ALUR DAN TUJUAN PEMBELAJARAN

MATA PELAJARAN SENI TEATER FASE E KELAS 10

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

Capaian Pembelajaran setiap elemen adalah sebagai berikut.

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

FASE E- KELAS 10

Capaian Pembelajaran:

Pada akhir fase E, peserta didik dapat memahami penggunaan seluruh elemen pertunjukan teater secara utuh (unity) termasuk didalamnya teknik keaktoran, penyutradaraan dan memahami fungsi elemen artistik seperti kostum, properti, musik, dan tata panggung untuk menyampaikan cerita. Melalui pengalaman ini, peserta didik diharapkan mampu menyusun skema pertunjukan sederhana secara mandiri dan mampu menuangkan ide dan gagasan kedalam bentuk naskah dan desain sederhana pertunjukan. Peserta didik mampu mengaplikasikan proses peniruan tokoh atau karakter (mimesis) berdasar pada analisis karakter tokoh (fisik, psikologis dan sosiologis) agar mampu menafsir dan menjiwai peran tokoh secara akurat dan meyakinkan.

Alur Konten Fase E

- Mengembangkan pengetahuan dramaturgi dengan melakukan analisis sebagai respon terhadap fenomena sebagai dasar untuk membuat naskah, dengan struktur dramatic dan peng-adegan dalam sebuah pertunjukan.
- Mengenal dan menciptakan tata artistik panggung pada saat menulis naskah
- Pengenalan ragam konsep teater modern - realis atau kontemporer (bentuk praktik atau menulis naskah)
- Berlatih dan menyatukan gagasan (pikiran), gerak, suara, dengan tata artistik dan teknologi untuk menghasilkan atau mengkreasi ulang pertunjukan teater
- Pementasan teater (bisa teater boneka, teater gerak, teater modern, teater musikal, drama, maupun teatrikalisasi puisi) berdasarkan riset

1. IMPROVISASI
DASAR KEAKTORAN

Konsep : Berpikir cepat dan mencari solusi
Kompetensi : Improvisasi solo/pasangan, perabotan (properti), rangkaian cerita dan respon terhadap bunyi/musik
Pertanyaan pemantik : Bagaimana improvisasi merangsang imajinasi dan ide-ide kreatif berpikir cepat di atas panggung?
Tujuan Umum Pembelajaran : Peserta didik mampu memahami kompetensi teknik improvisasi teater

Capaian Pembelajaran	Tujuan Khusus Per Elemen	Alokasi Waktu	Profil Pelajar Pancasila	Asesmen	Glossarium
Pada akhir fase E, peserta didik dapat memahami penggunaan seluruh elemen pertunjukan teater secara utuh (unity) termasuk didalamnya teknik keaktoran, penyutradaraan dan memahami fungsi elemen artistik seperti kostum, properti, musik, dan tata panggung untuk menyampaikan cerita.	I.1: Mengalami I.4: Berpikir/Bekerja secara artistik: Melalui serangkaian kegiatan improvisasi: Peserta didik mampu menggunakan seluruh anggota tubuh dan properti dengan kreatif untuk menunjang peran dan situasi dalam cerita. I.2. (Menciptakan) Melalui serangkaian kegiatan improvisasi: Peserta didik mampu menyusun alur cerita sederhana berkaitan dengan tema remaja, secara spontan	4x60 menit	**(Terlihat pada elemen Mengalami dan menciptakan)** **Profil Pancasila: Mandiri** **Elemen regulasi diri** **- Menunjukan inisiatif bekerja secara mandiri** Selama mengikuti kegiatan improvisasi, peserta didik mampu menunjukan inisiatif	**Penilaian:** **Sikap:** Profil Pelajar Pancasila **Penilaian Keterampilan dan pengetahuan:** Diberikan situasi, properti, sosok rekaan, Peserta didik menciptakan pertunjukan improvisasi pendek secara	**Improvisasi**: melakukan tanpa persiapan atau dibuat dibuat. Improvisasi berguna untuk melatih menelurkan ide ide kreatif Peserta didik secara cepat **Stimulus**: rangsangan yang diberikan siswa berupa nama tokoh, cerita, tempat, topik

