

Pada proses pembelajaran ini setelah guru menjelaskan tentang alur pembelajaran berdasarkan materi yang akan disampaikan, guru menjelaskan tentang jenis musik ansambel yang terdiri dari ansambel sejenis dan ansambel campuran. Guru dapat memberikan contoh penampilan ansambel sejenis dan campuran melalui video CD atau DVD. Pada proses pembelajaran ini guru dapat mengikuti langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan pendekatan saintifik, yaitu:

- a) Siswa dapat melakukan pengamatan terlebih dahulu mengenai penampilan musik ansambel sejenis dan campuran melalui VCD atau DVD.
- b) Setelah melakukan pengamatan siswa dapat mendapatkan gambaran tentang penampilan ansambel sejenis dan ansambel campuran.
- c) Siswa dapat mengeksplorasi dan mencoba merangkai memainkan musik ansambel yang sesuai dengan alat musik yang tersedia.

- d) Siswa membahas sebuah lagu populer yang telah diaransemen oleh guru dalam bentuk ansambel dan mencoba merencanakan latihan untuk memainkan lagu tersebut.
- e) Siswa mengomunikasikan karya lagu populer tersebut dengan memainkan dalam bentuk kelompok musik ansambel sejenis atau campuran.

## E. Evaluasi

Guru dapat mengembangkan evaluasi pembelajaran sesuai dengan topik dan pokok bahasan. Evaluasi pembelajaran yang dikembangkan dapat berupa Tes dan non Tes. Tes dapat berupa uraian, isian, atau pilihan ganda. Non Tes dapat berupa lembar kerja, kuesioner, proyek dan sejenisnya. Guru juga harus mengembangkan rubrik penilaian sesuai dengan materi yang diajarkan.

Guru dapat mengembangkan indikator penilaian untuk setiap aspek yang diujikan. Indikator ini merupakan skoring terhadap apa yang ingin dinilai dan dicapai oleh peserta siswa. Berdasarkan uji kompetensi yang dikembangkan pada bab 4 guru dapat membuat rubrik seperti berikut ini.

- a. Pengetahuan
  - 1. Jelaskan hal teknis apa saja yang harus dimiliki oleh para pemain dalam sebuah kelompok musik ansambel?
  - 2. Jelaskan perbedaan yang kamu rasakan ketika bermain dalam sebuah kelompok musik ansambel sejenis dan ansambel campuran?
- b. Keterampilan

Mainkanlah sebuah lagu pop yang kamu ketahui dengan diaransemen menjadi sajian musik ansambel sejenis atau campuran secara berkelompok.

## Pengetahuan

No.	Indikator Penilaian	Nilai
1	Jika siswa dapat menjelaskan 4 hal teknis yang harus dimiliki oleh para pemain dalam sebuah kelompok musik ansambel	4
2	Jika siswa dapat menjelaskan 3 hal teknis yang harus dimiliki oleh para pemain dalam sebuah kelompok musik ansambel	3
3	Jika siswa dapat menjelaskan 2 hal teknis yang harus dimiliki oleh para pemain dalam sebuah kelompok musik ansambel	2
4	Jika siswa dapat menjelaskan 1 hal teknis yang harus dimiliki oleh para pemain dalam sebuah kelompok musik ansambel	1

No.	Indikator Penilaian	Nilai
1	Jika siswa dapat menguraikan lebih dari 2 perbedaan antara bermain musik dalam sebuah kelompok ansambel sejenis dan ansambel campuran	4
2	Jika siswa dapat menguraikan 2 perbedaan antara bermain musik dalam sebuah kelompok ansambel sejenis dan ansambel campuran	3
3	Jika siswa dapat menguraikan 1 perbedaan antara bermain musik dalam sebuah kelompok ansambel sejenis dan ansambel campuran	2

## Keterampilan

No.	Indikator Penilaian	Nilai
1	Teknik membaca notasi	4
2	Teknik memainkan alat musik	3
3	Kerjasama	2
4	Penampilan	1

Catatan :

Guru dapat memberikan nilai pada rentang 1 s/d 4 dengan penjelasan

- 4 Baik Sekali
- 3 Baik
- 2 Cukup Baik
- 1 Kurang Baik

## F. Pengayaan

Pengayaan pembelajaran ini dapat diberikan oleh guru untuk menunjang materi yang telah disampaikan. Pengayaan materi diberikan untuk memperdalam dan memperluas pengetahuan serta keterampilan yang tentunya dapat menunjang materi yang disampaikan. Guru dapat mencari materi pengayaan dari media dan sumber belajar lainnya. Guru juga dapat meminta siswa untuk mencari materi pengayaan sesuai dengan topik dan materi yang dipelajari.

### A. Teknik Dasar menjadi Dirigen

Seorang dirigen dipilih untuk memimpin sebuah paduan suara agar sajian lagunya lebih kompak dan rapi. Bagi para pemula yang ingin bisa menjadi seorang dirigen yang baik, ada baiknya untuk mengetahui dasar-dasar menjadi seorang dirigen. Berikut ini pokok pembahasan dalam teknik dasar menjadi dirigen; seorang dirigen harus mengetahui teori dasar musik, seorang dirigen memiliki pengetahuan awal seorang dirigen, seorang dirigen harus dapat memberikan aba-aba dasar dengan benar. Keempat, seorang dirigen harus tahu cara bernapas yang dianjurkan untuk bernyanyi.

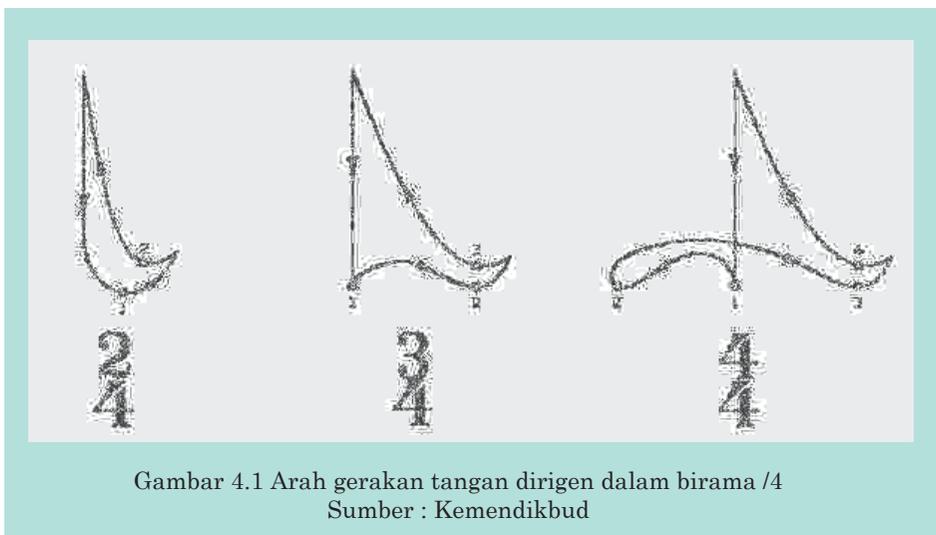
Sebelum melanjutkan ke tahap yang lebih lanjut maka seorang dirigen harus memiliki pengetahuan awal tentang dirigen. Untuk itu pada bagian ini akan dijelaskan beberapa hal yang perlu diketahui oleh siswa yang ingin belajar menjadi dirigen, yang terdiri dari empat bagian yaitu pentingnya aba-aba, pengetahuan tentang birama, sikap badan, pengetahuan pembagian suara-suara.

### 1. Pentingnya Aba-aba

Selain untuk memperlihatkan irama sebagai dasar dari musik, aba-aba juga dapat mengingatkan kembali ekspresi ungkapan teks, intonasi dan lain-lain hal yang sudah diterangkan dengan kata-kata. Aba-aba harus jelas dan sederhana merupakan tuntutan pertama. Aba-aba yang memuat sebanyak mungkin petunjuk tetapi yang dipakai hanya sejauh yang diperlukan. Maka dari itu dasar yang penting bagi dirigen adalah latihan memberi aba-aba. Aba-aba yang salah dapat mengacaukan apa yang telah dipelajari dan dilatih selama ini.

### 2. Pengetahuan Tentang Birama

Pada sebuah lagu, kita selalu menemukan adanya pertentangan bunyi antara bagian yang berat dengan bagian yang ringan. Pertentangan tersebut akan terjadi terus menerus dan ini dinamakan sebagai irama atau ritme. Sebuah lagu akan ada waktu tertentu. Waktu yang diperlukan itu akan terbagi dalam bagian yang sama. Irama yang lengkap dimiliki setiap bagian pendek-pendek, yang artinya memiliki bagian yang berat dan bagian yang ringan. Bagian pendek ini disebut birama. Tiap-tiap birama dibatasi oleh dua buah garis vertikal. Berikut ini contoh gambar arah gerakan tangan dirigen dalam birama per-empat.



### 3. Sikap Badan

Gerakan badan dan sikap dari seorang dirigen harus dapat menggerakkan penyanyi untuk mengekspresikan musiknya dalam gerakan tari. Bersikap rileks adalah syarat agar musik dapat diekspresikan ke dalam badan. Dengan rileks maka semua ketegangan

yang menghambat akan dapat dihindari. Tercapainya suatu puncak ekspresi harus dimulai dengan ringan, kendur dan kemudian semakin tegang hingga mencapai puncak. Hindarilah sikap yang kurang tepat yaitu kedua kaki rapat dan badan menjadi tidak seimbang.

#### 4. Pengetahuan Pembagian Suara-suara

Berdasarkan perbedaan wilayah nada yang dimiliki manusia, kelompok paduan suara biasanya dibagi menjadi beberapa suara yang terdiri atas suara pria, suara anak-anak dan suara wanita. Untuk suara pria dibagi menjadi 3 yaitu tenor, bariton dan bass. Sedangkan untuk suara wanita dibagi menjadi 3 yaitu sopran, mezosopran dan alto. Suara tinggi pria adalah tenor dan untuk wanita adalah sopran. Suara sedang pria adalah bariton dan untuk wanita adalah mezosopran. Suara rendah untuk pria adalah bass dan untuk wanita adalah alto. Suara anak-anak terbagi menjadi 2 yaitu tinggi dan rendah.

## G. Remedial

Siswa yang belum tuntas pada pembelajaran Ansambel Lagu Populer dapat diberikan remedial berupa pendalaman memainkan masing-masing alat musik yang digunakan dalam kelompok ansambel, siswa tersebut memainkan lagu populer yang sudah diaransemen dalam bentuk ansambel per individu. Dengan tahapan seperti ini siswa akan lebih fokus dan menguasai permainan perorangannya, sehingga ketika akan digabungkan lagi dengan kelompok ansambelnya siswa tersebut akan lebih siap dan lebih baik.

## H. Interaksi dengan OrangTua Peserta Didik

Proses pembelajaran yang baik, guru melakukan interaksi dengan orang tua. Interaksi dapat dilakukan melalui komunikasi telepon, kunjungan ke rumah atau media sosial lainnya. Guru juga dapat melakukan interaksi melalui lembar kerja siswa yang harus ditandatangani oleh orang tua murid baik untuk aspek pengetahuan, sikap maupun keterampilan. Melalui interaksi ini orang tua dapat mengetahui perkembangan baik mental, sosial dan intelektual putra putrinya.

Setelah mempelajari pengetahuan dan melaksanakan ansambel lagu populer, saya dapat:	1	2	3	4	Skor
1. Memahami teknik permainan musik ansambel sejenis					
2. Memahami teknik permainan musik ansambel campuran					
3. Melakukan latihan ansambel secara berkelompok					
4. Mengerjakan tugas tentang teknik bermain musik ansambel dengan senang hati dan percaya diri					
5. Melakukan latihan ansambel lagu populer sejenis dan campuran dengan disiplin					
6. Melakukan latihan ansambel lagu populer sejenis dan campuran dengan usaha keras					
7. Melakukan latihan ansambel lagu populer sejenis dan populer sesuai dengan aturan teknis yang baik					
8. Menghargai lagu populer yang telah diaransemen yang saya mainkan					
9. Menghargai dan mengapresiasi penampilan kelompok lain dalam memainkan lagu populer dalam sajian ansambel sejenis maupun campuran					
<b>Jumlah</b>					

Keterangan 4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Cukup

1 = Kurang

### **Aktivitas Mengomunikasikan**

- Buatlah tulisan mengenai penampilan kelompok lain dalam memainkan ansambel lagu populer.
- Tulisan dibuat berdasarkan hasil pengamatan terhadap satu kelompok maksimal 50 kata.
- Isi tulisan yang dibuat diharapkan berupa kritik yang membangun untuk perbaikan kelompok tersebut pada tugas menampilkan ansambel lagu populer berikutnya.

# Pembelajaran Pola Lantai Tari Kreasi

## Bab XIII

### A. Kompetensi Inti (KI)

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
4. Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

### B. Kompetensi Dasar (KD)

- 2.1 Menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, kerja sama, santun, dan percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial, budaya, dan alam dalam berapresiasi dan berkreasi seni.
- 3.3 Memahami penerapan pola lantai dan unsur pendukung gerak tari kreasi.
- 4.3 Memeragakan cara menerapkan gerak tari kreasi berdasarkan pola lantai dengan menggunakan unsur pendukung tari.

### C. Tujuan Pembelajaran

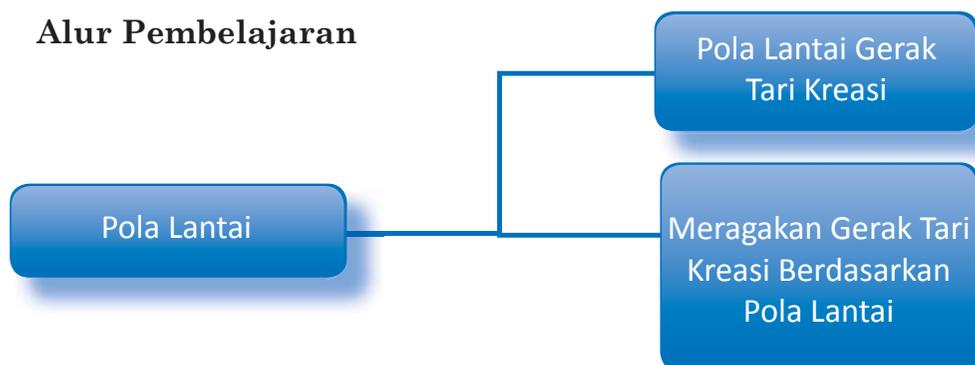
Setelah mempelajari Bab XIII peserta didik diharapkan dapat mengapresiasi dan berkreasi seni tari, yaitu:

1. Menjelaskan pengertian pola lantai.
2. Mengidentifikasi desain pada pola lantai.
3. Membuat pola garis lengkung pada tari kreasi.
4. Membuat pola garis lurus pada tari kreasi.
5. Melakukan gerak tari kreasi dengan menggunakan pola lantai.
6. Mengkomunikasikan pola lantai karya seni tari kreasi baik secara lisan maupun tulisan.
7. Membuat bentuk karya seni tari kreatif dilakukan secara kelompok.

### D. Peta Konsep

Guru dapat menjelaskan kepada peserta didik tentang materi pembelajaran yang akan dipelajari sesuai dengan bab VI semester I tentang pola lantai tari. Guru juga dapat menjelaskan tujuan pembelajaran, sehingga peserta didik mengetahui kompetensi apa yang akan dicapai dan dikuasai. Berdasarkan alur pembelajaran yang ada, maka guru juga dapat menginformasikan kepada peserta didik tentang jadwal pertemuan dan pelatihan yang akan dikerjakan oleh peserta didik.

#### Alur Pembelajaran



Kegiatan pembelajaran yang harus dilakukan oleh siswa adalah:

1. Mengamati berbagai pola lantai tari kreasi dengan mengamati gambar atau literatur dan sumber yang lainnya.
2. Menonton berbagai macam pertunjukan tari kreasi baik melalui video maupun melalui pertunjukan langsung yang ada di daerah siswa berada.
3. Mendiskusikan komponen yang terdapat di dalam pola lantai tari.
4. Menyusun karya seni tari kreasi sesuai dengan prosedur pola lantai tari.
5. Melakukan gerak dengan menggunakan pola lantai tari.
6. Menampilkan karya seni tari kreasi.

## E. Proses Pembelajaran I

Guru setelah menjelaskan alur pembelajaran dan tujuan yang hendak dicapai, maka langkah selanjutnya adalah membimbing peserta didik untuk bisa menguasai materi pembelajaran. Guru dapat membimbing peserta didik untuk melakukan aktifitas pembelajaran bentuk penyajian teater kreasi. Pada proses pembelajaran ini guru dapat mengikuti langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan pendekatan saintifik, yaitu;

1. Peserta didik dapat melakukan pengamatan tentang pola lantai tari melalui gambar, membaca buku atau literatur pola lantai tari. Pada kegiatan ini, guru dapat memberi motivasi sehingga timbul rasa keingintahuan tentang pola lantai tari.
2. Peserta didik setelah melakukan pengamatan, dapat bereksplorasi dengan melakukan kegiatan diskusi tentang pola lantai tari.
3. Peserta didik dapat mengomunikasikan hasil diskusi dengan cara mempresentasikan hasil kerjanya.

Siswa menjawab pertanyaan berdasarkan dari hasil pengamatannya mengenai pola lantai tari. Berikan kesempatan siswa untuk berdiskusi dengan teman sekelas tentang gambar-gambar pola lantai tari yang diamati. Berikan juga kesempatan kepada mereka untuk bekerja sama dengan adil, misalnya saling memberikan informasi mengenai pola lantai tari yang terdapat pada gambar. Pada akhir pembelajaran siswa atau kelompok siswa dapat menginformasikan dalam bentuk tulisan maupun lisan.

1. Gambar nomor berapa saja yang merupakan pola lantai garis lurus dan garis lengkung?
2. Sebutkan bentuk pola lantai pada gambar!
3. Buatlah kelompok dan lakukanlah pola lantai yang terdapat pada gambar!

Setelah kamu menjawab pertanyaan diatas, kemudian diskusikanlah dengan teman-teman dan isilah kolom di bawah ini!

### Format Diskusi Hasil Pengamatan

Nama Siswa : .....

NIS : .....

Hari/Tanggal Pengamatan : .....

No.	Pola Lantai yang Digunakan	Uraian Hasil Pengamatan
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		
6.		

## F. Proses Pembelajaran II

Guru setelah menjelaskan alur pembelajaran dan tujuan yang hendak dicapai, maka langkah selanjutnya adalah membimbing peserta didik untuk bisa menguasai materi pembelajaran. Guru dapat membimbing peserta didik untuk melakukan aktifitas pembelajaran pola lantai

tari sampai melakukan gerak tari dengan menggunakan pola lantai. Pada proses pembelajaran ini guru dapat mengikuti langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan pendekatan saintifik, yaitu;

1. Peserta didik dapat melakukan pengamatan tentang membuat pola lantai melalui membaca buku atau literatur dan video karya seni tari. Pada kegiatan ini, guru dapat memberi motivasi sehingga timbul rasa keingintahuan tentang pola lantai tari.
2. Peserta didik setelah melakukan pengamatan dapat bereksplorasi dengan melakukan kegiatan membuat pola lantai gerak tari. Setelah melakukan kegiatan dalam membuat pola lantai, maka setiap peserta didik dapat menyusun pola lantai dengan melakukan gerak tari. Sebagai panduan bekerja bisa mengikuti langkah-langkah kerja yang ada dalam buku siswa, atau mengikuti langkah-langkah kerja hasil pengamatan.
3. Peserta didik dapat mengomunikasikan hasil kerjanya dengan cara mempresentasikan hasil kerjanya.

## G. Informasi untuk Guru

### 1. Pola lantai

Suatu karya tari dapat dinikmati dengan baik apabila sudah dipola lantai menjadi satu kesatuan garapan yang utuh. Artinya, garapan karya tari tersebut mengandung unsur utama, unsur penunjang dan elemen-elemen pola lantai tari. Sedangkan yang termasuk ke dalam elemen-elemen pola lantai tari antara lain:

#### a. Desain Lantai

Desain lantai atau *floor design* ialah garis-garis di lantai yang dibentuk oleh seorang penari atau garis-garis di lantai yang terbentuk oleh formasi penari, baik dalam bentuk individu maupun kelompok. Secara garis besar ada dua pola garis dasar pada lantai, yaitu garis lurus dan garis lengkung.

#### b. Desain Atas

Desain atas atau *air design* adalah desain yang berada di atas lantai yang dilihat oleh penonton yang tampak terlukis pada ruang yang berada di atas lantai. Ada 19 desain atas yang masing-masing memiliki sentuhan emosional tertentu terhadap penonton.

