

SMA/MA/Program Paket C)

Pada akhir Fase F, murid memiliki kemampuan sebagai berikut.

- 6.1. Mengalami (*Experiencing*)
Mengelaborasi tari tradisi/tari kreasi berdasarkan makna, simbol, nilai estetis dari sudut pandang aspek seni sesuai dengan pengalaman dan wawasan.
- 6.2. Merefleksikan (*Reflecting*)
Mengevaluasi hasil penciptaan karya tari dengan mengapresiasi nilai estetis tari tradisi/tari kreasi berdasarkan makna dan simbol.
- 6.3. Berpikir dan Bekerja Artistik (*Thinking and Working Artistically*)
Mengembangkan penciptaan tari tradisi/kreasi secara individu ataupun kelompok dengan manajemen pertunjukan.
- 6.4. Menciptakan (*Creating*)
Mengkomposisi tari yang terinspirasi dari hasil membandingkan berbagai pertunjukan tari tradisi/tari kreasi berdasarkan makna, simbol, nilai estetis.
- 6.5. Berdampak (*Impacting*)
Memiliki karakter diri sehingga dapat mempengaruhi orang lain untuk memberikan apresiasi pertunjukan tari.

XVIII.4.

CAPAIAN PEMBELAJARAN SENI TEATER

A. Rasional

Seni dan Budaya sebagai salah satu mata pelajaran merupakan sarana sumber belajar untuk menumbuhkan kesadaran dan kepekaan murid terhadap ilmu estetika, dalam hal ini keindahan. Dengan memiliki kesadaran dan kepekaan murid memaknai proses kehidupan dengan berpikir kritis secara optimal. Proses belajar seni memiliki keutamaan untuk membangun murid memiliki kemampuan pengetahuan, etika,

estetika dan kinestetik secara menyeluruh. Murid dengan perilaku yang berakhlak mulia, berkontribusi terhadap kebaikan bersama, saling menghormati keberagaman, mengomunikasikan dan menghubungkan berbagai gagasan yang relevan memiliki rasa tanggung jawab mencapai tujuan. Seni budaya memfokuskan pada kemampuan murid untuk memberikan respon terhadap keadaan yang kritis melalui elemen-elemen estetika berupa rupa, bunyi, gerakan, yang menyatu dalam gerak, ekspresi, suara secara pertunjukan seni teater.

Seni Teater mendorong proses terbentuknya 8 (delapan) profil lulusan. Murid dengan menemuka pengalaman belajar dalam pengembangan dirinya dengan peduli dan bertanggung jawab, mampu menganalisis masalah, untuk berpikir kreatif dan inovatif. Murid mampu dalam berkolaboratif menjalin komunikasi yang efektif di era globalisasi disertai dengan perkembangan teknologi secara digital.

B. Tujuan

Mata pelajaran Seni Teater bertujuan agar murid mampu:

1. menunjukkan kepekaan terhadap persoalan diri dan lingkungan sekitar dan untuk mencari solusi kreatif melalui ekspresi diri;
2. mengeksplorasi diri dan melakukan permainan peran dengan menggunakan imajinasi dan sumber daya yang dimilikinya (tubuh, suara, rasa, dan lingkungan);
3. menguasai teknik, eksplorasi alat, bahan, dan teknologi yang diperlukan untuk menciptakan sebuah karya seni teater;
4. mengomunikasikan gagasan atau pesan melalui sebuah karya seni teater; dan menggunakan berbagai sudut pandang dalam melihat suatu permasalahan di lingkungannya, melalui permainan peran; dan menciptakan karya seni dengan penuh tanggung jawab dan kesadaran bahwa setiap karya dapat berdampak, baik bagi dirinya maupun orang lain; dan
5. menciptakan karya seni dengan penuh tanggung jawab dan kesadaran bahwa setiap karya dapat berdampak, baik bagi

dirinya maupun orang lain.

C. Karakteristik

1. Seni teater memberikan kesempatan untuk mengembangkan kompetensi, talenta, minat, dan karakter individu.
2. Seni teater relevan dengan kehidupan sehari-hari.
3. Seni teater terhubung dengan disiplin ilmu lain yang terkait dengan kemampuan literasi dan numerasi melalui kegiatan menulis, membaca, dan memahami naskah cerita atau mendesain tata artistik panggung dan kostum menggunakan skala numerasi.
4. Seni teater terhubung dengan disiplin ilmu lainnya, seperti aspek psikologi, sosial, budaya, sejarah, atau politik. Seni teater memberikan kontribusi untuk mengenalkan, mengomunikasikan legenda, sejarah, budaya atau isu dalam masyarakat.
5. Seni teater mengajarkan murid bagaimana menciptakan dan menghayati semua karakterisasi tokoh dan sudut pandangnya.
6. Seni teater mengajarkan untuk bersikap kritis dan mampu memberi solusi untuk menyelesaikan masalah, sehingga melalui seni teater, murid mampu memahami berbagai persoalan yang terjadi dalam diri dan lingkungannya.