	berdasarkan 4 jenis aturan main dalam improvisasi I.2.1. Pada akhir pembelajaran, peserta didik mampu menampilkan sebuah pertunjukan improvisasi berdurasi 5 menit berdasarkan situasi cerita, properti dan sosok rekaan, secara solo dan berpasangan		untuk merespon rangsangan atau stimulus yang diberikan dalam membuat/mengembangkan jalan cerita. **Menjadi individu yang percaya diri, resilien, dan adaptif dan mampu mengendali kan diri.** **(Terlihat di elemen menciptakan)** Dalam menyusun jalan cerita atau melakukan *skit* singkat improvisasi, peserta didik adaptif terhadap perubahan, ide-ide baru dalam yang dihasilkan secara spontan, maupun evaluasi teman sebaya. Peserta didik terbuka untuk mencari strategi lain ketika strategi yang diterapkan kurang berhasil	solo atau kelompok.	khusus/umum **Gestur:** gerak tubuh ketika berbicara seperti gerakan tangan, posisi/gerak badan, tatapan mata **Blocking:** Tata letak para pemeran di atas panggung **Properti:** adalah semua benda tidak bergerak yang digunakan di atas panggung pementasan drama. Properti berguna untuk membuat menunjang latar cerita , contohnya seperti , kostum , pemandangan , pintu , perabot , lampu , jendela , kursi , pohon , dan sebagainya
	I.3. (Merefleksikan) Pada saat atau setelah melakukan serangkaian kegiatan improvisasi: Peserta didik mampu mengevaluasi kinerja kelompok lain berdasarkan rubrik penilaian.	1x60 menit			

Materi ajar yang diperlukan	Tujuan
Ragam situasi rekaan, stimulus atau naskah pendek improvisasi Ragam video improvisasi dari aktor Professional	Ragam ini dibutuhkan guru sebagai rangsangan untuk memberikan ide atau gagasan di awal dalam kegiatan improvisasi (pada elemen mengalami dan menciptakan)

2. PROYEKSI SUARA
PENGENALAN DUNIA TEATER

Konsep : Suara dan karakter
Kompetensi Seni Teater : Membentuk suara karakter, dengan volume, kecepatan, dan tinggi nada.
Pertanyaan pemantik : Bagaimana seorang aktor mengeksplorasi teknik vokal untuk menciptakan karakterisasi tokoh dalam cerita?
Tujuan Umum Pembelajaran : Peserta didik mampu mendemonstrasikan bagaimana menggunakan aspek vokal dalam penciptaan karakter.

Capaian Pembelajaran	Tujuan Khusus Per Elemen	Alokasi Waktu	Profil Pelajar Pancasila	Asesmen	Glossarium
Pada akhir fase E, peserta didik dapat memahami penggunaan seluruh elemen pertunjukan teater secara utuh (unity) termasuk didalamnya teknik keaktoran (suara, gestur), penyutradaraan dan memahami fungsi elemen artistik seperti kostum, properti, musik, dan tata panggung untuk menyampaikan	II.1. (Mengalami) -selama kegiatan pelatihan proyeksi suara: Peserta didik mendemonstrasikan serangkaian teknik olah pernapasan dan proyeksi suara sesuai instruksi melalui kegiatan membaca puisi atau naskah pendek.	2x60 menit	**(Terlihat dalam elemen mengalami dan menciptakan)** **Profil Pelajar Pancasila: Mandiri: Elemen Regulasi diri** **-Mengembangkan refleksi diri:** Peserta didik Melakukan refleksi atas kekuatan, kelemahan menggunakan vokal untuk menciptakan karakter atau menyampaikan jalan	**Penilaian:** **Sikap:** Profil Pelajar Pancasila **Kompetensi dan pengetahuan:** Diberikan sebuah puisi atau naskah pendek bertema kemanusiaan, Peserta didik menampilkan pertunjukan membaca	**Proyeksi suara:** tinggi rendah suara atau intonasi suara di atas panggung **Ritme:** tempo suara (tinggi rendah, cepat, lambat) ketika berbicara dan biasanya berhubungan dengan emosi sosok/tokoh **Protagonis:** Tokoh
	II.2. (Menciptakan)- Peserta didik menciptakan karakterisasi suara berdasarkan sosok/tokoh, kedudukannya (protagonis dan antagonis) dan emosi dalam naskah yang dengan akurat, dalam pertunjukan kelas.	4x60 menit			