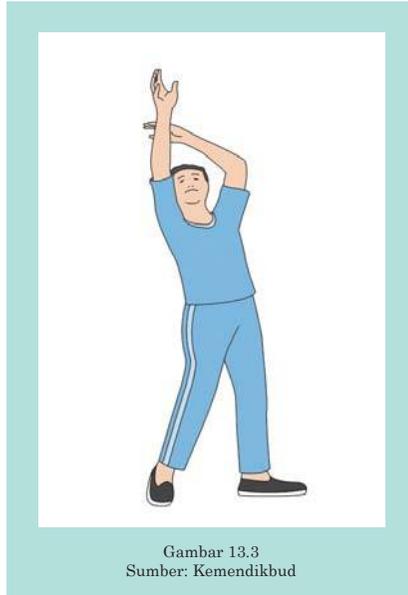
- (a) Datar. Desain datar adalah desain yang apabila dilihat dari arah penonton, badan penari tampak dalam postur tanpa perspektif.



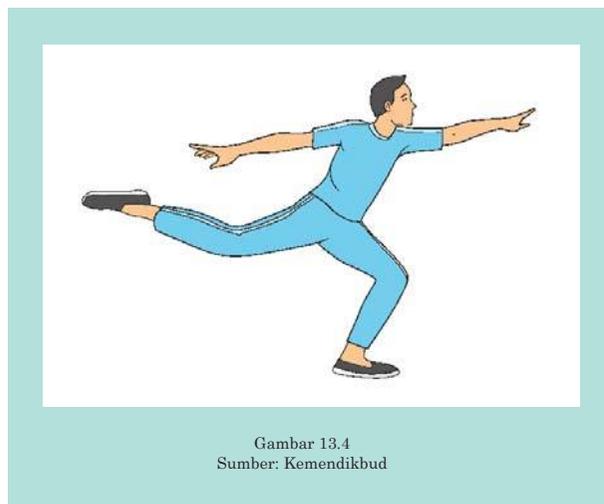
- (b) Dalam. Desain dalam adalah desain yang apabila dilihat dari arah penonton, badan penari tampak memiliki perspektif dalam.



- (c) Vertikal. Desain vertikal adalah desain yang menggunakan anggota badan pokok, yaitu tungkai dan lengan menjulur ke atas atau ke bawah.



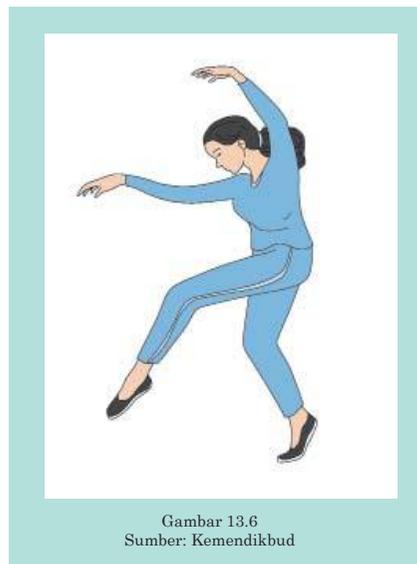
- (d) Horizontal. Desain horizontal adalah desain yang menggunakan sebagian besar dari anggota badan mengarah ke garis horizontal.



- (e) Kontras. Desain kontras adalah desain yang menggunakan garis-garis silang dari anggota-anggota badan atau garis-garis yang akan bertemu bila dilanjutkan.



- (f) Murni. Desain murni adalah desain yang ditimbulkan oleh postur penari yang sama sekali tidak menggunakan garis kontras.
- (g) Lengkung. Desain lengkung adalah desain dari badan anggota-anggota badan lainnya menggunakan garis-garis lengkung statis.



- (h) Desain statis ialah desain yang menggunakan pose-pose yang sama dari anggota badan walaupun bagian badan yang lain bergerak.
- (i) Lurus. Desain lurus adalah desain yang menggunakan garis-garis lurus pada anggota badan seperti tungkai, torso, dan lengan.
- (j) Bersudut. Desain bersudut adalah desain yang banyak menggunakan tekukan-tekanan tajam pada sendi-sendi seperti pada lutut, pergelangan kaki, siku dan sering menimbulkan kesan penuh kekuatan.
- (k) Spiral. Desain spiral adalah desain yang menggunakan lebih dari satu garis lengkung yang searah pada badan dan anggota badan.



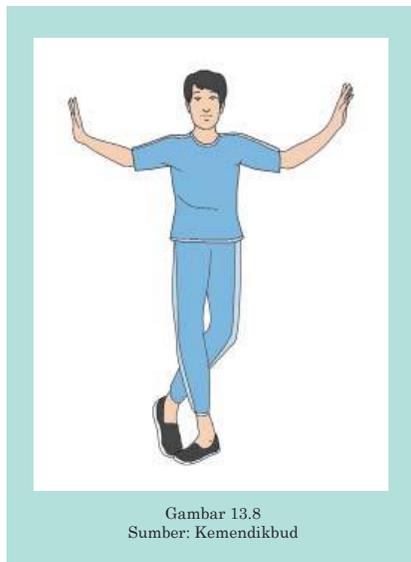
Gambar 13.7  
Sumber: Kemendikbud

- (l) Tinggi. Desain tinggi adalah desain yang dibuat pada bagian dari dada penari ke atas. Bagian ini memiliki sentuhan intelektual dan spiritual yang kuat.



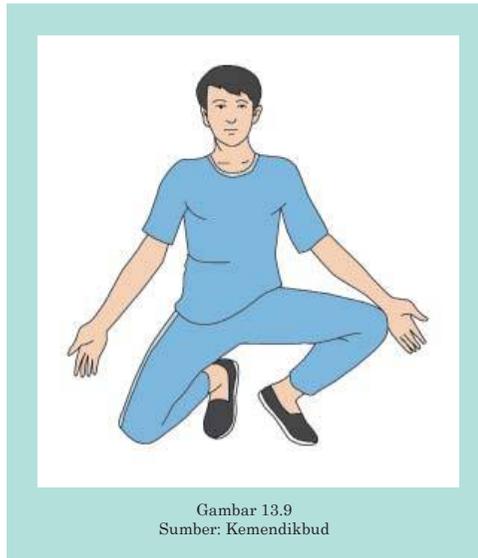
Gambar 13.7  
Sumber: Kemendikbud

- (d) Medium. Desain medium atau tengah adalah desain yang dipusatkan pada daerah sekitar dada ke bawah sampai pinggang penari.

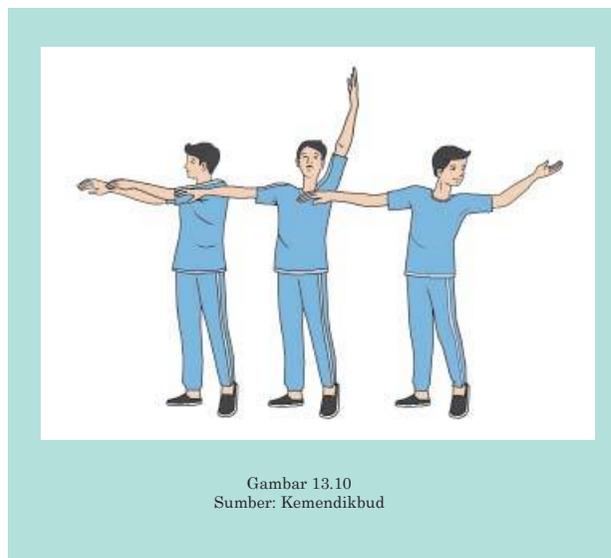


Gambar 13.8  
Sumber: Kemendikbud

- (e) Rendah. Desain rendah adalah desain yang dipusatkan pada daerah yang berkisar antara pinggang penari sampai lantai.



- (f) Terlukis. Desain terlukis adalah desain bergerak yang dihasilkan oleh salah satu atau beberapa anggota badan atau *property* tari yang bergerak untuk melukiskan sesuatu.



- (g) Lanjutan. Desain lanjutan adalah desain berupa garis lanjutan yang seolah-olah ada, yang ditimbulkan oleh salah satu anggota badan.



- (h) Tertunda. Desain tertunda adalah desain yang terlukis di udara yang ditimbulkan oleh rambut panjang, rok panjang dan lebar, selendang panjang dan sebagainya.



- (i) Simetris. Desain simetris adalah desain yang dibuat dengan menempatkan garis-garis anggota badan yang kanan dan yang kiri berlawanan arah tetapi sama.
- (j) Asimetris. Desain asimetris adalah desain yang dibuat dengan menempatkan garis-garis anggota badan yang kiri berlainan dengan yang kanan. Desain ini menarik dan dinamis, tetapi agak kurang kokoh dalam menggarap sebuah tarian.

### c. **Dinamika**

Dinamika adalah kekuatan dalam yang menyebabkan gerak menjadi hidup dan menarik. Dinamika dapat diatur secara mekanis sehingga memberikan efek-efek kekuatan dalam menghasilkan gerak. Hal ini sangat tergantung pada tenaga dan desain gerak yang direncanakan.

Ada beberapa faktor yang berkaitan dengan penggunaan tenaga yaitu:

1. Intensitas: banyak sedikitnya tenaga yang digunakan dalam melakukan gerak.
2. Aksentuasi/tekanan: penggunaan tenaga secara tidak rata yaitu ada yang menggunakan tenaga sedikit atau pula banyak/besar.
3. Kualitas: cara menyalurkan gerak sesuai dengan desain yang dikehendaki.

Dinamika bisa diwujudkan dengan berbagai teknik. Pergantian level yang diatur tinggi, rendah dapat melahirkan dinamika. Pergantian tempo dari lambat ke cepat dan sebaliknya, pergantian tekanan gerak dari lemah ke kuat dan sebaliknya, pergantian cara menggerakkan badan atau anggota badan dengan gerak yang patah-patah dan mengalir bergantian dan sebaliknya, semua itu dapat menimbulkan dinamika. Gerak mata yang penuh kekuatan dapat menimbulkan dinamika. Bahkan pose diam yang dilakukan dengan ekspresi memiliki dinamika pula.

Untuk mencapai dinamika diperlukan teknik yang berkaitan dengan pengolahan tempo gerak, yaitu:

1. *Accelerando* adalah dinamika atau lebih tepat teknik dinamika yang dicapai dengan mempercepat tempo.
2. *Ritardado* adalah teknik memperlambat tempo gerak.
3. *Crescendo* adalah teknik memperkuat / memperkeras gerak.

4. Decrescendo adalah teknik memperlambat gerak.
5. Piano adalah gerak yang mengalir atau berkesinambungan.
6. Forte adalah gerak yang menggunakan tekanan.
7. Staccato adalah teknik gerak patah-patah.
8. Legato adalah gerak yang mengalir.

#### d. Pola lantai Kelompok

Pola lantai tari solo atau duet, lain sekali cara penggarapannya dengan pola lantai tari kelompok. Apabila tari solo elemen-elemen koreografi seperti desain lantai, desain atas, desain musik, desain dramatik, dinamika merupakan elemen-elemen yang harus ada, maka untuk koreografi kelompok masih memerlukan satu desain lagi yaitu desain kelompok.

Ada lima bentuk desain kelompok, yaitu *unison* atau serempak, *balanced* atau berimbang, *broken* atau terpecah, *alternate* atau selang seling, dan *canon* atau bergantian. Perpaduan antara bentuk yang satu dengan bentuk yang lain akan lebih memmaniskan koreografi. Selain itu bentuk-bentuk desain kelompok tersebut masing-masing memiliki kekuatan menyentuh perasaan penonton yang khas.

- (a) Secara singkat desain *unison* (serempak) akan memberikan kesan teratur. Desain *unison* yang menggunakan desain lantai huruf V atau  $\wedge$  terbalik memberikan kesan intelektual dan manis. Sedangkan yang menggunakan desain lantai lingkaran akan memberikan kesan spiritual.
- (b) Desain *balanced* atau berimbang pada koreografi kelompok ialah desain yang membagi sejumlah penari menjadi dua kelompok yang sama, masing-masing ditempatkan pada dua desain lantai yang sama di atas *stage* bagian kanan dan bagian kiri. Desain ini memberikan kesan teratur dan kesan isolasi pada masing-masing kelompok. Kesan teratur ini tercapai bila masing-masing selain menggunakan desain lantai yang sama, juga menggunakan desain atas dan desain musik yang sama.
- (c) Desain *broken* atau terpecah, setiap penari memiliki desain lantai dan desain atas sendiri. Dengan *broken* ini memberikan kesan isolasi dari tiap-tiap penari. Desain *broken* menuntut kecermatan dari koreografer terhadap masing-masing penari, sebab pola lantai ini mirip dengan pola lantai dari beberapa pola lantai solo.

- (d) Desain *alternate* atau selang-seling adalah desain yang menggunakan pola selang-seling pada desain lantai, desain atas atau desain musik. Setiap desain lantai, baik yang lurus, lengkung, lingkaran maupun zig-zag, dapat digarap menjadi desain kelompok *alternate* dengan membuat selang-seling pada desain atasnya.
- (e) Desain canon atau bergantian setiap penari menari bergantian dengan yang lain secara susul menyusul. Desain ini memberikan kesan isolasi pada masing-masing penari, tetapi juga memberikan kesan teratur. Untuk koreografi kelompok desain canon ini sangat baik dipergunakan untuk masuk dan keluar *stage*.

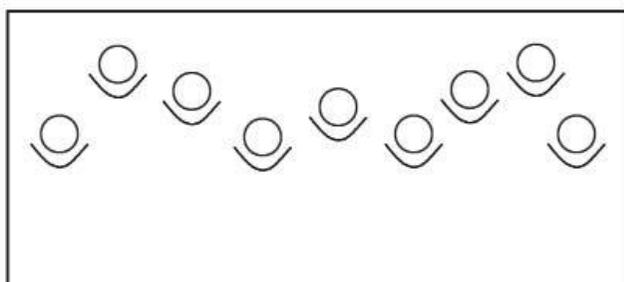
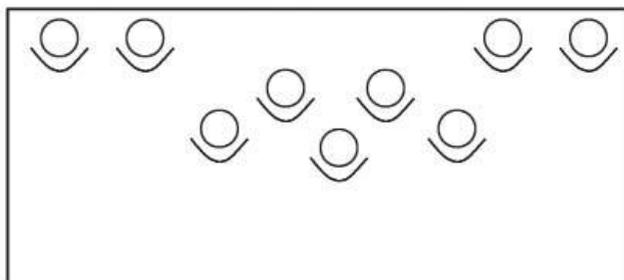
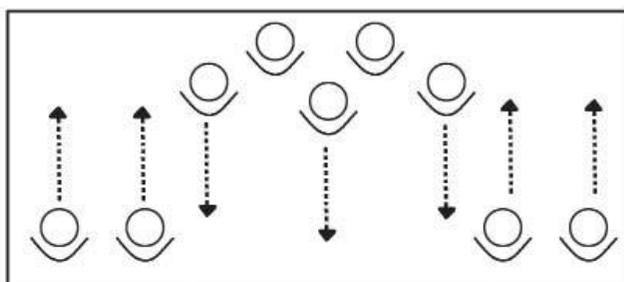
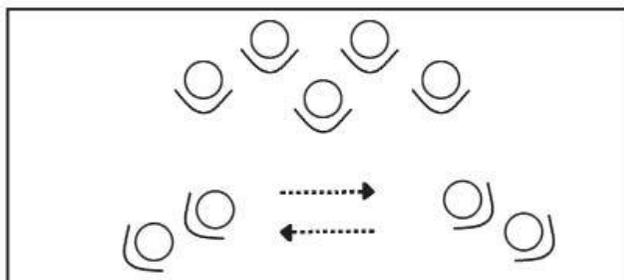


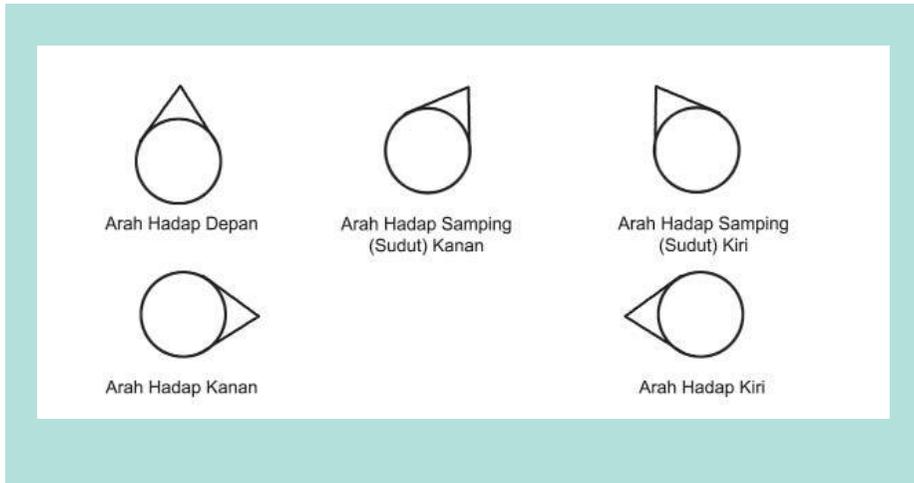
Gambar 13.13  
Sumber: Kemendikbud



Gambar 13.14  
Sumber: Kemendikbud

## Bentuk pola lantai kelompok





## 2. Tahapan berkarya

Materi seni memberikan kesempatan guru untuk berekspresi, berkhayal, melalui latihan memperagakan tari. Guru harus aktif dan kreatif di dalam mengeksplorasikan gerak-gerak tari

Pada umumnya dalam diri, daya khayal telah ada, walaupun terbatas pada dunia yang pernah ia lihat dan alami. Untuk itu berbagai macam cara yang dapat ditempuh dalam usaha untuk menumbuhkan imajinasi dan kreativitas. Pada latihan tersebut, kita dapat mengungkapkan kembali secara estetik tentang apa yang pernah kita lihat, kerjakan dan tentang apa yang mampu kita bayangkan.

Dalam latihan ini, gerakan-gerakan yang sifatnya meniru alam (natural), baik manusia itu sendiri, binatang, tumbuh-tumbuhan, maupun yang lain-lain. Gerakan yang ditirukan tidak saja terbatas kepada hal-hal yang hidup, namun juga benda-benda mati, seperti air, api, awan, dan sebagainya.

Untuk itu cobalah melakukan gerakan-gerakan tari sederhana, yang inspirasinya dapat diambil dari alam sekitar.

Dalam berkarya seni, guru diberikan kebebasan untuk melakukan keterampilan gerak sesuai dengan hasil pengamatannya dan dalam melakukan gerak tersebut boleh mencari bimbingan dan pengarahan dari dosen atau ahli. Ada beberapa tahapan dalam menyusun suatu gerak yang nantinya menjadi suatu kesatuan, yang disebut tari. Cobalah menurut versi Anda. Diskusikan dengan teman Anda apakah langkah Anda sudah benar. Beberapa tahapan di dalam membuat tari antara lain:

## a. Eksplorasi

Eksplorasi dalam tari adalah pengamatan terhadap sesuatu objek yang akan dijadikan sumber ide gerak dalam tari. Pengamatan dapat dilakukan terhadap alam lingkungan, kehidupan sehari-hari, binatang, buku cerita dan lain-lain.

Dalam dunia seni, pengamatan dibagi menjadi dua, yaitu 1) pengamatan internal dan 2) pengamatan eksternal.

1. Pengamatan secara internal yaitu pengamatan yang dilakukan di dalam diri si pencipta dengan tidak melalui objek di luar dirinya. Misalnya: mengingat-ingat, menghayal, membayangkan, melamun, dan lain-lain.

Eksplorasi internal dapat dijadikan sumber ide yang akan digarap dalam kegiatan berkarya atau kegiatan produksi, contoh:

Cobalah mengingat-ingat suatu kejadian yang pernah Anda alami. Setelah ingat salah satu kejadian, lakukan gerak sesuai dengan apa yang telah Anda ingat. Selanjutnya Anda bebas melakukan gerak-gerak sesuai dengan ide yang terlintas di pikiran Anda. Siswa yang ingat waktu ibunya marah. Dengan daya kreativitasnya sendiri mencoba memperoleh berbagai gerak tari yang menunjukkan sosok yang sedang marah. Kegiatan ini dikatakan berhasil bila orang lain juga mengatakan bahwa ekspresi marahnya didukung dengan gerakannya yang patah-patah, telah menunjukkan sosok yang sedang marah. Suasana ini akan makin kelihatan nanti jika telah digabung dengan irama musik yang juga bernuansa kemarahan.

2. Pengamatan secara eksternal yaitu pengamatan yang dilakukan oleh seorang pencipta tari dengan cara langsung menggunakan objek-objek di luar dirinya. Misalnya: merasakan, meraba dan melihat.

Cobalah Anda melihat secara langsung objek yang akan dijadikan suatu tata susunan gerak tari. Setelah Anda menemukan objek yang akan dijadikan sumber ide garapan misalnya burung, barulah Anda bebas untuk melakukan keterampilan gerak sesuai dengan hasil pengamatan Anda, yaitu gerakan-gerakan burung.

Eksplorasi tidak hanya terdapat pada lingkungan alam, binatang atau kehidupan sehari-hari, tetapi eksplorasi juga dapat diambil

dari buku-buku cerita. Anda dapat membaca buku cerita tentunya yang sesuai dengan karakteristik. Dari buku cerita, Anda perlu mengembangkan kreativitas agar dapat mengungkapkan kembali isi buku cerita tersebut, melalui gerak atau pemeranan.