Elemen dan deskripsi elemen mata pelajaran Seni Teater adalah sebagai berikut.

Elemen	Deskripsi
Mengalami (<i>Experiencing</i>)	Memahami, mengalami, merasakan, merespons, dan bereksperimen dengan ragam pengetahuan, gaya dan bentuk seni teater. Murid melakukan olah rasa, tubuh, suara, eksplorasi alat, media, atau mengumpulkan informasi melalui observasi dan interaksi dengan seniman untuk memperkaya wawasan

Elemen	Deskripsi
	dalam berteater
Merefleksikan (<i>Reflection</i>)	Menggali pengalaman dan ingatan emosi melalui hasil pengamatan, membaca, apresiasi, dan interaksi sosial individu dan kelompok, selama atau sesudah mengalami proses berseni teater Mengapresiasi, memberikan, dan menerima umpan balik atas karya diri sendiri atau orang lain; mengomunikasikan secara runtut dan terperinci menggunakan kosakata seni teater yang tepat
Berpikir dan Bekerja Artistik (<i>Thinking and working artistically</i>)	Mengelaborasi elemen tata artistik panggung (tata panggung, cahaya, kostum, rias, suara), dan keaktoran (gerak, ekspresi, dan suara); Mengomunikasikan proses penyatuan semua elemen tata artistik tersebut ke dalam wujud karya pertunjukan
Menciptakan (<i>Making/ Creating</i>)	Menggali pengalaman untuk menuangkan, meniru, membuat ulang, mengkreasi, menemukan, dan merangkai ide-ide kreatif tata artistik seni teater untuk kemudian diwujudkan ke sebuah karya pertunjukan; mengekspresikan dirinya melalui penggalian karakter/ tokoh dan menampilkannya dalam wujud sebuah karya pertunjukan
Berdampak (<i>Impacting</i>)	Memaknai cara berpikir dan perubahan perilaku serta kepribadian, untuk membentuk karakter yang

Elemen	Deskripsi
	mencerminkan profil lulusan murid bagi diri sendiri, sesama, lingkungan sekitar, dan bangsa

D. Capaian Pembelajaran

1. Fase A (Umumnya untuk Kelas I dan II SD/MI/Program Paket A)

Pada akhir fase A, murid memiliki kemampuan sebagai berikut.

- 1.1. Mengalami (Experiencing)
Mengamati, merespons, meniru gerak tubuh dan suara sebagai media untuk mengomunikasikan emosi.
- 1.2. Merefleksikan (Reflection)
Mengenali pengalaman dan emosi selama proses berseni teater serta menceritakan sebuah karya dengan kosakata sehari-hari.
- 1.3. Berpikir dan Bekerja Artistik (Thinking and Working Artistically)
Mengenal jenis-jenis properti/alat bantu yang dapat mendukung cerita/permainan peran.
- 1.4. Menciptakan (Creating)
Mengeksplorasi beragam peran mengenai tokoh di sekitar atau rekaan, dan memainkan sebuah lakon pertunjukan.
- 1.5. Berdampak (Impacting)
Memainkan gerak dan lagu sesuai arahan dari pendidik.

2. Fase B (Umumnya untuk Kelas III dan IV SD/MI/Program Paket A)

Pada akhir fase B, murid memiliki kemampuan sebagai berikut.

- 2.1. Mengalami (Experiencing)
Mengenal teknik dasar akting (pemeranan) melalui proses meniru (mimesis), mengenal

gerak tubuh, suara/vokal sesuai tokoh/peran atau perilaku objek sekitar.

2.2. Merefleksikan (Reflection)

Mengenali lingkungan sekitarnya dan pengalaman dalam bermain teater.

2.3. Bekerja Secara Artistik (Thinking and Working Artistically)

Menggunakan properti yang sesuai dengan tokoh yang diperankan.

2.4. Menciptakan (Creating)

Mengamati berbagai peran, mengenal tokoh di sekitar, dan memainkan sebuah lakon dalam cerita.

2.5. Berdampak (Impacting)

Mengenal bentuk lakon dalam bermain teater.

3. Fase C (Umumnya untuk Kelas V dan VI SD/MI/Program Paket A)

Pada akhir fase C, murid memiliki kemampuan sebagai berikut.

3.1. Mengalami (Experiencing)

Melakukan permainan peran berkelompok, seperti improvisasi untuk melatih aksi dan reaksi dalam mengelaborasi cerita atau tokoh dan melakukan pengenalan karakter melalui pengamatan kebiasaan tokoh yang diperankan.

3.2. Merefleksikan (Reflection)

Menceritakan pendapatnya tentang sebuah cerita sederhana (penokohan, perwatakan).