cerita.	II.3: (Merefleksikan): Peserta didik mampu menganalisis teknik suara dan pernapasan yang telah dipelajari melalui observasi pertunjukan teman sebaya.	2x60 menit	cerita. Peserta didik mampu mengidentifikasi faktor-faktor yang dapat membantunya dalam mengembangkan diri berdasarkan umpan balik dari guru atau teman sebaya.	naskah drama dengan olah vokal dan teknik suara yang telah dipelajari dalam bentuk *dramatik reading* atau drama radio	baik **Antagonis:** Tokoh jahat **Improvisasi:** melakukan tanpa persiapan atau dibuat dibuat. Improvisasi berguna untuk melatih menelurkan ide ide kreatif Peserta didik secara cepat **Dramatik reading** adalah: pembacaan naskah secara dramatik dimana peserta didik tidak perlu menghafal isi naskah tersebut. Peserta didik harus mampu menyampaikan isi, latar, karakter dalam sebuah cerita dengan vokal dan ekspresi wajah
	II.4: (Berpikir dan Bekerja Secara Artistik): Peserta didik mampu melengkapi pembacaan naskah dengan unsur suara atau musik yang bermakna untuk menunjang emosi karakter.				

					yang kuat. **Drama radio adalah:** Drama dalam bentuk audio atau suara yang direkam.

Materi ajar yang dibutuhkan	Tujuan
Ragam naskah pendek, cerita, puisi, dan berita yang bertema kemanusiaan atau dramatis (komedi, tragedi) Contoh kegiatan fisik untuk melakukan eksplorasi pernapasan dan olah vokal/suara. Contoh audio drama radio atau dramatik reading dalam bentuk audio	Ragam ini dibutuhkan guru sebagai media untuk melatih proyeksi suara peserta didik sekaligus media untuk eksplorasi ritme suasana (pada elemen mengalami dan mencipta)

3. TEATER GERAK
(PERKENALAN TEATER NON-REALIS

Konsep : Komunikasi non-verbal dalam teater
Kompetensi : Olah tubuh untuk membentuk karakter atau menyampaikan pesan (pantomim dan eksplorasi properti)
Pertanyaan Pemantik : Bagaimana gerak tubuh digunakan untuk membentuk karakter dan menyampaikan pesan?
Tujuan Umum Pembelajaran : Peserta didik mampu memahami dengan mendemonstrasikan ragam gerak tubuh untuk membentuk karakter dan menyampaikan pesan?

Capaian Pembelajaran	Tujuan Khusus Per Elemen	Alokasi Waktu	Profil Pelajar Pancasila	Asesmen	Glossarium
Peserta didik mampu mengaplikasikan proses peniruan tokoh atau karakter (mimesis) berdasar pada analisis karakter tokoh (fisik, psikologis dan sosiologis) agar mampu menafsir dan menjiwai peran tokoh secara akurat dan meyakinkan	III.1. (Mengalami)-Peserta didik mendemonstrasikan olah tubuh melalui pantomim. III. 1.4. (Mengalami dan Berpikir secara artistik)- Peserta didik melakukan eksplorasi olah tubuh, menggunakan properti atau musik untuk menciptakan karakter, simbolisme benda atau menyampaikan pesan.	**5x60 menit**	**(Terlihat pada seluruh elemen)** **Berkhebinaan Global. Elemen: berpartisipasi dalam pengambilan keputusan bersama.** Dalam proses mencipta, peserta didik bekerja sama untuk menentukan tema cerita, kerangka, sinopsis, koreografi, dst. Peserta didik dapat berpartisipasi mengambil keputusan	**Penilaian:** **Sikap:** Profil Pelajar Pancasila **Kompetensi dan pengetahuan:** Peserta didik menciptakan pertunjukan teater gerak sederhana dengan tema isu remaja/ kemanusiaan	**Teater gerak:** seringkali disebut dengan teater fisik. Teater gerak mengandalkan fungsi dan gerak tubuh untuk menciptakan karakter seperti melalui pantomim, atau koreografi sederhana menggunakan kain untuk membentuk angin atau ombak laut.
	III. 2. (Mengalami)-Peserta didik menciptakan pertunjukan gerak berdasarkan tema isu remaja/sosial/kemanusiaan.	**3x60 menit**			

	III. 3. (Merefleksikan)- Peserta didik memberikan umpan balik menggunakan rubrik penilaian kepada teman sebaya.	**3x60 menit**	bersama dalam menentukan konsep cerita, teknik latihan, dst.		**Tema/Isu remaja/sosial/kemanusiaan:** peristiwa hangat yang sedang terjadi dikalangan remaja, atau masyarakat. Contoh: kasus perundungan di kalangan remaja, banjir dan penebangan hutan, dan seterusnya. Simbolisme benda: gerakan untuk membentuk sebuah benda.