## **b. Improvisasi**

Di atas telah diuraikan tentang produksi seni melalui eksplorasi. Pada tahap berikutnya, sebagai guru juga perlu mempunyai pengalaman menata gerak atau mencipta tari melalui improvisasi.

Setelah kamu melakukan eksplorasi atau pengamatan pada objek yang akan dijadikan sumber ide garapan gerak tari, maka tahap berikutnya Anda perlu melakukan improvisasi atau eksperimentasi sesuai dengan hasil pengamatan yang telah Anda peroleh.

Selanjutnya kamu bebas menyusun gerak sesuai dengan pengamatan. Di sinilah dibutuhkan kreativitas yang cukup. Dengan kreativitas tersebut Anda akan memperoleh berbagai macam gerak. Ciri esensial seorang guru tari yang kreatif adalah guru yang selalu berusaha agar didiknya terdorong dan terangsang untuk menyalurkan daya ciptanya.

Kegiatan tersebut dapat tercapai dengan cara: menunjukkan kemungkinan pengembangan unsur-unsur tari; memantapkan ekspresi dari berbagai imajinasinya; mengarahkan dan memancing inisiatif terhadap siswanya untuk tidak segan dan malu melakukan improvisasi terhadap pengalaman ritmisnya; dan berinisiatif untuk memupuk dan mengembangkan atau mengarahkan daya kreatif. (Dekdipbud. 1979: 78–79).

Improvisasi atau eksperimentasi dapat juga dilakukan dengan menggunakan properti. Hal ini tentunya harus sesuai dengan objek yang diamati. Setelah Anda melakukan eksplorasi dan improvisasi, mulailah dengan memilih gerak yang dapat dijadikan suatu tata susunan tari. Setelah melakukan pemilihan gerak dan berimprovisasi, maka tahap terakhir adalah menyusun gerak-gerak tersebut, dan jadilah susunan tari. Selanjutnya perlu dipikirkan bagaimana memperagakan karya-karya yang sudah dihasilkan, cobalah membuat rancangan untuk mempergelarkannya.

## H. Interaksi dengan OrangTua

Guru dapat melakukan interaksi dengan orang tua. Interaksi dapat dilakukan melalui komunikasi melalui telepon, kunjungan ke rumah, atau media sosial lainnya. Guru juga dapat melakukan interaksi melalui lembar kerja peserta didik yang harus ditandatangani oleh orang tua murid baik untuk aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Melalui interaksi ini orang tua dapat mengetahui perkembangan baik mental, sosial, dan intelektual putra putrinya.

## I. Evaluasi dan Penilaian Pembelajaran

Guru dapat mengembangkan evaluasi pembelajaran sesuai dengan topik dan pokok bahasan. Evaluasi pembelajaran yang dikembangkan dapat berupa tes dan nontes. Tes dapat berupa uraian, isian, atau pilihan ganda. Nontes dapat berupa lembar kerja, kuesioner, proyek, dan sejenisnya. Guru juga harus mengembangkan rubrik penilaian sesuai dengan materi yang diajarkan.

No.	Pernyataan	Ya	Tidak
1.	Saya berusaha belajar dan berlatih dengan sungguh-sungguh untuk dapat menguasai pola lantai.		
2.	Saya mengikuti pembelajaran dan pelatihan dengan penuh perhatian sehingga dapat menguasai pola lantai.		
3.	Saya melakukan latihan dengan tepat waktu sesuai dengan materi pelatihan.		
4.	Saya berperan aktif dalam kelompok pelatihan pola lantai tari.		
5.	Saya bisa bekerja sama dalam kelompok pelatihan pola lantai tari.		
6.	Saya menciptakan suasana menyenangkan dalam pelatihan pola lantai tari.		
7.	Saya menghargai teman-teman dalam melaksanakan latihan pola tari.		

# Uji Kompetensi

## Pengetahuan Komposisi

1. Jelaskan yang dimaksud dengan pola lantai?
2. Buatlah 5 gambar pola lantai dengan garis lurus dan garis lengkung!

## Proyek

1. Bentuklah kelompok beranggotakan 4-5 orang.
2. Amatilah sebuah tarian dan uraikan dari hasil pengamatan sebagai berikut:

### Bentuk penyajian

- Apakah pembagian pola lantai berulang-ulang?
- Apakah garis-garis pola lantai mengurangi konsep emosional?
- Apakah pembagian *stage* (panggung) berimbang?
- Musik pengiring
- Tata rias dan busana

## Praktek

Buatlah bentuk tari kreasi berdasarkan hasil dari eksplorasi dan improvisasi kalian. Mintalah bantuan kepada guru kalian jika mengalami kesulitan. Komunikasikan hasil karya seni tari kalian di depan kelas.

## Rubrik Guru

Guru dapat mengembangkan indikator penilaian untuk setiap aspek yang diujikan. Indikator ini merupakan skoring terhadap apa yang ingin dinilai dan dicapai oleh peserta didik. Berdasarkan uji kompetensi yang dikembangkan pada Bab VI guru dapat membuat rubrik seperti tertera di bawah ini.

### Contoh Rubrik Evaluasi

#### B. Sikap

##### 1. Proaktif

No.	Indikator	Penilaian Proaktif
1.	Berinisiatif dalam bertindak	Skor 1 jika terpenuhi satu indikator
2.	Mampu menggunakan kesempatan	Skor 2 jika terpenuhi dua indikator
3.	Memiliki prinsip dalam bertindak (tidak ikut-ikutan)	Skor 3 jika terpenuhi tiga indikator
4.	Bertindak dengan penuh tanggung jawab	Skor 4 jika terpenuhi semua indikator

##### 2. Kerjasama

No.	Indikator	Penilaian Kerjasama
1.	Terlibat aktif dalam bekerja kelompok	Skor 1 jika 1 atau tidak ada indikator yang konsisten ditunjukkan peserta didik
2.	Kesediaan melakukan tugas sesuai kesepakatan	Skor 2 jika 2 indikator konsisten ditunjukkan peserta didik
3.	Bersedia membantu orang lain dalam satu kelompok yang mengalami kesulitan	Skor 3 jika 3 indikator konsisten ditunjukkan peserta didik
4.	Rela berkorban untuk teman lain	Skor 4 jika 4 indikator konsisten ditunjukkan peserta didik

### C. Tes Tulis Uraian

2. Apa yang anda ketahui tentang pola lantai tari?

#### Rubrik/pedoman penskoran soal tes uji tulis uraian

Skor 1 bila jawaban tentang pola lantai tari sesuai artinya saja.

Skor 2 bila jawaban tentang pola lantai tari dengan tepat tetapi tidak disertai dengan penjelasannya.

Skor 3 bila jawaban tentang pola lantai tari dengan tepat beserta penjelasannya sebagai metode dalam menyusun gerak tari.

Skor 4 bila jawaban tentang pola lantai tari dengan tepat beserta penjelasannya sebagai metode menyusun karya tari menjadi sebuah pola lantai tari yang baik dan mendapatkan hasil yang maksimal beserta penjelasan ketika diaplikasikan pada bidang lain.

#### Instrumen Penilaian Proyek

Mata pelajaran : Seni Budaya ( Seni Tari)

Nama Proyek : Menyusun Karya Seni Tari Kreasi

Alokasi Waktu : 2 × 45 menit

Nama :

NIS :

Kelas :

No	ASPEK	SKOR (1 -5)				
		1	2	3	4	5
1	Perencanaan: a Latar Belakang b Rumusan Masalah c Tujuan penulisan					
2	Pelaksanaan: a Ketepatan pemilihan gerak b Orisinalitas laporan					

	<ul style="list-style-type: none"> <li>c Mendeskripsikan gerak dasar tari berdasarkan teknik, konsep dan prosedur</li> <li>d Mendeskripsikan tentang bahan dan alat, serta media dan teknik dalam pertunjukan tari</li> <li>e Struktur/ logika penulisan disusun dengan jelas sesuai metode yang dipakai</li> <li>f Bahasa yang digunakan sesuai EYD dan komunikatif</li> <li>g Daftar pustaka yang dapat dipertanggungjawabkan (ilmiah)</li> <li>h Struktur/ logika penulisan disusun dengan jelas sesuai metode yang dipakai</li> <li>i Bahasa yang digunakan sesuai EYD dan komunikatif</li> <li>j Daftar pustaka yang dapat dipertanggungjawabkan (ilmiah)</li> </ul>					
3	<p>Laporan Proyek:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a Kesimpulan sesuai dengan rumusan masalah</li> <li>b Saran relevan dengan kajian dan berisi pesan untuk peningkatan kecintaan terhadap hasil karya seni tari Indonesia</li> </ul>					

### Format penilaian Praktek

Mata pelajaran : Seni Budaya ( Seni Tari)  
Nama Proyek : Menyusun Karya Seni Tari  
Alokasi Waktu : 2 × 45 menit  
Nama :  
Kelas :

No.	Aspek Penilaian	Skor (1-5)				
		1	2	3	4	5
1.	Teknik					
2.	Konsep					
3.	Prosedur					
4.	Penggunaan bahan dan alat					
5.	Pola lantai					
6.	Nilai Estetis					
Total Skor						

## J. Remedial

Kemampuan para siswa tentu saja berbeda satu sama lain. Bagi siswa-siswa yang kurang dapat menguasai konsep ini, guru dapat mengulang kembali materi yang telah diajarkan. Pengulangan materi disertai dengan pendekatan-pendekatan yang lebih memperhatikan hambatan yang dialami siswa atau kelompok siswa dalam memahami materi pembelajaran. Misalnya, membimbing pemahaman siswa atau kelompok siswa dengan memberi lebih banyak contoh dari yang paling sederhana sampai yang agak sulit. Contoh-contoh yang diberikan dapat berupa gambar maupun audio-visual. Pendekatan lain yang dapat dilakukan guru dalam tahap remedial ini adalah dengan lebih banyak memberi perhatian kepada siswa atau kelompok siswa tersebut yang dilakukan secara lebih menyenangkan atau non-formal. Pendekatan yang

menyenangkan atau non-formal ini dapat dilakukan guru dengan tujuan agar siswa atau kelompok siswa tersebut dapat lebih termotivasi untuk mencari informasi yang mereka butuhkan, bertanya, dan mengemukakan pendapat, sehingga mereka dapat membentuk suatu pola lantai tari berdasarkan kumpulan data yang mereka peroleh. Tahap remedial diakhiri dengan penilaian untuk mengukur kembali tingkat pemahaman siswa atau kelompok siswa tersebut terhadap sub-materi pembelajaran.

## **K. Pengayaan Pembelajaran**

Pengayaan dapat diberikan kepada peserta didik. Pengayaan materi diberikan secara horizontal yaitu lebih memperdalam dan memperluas pengetahuan serta keterampilan. Guru dapat mencari materi pengayaan dari media dan sumber belajar lain. Guru juga dapat meminta peserta didik untuk mencari materi pengayaan sesuai dengan topik dan materi yang dipelajari

# Pembelajaran Meragakan Tari Kreasi

## Bab XIV

### A. Kompetensi Inti (KI)

#### Kompetensi Inti

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
4. Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

## B. Kompetensi Dasar (KD)

- 2.1 Menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, kerja sama, santun, dan percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial, budaya, dan alam dalam berapresiasi dan berkreasi seni.
- 3.4 Memahami penerapan pola lantai tari kreasi berdasarkan unsur pendukung tari sesuai iringan.
- 4.4 Memeragakan tari kreasi berdasarkan pola lantai dengan menggunakan unsur pendukung tari sesuai iringan.

Setelah mempelajari Bab XIV peserta didik diharapkan dapat

## C. Tujuan Pembelajaran

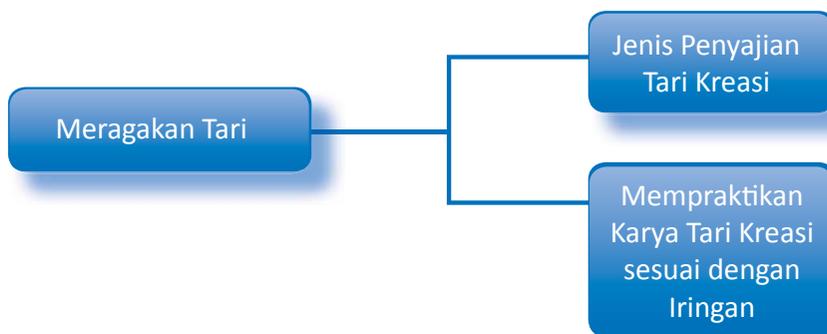
mengapresiasi dan berkreasi karya seni tari:

1. Mendeskripsikan jenis penyajian tari kreasi.
2. Mengidentifikasi jenis penyajian tari kreasi.
3. Memahami bentuk penyajian tari tunggal, berpasangan, dan kelompok.
4. Mendeskripsikan iringan tari kreasi.
5. Mengidentifikasi jenis iringan tari kreasi.
6. Mengidentifikasi fungsi iringan tari kreasi.
7. Memahami fungsi iringan tari kreasi.
8. Melakukan gerak tari kreasi dengan menggunakan iringan.
9. Menunjukkan sikap disiplin dalam berlatih gerak tari kreasi.
10. Menyajikan karya tari kreasi sesuai dengan iringan.
11. Mengkomunikasikan bentuk penyajian tari kreasi baik secara lisan dan tulisan.

## D. Peta Konsep

Guru dapat menjelaskan kepada peserta didik tentang materi pembelajaran yang akan diberikan sesuai dengan bab 6 semester 2 tentang memeragakan tari kreasi. Guru juga dapat menjelaskan tujuan pembelajaran sehingga peserta didik mengetahui kompetensi apa yang akan dicapai dan dikuasai. Guru berdasarkan alur pembelajaran dapat menginformasikan kepada peserta didik bahan dan media yang dibutuhkan sehingga dapat dipersiapkan secara baik dan benar.

### Alur Pembelajaran



Kegiatan pembelajaran yang harus dilakukan oleh siswa adalah:

1. Mengamati berbagai pertunjukan tari kreasi dengan mengamati gambar atau literatur dan sumber yang lainnya.
2. Menonton berbagai macam bentuk penyajian tari, baik melalui video maupun melalui pertunjukan langsung yang ada di daerah siswa berada.
3. Mendiskusikan mengenai jenis penyajian karya tari kreasi.
4. Mendiskusikan bentuk penyajian tari tunggal, berpasangan dan kelompok.
5. Melakukan perencanaan dalam pertunjukan karya seni tari tunggal, berpasangan, dan kelompok.
6. Melakukan pertunjukan karya seni tari kreasi.

## E. Proses Pembelajaran

Guru setelah menjelaskan alur pembelajaran dan tujuan yang hendak dicapai, maka langkah selanjutnya adalah membimbing peserta didik untuk dapat menguasai materi pembelajaran. Guru dapat membimbing peserta didik untuk melakukan aktifitas pembelajaran bentuk penyajian karya tari. Pada proses pembelajaran ini guru dapat mengikuti langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan pendekatan saintifik, yaitu;

1. Peserta didik dapat melakukan pengamatan tentang bentuk penyajian tari melalui membaca buku atau literatur bentuk penyajian tari. Pada kegiatan ini, guru dapat memberi motivasi sehingga timbul rasa keingintahuan tentang bentuk penyajian tari kreasi.
2. Peserta didik setelah melakukan pengamatan dapat bereksplorasi dengan melakukan kegiatan musyawarah dalam mempersiapkan pagelaran karya tari kreasi. Setelah melakukan musyawarah, maka setiap peserta didik mengambil bagian dalam menentukan bentuk penyajian karya tari yang akan dipentaskan. Kegiatan selanjutnya adalah melaksanakan pekerjaan sesuai dengan pilihan pekerjaan yang diambil. Sebagai panduan bekerja bisa mengikuti langkah-langkah kerja yang ada dalam buku siswa, atau mengikuti langkah-langkah kerja hasil pengamatan.
3. Peserta didik dapat mengomunikasi hasil kerjanya dengan cara mempresentasikan hasil kerjanya.

## F. Informasi Untuk Guru

### Bentuk penyajian

Bentuk penyajian tari ditinjau dari jumlah penarinya dapat dikelompokkan menjadi tiga yaitu tari tunggal, berpasangan dan kelompok

#### 1. Tari Tunggal

Tari tunggal adalah tari yang disajikan oleh seorang penari meskipun tidak jarang tari tunggal dapat ditampilkan secara masal atau lebih dari satu orang penari. Beberapa jenis tari tunggal antara lain adalah, Tari Golek, Klana Topeng (Jawa Tengah), Tari Panji Semirang, Pendet (Bali), Tari Ngremo (Jawa Timur), Tari Topeng Tunggal/kedok (Betawi), Tari Kandagan, Jaipong (Jawa Barat).



Sumber: (Tari Krisnasmara Bali Dok.  
Mila 6/6/15)  
Gambar 1.1 Bentuk Tari Tunggal

## 2. Tari Berpasangan

Tarian berpasangan adalah tarian yang disajikan oleh dua orang penari atau lebih secara berpasangan, satu dengan yang lainnya saling berkaitan (ada respon). Tarian ini dapat dilakukan oleh penari sejenis atau berbeda jenis (pria dengan wanita). Tari berpasangan sering berkaitan dengan tema-tema pergaulan atau perang. Contohnya: Tari Alang Tabang (Sumatera Barat), Tari Merak, Kupu-kupu (Jawa Barat), Tari Njot-Njotan, Coket Ondé-Ondé (Betawi).



Sumber: (Tari Alang Tabang Sumatra  
Dok. Mila 6/6/15)  
Gambar 1.2 Bentuk Tari Berpasangan

### 3. Tari Kelompok

Tari kelompok adalah tarian yang disajikan oleh dua penari atau lebih, dengan gerak rampak atau dengan desain yang berbeda.



Sumber: (dok.ida ayu 22/7/14)  
Gambar 1.3 Bentuk Tari Kelompok

### 4. Drama Tari

Drama tari adalah sajian tari yang mengungkapkan cerita atau peristiwa, baik cerita secara utuh atau pun sebagian, yang di dalamnya terdapat struktur dramatik atau susunan adegan.

## G. Interaksi dengan Orang Tua

Guru dapat melakukan interaksi dengan orang tua. Interaksi dapat dilakukan melalui komunikasi melalui telepon, kunjungan ke rumah, atau media sosial lainnya. Guru juga dapat melakukan interaksi melalui lembar kerja peserta didik yang harus ditandatangani oleh orang tua murid baik untuk aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Melalui interaksi ini orang tua dapat mengetahui perkembangan, baik mental, sosial, dan intelektual putra putrinya.

No.	Pernyataan	Ya	Tidak
1.	Saya berusaha belajar dan berlatih dengan sungguh-sungguh untuk dapat menguasai bentuk penyajian tari.		
2.	Saya mengikuti pembelajaran dan pelatihan dengan penuh perhatian sehingga dapat menguasai bentuk penyajian tari.		
3.	Saya melakukan latihan dengan tepat waktu sesuai dengan materi pelatihan.		
4.	Saya berperan aktif dalam kelompok pelatihan pola lantai tari.		
5.	Saya bisa bekerjasama dalam kelompok pelatihan bentuk penyajian tari.		
6.	Saya menciptakan suasana menyenangkan dalam pelatihan bentuk penyajian tari.		
7.	Saya menghargai teman-teman dalam melaksanakan latihan bentuk penyajian tari.		

Nama Orang Tua

Nama Siswa

Guru dapat mengembangkan evaluasi pembelajaran sesuai dengan topik dan pokok bahasan. Evaluasi pembelajaran yang dikembangkan dapat berupa tes dan nontes. Tes dapat berupa uraian, isian, atau pilihan ganda. Nontes dapat berupa lembar kerja, kuesioner, proyek, dan sejenisnya. Guru juga harus mengembangkan rubrik penilaian sesuai dengan materi yang diajarkan.

### Praktik

Tugas kelompok:

Buatlah gerakan tari kreasi baru dengan iringan musik yang ada di daerah tempat tinggal kalian. Tampilkan hasil kreasi kalian dan tampilkan di depan kelas.

## Proyek

Proyek ini dibuat agar kalian lebih memahami dalam proses pagelaran karya seni tari.

A. Buatlah proposal tari kreasi dengan tahapan sebagai berikut:

### Kerangka Proposal

1. Nama Kegiatan
2. Latar Belakang
3. Dasar Pemikiran
4. Pelaksanaan
5. Pelaksanaan/Susun Panitia
6. Anggaran
7. Susunan Acara
8. Penutup

B. Selanjutnya, buatlah jadwal latihan pagelaran tari dengan masa perencanaan kurang lebih selama tiga bulan. Perhatikan tabel berikut ini! Berikanlah tanda dalam penentuan jadwal, mulai menentukan tema sampai dengan pagelaran. Diskusikan bersama dengan teman-teman kalian.