3.3. Berpikir dan Bekerja Artistik (Thinking and Working Artistically)

Mengidentifikasi properti sederhana berdasarkan cerita yang akan dimainkan.

3.4. Menciptakan (Creating)

Mengenal dan memainkan ragam peran dari cerita sederhana berdasarkan hasil pengamatan.

3.5. Berdampak (Impacting)

Memerankan lakon secara individu maupun

berkelompok berdasarkan minat, pengamatan, dan pengalaman.

4. Fase D (Umumnya untuk Kelas VII, VIII dan IX SMP/MTs/Program Paket B)

Pada akhir fase D, murid memiliki kemampuan sebagai berikut.

4.1. Mengalami (Experiencing)

Mengeksplorasi olah tubuh, mimik wajah, dan vokal sebagai dasar keaktoran murid; mengidentifikasi karakter melalui analisis karakteristik, dan sosiologis; membuat dan memainkan beragam karakter dengan imajinasi dan kreativitasnya dan mengenal bentuk-bentuk teater.

4.2. Merefleksikan (Reflection)

Menjelaskan pengalaman bermain peran dan dampaknya terhadap diri sendiri serta memberikan apresiasi dan umpan balik sesuai dengan pengalaman pribadi.

4.3. Berpikir dan Bekerja Artistik (Thinking and Working Artistically)

Mengeksplorasi dan merancang tata artistik panggung dengan mempertimbangkan elemen-elemen rupa yang sederhana dari bahan yang ada di lingkungan sekitar serta memanfaatkan teknologi digital.

4.4. Menciptakan (Creating)

Mengidentifikasi karakter dalam sebuah cerita dan menyusun alur cerita sederhana yang jelas dan mudah dipahami; memainkan lakon dengan satu gaya yang sederhana dan mudah dipelajari dan memainkan peran dalam sebuah pertunjukan sederhana di kelas atau satuan pendidikan.

4.5. Berdampak (Impacting)

Membuat pertunjukan teater yang relevan dengan kehidupan murid.

5. Fase E (Umumnya untuk SMA/MA/SMK/MAK/Program Paket C)

Pada akhir fase E, murid memiliki kemampuan sebagai berikut.

5.1. Mengalami (Experiencing)

Menginterpretasi dialog atau naskah dengan ragam teater bergenre propaganda, serta tokoh dan perwatakannya berdasar analisis karakteristik dan sosiologis untuk menunjang pesan/isu cerita secara realis.

5.2. Merefleksikan (Reflection)

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.

5.3. Berpikir dan Bekerja Artistik (Thinking and Working Artistically)

Mengeksplorasi berbagai peran dan tata artistik panggung yang sesuai dengan cerita/genre yang dipertunjukkan di panggung maupun secara digital.

5.4. Menciptakan (Creating)

Mengeksplorasi beragam peran realis, penulisan naskah orisinal, dan penyusunan cerita/alur pertunjukan.

5.5. Berdampak (Impacting)

Menghasilkan naskah atau pertunjukan berdasarkan minat, pengetahuan, peristiwa aktual, pengalaman, empati, kreativitas, dan respons terhadap isu sosial dalam masyarakat.

6. Fase F (Umumnya untuk Kelas XI dan XII SMA/MA/Program Paket C)

Pada akhir fase F, murid memiliki kemampuan sebagai berikut.

6.1. Mengalami (Experiencing)

Menerapkan teknik keaktoran melalui bahasa tubuh, mimik wajah dan vokal untuk menunjukkan kepekaan terhadap persoalan sosial, dan eksplorasi komunikasi nonverbal; melakukan pengamatan mengenai ragam teknik/genre teater, ide penokohan dan peristiwa yang berasal dari karya profesional sebagai inspirasi dalam memproduksi dan menampilkan pertunjukan secara berkolaborasi dengan memanfaatkan platform digital.

6.2. Merefleksikan (Reflection)

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.

6.3. Berpikir dan Bekerja Artistik (Thinking and Working Artistically)

Merancang tata artistik berdasarkan peran dan cerita untuk produksi.

6.4. Menciptakan (Creating)

Menciptakan peran baru, naskah orisinal, dan menyusun kembali cerita/alur pertunjukan yang memperlihatkan kejelasan alur dan dinamika cerita/emosi di panggung maupun secara digital.

6.5. Berdampak (Impacting)

Menghasilkan naskah atau pertunjukan berdasarkan minat, pengetahuan, peristiwa aktual, pengalaman, empati, kreativitas, dan respons terhadap ragam topik yang dipilihnya, sehingga memberi dampak positif bagi dirinya dan lingkungan sekitarnya.

XIX.1. CAPAIAN PEMBELAJARAN PRAKARYA BUDI DAYA

A. Rasional

Manusia telah mengembangkan olah pikir dan olah rasa untuk