No	Bentuk Kegiatan	April				Mei				Juni			
		Minggu ke				Minggu ke				Minggu ke			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Menentukan tema tari dan sinopsis												
2.	Eksplorasi gerak												
3.	Eksplorasi musik												
4.	Membuat pola lantai												
5.	Membuat set panggung dan tata lampu												
6.	Gabungan gerak dan musik												
7.	Berlatih ekspresi												
8.	Gladi kotor												
9.	Gladi bersih												
10.	Pagelaran												

## Praktik

Laksanakan pementasan di sekolah sesuai dengan perencanaan yang telah kalian lakukan.

Guru dapat mengembangkan indikator penilaian untuk setiap aspek yang diujikan. Indikator ini merupakan skoring terhadap apa yang ingin dinilai dan dicapai oleh peserta didik. Berdasarkan uji kompetensi yang dikembangkan pada bab XIV guru dapat membuat rubrik seperti tertera di bawah ini.

### Contoh Rubrik Evaluasi

#### 3. Sikap

##### 1. Proaktif

No.	Indikator	Penilaian Proaktif
1	Berinisiatif dalam bertindak	Skor 1 jika terpenuhi satu indikator
2	Mampu menggunakan kesempatan	Skor 2 jika terpenuhi dua indikator
3	Memiliki prinsip dalam bertindak (tidak ikut-ikutan)	Skor 3 jika terpenuhi tiga indikator
4	Bertindak dengan penuh tanggung jawab	Skor 4 jika terpenuhi semua indikator

##### 2. Kerjasama

No.	Indikator	Penilaian Kerjasama
1.	Terlibat aktif dalam bekerja kelompok	Skor 1 jika 1 atau tidak ada indikator yang konsisten ditunjukkan peserta didik
2.	Kesediaan melakukan tugas sesuai kesepakatan	Skor 2 jika 2 indikator konsisten ditunjukkan peserta didik
3.	Bersedia membantu orang lain dalam satu kelompok yang mengalami kesulitan	Skor 3 jika 3 indikator konsisten ditunjukkan peserta didik
4.	Rela berkorban untuk teman lain	Skor 4 jika 4 indikator konsisten ditunjukkan peserta didik

#### D. Tes Tulis Uraian

##### Rubrik/pedoman penskoran soal tes uji tulis uraian

Skor 1 bila jawaban tentang bentuk penyajian karya tari sesuai artinya saja.

Skor 2 bila jawaban tentang bentuk penyajian karya tari dengan tepat tetapi tidak disertai dengan penjelasannya.

Skor 3 bila jawaban tentang bentuk penyajian karya tari dengan tepat beserta jenis penyajian tari dan penjelasannya.

Skor 4 bila jawaban tentang bentuk penyajian karya tari dengan tepat beserta jenis bentuk penyajian tari dan penjelasannya sehingga dapat menjelaskan pula contoh tarian berdasarkan bentuk penyajian tari.

#### Instrumen Penilaian Proyek

Mata pelajaran : Seni Budaya ( Seni Tari)

Nama Proyek : Menyusun Karya Seni Tari Kreasi

Alokasi Waktu : 2 × 45 menit

Nama :

NIS :

Kelas :

No	Aspek	Skor (1-5)				
		1	2	3	4	5
1.	Perencanaan: a Latar Belakang b Rumusan Masalah c Tujuan penulisan					

2.	<p>Pelaksanaan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a Ketepatan pemilihan gerak</li> <li>b Orisinalitas laporan</li> <li>c Mendeskripsikan gerak dasar tari berdasarkan teknik, konsep dan prosedur</li> <li>d Mendeskripsikan tentang bahan dan alat, serta media dan teknik dalam pertunjukan tari</li> <li>e Struktur/ logika penulisan disusun dengan jelas sesuai metode yang dipakai</li> <li>f Bahasa yang digunakan sesuai EYD dan komunikatif</li> <li>g Daftar pustaka yang dapat dipertanggungjawabkan (ilmiah)</li> </ul>					
3.	<p>Laporan Proyek:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a Kesimpulan sesuai dengan rumusan masalah</li> <li>h Saran relevan dengan kajian dan berisi pesan untuk peningkatan kecintaan terhadap hasil karya seni tari Indonesia.</li> </ul>					

### Format penilaian Praktik

- Mata pelajaran : Seni Budaya ( Seni Tari)
- Nama Proyek : Menyusun Karya Seni Tari
- Alokasi Waktu : 2 × 45 menit
- Nama :
- Kelas :

No	Aspek Penilaian	Skor (1-5)				
		1	2	3	4	5
1.	Teknik					
2.	Konsep					
3.	Prosedur					
4.	Penggunaan bahan dan alat					
5.	Pola lantai					
6.	Nilai Estetis					
Total Skor						

## H. Remedial

Kemampuan para siswa tentu saja berbeda satu sama lain. Bagi siswa-siswa yang kurang dapat menguasai konsep ini, guru dapat mengulang kembali materi yang telah diajarkan. Pengulangan materi disertai dengan pendekatan-pendekatan yang lebih memperhatikan hambatan yang dialami siswa atau kelompok siswa dalam memahami materi pembelajaran. Misalnya, membimbing pemahaman siswa atau kelompok siswa dengan memberi lebih banyak contoh dari yang paling sederhana sampai yang agak sulit. Contoh-contoh yang diberikan dapat berupa gambar maupun audio-visual. Pendekatan lain yang dapat dilakukan guru dalam tahap remedial ini adalah dengan lebih banyak memberi perhatian kepada siswa atau kelompok siswa tersebut yang dilakukan secara lebih menyenangkan atau non-formal. Pendekatan yang menyenangkan atau non-formal ini dapat dilakukan guru dengan tujuan agar siswa atau kelompok siswa tersebut dapat lebih termotivasi untuk mencari informasi yang mereka butuhkan, bertanya, dan mengemukakan pendapat, sehingga mereka dapat memahami dan melakukan pagelaran karya seni tari berdasarkan bentuk penyajiannya. Tahap remedial diakhiri dengan penilaian untuk mengukur kembali tingkat pemahaman siswa atau kelompok siswa tersebut terhadap sub-materi pembelajaran. Pengayaan dapat diberikan kepada peserta didik.

## I. Pengayaan Pembelajaran

Pengayaan materi diberikan secara horizontal yaitu lebih memperdalam dan memperluas pengetahuan serta keterampilan. Guru dapat mencari materi pengayaan dari media dan sumber belajar lain. Guru juga dapat meminta peserta didik untuk mencari materi pengayaan sesuai dengan topik dan materi yang dipelajari.

# Pembelajaran Penulisan Lakon

## Bab XV

### A. Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD)

#### Kompetensi Inti

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
4. Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang atau teori.

#### Kompetensi Dasar

- 1.2 Menerima, menanggapi, dan menghargai keragaman dan keunikan karya seni teater berdurasi pendek sebagai bentuk rasa syukur terhadap anugerah Tuhan.
- 2.1 Menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, kerja sama, santun, dan percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial, budaya, dan alam dalam berapresiasi dan berkreasi seni.

- 3.2 Memahami teknik menyusun naskah sesuai kaidah pementasan drama musikal dan atau operet.
- 4.2 Menyusun naskah sesuai kaidah pementasan drama musikal dan/ atau operet.

## B. Informasi untuk Guru

Guru menjelaskan kepada peserta didik tentang materi pembelajaran yang akan dipelajari sesuai dengan Bab XV tentang Penulisan Lakon. Guru juga dapat menjelaskan tujuan pembelajaran, sehingga peserta didik mengetahui kompetensi apa yang akan dicapai dan dikuasai. Berdasarkan alur pembelajaran yang ada, maka guru juga dapat menginformasikan kepada peserta didik tentang jadwal pertemuan dan pelatihan yang akan dikerjakan oleh peserta didik. Materi Penulisan Lakon terdiri atas dua subbab pembelajaran, dan ini bisa diajarkan dalam tiga kali pertemuan. Pertemuan pertama membahas masalah pengetahuan lakon, dan pertemuan kedua dan ketiga masalah keterampilan menulis lakon sebagai dasar pementasan.

Tujuan dari pembelajaran Penulisan Lakon ini adalah:

1. Mendeskripsikan perancangan pementasan mulai dari penulisan cerita, pelatihan pemeran, dan perancangan tata artistik.
2. Mengidentifikasi struktur cerita dan menuliskan cerita sebagai persiapan pementasan.
3. Menyusun naskah lakon pendek berdasarkan kaidah penyusunan naskah lakon seni teater berdurasi pendek.

Kegiatan pembelajaran yang harus dilakukan oleh siswa adalah:

1. Mengamati berbagai masalah yang ada di sekitar, kemudian merangkum masalah tersebut.
2. Membaca berbagai cerita yang ada di daerah dan menyusun cerita itu sesuai dengan peristiwanya.
3. Mendiskusikan masalah tersebut dan cerita yang dibaca dengan teman-temannya.
4. Menuliskan hasil diskusi menjadi rangkaian cerita.
5. Mengomunikasikan rancangan cerita itu dengan guru pembimbing dan teman-temannya agar mendapatkan evaluasi.

6. Memperbaiki rancangan sesuai dengan evaluasi guru pembimbing dan teman-temannya.

### C. Proses Pembelajaran

Setelah menjelaskan alur pembelajaran dan tujuan yang hendak dicapai, maka langkah selanjutnya adalah membimbing peserta didik untuk bisa menguasai materi pembelajaran. Guru dapat membimbing peserta didik untuk melakukan aktifitas pembelajaran I. Pada proses pembelajaran ini, guru dapat mengikuti langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan pendekatan saintifik, yaitu;

1. Peserta didik dapat melakukan pengamatan tentang penulisan lakon melalui membaca buku atau literatur penulisan lakon. Pada kegiatan ini, guru dapat memberi motivasi sehingga timbul rasa keingintahuan tentang penulisan lakon.
2. Peserta didik setelah melakukan pengamatan, dapat bereksplorasi dengan melakukan penulisan lakon, baik seperti hasil pengamatan maupun dapat mengikuti langkah-langkah yang ada dalam buku siswa.
3. Peserta didik dapat mengomunikasi penulisan lakonnya dengan cara mempresentasikan hasil tulisannya.

### D. Materi dan Aktivitas Pembelajaran

1. Carilah informasi tentang cerita dan bagaimana cara menulis cerita.
2. Diskusikan dengan teman-temanmu tentang struktur dan unsur-unsur lakon.
3. Cobalah menyusun cerita sesuai dengan struktur lakon.
4. Komunikasikan cerita yang kamu tuliskan kepada guru pembimbing dan teman-temanmu.

## Lakon

Naskah lakon atau cerita atau biasa disebut skenario adalah instansi pertama yang berperan sebelum sampai ke tangan sutradara dan para pemeran. Naskah lakon bisa berdiri sendiri sebagai bacaan berupa buku cerita atau karya sastra. Naskah lakon merupakan penuangan dari ide cerita ke dalam alur cerita dan susunan lakon. Seorang penulis lakon dalam proses berkarya biasanya bertolak dari tema cerita. Tema disusun jadi sebuah cerita yang terdiri atas peristiwa-peristiwa yang memiliki alur yang jelas, dengan ukuran dan panjang yang diperhitungkan menurut kebutuhan sebuah pertunjukan. Meskipun sebuah naskah lakon bisa ditulis sekehendak penulis lakon atau cerita, tetapi harus memperhitungkan atau berpegang pada asas kesatuan (*unity*).

Naskah lakon sebagaimana karya sastra lain, pada dasarnya mempunyai struktur yang jelas, yaitu tema (dasar pemikiran atau gagasan, ide penulis untuk disampaikan kepada penonton), plot (kejadian atau peristiwa yang saling mengait), *setting* (latar tempat, waktu, dan suasana cerita), dan tokoh (peran yang terlibat dalam kejadian-kejadian dalam lakon). Akan tetapi, naskah lakon yang khusus dipersiapkan untuk dipentaskan mempunyai struktur lain yang spesifik. Struktur ini pertama kali dirumuskan oleh Aristoteles yang membagi menjadi lima bagian besar, yaitu eksposisi (pemaparan), komplikasi, klimaks, anti klimaks atau resolusi, dan konklusi (*catastrophe*). Kelima bagian tersebut pada perkembangan kemudian tidak diterapkan secara kaku, tetapi lebih bersifat fungsionalistik. Struktur lakon yang lebih sederhana terdiri atas pemaparan, konflik, dan penyelesaian.

## Tema

Gagasan cerita atau ide cerita merupakan dasar atau inti cerita yang hendak dituliskan oleh seorang penulis cerita. Banyak yang menyebutkan bahwa ide atau gagasan itu sebagai tema. Ide cerita bisa darimana saja dan kapanpun bisa muncul dalam pikiran penulis cerita. Ide cerita atau gagasan cerita tidak perlu dicari kemana-mana, ide cerita banyak tersebar di lingkungan, asal kita bisa menangkap dan mengolahnya. Metode atau cara yang dilakukan untuk mendapatkan ide atau gagasan cerita adalah dengan mengamati semua hal yang ada di sekitar kita. Proses pengamatan ini akan memunculkan kesadaran dalam diri dan pikiran kita.

Tema bisa juga disebut muatan intelektual dalam sebuah permainan, ini mungkin bisa diuraikan sebagai keseluruhan pernyataan dalam sebuah permainan: topik, ide utama, atau pesan, mungkin juga sebuah keadaan (Robert Cohen, 1983. hlm.54). Adhy Asmara (1979, hlm. 65) menyebut tema sebagai premis, yaitu rumusan intisari cerita sebagai landasan ideal dalam menentukan arah tujuan cerita. Dengan demikian, dapat ditarik kesimpulan bahwa tema adalah ide dasar, gagasan, atau pesan yang ada dalam naskah lakon dan ini menentukan arah jalannya cerita.

## Plot

Plot atau alur adalah rangkaian peristiwa yang direka dan dijalin dengan saksama, yang menggerakkan jalan cerita melalui perumitan (penggawatan atau komplikasi) ke arah klimaks dan selesai. Rikrik El Saptaria (2006. hlm.47) mengemukakan plot atau alur cerita merupakan rangkaian peristiwa yang satu dengan yang lain dihubungkan dengan hukum sebab akibat. Plot disusun oleh pengarang dengan tujuan untuk mengungkapkan buah pikirannya yang secara khas. Pengungkapan ini lewat jalinan peristiwa yang baik, sehingga menciptakan dan mampu menggerakkan alur cerita itu sendiri.

Ada sebagian orang menyebut plot sebagai kerangka cerita, karena terdiri atas peristiwa-peristiwa yang sedang berlangsung dalam cerita. Peristiwa-peristiwa yang terjadi dalam cerita akan membuat suatu rangkaian peristiwa dan menjalankan gerak cerita sampai akhir cerita. Peristiwa-peristiwa itu terjadi karena sebab akibat. Peristiwa yang satu adalah akibat atau sebab dari peristiwa yang lain. Kerangka cerita yang paling sederhana hanya terdiri atas pemaparan, konflik, dan penyelesaian atau awal, tengah, dan akhir. Pemaparan atau awal, biasanya hanya berisi penjelasan atau pengenalan peran-peran yang ada dalam cerita tersebut, lokasi atau tempat kejadian peristiwa cerita, waktu peristiwa itu berlangsung. Bagian awal atau pemaparan ini terkadang sudah memunculkan masalah yang dihadapi oleh peran-peran yang ada, dan bagaimana mencari cara menyelesaikan masalah tersebut.

Bagian tengah atau konflik berisi kejadian-kejadian yang saling terkait dan menjadi masalah pokok yang disampaikan pada penonton. Masalah-masalah ini membutuhkan penyelesaian atau jawaban untuk menyelesaikannya. Peristiwa-peristiwa pada bagian tengah ini seharusnya dibuat semenarik mungkin sehingga membentuk jalinan peristiwa yang indah. Pada bagian ini juga terjadi rintangan-rintangan

yang harus dihadapi dan diselesaikan oleh peran protagonis serta perlawanan yang dilakukan oleh peran antagonis. Keinginan-keinginan peran protagonis dihalang-halangi bahkan digagalkan oleh peran antagonis. Saling menyerang dan menghalangi antar peran inilah yang menarik pada bagian tengah atau konflik ini.

Bagian akhir cerita berisi penyelesaian cerita, di mana semua pertanyaan-pertanyaan dan masalah menemukan jawaban dan penyelesaian. Pertanyaan-pertanyaan penonton terhadap jalannya cerita juga terjawab dan penonton diharapkan mendapat pelajaran dan pencerahan dari cerita yang disajikan tersebut. Pada bagian akhir, tidak perlu disimpulkan atau diinformasikan penyelesaian cerita tersebut kepada penonton. Biarkan saja penonton mendapatkan jawabannya sendiri dan merenungkan apa yang sudah dilihat dan didengar.

### Latar Cerita Setting

Menuliskan latar cerita adalah menuliskan gambaran situasi tempat kejadian, gambaran tempat kejadian dan waktu terjadinya peristiwa yang hendak ditulis menjadi latar cerita. Situasi, tempat, dan waktu yang menjadi latar cerita itu bisa hasil dari imajinasi, tetapi bisa juga hasil observasi dan eksplorasi dalam kehidupan keseharian. Observasi bisa dilakukan dengan mengamati sebuah lingkungan keseharian yang bisa mendukung hasil rancangan. Hasil pengamatan itu kemudian ditulis secara detail sesuai dengan apa yang dilihat, didengar, dirasakan, dan dibau. Proses observasi ini sekaligus mengeksplorasi tempatnya. Tempat itu bisa tempat sepi, ramai, bising, situasi yang sibuk, mencekam, kotor dan bau. Semua hasil observasi dan eksplorasi dicatat dan dapat menjadi bahan latar cerita yang sedang dituliskan.

Penggambaran latar cerita ini akan berbeda-beda setiap orang, karena sudut pandang yang digunakan juga berbeda. Selain itu juga sangat dipengaruhi oleh kepekaan atau sensitifitas jiwa penulis. Misalnya, ketika mengamati sebuah taman sudut kota, orang bisa menuliskan segala yang dilihatnya, apa yang didengar, dan apa yang dibau. Akan tetapi, bagi sebagian orang lain, mungkin bisa juga menuliskan apa yang dirasakan, dan itu akan mempengaruhi hasil pengamatannya. Untuk mempersiapkan latar cerita, maka tuliskan dan deskripsikan sebanyak mungkin hasil pengamatan dan eksplorasi dari beberapa tempat. Jangan hanya menuliskan suasana dan tempat itu dalam satu kata, karena akan memunculkan tafsir yang berbeda.

## Tokoh Cerita

Peran adalah makhluk hidup yang memiliki hidup dan kehidupan dalam dunia lakon hasil dari imajinasi seorang penulis. Peran itu harus hidup, dalam arti memiliki dimensi kehidupan atau memiliki karakter. Karakter itu bisa jahat, baik, bodoh, jenius, kaya, miskin, dan lain-lain. Tugas seorang penulis lakon adalah mendeskripsi secara ringkas peran-peran tersebut. Oleh karena peran itu hidup, maka perlu dijelaskan identitas dari peran tersebut, misalnya nama, umur, jenis kelamin, bentuk fisiknya, jabatannya, dan sisi kejiwaannya. Hal ini penting sebagai gambaran awal bagi seorang calon pemeran ketika hendak memainkan peran tersebut.

Untuk mencari gambaran peran yang hendak ditulis, seorang penulis lakon bisa melakukan observasi, baik dari kehidupan keseharian atau yang ada di lingkungan sekitarnya, maupun dari kenangan yang pernah dialaminya. Lakukan observasi dan tulis secara detail peran tersebut. Susun semua peran tersebut dalam satu susunan peran yang akan mengisi kehidupan dunia lakon. Detail yang harus dideskripsikan ialah ada dan bagaimana tokoh mengenakan pakaian, bersamaan dengan itu juga bagaimana profil kepribadian tokoh dengan mengacu kepada sejarah singkat kehidupannya.

Langkah selanjutnya adalah meletakkan peran yang telah ditulis dan dideskripsikan tersebut ke dalam latar cerita yang telah dibuat. Peran dituliskan secara sederhana dengan kegiatan yang spesifik, misalnya seorang bapak sebagai guru yang dibenci siswanya. Penjelasan yang lebih detail bisa dimasukkan dalam dialog yang akan diucapkan oleh peran-peran yang ada dalam lakon tersebut.

Buatlah peran tersebut menjadi hidup, dengan membuatnya bicara atau beraksi. Membuat peran bicara bisa dilakukan dengan mempertemukan dua peran atau lebih dalam suatu suasana dan masalah yang telah dirancang. Buatlah konflik antar peran dan konflik itu dapat sangat sederhana, dapat juga konflik yang rumit. Konflik sederhana dapat terjadi karena adanya kesalahpahaman yang berakhir dengan kerumitan dan penyelesaian. Peran bisa hidup karena penulis menciptakan rintangan-rintangan terhadap keinginan peran tersebut. Dengan adanya rintangan, peran tersebut akan menciptakan dan mencari taktik yang dirasakan kongkret atau bisa dilakukan, juga akan menciptakan dialog yang wajar.

## 1. Latihan Menulis Struktur Cerita

### a. Menentukan Tema

- 1). Baca cerita yang ada, kemudian tentukan temanya.
- 2). Diskusikan tema tersebut dengan teman-temanmu.
- 3). Coba temanmu membaca cerita yang berbeda dan tentukan tema dari masing-masing cerita tersebut.
- 4). Pilihlah salah satu tema dari berbagai macam tema yang telah kamu tentukan dengan kelompok tersebut.
- 5). Beri alasan mengapa kamu dan teman-teman diskusimu memilih tema tersebut.

### b. Menentukan Plot atau Kerangka

- 1). Buatlah plot cerita atau peristiwa dalam sebuah cerita sesuai dengan waktu, tempat, dan tokoh-tokohnya (misalnya; **plot 1.** sekelompok siswa pada sela waktu jam pelajaran sekolah berunding hendak bertamasya ke gunung. **Plot 2.** Sekelompok siswa sedang dalam perjalanan tamasya ke gunung dan sedang istirahat, karena kelelahan. **Plot 3.** Sekelompok siswa diganggu oleh sekelompok monyet yang nakal, sehingga siswa-siswa tersebut marah tapi ketakutan. Salah satu siswa mempunyai ide, bagaimana caranya mengerjai monyet-monyet yang nakal tersebut. **Plot 4.** Monyet-monyet yang telah dikerjai itu datang pada raja monyet dan melaporkan bahwa mereka telah diganggu oleh manusia. Monyet-monyet ini membuat laporan palsu pada raja monyet. **Plot 5.** Semua siswa merasa senang karena telah bisa mengerjai monyet-monyet tersebut, tetapi hari sudah sangat sore sehingga harus membuat tenda untuk menginap. **Plot 6.** Sekelompok siswa yang sedang berkumpul dan bercerita, kemudian didatangi raja monyet yang telah dikerjai tadi. Raja monyet tersebut tidak terima karena anak buahnya dikerjai, maka berdebatlah sekelompok siswa tersebut dengan raja monyet, sampai raja monyet tersebut tahu bahwa anak buahnya yang nakal. **Plot 7.** Sekelompok siswa pulang lagi dengan membawa pengalaman tamasya yang berharga bagaimana manusia seharusnya hidup berdampingan dan saling menghormati, meski dengan hewan).
- 2). Buatlah plot-plot cerita yang banyak sesuai dengan tema cerita yang telah ditentukan.

- 3). Tuliskan plot-plot cerita tersebut, kemudian diskusikan dengan teman-temanmu untuk mendapatkan masukan.
  - 4). Tulis kembali plot-plot cerita yang telah mendapat masukan tersebut untuk dijadikan cerita yang akan dipentaskan.
- c. Menentukan Latar atau Setting
1. Tentukan setting atau latar cerita yang telah kamu buat (misalnya; ruang kelas, siang hari, hutan siang hari, hutan sore hari, atau hutan malam hari)
  2. Sebutkan secara detail setting atau latar cerita tersebut (misalnya; ruang kelas dengan bangku panjang seperti ruang kelas tahun 1980 dengan dinding putih dan banyak gambar pahlawannya).
  3. Tuliskan setting atau latar cerita sebanyak mungkin sesuai dengan cerita yang kamu tuliskan.
- d. Menentukan Tokoh-Tokoh
1. Tentukan tokoh-tokoh yang ada dalam cerita tersebut dan beri nama tokoh-tokoh tersebut. Jangan beri nama tokoh-tokoh yang ada dalam ceritamu dengan nama sesuai ciri fisik tokoh (misalnya; si pincang, si bisu, si bodoh, atau si buta)
  2. Deskripsikan tokoh-tokoh tersebut sesuai dengan ciri-ciri fisik, kedudukan dalam masyarakat dan bagaimana ciri psikologisnya (misalnya; Rahma, seorang pelajar kelas 9, anak tukang sampah, periang dan pandai, suka meneliti, kakinya mengalami cacat sejak bayi, dan lain-lain).
  3. Tokoh-tokoh dalam cerita tidak harus manusia, tetapi bisa juga hewan atau tumbuhan.
  4. Tokoh-tokoh yang bukan manusia, tetapi berperilaku seperti manusia sangat dibolehkan dalam cerita.

## 2. Latihan Menulis Cerita

### a. Pemaparan

Pemaparan berisi tentang keterangan-keterangan tokoh, masalah, tempat, waktu atau pengantar situasi awal lakon. Pada bagian pemaparan ini juga mulai ditampilkan bagian-bagian yang mengarah pada terwujudnya tema. Bagian-bagian itu dibungkus sedemikian rupa sehingga tidak nampak dengan jelas, tetapi penonton atau pembaca sudah dapat memperkirakan arah dan keseluruhan kejadian dalam lakon.

Dalam penyusunan pemaparan sebaiknya sudah mengandung konflik atau yang mengarah pada konflik yang terjadi, tetapi masih dalam keseimbangan lakon.

#### b. Penggawatan

Pada bagian penggawatan ini, dituliskan masalah dalam pemaparan sudah mulai terganggu oleh adanya bibit-bibit masalah dan kepentingan. Bibit masalah ini akibat dari pemikiran-pemikiran peran atau aksi peran terhadap keinginannya. Untuk pertama kalinya, peran antagonis bertemu dengan peran protagonis membangun konflik, akibat dari pertentangan antarperan tersebut. Konflik ini dibangun dan dijalin dalam peristiwa yang semakin gawat sampai mencapai klimaks. Jadi, bagian penggawatan inilah sebenarnya tubuh atau bagian yang paling penting dari lakon, karena kalau bagian penggawatan ini lemah, maka lakon secara keseluruhan akan terasa lemah.

#### c. Klimaks

Selama ini ada pemikiran yang sedikit keliru, bahwa klimaks adalah puncak dari ketegangan lakon. Padahal klimaks adalah titik paling ujung dari perselisihan atau konflik antara peran protagonis dan peran antagonis. Ketika pada titik ini, konflik sudah tidak dapat lagi dibuat lebih rumit dan konflik itu harus diakhiri. Dengan berakhirnya konflik, maka akan ada pihak yang dikalahkan atau dihancurkan, dan pihak mana yang harus dikalahkan, tergantung dari konsep dan visi seorang penulis lakon.

#### d. Peleraian

Bagian peleraian ini berisi tentang alternatif-alternatif jawaban dari permasalahan sampai terjadinya konflik antara peran antagonis dan peran protagonis. Bentuk alternatif jawaban ini tidak boleh diwujudkan secara nyata atau terbaca dengan mudah. Kalau alternatif jawaban ini dibuat secara nyata dan tiba-tiba, maka akan melemahkan klimaks yang telah dibuat. Bagian peleraian ini juga tidak boleh dibuat bertele-tele atau kesannya dipanjang-panjangkan, karena akan membuat penonton menjadi jemu. Peleraian juga tidak boleh dibuat tergesa-gesa, karena akan membuat klimaks yang telah dibuat tidak berarti. Peleraian ini seharusnya disusun dengan cermat dan tidak mengurangi ketercekaman yang terjadi pada klimaks, tetapi lama kelamaan semakin menurun.

e. Penyelesaian

Penyelesaian ini berisi tentang jawaban-jawaban yang menjadi permasalahan antara peran protagonis dan antagonis. Fungsi dari peleraian adalah untuk mengembalikan keadaan seperti awal cerita lakon, karena segala persoalan sudah terjawab. Penyelesaian juga merupakan bagian akhir dari cerita lakon.

## E. Interaksi dengan Orang Tua

Guru dapat melakukan interaksi dengan orang tua. Interaksi dapat dilakukan melalui komunikasi melalui telepon, kunjungan ke rumah, atau media sosial lainnya. Guru juga dapat melakukan interaksi melalui lembar kerja peserta didik yang harus ditandatangani oleh orang tua murid baik untuk aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Melalui interaksi ini orang tua dapat mengetahui perkembangan, baik mental, sosial, dan intelektual putra putrinya.

No	PERNYATAAN	YA	TIDAK
1.	Saya berusaha belajar dan berlatih dengan sungguh-sungguh untuk dapat menguasai penulisan lakon teater.		
2.	Saya mengikuti pembelajaran dan pelatihan dengan penuh perhatian, sehingga dapat menguasai penulisan lakon teater.		
3.	Saya melakukan latihan dengan tepat waktu sesuai dengan materi pelatihan.		
4.	Saya berperan aktif dalam kelompok pelatihan penulisan lakon teater.		
5.	Saya dapat bekerja sama dalam kelompok pelatihan penulisan lakon teater.		
6.	Saya menciptakan suasana menyenangkan dalam pelatihan penulisan lakon teater.		
7.	Saya menghargai teman-teman dalam melaksanakan latihan penulisan lakon teater.		

Nama Orang tua

Nama Siswa

## F. Evaluasi dan Penilaian Pembelajaran

Guru dapat mengembangkan evaluasi pembelajaran sesuai dengan topik dan pokok bahasan. Evaluasi pembelajaran yang dikembangkan dapat berupa tes dan nontes. Tes dapat berupa uraian, isian, atau pilihan ganda. Nontes dapat berupa lembar kerja, kuesioner, proyek, dan sejenisnya. Guru juga harus mengembangkan rubrik penilaian sesuai dengan materi yang diajarkan.

### Contoh Evaluasi dan Pembelajaran

#### Pengetahuan

- Apa yang kamu ketahui tentang lakon cerita?
- Bagaimana tahapan atau langkah-langkah menuliskan lakon cerita?

#### Keterampilan

- Buatlah kerangka cerita dari cerita yang kamu pilih.
- Tuliskan sebuah lakon pendek dengan mengacu pada tema, plot, *setting*, dan penokohan yang telah kamu tentukan.

## G. Rubrik Guru

Guru dapat mengembangkan indikator penilaian untuk setiap aspek yang diujikan. Indikator ini merupakan skoring terhadap apa yang ingin dinilai dan dicapai oleh peserta didik. Berdasarkan uji kompetensi yang dikembangkan pada Bab XV guru dapat membuat rubrik seperti tertera berikut ini.

### A. Sikap

#### 1. Proaktif

No.	Indikator	Penilaian Tanggung Jawab
1.	Berinisiatif dalam bertindak	Skor 1 jika terpenuhi satu indikator
2.	Mampu menggunakan kesempatan	Skor 2 jika terpenuhi dua indikator

3.	Memiliki prinsip dalam bertindak (tidak ikut-ikutan)	Skor 3 jika terpenuhi tiga indikator
4.	Bertindak dengan penuh tanggung jawab	Skor 4 jika terpenuhi semua indikator

## 2. Kejujuran

No.	Indikator	Penilaian Kerja Sama
1.	Tidak menyontek dan tidak menjadi plagiat (mengambil/menyalin karya orang lain tanpa menyebutkan sumber) dalam mengerjakan setiap tugas	Skor 1 jika muncul 1 indikator
2.	Mengemukakan perasaan terhadap sesuatu apa adanya	Skor 2 jika muncul 2 indikator
3.	Melaporkan data atau informasi apa adanya	Skor 3 jika muncul 3 indikator
4.	Mengakui kesalahan atau kekurangan yang dimiliki	Skor 4 jika muncul 4 indikator

## B. Tes Tulis Uraian

1. Apa yang anda ketahui tentang lakon cerita?

### **Rubrik/pedoman penskoran soal tes uji tulis uraian**

Skor 1 jika jawaban tentang lakon cerita di bidang teater sesuai artinya saja.

Skor 2 jika jawaban tentang lakon cerita di bidang teater dengan tepat tetapi tidak disertai dengan penjelasannya.

Skor 3 jika jawaban tentang lakon cerita di bidang teater dengan tepat beserta penjelasannya sebagai persiapan pementasan.

Skor 4 jika jawaban tentang lakon cerita di bidang teater dengan tepat beserta penjelasannya sebagai salah satu dasar pementasan dan disertai dengan penggunaannya yang memasukkan penggambaran suasana ketika menuliskan lakon cerita tersebut.

### C. Keterampilan

#### Rubrik Menulis Cerita

Bobot	Komponen Yang Dinilai	Skor Maksimum	Skor Yang Dicapai
20%	<b>Persiapan</b>		
	1. Berdoa	5	
	2. Alat tulis menulis	5	
70%	<b>Pelaksanaan</b>		
	1. Menuliskan tema	10	
	2. Menuliskan plot	10	
	3. Menuliskan latar atau setting cerita	10	
	4. Menuliskan tokoh-tokoh ceritanya	10	
5. Menuliskan kerangka cerita	40		
10%	<b>Waktu</b>		
	1. Sesuai alokasi	10	
Skor Total			

### H. Pengayaan Pembelajaran

Pengayaan dapat diberikan kepada peserta didik. Pengayaan materi diberikan secara horizontal, yaitu lebih memperdalam dan memperluas pengetahuan serta keterampilan. Guru dapat mencari materi pengayaan dari media dan sumber belajar lain. Guru juga dapat meminta peserta didik untuk mencari materi pengayaan sesuai dengan topik dan materi yang dipelajari.

# Pembelajaran **Bab XVI**

## Pementasan Teater Berdurasi Pendek

### A. Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD)

#### Kompetensi Inti

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
4. Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

#### Kompetensi Dasar

- 1.1 Menerima, menanggapi, dan menghargai keragaman dan keunikan karya seni Teater berdurasi pendek sebagai bentuk rasa syukur terhadap anugerah Tuhan.
- 2.1 Menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, kerjasama, santun, dan percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial, budaya, dan alam dalam berapresiasi dan berkreasi seni.

- 3.4 Memahami pementasan drama musikal dan atau operet sesuai konsep, teknik dan prosedur.
- 4.4 Mementaskan drama musikal dan/atau operet sesuai konsep, teknik, dan prosedur.

## B. Informasi untuk Guru

Guru menjelaskan kepada peserta didik tentang materi pembelajaran yang akan dipelajari sesuai dengan bab XVI tentang pementasan Teater berdurasi pendek. Guru juga dapat menjelaskan tujuan pembelajaran, sehingga peserta didik mengetahui kompetensi apa yang akan dicapai dan dikuasai. Berdasarkan alur pembelajaran yang ada, maka guru juga dapat menginformasikan kepada peserta didik tentang jadwal pertemuan dan pelatihan yang akan dikerjakan oleh peserta didik.

Materi Pementasan Teater berdurasi pendek terdiri atas tiga subbab pembelajaran dan ini dapat diajarkan dalam enam kali pertemuan. Pertemuan pertama sampai dengan pertemuan keempat membahas masalah pengetahuan prapementasan pertunjukan teater berdurasi pendek dan keterampilan prapementasan pertunjukan teater berdurasi pendek. Pertemuan pertama sampai dengan pertemuan keempat ini adalah tahap kerja merancang dan mewujudkan apa yang sudah dirancang pada pembelajaran manajemen seni pertunjukan teater berdurasi pendek. Pertemuan kelima membahas masalah pengetahuan pementasan dan keterampilan pementasan. Pertemuan kelima ini adalah wujud aplikasi seluruh pengetahuan dan keterampilan dari awal pembelajaran seni teater. Pertemuan keenam membahas masalah pengetahuan evaluasi pementasan dan keterampilan pementasan.

### **Tujuan dari pembelajaran Rancangan Pementasan ini adalah:**

1. Mengidentifikasi prapementasan dan pementasan Teater berdurasi pendek.
2. Mendeskripsikan langkah-langkah pementasan Teater berdurasi pendek.
3. Melakukan eksplorasi persiapan pementasan, pementasan, dan pasca pementasan.
4. Merancang pekerjaan manajemen produksi dan manajemen artistik.
5. Mengomunikasikan rancangan pementasan dalam wujud pementasan teater berdurasi pendek.

6. Mengevaluasi hasil pementasan yang telah dilaksanakan.

**Kegiatan pembelajaran yang harus dilakukan oleh siswa adalah:**

1. Melaksanakan manajemen produksi.
2. Melaksanakan manajemen artistik.
3. Melaksanakan pementasan teater berdurasi pendek.
4. Melakukan evaluasi hasil pementasan.

### **Proses Pembelajaran I, II, III, dan IV**

Setelah menjelaskan alur pembelajaran dan tujuan yang hendak dicapai, maka langkah selanjutnya adalah membimbing peserta didik untuk dapat menguasai materi pembelajaran. Guru dapat membimbing peserta didik untuk melakukan aktifitas pembelajaran I, II, III, dan IV. Pada proses pembelajaran ini guru dapat mengikuti langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan pendekatan saintifik, yaitu:

1. Peserta didik dapat melakukan pengamatan tentang persiapan prapementasan Teater berdurasi pendek melalui membaca buku atau literatur, atau melihat video persiapan prapementasan teater berdurasi pendek. Pada kegiatan ini, guru dapat memberi motivasi sehingga timbul rasa keingintahuan tentang persiapan prapementasan teater berdurasi pendek.
2. Setelah melakukan pengamatan, peserta didik dapat bereksplorasi dengan melakukan kegiatan atau kerja persiapan prapementasan teater berdurasi pendek, baik seperti hasil pengamatan maupun bisa mengikuti langkah-langkah yang ada dalam buku siswa.
3. Peserta didik dapat mengomunikasikan persiapan prapementasan teater berdurasi pendek dengan cara mempresentasikan hasil rancangan kerja dan pekerjaannya.

### **Materi dan Aktivitas Pembelajaran**

1. Musyawarah produksi teater berdurasi pendek.
2. Pembagian kerja dan penanggung jawab pekerjaan.
3. Menyusun rencana kerja sesuai dengan bidang pekerjaan.
4. Melaksanakan pekerjaan sesuai dengan bidang pekerjaan.
5. Melakukan koordinasi dan evaluasi sesuai dengan bidang pekerjaan.

## A. Prapementasan

### 1. Pekerjaan Manajemen Produksi

- a. Pimpinan produksi melaksanakan koordinasi dengan seluruh tim produksi tentang persiapan pementasan. Pimpinan produksi menyusun rencana dan jadwal kerja produksi teater berdurasi pendek. Pimpinan produksi mengontrol pelaksanaan kerja yang berhubungan dengan produksi teater berdurasi pendek.
- b. Sekretaris melaksanakan kerja kesekretariatan, yaitu menyusun dan menyediakan surat-surat yang diperlukan untuk produksi teater. Sekretaris menyusun dokumen surat masuk dan surat keluar yang diperlukan untuk produksi-produksi teater.
- c. Bendahara melaksanakan kerja pembukuan pendanaan yang diperlukan untuk produksi teater. Bendahara membuat laporan tentang ketersediaan dana yang diperlukan untuk produksi teater kepada pimpinan produksi.
- d. Seksi dokumentasi membuat perencanaan kebutuhan bahan dan peralatan dokumentasi yang diperlukan untuk produksi Teater berdurasi pendek. Seksi dokumentasi melaksanakan dokumentasi proses produksi dan proses artistik.
- e. Seksi publikasi merancang media publikasi yang akan digunakan dalam produksi teater. Seksi publikasi melaksanakan publikasi baik secara audio maupun visual (membuat poster dan menempel poster).
- f. Seksi pendanaan merencanakan dan merancang pencarian sumber dana yang dibutuhkan pada produksi teater, baik sebelum pementasan, maupun pada waktu pementasan. Seksi pendanaan juga melobi dan menyakinkan calon penyandang dana bahwa pementasan itu penting buat penyandang dana dan penting bagi tim produksi.
- g. *House manager* melaksanakan koordinasi dengan seksi-seksi yang ada di bawahnya (seksi keamanan, seksi konsumsi, seksi transportasi, *ticketing* dan penanggung jawab gedung) demi kenyamanan segenap kru produksi dan kru artistik.
- h. Seksi keamanan merencanakan dan melaksanakan pekerjaan keamanan, baik pada masa persiapan pementasan maupun pada waktu pementasan. Tugas seksi keamanan termasuk menata parkir kendaraan penonton pada waktu pementasan.
- i. Seksi konsumsi merencanakan dan mengadakan konsumsi selama masa persiapan pementasan dan pementasan, maupun setelah pementasan.

- j. Seksi transportasi merancang dan mendata kebutuhan transportasi yang dibutuhkan selama masa persiapan pementasan dan ketika pementasan berlangsung. Seksi transportasi berkoordinasi dengan *house manager* tentang kebutuhan transportasi dan penyediaan transportasi yang dibutuhkan.
- k. Seksi *ticketing* mulai merancang dan mencetak tiket yang akan dijual pada waktu sebelum pementasan serta jauh hari sebelum pementasan berlangsung. Seksi *ticketing* melaporkan hasil penjualan tiket kepada seksi pendanaan serta menyerahkan dananya pada seksi pendanaan.
- l. Penanggung jawab gedung sudah mulai mempersiapkan ruang untuk latihan dan gedung untuk pementasan Teater berdurasi pendek. Penanggung jawab gedung juga bertanggung jawab pada kebersihan dan kenyamanan ruang untuk latihan pemeran dan sutradara, serta kenyamanan pada waktu pementasan teater.

## 2. Pekerjaan Manajemen Artistik

### a. Penguasaan Lakon

Penguasaan lakon bisa dilakukan dengan cara menganalisis naskah lakon tersebut. Lakon teater terdiri atas dua unsur, yaitu struktur lakon dan tekstur lakon. Struktur lakon seperti halnya struktur karya sastra lainnya, terdiri atas tema, plot, latar cerita, dan penokohan. Sedangkan tekstur lakon hanya dapat dijumpai ketika naskah lakon tersebut sudah dipentaskan. Analisis naskah lakon dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut:

1. Mencari tema dari lakon yang akan dimainkan. Tema merupakan ide dasar, gagasan atau pesan yang ada dalam naskah lakon dan akan menentukan arah jalannya cerita. Tema dalam naskah lakon ada yang secara jelas dikemukakan dan ada yang samar-samar atau tersirat. Tema dalam sebuah lakon bisa tunggal dan bisa juga lebih dari satu. Tema dapat diketahui dengan tiga cara, yaitu:
  - *By what the character say* (apa yang diucapkan tokoh-tokohnya).
  - *By what the character do* (apa yang dilakukan tokoh-tokohnya).
  - *By the summation and balancing of the saying and doing* (melalui jumlah dan keseimbangan ucapan dan kelakuan tokoh-tokohnya).
2. Mencari plot dari lakon yang akan dimainkan. Plot dalam pertunjukan teater mempunyai kedudukan yang sangat penting, karena berhubungan dengan pola pengadeganan dalam permainan teater dan merupakan dasar struktur irama keseluruhan permainan.

Irama permainan dapat dibagi berdasarkan babak dan adegan atau berlangsung terus menerus tanpa pembagian. Plot dalam naskah lakon akan terwujud dalam susunan peristiwa yang terjadi dalam pementasan. Pembagian plot dalam lakon konvensional biasanya sudah jelas, yaitu bagian awal (berisi pengenalan tokoh, tempat dan memperkenalkan masalah yang akan berlangsung sepanjang pementasan). Bagian tengah (berisi permasalahan yang dilakukan oleh tokoh protagonis dan antagonis, atau biasa disebut dengan bagian yang ruwet dan penuh konflik sampai mencapai puncak permasalahan). Bagian akhir (berisi peleraian antara tokoh protagonis dan antagonis, kemudian dilanjutkan penyelesaian masalah).

3. Mencari latar cerita atau *setting* cerita, di mana cerita tersebut berlangsung. Guna mewujudkan suatu pementasan cerita lakon, dibutuhkan penggambaran yang sanggup mencerminkan di mana lakon atau peristiwa yang sedang dinikmati itu terjadi. Latar cerita atau *setting* cerita mencakup tiga dimensi, yaitu dimensi ruang, waktu, dan suasana. Dimensi ruang merupakan penggambaran dari ruang atau tempat kejadian peristiwa dalam lakon tersebut (ruang dalam artian ruang nyata, bisa daerah, negara dan lain-lain). Dimensi waktu merupakan penggambaran dari waktu peristiwa dalam lakon itu terjadi (malam, siang, pagi, tahun yang sudah dilalui, tahun yang akan dilalui dan lain-lain). Dimensi suasana merupakan penggambaran dari suasana dari lakon atau peristiwa itu sedang berlangsung (damai, bahagia, peperangan, penuh keributan, mencekam, ceria dan lain-lain). Dimensi ruang, waktu, dan suasana ini digunakan untuk mencari latar cerita yang ada dalam naskah lakon dan diwujudkan sebagai acuan pembuatan *setting* atau *scenery* serta suasana tiap pengadeganan lakon.
4. Mencari penokohan yang ada dalam naskah lakon. Tokoh-tokoh dalam cerita tidak hanya berfungsi menjalin alur cerita (dengan jalan menjalin peristiwa-peristiwa atau kejadian-kejadian) tetapi dapat juga berfungsi sebagai pembentuk bahkan pencipta alur cerita. Tokoh adalah sumber utama terjadinya plot, kejadian muncul dan berkembang karena sikap, ucapan tokoh, bahkan dari sikap berlawanan antartokoh. Tokoh dalam teater atau tokoh yang akan kita perankan juga berpribadi atau berwatak, maka tokoh itu memiliki karakter yang berguna untuk penciptaan wujud tokoh. Penokohan dalam teater secara umum dibagi menjadi tiga bagian yaitu: pertama, tokoh *protagonis* adalah tokoh utama dalam lakon yang muncul ingin mengatasi berbagai persoalan yang dihadapi dalam mencapai

cita-citanya. Kedua, tokoh *antagonis* adalah tokoh yang muncul dalam lakon dan melawan atau menghalang-halangi cita-cita tokoh *protagonis*. Ketiga, tokoh *tritagonis* yaitu tokoh yang muncul dalam lakon dan berpihak pada kedua kubu atau malah berada di luar kedua kubu, tokoh *tritagonis* merupakan pihak ketiga.

## b. Penguasaan Peran

Kerja sutradara adalah membuat konsep pementasan dan melatih pemeran untuk menguasai peran yang akan dimainkan. Sutradara dan pemeran sudah harus menguasai peran yang hendak dipentaskan. Penguasaan peran ini sangat penting bagi seorang pemeran, karena yang dimainkan oleh seorang pemeran adalah peran yang ada dalam naskah lakon dan harus menghidupkan peran tersebut melalui dirinya. Untuk dapat menguasai dan menghayati peran yang akan dimainkan, seorang pemeran bisa melakukan langkah kerja sebagai berikut.

1. Mengumpulkan tindakan pokok peran, yaitu mengidentifikasi tindakan-tindakan dan laku yang akan dimainkan oleh pemeran. Misalnya, pemeran akan memainkan siswa yang nakal, mungkin pada adegan pertama, tindakan pokoknya adalah suka mengganggu siswa yang lain. Adegan kedua, melakukan tindakan pokok marah-marah karena mendapat perlawanan dari siswa yang lain. Adegan ketiga, siswa tersebut akan melakukan tindakan pokok menjadi siswa yang alim dan tidak suka kalau melihat siswa yang nakal karena sudah sadar bahwa tindakan nakal itu tidak baik dan seterusnya.
2. Mengumpulkan sifat dan watak peran dengan cara menganalisis sifat dan watak peran dalam naskah lakon. Setelah mendapatkan semua sifat dan watak peran, hubungkan dengan tindakan pokok peran yang harus dikerjakan, ditinjau mana yang memungkinkan ditonjolkan sebagai alasan untuk tindakan-tindakan peran.
3. Mencari penonjolan karakter peran dengan cara mencari bagian-bagian dalam naskah yang memungkinkan untuk ditonjolkan karakter dari peran tersebut. Langkah ini dilakukan untuk memberi gambaran sifat peran yang akan dimainkan. Misalnya: peran Raja Lear adalah gambaran dari orang yang suka dipuji, maka seorang pemeran harus menonjolkan sifat itu ketika ada kesempatan dalam suatu adegan. Penonjolan ini bisa digambarkan dengan pose tubuh, tingkah laku, cara berbicara, dan ekspresi muka.
4. Mencari makna dialog dari peran yang akan dimainkan. Dialog-dialog peran terkadang menggunakan bahasa sastra atau kiasan yang mempunyai makna tersirat. Tugas seorang pemeran adalah

mencari makna yang tersirat tersebut sehingga dimengerti. Jika kita memahami makna kata tersebut maka kita dapat mengekspresikan baik lewat bahasa verbal maupun bahasa tubuh.

5. Menciptakan gerakan-gerakan dan ekspresi peran. Langkah ini bisa dilakukan ketika kita benar-benar merasakan gejala batin atau emosi ketika mengucapkan dialog. Jika kita tidak merasakan itu, maka gerak dan ekspresi yang timbul bersifat klise atau dibuat-buat. Untuk dapat menciptakan gerak dan ekspresi terlihat natural, seorang pemeran dituntut untuk merasakan gejala batin atau emosi peran yang dimainkan.
6. Menemukan *timing* yang tepat, baik *timing* gerakan maupun *timing* dialog. Langkah kerja ini dimulai dengan menganalisis dialog peran dengan cara membagi dialog tersebut menjadi bagian-bagian kecil. Fungsi dari langkah ini adalah untuk mengetahui makna yang sebenarnya dari dialog tersebut. Kalau sudah diketahui, maka bisa diucapkan dengan *timing* yang tepat serta dipertegas dengan gerakan.
7. Mempertimbangkan teknik pengucapan dialog peran. Langkah ini dilakukan untuk memberikan tekanan dan penonjolan watak peran. Setelah kita membagi-bagi dialog dalam *beat*, maka tinggal mempertimbangkan bagaimana cara mengucapkan dialog tersebut. Apakah mau diberi tekanan pada salah satu kata, diucapkan dengan dibarengi gerak, diucapkan dulu baru bergerak, atau bergerak dulu baru diucapkan. Harus diingat bahwa pemberian tekanan pada dialog atau gerak-gerak yang kita ciptakan harus mempunyai tujuan, yaitu penggambaran watak peran yang kita mainkan.
8. Merancang garis pemeranan yang akan dimainkan sehingga setiap peran yang dimainkan mengalami perkembangan menuju titik klimaks. Garis permainan hampir sama dengan tangga dramatik lakon. Tindakan-tindakan peran yang kuat dihubungkan dengan gambaran watak peran yang kuat pula.
9. Mengkompromikan rancangan peran yang akan dimainkan dengan sutradara. Tugas utama seorang pemeran adalah merancang dan menciptakan peran yang akan dimainkan. Perancangan peran yang kita ciptakan dari hasil analisis peran, observasi, dan interpretasi harus dikompromikan dengan sutradara. Sedetail apapun rancangan peran yang kita ciptakan, tetapi tetap harus kompromi dengan imajinasi dan rancangan sutradara sebagai perangkai dari keseluruhan artistik di atas pentas.

10. Menciptakan bisnis akting dan bloking, berupa gerakan-gerakan kecil yang mendukung gambaran peran yang dimainkan. Bisnis akting ada yang dipengaruhi emosi bawah sadar, tetapi ada juga yang diciptakan dengan kesadaran. Gerakan bawah sadar dipengaruhi oleh keadaan emosi jiwa pemeran. Dalam membuat bloking, seorang pemeran harus sadar terhadap ruang karena posisi kita akan dinikmati oleh penonton.
11. Menghidupkan peran dengan imajinasi dengan cara menggambarkan peran yang dimainkan, mulai dari penampilan fisik harus diciptakan dengan jelas. Semua gambaran imajinasi tentang tokoh benar-benar dibangun dan senantiasa dimasukkan dalam pikiran, sehingga seolah-olah kita mengenal tokoh tersebut dengan baik. Setelah gambaran fisik tokoh lekat dalam pikiran, maka kemudian gambaran kejiwaan tokoh tersebut harus diciptakan. Setiap detil watak atau sikap yang mungkin akan diambil oleh tokoh dalam satu persoalan benar-benar diangankan. Perubahan perasaan dan mental tokoh dalam setiap persoalan yang dihadapi harus benar-benar dirasakan. Dengan merasakan dan memikirkan jiwa peran, maka perasaan dan pikiran peran tersebut menjadi satu dengan jiwa kita dan muncullah sebuah permainan yang menyakinkan.

### **c. Penguasaan Artistik**

1. Pimpinan artistik mulai memimpin dan mengoordinasi pekerjaan yang bersifat keartistikan. Koordinasi ini juga membahas rencana-rencana artistik yang diperlukan pada waktu pementasan. Pembahasan ini termasuk pembagian kerja dan penentuan siapa yang bertindak sebagai penata maupun kru yang membantu sampai terwujudnya bidang keartistikan.
2. *Stage manager* mulai mendata kebutuhan barang-barang artistik yang diperlukan di panggung. Merancang dan membuat jadwal atau urutan pengisi acara selama pementasan serta berkoordinasi dengan seluruh kru yang bekerja di panggung selama pementasan. *Stage manager* juga membuat aturan dan tata cara keluar masuknya barang yang ada di panggung dan menunjuk tim yang bertanggung jawab.
3. Penata panggung mulai merancang dan menyediakan barang yang dibutuhkan untuk menata panggung pada waktu pementasan. Dalam melaksanakan pekerjaan penataan panggung, penata dibantu oleh tim untuk mewujudkannya.

4. Penata kostum atau busana mulai merancang dan menyediakan barang yang dibutuhkan untuk menata kostum pada waktu pementasan. Dalam melaksanakan pekerjaan penataan panggung, penata dibantu oleh tim untuk mewujudkannya.
5. Penata rias mulai merancang dan menyediakan barang yang dibutuhkan untuk menata rias pada waktu pementasan. Dalam melaksanakan pekerjaan penataan rias, penata dibantu oleh tim untuk mewujudkannya.
6. Penata cahaya mulai merancang dan menyediakan barang yang dibutuhkan untuk menata cahaya pada waktu pementasan. Dalam melaksanakan pekerjaan penataan cahaya, penata dibantu oleh tim untuk mewujudkannya.
7. Penata bunyi dan suara mulai merancang dan menyediakan barang yang dibutuhkan untuk menata bunyi dan suara pada waktu pementasan. Dalam melaksanakan pekerjaan penataan bunyi dan suara, penata dibantu oleh tim untuk mewujudkannya.
8. Penata musik dan *sound* mulai merancang dan menyediakan barang yang dibutuhkan untuk menata musik dan *sound* pada waktu pementasan. Dalam melaksanakan pekerjaan penataan panggung, penata dibantu oleh tim untuk mewujudkannya.

## Proses Pembelajaran V

Setelah menjelaskan alur pembelajaran dan tujuan yang hendak dicapai, maka langkah selanjutnya adalah membimbing peserta didik untuk bisa menguasai materi pembelajaran. Guru dapat membimbing peserta didik untuk melakukan aktivitas pembelajaran V. Pada proses pembelajaran ini, guru dapat mengikuti langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan pendekatan saintifik, yaitu:

1. Peserta didik dapat melakukan pengamatan tentang pementasan Teater berdurasi pendek melalui membaca buku, literatur, atau melihat video pementasan teater berdurasi pendek. Pada kegiatan ini guru dapat memberi motivasi sehingga timbul rasa keingintahuan tentang pementasan teater berdurasi pendek.
2. Peserta didik setelah melakukan pengamatan dapat bereksplorasi dengan melakukan kerja persiapan pementasan, baik seperti hasil pengamatan maupun bisa mengikuti langkah-langkah yang ada dalam buku siswa.
3. Peserta didik dapat mengomunikasi pementasan teater berdurasi pendek dengan cara memperagakan.

## **Materi dan Aktivitas Pembelajaran V**

1. Melaksanakan kerja bidang produksi.
2. Melaksanakan kerja bidang artistik.
3. Melaksanakan pementasan.

### **B. Pementasan**

#### **1. Pekerjaan Manajemen Produksi**

- a. Pimpinan produksi hanya mengontrol keterlaksanaan pementasan serta menyelesaikan masalah jika ada kekurangan dalam pementasan yang terkait di bidang produksi.
- b. Sekretaris mencatat serta mengarsipkan segala dokumen yang berhubungan dengan produksi pementasan teater berdurasi pendek.
- c. Bendahara mengelola pendanaan yang ada, baik dana keluar maupun dana masuk.
- d. Tim dokumentasi melaksanakan pendokumentasian pementasan maupun acara yang sedang berlangsung.
- e. Seksi pendanaan bekerja sama dengan *ticketing*, dan bendahara dalam pengelolaan dana yang ada.
- f. Tim *ticketing* menjual tiket pada penonton, bagi penonton yang belum memiliki tiket menonton.
- g. Seksi konsumsi menyiapkan konsumsi sesuai dengan kebutuhan waktu pementasan.
- h. Seksi keamanan melaksanakan tugasnya, baik dalam gedung pementasan maupun di luar gedung pementasan. Tugas seksi keamanan juga termasuk mengatur kenyamanan dalam hal parkir kendaraan bagi penonton.
- i. Seksi gedung atau tempat hanya mengontrol kenyamanan penonton dan pemain pada saat pementasan.
- j. Seksi transportasi menyediakan transportasi jika diperlukan selama pementasan teater.

## 2. Pekerjaan Manajemen Artistik

- a. Sutradara atau konseptor hanya mengawasi jalannya pementasan.
- b. Pemeran melaksanakan permainan peran sesuai dengan peran yang dimainkan.
- c. Penata panggung dan kru mengontrol penataan panggung termasuk pergantian *setting* jika dalam pementasan itu memang memerlukan pergantian *setting* atau tata panggung sesuai dengan rancangan yang telah disepakati dengan sutradara.
- d. Penata cahaya melaksanakan tanggung jawabnya terhadap pencahayaan dalam pementasan sesuai dengan yang telah direncanakan dan disepakati dengan sutradara. Tugas penata cahaya sebelum pementasan adalah menata sumber cahaya sesuai dengan rencana.
- e. Penata kostum atau busana melaksanakan penataan kostum atau busana pemeran sebelum pementasan dimulai serta memperbaiki ulang pada waktu pementasan jika terjadi kerusakan kostum atau busana pemeran.
- f. Penata rias melaksanakan penata rias pemeran sebelum pementasan dimulai serta memperbaiki ulang pada waktu pementasan jika terjadi kerusakan tata rias pemeran.
- g. Penata bunyi dan suara melaksanakan tugas terhadap penataan bunyi dan suara agar enak dan nyaman didengarkan oleh penonton. Tugas penata bunyi dan suara sebelum pementasan adalah mengatur dan menginstalasi sumber bunyi dan suara yang telah direncanakan.
- h. Penata musik dan *sound* melaksanakan tugasnya terhadap penataan musik dan *sound* sesuai dengan isi pementasan. Fungsi penata musik sebenarnya sama dengan fungsi seorang pemeran yang bermain di atas panggung.

## Proses Pembelajaran VI

Setelah menjelaskan alur pembelajaran dan tujuan yang hendak dicapai, maka langkah selanjutnya adalah membimbing peserta didik untuk bisa menguasai materi pembelajaran. Guru dapat membimbing peserta didik untuk melakukan aktifitas pembelajaran VI. Pada proses pembelajaran ini guru dapat mengikuti langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan pendekatan saintifik, yaitu:

1. Peserta didik dapat melakukan pengamatan tentang evaluasi kerja dan evaluasi pementasan melalui membaca buku atau literatur,

atau melihat video olah rasa. Pada kegiatan ini, guru dapat memberi motivasi sehingga timbul rasa keingintahuan tentang evaluasi kerja dan evaluasi pementasan.

2. Peserta didik setelah melakukan pengamatan, dapat bereksplorasi dengan menyusun tulisan tentang evaluasi kerja dan evaluasi pementasan, baik seperti hasil pengamatan maupun dengan mengikuti langkah-langkah yang ada dalam buku siswa.
3. Peserta didik dapat mengomunikasi evaluasi kerja dan evaluasi pementasan dengan cara mempresentasikan

### **C. Pasca Pementasan**

#### **1. Evaluasi Kerja**

Pemimpin produksi melakukan evaluasi kerja, baik evaluasi kerja tiap bidang, maupun evaluasi kerja secara keseluruhan. Evaluasi kerja dilakukan setelah pementasan selesai dan penonton pulang setelah mengapresiasi hasil karya yang telah dibuat oleh tim. Dalam pelaksanaan evaluasi, semua anggota tim menyampaikan kendala dan tantangan yang dihadapi selama menyiapkan pementasan dan pada waktu pementasan. Dalam evaluasi kerja ini tidak saling menyalahkan bila ada kekurangan di bidang tertentu, tetapi memberikan solusi bila akan mengadakan pementasan teater lagi. Dalam evaluasi kerja ini, juga disampaikan laporan kerja setiap bidang kerja. Laporan ini merupakan salah satu bentuk pertanggungjawaban kerja yang telah dilaksanakan. Hasil evaluasi kerja ini akan menjadi catatan bersama, dan media belajar jika menghadapi masalah yang sama di kemudian hari.

#### **2. Evaluasi Pementasan**

Evaluasi pementasan dilakukan dengan cara melihat kekurangan dan kelebihan dari pementasan yang telah dilakukan. Evaluasi pementasan diwujudkan dalam sebuah tulisan evaluasi yang bisa dibaca oleh seluruh tim pementasan. Dengan melakukan evaluasi pementasan ini, seluruh tim akan mengetahui kekurangan dan kelebihan dari pementasan yang telah dilakukan. Evaluasi ini digunakan untuk memperbaiki pementasan yang akan dilakukan di kemudian hari.

### C. Interaksi dengan Orang Tua

Guru dapat melakukan interaksi dengan orang tua. Interaksi dapat dilakukan melalui komunikasi melalui telepon, kunjungan ke rumah, atau media sosial lainnya. Guru juga dapat melakukan interaksi melalui lembar kerja peserta didik yang harus ditanda-tangani oleh orang tua murid, baik untuk aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Melalui interaksi ini, orang tua dapat mengetahui perkembangan baik mental, sosial, dan intelektual putra putrinya.

No	PERNYATAAN	YA	TIDAK
1.	Saya berusaha belajar dan berlatih dengan sungguh-sungguh untuk dapat menguasai pementasan teater berdurasi pendek.		
2.	Saya mengikuti pembelajaran dan pelatihan dengan penuh perhatian sehingga dapat menguasai pementasan teater berdurasi pendek.		
3.	Saya melakukan latihan dengan tepat waktu sesuai dengan materi pelatihan.		
4.	Saya berperan aktif dalam kelompok pelatihan dasar pemeranan teater modern.		
5.	Saya dapat bekerja sama dalam kelompok pelatihan dasar pementasan teater berdurasi pendek.		
6.	Saya menciptakan suasana menyenangkan dalam pementasan teater berdurasi pendek.		
7.	Saya menghargai teman-teman dalam melaksanakan latihan dasar pementasan teater berdurasi pendek		

Nama Orang tua

Nama Siswa

### D. Evaluasi dan Penilaian Pembelajaran

Guru dapat mengembangkan evaluasi pembelajaran sesuai dengan topik dan pokok bahasan. Evaluasi pembelajaran yang dikembangkan dapat berupa tes dan nontes. Tes dapat berupa uraian, isian, atau pilihan ganda. Nontes dapat berupa lembar kerja, kuesioner, proyek, dan sejenisnya. Guru juga harus mengembangkan rubrik penilaian sesuai dengan materi yang diajarkan.

## Pengetahuan

- Apa yang kamu ketahui tentang bidang produksi dan tim kerja bidang produksi?
- Mengapa tim kerja harus melaksanakan pekerjaannya sesuai dengan bidang pekerjaannya?
- Apa yang kamu ketahui tentang bidang artistik dan apa saja yang termasuk bidang kerja di tim artistik?
- Langkah kerja apa saja yang harus dilakukan oleh seorang pemeran dalam menghayati peran yang dimainkan?

## Keterampilan

- Buatlah laporan tertulis sesuai dengan bidang kerja yang menjadi tanggung jawabmu.

## E. Rubrik Guru

Guru dapat mengembangkan indikator penilaian untuk setiap aspek yang diujikan. Indikator ini merupakan skoring terhadap apa yang ingin dinilai dan dicapai oleh peserta didik. Berdasarkan uji kompetensi yang dikembangkan pada Bab IV guru dapat membuat rubrik seperti terteta berikut ini.

### 1. Sikap

#### a. Tanggung Jawab

No.	Indikator	Penilaian Kerja sama
1.	Melaksanakan tugas individu dengan baik	Skor 1 jika 1 atau tidak ada indikator yang konsisten ditunjukkan peserta didik
2.	Menerima risiko dari tindakan yang dilakukan	Skor 2 jika 2 indikator konsisten ditunjukkan siswa
3.	Mengembalikan barang yang dipinjam	Skor 3 jika 3 indikator konsisten ditunjukkan siswa
4.	Meminta maaf atas kesalahan yang dilakukan	Skor 4 jika 4 indikator konsisten ditunjukkan siswa

## b. Kerja sama

No.	Indikator	Penilaian Kerjasama
1.	Terlibat aktif dalam bekerja kelompok	Skor 1 jika 1 atau tidak ada indikator yang konsisten ditunjukkan oleh peserta didik
2.	Kesediaan melakukan tugas sesuai kesepakatan	Skor 2 jika 2 indikator konsisten ditunjukkan oleh peserta didik
3.	Bersedia membantu orang lain dalam satu kelompok yang mengalami kesulitan	Skor 3 jika 3 indikator konsisten ditunjukkan oleh peserta didik
4.	Rela berkorban untuk teman lain	Skor 4 jika 4 indikator konsisten ditunjukkan oleh peserta didik

## c. Cermat

No.	Indikator	Penilaian Kecermatan
1.	Mengerjakan tugas dengan teliti	Skor 1 jika terdapat 1 indikator muncul
2.	Berhati-hati dalam menggunakan peralatan	Skor 2 jika terdapat 2 indikator muncul
3.	Memperhatikan keselamatan diri	Skor 3 jika terdapat 3 indikator muncul
4.	Memperhatikan keselamatan lingkungan	Skor 4 jika terdapat 4 indikator muncul

## 2. Tes Tulis Uraian

Bagaimana cara menguasai dan menghayati peran yang akan dimainkan?

Rubrik/pedoman penskoran soal tes uji tulis uraian.

Skor 1 jika menguraikan jawaban hanya menyebutkan dan menjelaskan 2 langkah saja.

Skor 2 jika menguraikan jawaban hanya menyebutkan dan menjelaskan 3 langkah saja.

Skor 3 jika menguraikan jawaban menyebutkan dan menjelaskan 4 langkah.

Skor 4 jika menguraikan jawaban menyebutkan dan menjelaskan lebih dari 4 langkah.

### 3. Keterampilan

#### Rubrik Menata Busana atau Kostum

%	Komponen Yang Dinilai	Skor Maksimum	Skor Yang Dicapai
20%	<b>Persiapan</b>		
	1. Berdoa	10	
	2. Mengumpulkan alat dan bahan kerja	10	
70%	<b>Pelaksanaan</b>		
	1. Menganalisis Naskah	10	
	2. Mendesain Busana atau Kostum	20	
	2. Membuat Ukuran Sesuai dengan Pemeran	20	
3. Mewujudkan Tata Busana Sesuai dengan Peran	20		
10%	<b>Waktu</b>		
	<b>Bobot</b>	10	
Skor Total			

### 4. Portofolio

Nama Peserta Didik : .....

Kelas/Semester : .....

Mata Pelajaran/Materi Pokok : Mementaskan Teater berdurasi Pendek

No.	Benda Kerja yang Dibuat*)	Nomor Tugas	Waktu	Skor*)
1.	Dokumen penilaian pengetahuan (esai terbuka dan tes tertulis proyek)	1		
2.	Dokumen penulisan jadwal kerja	2		
3.	Dokumen rancangan kerja	3		
4.	Dokumen hasil observasi	4		
5.	Dokumen penulisan gagasan cerita	5		
6.	Dokumen penulisan latar cerita	6		
7.	Dokumen penulisan tokoh peran	7		
8.	Dokumen penyusunan kerangka cerita	8		
9.	Dokumen penulisan hasil musyawarah produksi	9		
10.	Dokumen penulisan adegan	10		

11.	Dokumen teks cerita	11		
12.	Dokumen penyusunan anggota kelompok	12		
13.	Dokumen analisis cerita	13		
14.	Dokumen analisis karakter	14		
15.				
16.				
Dst.				

### Rubrik Penilaian Portofolio

Nilai	Indikator
A (Sangat Baik)	Portofolio disusun secara sistematis dan rapi
B (Baik)	Portofolio disusun secara sistematis tetapi tidak rapi
C (Cukup)	Portofolio disusun secara rapi tetapi tidak sistematis
D (Kurang)	Portofolio disusun secara tidak rapi dan tidak sistematis.

## F. Pengayaan Pembelajaran

Pengayaan dapat diberikan kepada peserta didik. Pengayaan materi diberikan secara horizontal, yaitu lebih memperdalam dan memperluas pengetahuan serta keterampilan. Guru dapat mencari materi pengayaan dari media dan sumber belajar lain. Guru juga dapat meminta peserta didik untuk mencari materi pengayaan sesuai dengan topik dan materi yang dipelajari.

## Daftar Pustaka

- ..... 2014 modul *Pelatihan Implementasi Kurikulum 2013 Seni Budaya SMP/MTs*. Kemdikbud
- 12 sept 2014 Ganjar gumilar. *Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Teknologi Bandung 2010 Kuliah Tinjauan Seni Khusus*.
- A Phaidon Theatre Manual, *Costume and Make-Up*. New York : Phaidon Press Inc. 2001.
- Dahlan,M, Muhidin. 2012. *Almanak Seni Rupa Indonesia Secara istimewa Yogyakarta*
- Darmawan, Budiman. 1998. *Penuntun Pelajaran Seni Rupa*. Bandung : Ganeca Exact
- Gumilar, Ganjar. .... *Sejarah Perkembangan Seni Grafis Indonesia* . [Http://Academia.Edu](http://Academia.Edu). Diakses Pada Tanggal 5 Juli 2014
- Gumilar, Ganjar. .... . *Teknik Cetak*. [Http://Academia.Edu](http://Academia.Edu). Diakses Pada Pada Tanggal 19 Juli 2014
- Gunawan, Aang ..... *Seni-Lukis-Indonesia-Sejarah-Seni-Lukis*.[Http://Senibudaya-Hartoko, Dick](http://Senibudaya-Hartoko,Dick). 1997. Manusia Dan Seni, Yogyakarta : Kanisius
- Hutagalung, Michael Jubel. *Tidak diketahui. Basoeki Abdullah Tokoh Seni Indonesia. indonesia-yang-mendunia/* 12 sept 2014 Ganjar gumilar. Fakultas Seni Rupa Dan Desain Institut Teknologi Bandung 2010 Sejarah Perkembangan Seni Grafis Indonesia [http://www.academia.edu/3551497/Sejarah\\_Perkembangan\\_Seni\\_Grafis\\_Indonesia](http://www.academia.edu/3551497/Sejarah_Perkembangan_Seni_Grafis_Indonesia)
- Levta, deka. 17 Maret 2012. *Macam-Macam Aliran Seni Lukis dan Tokohnya*.
- Mahendra, Mahardika ... *Modul Seni Rupa*. [Http://Academia.Edu](http://Academia.Edu). Diakses Pada Tanggal 1 Juli 2014
- Nurhadyat, andre (2005). *Pendidikan Seni Rupa*. Jakarta: grasindo.
- senijogja. 12 oktober 2012. *Affandi tokoh seni lukis Abstrak Indonesia yang Mendunia*.
- Shaman, Humar. 1993. *Mengenal Dunia Seni Rupa*. Semarang : IKIP Semarang
- Susanto, Mike.2006. *Diksi rupa*, Yogyakarta, Kanisius
- Wisnujadmika's Weblog .... *Tema Seni Rupa* [Http://Wisnujadmika.Wordpress.Com/Tag/Tema-Seni-Rupa](http://Wisnujadmika.Wordpress.Com/Tag/Tema-Seni-Rupa) Diakses Pada Tanggal 04 Juli 2014
- Yudhoseputro, Wiyoso. 1993. *Pengantar Wawasan Seni Budaya*. Jakarta : Depdikbud Indonesia. [Blogspot.Com/2012/05/Seni-Lukis-Indonesia-Sejarah-Seni-Lukis.Html](http://www.academia.edu/3551497/Sejarah_Perkembangan_Seni_Grafis_Indonesia). Diakses Pada Tanggal 5 Juli 2014
- [http://www.academia.edu/3551497/Sejarah\\_Perkembangan\\_Seni\\_Grafis\\_Indonesia](http://www.academia.edu/3551497/Sejarah_Perkembangan_Seni_Grafis_Indonesia).
- <http://minermaya.blogspot.com/2012/03/macam-macam-aliran-seni-lukis-.html>. [9 januari 2013].
- <http://senijogja.wordpress.com/2012/10/12/affanditokoh-seni-lukis-abstrak>
- <http://seniman.web.id/getart/search/tokoh-indonesia-aliran-seni-lukis-impresionisme>. [9 januari 2013].
- [http://www.lorongteatersubang.blogspot.com/2012/12/tata-panggung-dalam-pementasan-teater\\_20.html](http://www.lorongteatersubang.blogspot.com/2012/12/tata-panggung-dalam-pementasan-teater_20.html). [19 April 2015; 12:20 WIB]

## Glosarium

*Akustik* Ilmu yang mempelajari tentang suara, bagaimana suara diproduksi/dihasilkan.

*Aransemen* Bunyi atau musik yang ditata dengan baik dan indah perambatannya dan dampaknya

*Bentuk abstrak* Bentuk yang menyimpang dari wujud benda-benda atau makhluk yang ada di alam

*Bentuk figuratif* Bentuk yang berasal dari alam (*nature*) lahirnya bentuk figuratif tergantung pada konsepsi orang itu pada bentuk tersebut

*Birama* Satuan kelompok ketukan tetap yang dimulai dengan ketukan kuat sampai dengan ketukan kuat yang berikutnya.

*Durasi* Waktu yang diperlukan untuk menyelesaikan sebuah not, lagu, atau musik yang dimainkan.

*Ekspresi* Pengungkapan atau proses menyatakan perasaan

*Estetik* Mengenai keindahan

*Improvisasi* Melakukan sesuatu untuk mengembangkan atau memvariatifkan nada atau bagian lagu atau musik yang sudah ada.

*Intro* Musik atau melodi pada awal lagu yang berupa alunan alat musik atau petikan nyanyian sebelum masuk ke bait pertama lagu yang akan dinyanyikan

*Komposisi* Hasil atau karya musik yang merupakan kumpulan dari potongan musik yang telah disusun secara harmonis

*Lithography* Teknik yang ditemukan oleh alois senefelder dan didasari pada sifat kimiawi minyak dan air yang tidak dapat bercampur

*Melodi* Susunan rangkaian tiga nada atau lebih dalam musik yang terdengar berurutan secara logis serta berirama dan mengungkapkan suatu gagasan.

*Notasi* Sistem penulisan karya musik

*Paranada* Lima garis horizontal tempat notasi dituliskan

*Pinch* Teknik pijit

*Seni grafis* Cabang seni rupa yang proses pembuatannya menggunakan teknik cetak

*Solmisasi Sistem* menempatkan sebuah suku kata berbeda ke setiap not dalam skala musik

*Vokal Grup* Kumpulan atau kelompok beberapa penyanyi yang menyajikan sebuah lagu dengan lebih variatif dari segi pembagian suara dan penampilannya

# Profil Penulis

---

Nama Lengkap : Milasari, S.Pd  
Telp. Kantor/HP : 021-7805396 / 081213482989  
E-mail : smk57jakarta@yahoo.com  
Akun Facebook : -  
Alamat Kantor : Jl. Margasatwa no. 38 B Jatipadang  
Pasar Minggu, Jakarta Selatan  
Perumahan Pratama Ruko A-9,  
Surabaya-60227



Bidang Keahlian: Seni Tari

■ **Riwayat Pekerjaan/Profesi dalam 10 tahun terakhir:**

Guru di SMK N 57 Jakarta

■ **Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar:**

S1: Fakultas Bahasa dan Seni/jurusan Seni Tari/program studi Pendidikan Sen Tari/  
Universitas Negeri Jakarta (tahun masuk 2003–tahun lulus 2008)

■ **Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):**

Tidak ada.

■ **Judul Penelitian dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):**

Tidak ada.

---

Nama Lengkap : Heru Subagiyo, S.Sn.  
Telp. Kantor/HP : 081328776281  
E-mail : bagiyo\_teat@yahoo.com  
Akun Facebook : -  
Alamat Kantor : Jln. Kaliurang KM.12,5 Klidon,  
Sukoharjo, Ngaglik, Sleman  
DI. Yogyakarta



Bidang Keahlian:

■ **Riwayat Pekerjaan/Profesi dalam 10 tahun terakhir:**

1. 2003-2010 : Instruktur Seni Teater di PPPG Kesenian Yogyakarta
2. 2010-sekarang : Widyaiswara seni teater di PPPPTK Seni dan Budaya Yogyakarta

■ **Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar:**

S1: Seni Pertunjukan/Seni Teater/Pemeranan/ISI Yogyakarta (1997-2002)

■ **Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):**

1. Seni Teater untuk SMK Jilid 1
2. Seni Teater untuk SMK Jilid 2
3. Dasar Artistik 1
4. Roleplay
5. Dasar Pemeranan

■ **Judul Penelitian dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):**

Tidak ada.

---

Nama Lengkap : Siti Masripah, S.Pd  
Telp. Kantor/HP : (021) 5492970/081314410783  
E-mail : sitiloveaa@yahoo.com  
Akun Facebook : <https://www.facebook.com/sitiloveaa>  
Alamat Kantor : Jl. Rawabelong II E Palmerah Jakarta Barat  
Bidang Keahlian: Seni Musik



■ **Riwayat Pekerjaan/Profesi dalam 10 tahun terakhir:**

1. 2006 – 2016 : Guru Seni Budaya di SMKN 13 Jakarta.
2. 2005 – 2006 : Guru Seni Musik di SMAN 6 Jakarta.

■ **Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar:**

S1: Fakultas Bahasa & Seni/Jurusan Seni Musik/Program studi Pendidikan Seni Musik/  
Universitas Negeri Jakarta (2001-2005)

■ **Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):**

Tidak ada.

■ **Judul Penelitian dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):**

Tidak ada.

---

Nama Lengkap : Jelmanto S. Pd  
Telp. Kantor/HP : 021-8764586 / 0813 1000 3207  
E-mail : jelly2305@gmail.com  
Akun Facebook : -  
Alamat Kantor : Jl Banjaran Pucung Cilangkap Tapos  
Kota Depok  
Bidang Keahlian: Seni Rupa



■ **Riwayat Pekerjaan/Profesi dalam 10 tahun terakhir:**

1. Guru seni Budaya di SMP Negeri 12 Depok
2. Tenaga pendidik di SMP Terbuka 12 Depok

■ **Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar:**

S1: Fakultas Bahasa dan Seni /Jurusan Pendidikan Seni Rupa/Program Studi Seni Rupa/  
Universitas Negeri Yogyakarta (tahun 1994–1999)

■ **Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):**

SENI BUDAYA kelas IX Tahun 2014 kurikulum 2013

■ **Judul Penelitian dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):**

Tidak ada.

# Profil Penelaah

---

Nama Lengkap : Dr. Fortunata Tyasrinestu, M.Si.  
Telp. Kantor/HP : 0271-384108/ 08122748284  
E-mail : tyasrin2@yahoo.com  
Akun Facebook : -  
Alamat Kantor : FSP ISI Yogyakarta, Jl. Parangtritis Km. 6.5 Sewon Yogyakarta  
Bidang Keahlian : Musik Pendidikan, Bahasa Indonesia, Psikologi Musik Pendidikan

## ■ Riwayat Pekerjaan/Profesi dalam 10 tahun terakhir:

1. 2003-sekarang : Dosen FSP ISI Yogyakarta
2. 2008-2012 : Kepala UPT MPK ISI Yogyakarta
3. 2014-sekarang : Pengelola Program S3 Program Pascasarjana ISI Yogyakarta

## ■ Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar:

1. S3: Fakultas Ilmu Budaya/Ilmu-Ilmu Humaniora/Linguistik - UGM Yogyakarta (2010-2013) Jakarta (2013-2015)
2. S2: Fakultas Psikologi/Psikologi Pendidikan- UGM Yogyakarta (2002-2004)
3. S1: Fakultas Seni Pertunjukan/Jurusan Musik/ Musik Pendidikan- ISI Yogyakarta (1992-1997)
4. S1: Fakultas Sastra/ Sastra Indonesia/ Linguistik- UGM Yogyakarta (1992-1998)

## ■ Judul Buku yang Pernah Ditelaah (10 Tahun Terakhir):

1. Buku Teks Pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan SD-SLTP-SMU
2. Buku Non Teks Pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan SD-SLTP-SMU

## ■ Judul Penelitian dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. Lirik Musikal pada Lagu Anak Berbahasa Indonesia -2014
  2. Pengaruh Kreativitas Musikal terhadap Kreativitas Verbal dan Figural -2010
  3. Pengembangan Kreativitas melalui Rekontekstualisasi Seni Tradisi- 2010
  4. Model Pembelajaran Musik Kreatif Bagi Pengembangan Kreativitas Anak di Wilayah DIY-2010
- 

Nama Lengkap : Drs. Bintang Hanggoro Putra, M.Hum  
Telp. Kantor/HP : 024850810/08157627237E-mail : bintanghanggoro@yahoo.co.id  
Akun Facebook : Bintang Hanggoro Putra  
Alamat Kantor : Kampus Unnes, Sekaran, Gunung Pati, Semarang  
Bidang Keahlian : Seni Tari

## ■ Riwayat Pekerjaan/Profesi dalam 10 tahun terakhir:

Dosen Pendidikan Sendratasik, Prodi Seni Tari, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang.

## ■ Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar:

1. S2: Fakultas Ilmu Budaya/Pengkajian Seni Pertunjukan/Universitas Gajah Mada Yogyakarta (2000 – 2004)
2. S1: Fakultas Seni Pertunjukan/Seni Tari/Komposisi Tari (1979 – 1985)

#### ■ Judul Buku yang Pernah Ditelaah (10 Tahun Terakhir):

Tidak ada

#### ■ Judul Penelitian dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. Pengembangan Model Pembelajaran Tari Tradisional untuk Mahasiswa Asing di Universitas Negeri Semarang (2015).
2. Penerapan Model Pembelajaran Seni Tari Terpadu pada Siswa Sekolah Dasar (2012)
3. Upaya Pengembangan Seni Pertunjukan Wisata Di Hotel Patra Jasa Semarang (2010)
4. Pengembangan Materi Mata Kuliah Pergelaran Tari dan Musik pada Jurusan Pendidikan Sendratasi UNNES dengan Model Pembelajaran Tutorial Analitik Demokratik (2008).
5. Fungsi dan Makna Kesenian Barongsai Bagi Masyarakat Etnis Cina Semarang (2007).

---

Nama Lengkap : Muksin Md., S.Sn., M.Sn.  
Telp. Kantor/HP : 022-2534104/08156221159  
E-mail : muksin@fsrd.itb.ac.id  
Akun Facebook : Muksin Madih  
Alamat Kantor : FSRD-ITB, Jl. Ganesha 10 Bandung (40132)  
Bidang Keahlian : Seni Rupa

#### ■ Riwayat Pekerjaan/Profesi dalam 10 tahun terakhir:

1. Ketua Program Studi Seni Rupa FSRD-ITB (2013 – 2015)
2. Koordinator TPB FSRD-ITB (2008 – 2013)
3. Ketua Lap/Studio Seni Lukis FSRD-ITB (2005 – 2006)

#### ■ Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar:

1. S2: Fakultas Seni Rupa dan Desain/Seni Rupa/Seni Murni/Institut Teknologi Bandung (1996 – 1998)
2. S1: Fakultas Seni Rupa dan Desain/Seni Murni/Seni Lukis/Institut Teknologi Bandung (1989 – 1994)

#### ■ Judul Buku yang Pernah Ditelaah (10 Tahun Terakhir):

1. Buku teks pelajaran kurikulum 2013 (edisi revisi) mata pelajaran wajib untuk SD/MI, SMP/MTs, dan SMA/MA Seni Budaya bidang Seni (2015)
2. Buku teks Seni Budaya (Seni Rupa) kelas IX dan XII (2014)
3. Buku Pendidikan Dasar dan Menengah Berdasarkan Kurikulum 2013 kelas VIII, X, dan XI, Seni Budaya (Seni Rupa). (2013)

#### ■ Judul Penelitian dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. Penerapan Teknik Etcha ke dalam Produk Elemen Estetik sebagai upaya Meningkatkan Potensi Kreativitas Masyarakat. Riset KK (Kelompok Keahlian Seni Rupa) ITB. (2014)
2. Metoda Pembelajaran Menggambar bagi Anak Autis dengan Bakat Seni Rupa. Riset KK (Kelompok Keahlian Seni Rupa) ITB. (2014)
3. Aplikasi Pengembangan Barongan sebagai Cinderamata Khas Blora dengan Sentuhan Teknik Potong, Tempel, Pahat dan Lukis, Riset KK (Kelompok Keahlian Seni Rupa). (2013)

4. Pengembangan Produk Identitas Budaya Masyarakat Blora untuk Menunjang Sentra Masyarakat Kreatif, Program Pengabdian kepada masyarakat Mono dan Multi Tahun. (2013)
5. Aplikasi Barongan dalam Pengembangan Cenderamata Khas Kota Blora (LPPM-ITB) (2012)
6. Barongan dalam Pengembangan Cenderamata Khas Kota Blora (LPPM-ITB) (2011)
7. Aplikasi Medium Lokal (indigenous material) dalam Karya Seni Rupa sebagai upaya Mewujudkan Ciri Khas Indonesia [Program Riset Peningkatan Kapasitas ITB (2011)
8. Medium Lokal (indigenous material) dalam Karya seni rupa sebagai upaya mewujudkan ciri khas Indonesia [Program Riset Peningkatan Kapasitas ITB (2010)
9. Pengolahan Serat Alami Menggunakan Sistem Enzim Mikrobiologi Sebagai Media Ekspresi Seni Dua Dimensi. Riset ITB [Riset Fakultas] (Jurnal Visual Art ITB 2007)
10. Muatan Spiritualitas pada Seni Rupa Tradisional Dwimatra-Illustrasi Nusantara Upaya Menggali Seni Rupa Tradisi untuk Memperkaya Konsep Seni Ilustrasi Indonesia Masa Kini dan Masa depan. Riset ITB [Riset Fakultas] (2006)
11. Daur Ulang Sampah Menjadi Kertas Seni. "GELAR" Jurnal Ilmu dan Seni – STSI Surakarta. Vol. 3 No. 2 Desember 2005, ISSN 1410-9700. (2005)

---

Nama Lengkap : Dra. Widia Pekerti, M.Pd.  
Telp. Kantor/HP : -  
E-mail : -  
Akun Facebook : -  
Alamat Kantor : FSP ISI Yogyakarta, Jl. Parangtritis Km. 6.5 Sewon  
Yogyakarta  
Bidang Keahlian : Musik Pendidikan, Bahasa Indonesia, Psikologi  
Musik Pendidikan

■ **Riwayat Pekerjaan/Profesi dalam 10 tahun terakhir:**

1. 2009-sekarang : Dosen luar biasa di Universitas Negeri Jakarta jurusan seni musik
2. Konsultan pendidikan

■ **Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar:**

1. S2 :Teknologi Pendidikan UNJ Jakarta, 1997. Kursus Penunjang antara lain : bahasa Inggris, Perancis dan kecantikan
2. S1:Pendidikan Seni Musik IKIP Jakarta, 1971 Akta Mengajar V Universitas Terbuka, 1983

■ **Judul Buku yang Pernah Ditelaah (10 Tahun Terakhir):**

1. Penelaah buku Pusat Kurikulum Dikdasmen, Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum dan Perbukuan , SMP-SMA Seni Budaya 2014 - 2016
2. Tematik (Seni Budaya) 2015 - 2016

■ **Judul Penelitian dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):**

1. Studi Lagu-lagu bernafaskan kedaerahan dan perjuangan untuk pendidikan keluarga, Direktorat PAUD dan Keluarga, Dikdasmen, 2016
2. Studi banding pendidikan di Indonesia; Suny at Albany University, NY,1995 dan 1996, Otago University 2004 dan Nanyang University, 2006
3. Penelitian mandiri, antara lain: Musik Balita di TK Ora Et Labora 2004 - 2006; Kursus Musik untuk Balita di Eduart 2002-2004 dan di Yamuger 2010 – sekarang; serta penelitian pada bayi, 2009 hingga kini.
4. Penelitian-penelitian seni dan budaya tahun di Indonesia yang kondusif Dalam Pembudayaan P4 (1982-1990)
5. Penelitian: Pengaruh Hasil Pembelajaran Terpadu Matematik dan Musik Terhadap Hasil Belajar Matematik Murid Kelas 1 SD. Thesis, IKIP, Jakarta. 1997
6. Penelitian Pengaruh Pembelajaran Folk Song terhadap Minat Seni Musik di SMP Regina Pacis Jakarta , Skripsi: IKIP Jakarta, 1971

---

Nama Lengkap : Dr. Rita Milyartini, M.Si.  
Telp. Kantor/HP : 0222013163/081809363381  
E-mail : ritamilyartini@upi.edu  
Akun Facebook : -  
Alamat Kantor : Jl. Dr. Setiabudi 229 Bandung 40151  
Bidang Keahlian : Pendidikan Musik

■ **Riwayat Pekerjaan/Profesi dalam 10 tahun terakhir:**

1. Dosen di Departemen Pendidikan Musik FPSD UPI
2. Dosen di Program Studi Pendidikan Seni Sekolah Pascasarjana UPI
3. Peneliti Pendidikan Seni khususnya pendidikan Musik

■ **Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar:**

1. S3:Pendidikan Umum/Nilai/ Universitas Pendidikan Indonesia (2007-2012)
2. S2: Kajian Wilayah Amerika/ Universitas Indonesia (1998 –2001)
3. S1: FPBS/Pendidikan Musik/IKIP jakarta (1983 –1987)

■ **Judul Buku yang Pernah Ditelaah (10 Tahun Terakhir):**

1. Buku teks tematik SD (thn 2013)
2. Buku non teks ( Tahun 2011, 2012, 2015)
3. Buku teks SD, SMP dan SMA (2015)

■ **Judul Penelitian dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):**

1. Model Pendidikan Life Skill Belajar Mandiri untuk Meningkatkan Penguasaan Teknik Vokal Mahasiswa Peserta Mata Kuliah Vokal 3 di Prodi Musik UPI. -2008
2. Pengembangan Model Pendidikan Seni Bagi Siswa Berkebutuhan Khusus (tahun 1) -2010
3. Pengembangan Model Pendidikan Seni Bagi Siswa Berkebutuhan Khusus (tahun 2) -2011
4. Kombinasi Active Learning dan Self Training, untuk Memperbaiki Audiasi Tonal Minor Mahasiswa Peserta Mata Kuliah Vokal 2 Jurusan Pendidikan Seni Musik UPI
5. Pengembangan Model Pendidikan Seni Bagi Siswa Berkebutuhan Khusus (tahun 2) -2012
6. Model Transformasi Nilai Budaya Melalui Pendidikan Seni di Saung Angklung Udjo untuk Ketahanan Budaya (disertasi) -2012
7. Pemanfaatan Angklung untuk Pengembangan Bahan Pembelajaran Tematik Jenjang Sekolah Dasar Berbasis Komputer -2013
8. Model Pembelajaran Teknik Vokal Berbasis Ornamen Vokal Nusantara (tahun pertama) -2015
9. Model Pembelajaran Teknik Vokal Berbasis Ornamen Vokal Nusantara (tahun kedua) -2016
10. Pengembangan Usaha Bidang Seni dan Budaya di Kota Bandung -2016

---

Nama Lengkap : Dr. Nur Sahid M. Hum.  
Telp. Kantor/HP : 0274 379133, HP 087739496828  
E-mail : nur.isijogja@yahoo.co.id  
Akun Facebook : -  
Alamat Kantor : Jur Teater, Fak Seni Pertunjukan ISI Yogyakarta  
Jl. Parangtritis Km 6 Yogyakarta  
Bidang Keahlian : Seni Teater

■ **Riwayat Pekerjaan/Profesi dalam 10 tahun terakhir:**

2010-2016 :

1. Dosen Jur. Teater Fak. Seni Pertunjukan ISI Yogyakarta
2. Dosen Pasca Sarjana ISI Yogyakarta
3. Dosen Sekolah Pasca Sarjana UGM Yogyakarta

■ **Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar:**

1. S3: Pengkajian Seni Pertunjukan dan Seni Rupa/ Sekolah Pasca Sarjana UGM Yogyakarta (2008-2012)
2. S2: Ilmu Humaniora/ Program Pasca Sarjana UGM Yogyakarta (1998 –2001)
3. S1: Sastra Indonesia/Fak. Ilmu Budaya UGM Yogyakarta (1980 –1986)

■ **Judul Buku yang Pernah Ditelaah (10 Tahun Terakhir):**

1. Penelaah buku untuk SMK Seni berjudul Seni Teater (2008)
2. Penelaah buku untuk SMP berjudul Seni Budaya (2016), P4TK Yogyakarta.

■ **Judul Penelitian dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):**

1. Metode Pembelajaran Seni Teater untuk Anak-anak Usia Sekolah Dasar (Program Penelitian Hibah Bersaing, Direktorat Pembinaan Penelitian dan Pengabdian Masyarakat, Dirjen Pendidikan Tinggi, Depdikbud, Jakarta), - 2006.
2. Metode Penulisan Skenario Film bagi Remaja (Program Penelitian BOPTN, Direktorat Pembinaan Penelitian dan Pengabdian Masyarakat, Dirjen Pendidikan Tinggi, Depdikbud, Jakarta), - 2013.
3. Penciptaan Drama Radio Perjuangan Pangeran Diponegoro sebagai penanaman Nilai-nilai Pendidikan Karakter bagi Generasi Muda - 2016 -2018

---

Nama Lengkap : Oco Santoso, S.Sn.M.Sn.  
Telp. Kantor/HP : 022-2534104/085220211166  
E-mail : ocosnts@gmail.com  
Akun Facebook : -  
Alamat Kantor : Institut Teknologi Bandung, Jl.Ganesa 10 Bandung  
Bidang Keahlian : Seni Rupa

■ **Riwayat Pekerjaan/Profesi dalam 10 tahun terakhir:**

1. 1995 – sekarang Dosen Program Studi Seni Rupa ITB
2. 2005-2007 Ketua Program TPB-FSRD Institut Teknologi Bandung
3. 2004-2008 Ketua Program Studi Seni Rupa FSRD-ITB

■ **Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar:**

1. S2: FSRD/Seni Rupa/ITB (1996-1999)
2. S1: FSRD/Seni Rupa/ITB (1988-1994)

■ **Judul Buku yang Pernah Ditelaah (10 Tahun Terakhir):**

Tidak ada

■ **Judul Penelitian dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):**

1. Pengembangan Metode Perkuliahan dengan Aplikasi mobile system sebagai salah satu Metode Perkuliahan di program studi seni rupa ITB. - 2015
2. Pengembangan teknik Etsa pada produk Cindra Mata. 2013
3. Standarisasi Warna Tradisional Sunda: Formalisasi standard warna tradisional sunda dalam format RGB dan CMYK. - 2008
4. Pameran, Dunia Benda“ Galeri Red Point, Bandung - 2007
5. Pameran Petisi Bandung II, Galeri Langgeng, Magelang - 2007
6. Pameran AIAE “Imaging Asia”, Selasar Soenaryo Art Space, Bandung - 2007
7. “Bandung Inisiatif III”,. Roemah Roepa Jakarta AIAE 24 Asian International Art Exhibitiion,. National Museum Kuala Lumpur, Malaysia - 2009
8. “Percakapan Masa” National Gallery, Jakarta “Contemporary Islamic Art” Lawang Wangi, Bandung - 2010
9. Bayang” Indonesia Islamic Contemporary Art” Gallery National, Jakarta Report/ Knowledge” Galeri Soemardja, Bandung -2011
10. Pameran Ilustrasi Cerpen, Kompas, Jakarta - 2012
11. Pameran Staf Pengajar “Report /Knowledge #I, galeri Soemardja, Bandung Tribute Kepada S Sudjojono” Barli Museum, Bandung - 2013
12. Pameran Maestro Sadali 2014, Galeri Nasional Jakarta

---

Nama Lengkap : Drs. Martono, M.Pd.  
Telp. Kantor/HP : 0274-548207/08156886807  
E-mail : martouny@yahoo.com  
Akun Facebook : -  
Alamat Kantor : Jurdik Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas  
Negeri Yogyakarta  
Bidang Keahlian : Pembelajaran Seni Rupa

■ **Riwayat Pekerjaan/Profesi dalam 10 tahun terakhir:**

1. 2007 - Sekarang Asessor BAN-PT
2. 2013 - Sekarang Tim Pengembang kurikulum Mapel Keterampilan/Prakarya Dir  
PLP Dikdasmen, Jakarta
3. 2009-Sekarang Tim Penjaminan mutu FBS Wakil Prodi Pendidikan Kriya

■ **Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar:**

1. S3: Pascasarjana ISI Yogyakarta ( Belum Lulus)
2. S2: Pascasarjana Jurusan PTK UNY Yogyakarta (2000-2002)
3. S1: FKSS Jurusan Pendidikan Seni Rupa, IKIP Yogyakarta (1979-2006)

■ **Judul Buku yang Pernah Ditelaah (10 Tahun Terakhir):**

1. Buku Non Teks Keterampilan.
2. Buku Non Teks Seni rupa.
3. Buku Non Teks Kerajinan.

■ **Judul Penelitian dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):**

1. Penelitian warna alami untuk batik kayu, Tahun 2005
2. Teknologi pewarnaan alami pada serat alami di CV Bhumi Cipta Mandiri Sentolo  
Kulonprogo, Yogyakarta, Tahun 2006.
3. Pengembangan teknologi pewarnaan alami dan desain kerajinan serat alami di  
CV Bhumi cipta Mandiri, Sentolo, Kulonprogo Yogyakarta, Tahun 2007.
4. Pembelajaran seni berbasis Kompetensi di FBS UNY, Tahun 2006
5. Peningkatan kualitas penilaian pembelajaran bagi mahasiswa pada mata kuliah  
teknologi pembelajaran seni kerajinan melalui penilaian unjuk kerja, Tahun 2006.
6. Strategi Pembelajaran seni lukis anak usia dini di sanggar Prastista Yogyakarta,  
Tahun 2007.
7. Pengembangan Desain dan Teknologi Pewarna Alami Pada Serat Alami, Tahun  
2008
8. Pengembangan Desain dan Teknologi Pewarna Alami Pada Serat Alami, Tahun  
2009
9. Skripsi mahasiswa jurusan pendidikan seni rupa FBS UNY periode 5 tahun (2004-  
2008), Tahun 2009
10. Karakteristik seni lukis anak hasil lomba di Yogyakarta, Tahun 2010
11. Model pendidikan desain produk dalam rangka menghasilkan produk kreatif dan  
produktif paten yang bercirikan kearifan dan keunikan lokal, Tahun 2010
12. IpBE kerajinan berbahan serat, bambu, dan kayu di Salamrejo, Sentolo,
13. Ekspresi seni lukis anak pada harian minggu kedaulatan rakyat (KR), Tahun 2011
14. Ekspresi simbolik seni lukis anak Yogyakarta, Tahun 2012
15. Ekspresi Simbolik Seni Lukis Anak Yogyakarta, percepatan disertasi, Tahun 2013
16. Strategi Pembelajaran Seni Lukis Anak-anak Studio Gajahwong Museum Affandi  
Yogyakarta, Tahun 2014
17. Pengembangan modul topeng etnik nusantara sebagai suplemen pembelajaran  
seni budaya dan prakarya kurikulum 2015, Tahun

---

Nama Lengkap : Prof.Dr. Djohan  
Telp. Kantor/HP : 0274-419791/ 08175412530  
E-mail : djohan.djohan@yahoo.com  
Akun Facebook : Salim Djohan  
Alamat Kantor : Jl. Suryodiningratan 8 Yogyakarta  
Bidang Keahlian : Psikologi Musik

■ **Riwayat Pekerjaan/Profesi dalam 10 tahun terakhir:**

1. 2004 - 2016 Narasumber Pusat Kurikulum Pendidikan Seni
2. 2004 - 2011 Representative South East Asian Youth Orchestra
3. 2008 - 2011 Wakil Direktur Pascasarjana ISI Yogyakarta
4. 2010- 2012 Kaprodi Magister Manajemen Seni ISI Yogyakarta
5. 2005 - 2011 Dewan Etik Asosiasi Pendidik Seni
6. 2006 - 2012 Narasumber BSNP Pengembang bidang seni budaya
7. 2009 - Sekarang Editor KBM Journal of Cognitive Science-ISSn 2152-1530
8. 2012 - Sekarang Direktur Pascasarjana ISI Yogyakarta
9. 2012 - Sekarang Dosen tamu Pasca sarjana Psikologi UKSW
10. 2012 - Sekarang Reviewer The Journal of Asean Research in Art and Design
11. 2014 - Sekarang Dosen tamu Pascasarjana UGM
12. 2014- Sekarang Dosen tamu Pascasarjana UNY
13. 2015- Sekarang Anggota Yayasan Dinamika Edukasi Dasar

■ **Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar:**

1. S3: Fakultas Psikologi/ Psikologi/Universitas Gadjah Mada (2002 – 2005)
2. S2: Fakultas Psikologi/Psikologi Perkembangan/Universitas Gadjah Mada (1996–1999)
3. S1: Fakultas Seni Pertunjukan/Musik/Musik Sekolah/Institut Seni Indonesia Yogyakarta (1989 –1993)

■ **Judul Buku yang Pernah Ditelaah (10 Tahun Terakhir):**

Seni Budaya SD-SMP-SMA.

■ **Judul Penelitian dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):**

1. Pengaruh Tempo dan Timbre dalam Gamelan Jawa terhadap Respons Emosi Musikal, BPPS (Dikti), Tahun 2005
2. Pengembangan Aspek Musikal Sebagai Media Peningkatan Keterampilan Sosial, PEKERTI (DP2M), Tahun 2006 - 2007
3. Potret Manajemen Seni di Bali: Dari Etos Jegog ke Mitos Jazz, Pusat Studi Asia Pasifik, Tahun 2008.
4. Upaya Pengembangan Kreativitas SDM melalui Rekontekstualisasi Seni, FUNDAMENTAL (DP2M), Tahun 2006
5. Metode “Practice Base Research” dalam Penciptaan/Penyajian Seni, Dyson Foundation, Melbourne University, Tahun 2015

# Profil Editor

---

Nama Lengkap : Ari Subekti, S.Pd  
Telp. Kantor/HP : (0272)322441/085875512511  
E-mail : arry\_q@yahoo.com  
Akun Facebook : ArieRinta Raharja  
Alamat Kantor : PT Intan Pariwara, JL Ki Hajar Dewantara, Klaten Utara,  
JawaTengah  
Bidang Keahlian: Guru Privat dan Penulis (Menulis berbagai buku dari  
PAUD sampai Pendidikan Tingkat Atas, serta buku-buku  
umum)

■ **Riwayat Pekerjaan/Profesi dalam 10 tahun terakhir:**

1. Penulis dan Editor di PT Intan Pariwara
2. Product Leader di PT Intan Pariwara
3. Product Manager di PT Intan Pariwara

■ **Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar:**

S1: Fakultas Bahasa dan Seni/Jurusan Pendidikan Seni Drama Tari dan Musik/  
Program Studi Pendidikan Seni Tari/Universitas Negeri Yogyakarta (1997 – 2003)

■ **Judul Buku yang pernah diedit (10 Tahun Terakhir):**

Seni dan Budaya Kelas IX.

■ **Judul Penelitian dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):**

Tidak ada.