



BARANG MILIK NEGARA

# Modul Pembelajaran SMP Terbuka

# SENI BUDAYA

Kelas  
**VIII**



Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi  
Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini,  
Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah  
Direktorat Sekolah Menengah Pertama



**Modul Pembelajaran SMP Terbuka**

# **SENI BUDAYA**

**Kelas VIII**

## **Modul 15**

# **MERANCANG PEMENTASAN PANTOMIM**

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi  
Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini,  
Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah  
Direktorat Sekolah Menengah Pertama

2021

© Hak cipta pada Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi  
Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah  
Direktorat Sekolah Menengah Pertama

## Modul Pembelajaran SMP Terbuka

# SENI BUDAYA

### Modul 15:

## Merancang Pementasan

## Pantomim

### Kelas VIII

#### Pengarah:

Mulyatsyah

#### Penanggung Jawab:

Eko Susanto

#### Kontributor:

Imam Pranata, Harnowo Susanto,

Ninik Purwaning Setyorini,

Maulani Mega Hapsari

#### Penulis:

Frangky Kurniawan

#### Reviewer:

Edi Kusnaedi

#### Editor:

Didi Teguh Chandra, Amsor,

Agus Fany Chandra Wijaya, Hutnal Basori,

Sukma Indira, Kader Revolusi,

Andi Andangatmadja, Tri Mulya Purwiyanti,

Tim Layanan Khusus

#### Layout Design:

Ghina Fitriana,

Belaian Pelangi B.,

M. Jiva Agung W.

Diterbitkan oleh:

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi  
Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini,  
Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah  
Direktorat Sekolah Menengah Pertama



[www.ditsmp.kemdikbud.go.id](http://www.ditsmp.kemdikbud.go.id)



[ditsmp.kemdikbud](https://www.instagram.com/ditsmp.kemdikbud)



Direktorat SMP Kemdikbud



Direktorat SMP

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat rahmat dan hidayah-Nya, Direktorat Sekolah Menengah Pertama, Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah telah berhasil menyusun Modul Pembelajaran SMP Terbuka kelas VIII dengan baik. Tujuan disusunnya Modul Pembelajaran ini adalah sebagai salah satu bentuk layanan penyediaan bahan belajar peserta didik SMP Terbuka agar proses pembelajarannya lebih terarah, terencana, variatif, dan bermakna. Dengan demikian, tujuan memberikan layanan SMP Terbuka yang bermutu bagi peserta didik SMP Terbuka dapat terwujud.

Modul Pembelajaran SMP Terbuka kelas VIII yang telah disusun ini disajikan dalam beberapa kegiatan belajar untuk setiap modulnya dan beberapa modul untuk setiap mata pelajarannya sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Dengan adanya modul pembelajaran SMP Terbuka kelas VIII ini, kami berharap, peserta didik dapat memperoleh kemudahan dan kebermaknaan dalam menjalankan kegiatan pembelajaran mandiri dan terstruktur. Selain itu, Guru Pamong dan Guru Bina pun dapat merancang, mengarahkan, dan mengevaluasi proses pembelajaran dengan lebih baik sebagai bagian dari proses peningkatan mutu layanan di SMP Terbuka. Dengan layanan SMP Terbuka yang bermutu, peserta didik akan merasakan manfaatnya dan termotivasi untuk mencapai cita-citanya menuju kehidupan yang lebih baik.

Dengan diterbitkannya Modul Pembelajaran SMP Terbuka kelas VIII ini diharapkan kualitas layanan pembelajaran di SMP Terbuka menjadi lebih baik. Modul Pembelajaran SMP Terbuka kelas VIII ini masih jauh dari sempurna, untuk itu kami berharap dapat memperoleh kritik, saran, rekomendasi, evaluasi, dan kontribusi nyata dari berbagai pihak untuk kesempurnaan modul ini. Kami mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi aktif dalam proses penyusunan Modul Pembelajaran SMP Terbuka kelas VIII ini. Apabila terdapat kekurangan atau kekeliruan, maka dengan segala kerendahan hati akan kami perbaiki sesuai dengan ketentuan yang berlaku di masa yang akan datang.

Jakarta, Desember 2021  
Direktur  
Sekolah Menengah Pertama,





# DAFTAR ISI

|   |            |
|---|------------|
| <b>KATA PENGANTAR .....</b>   | <b>iii</b> |
| <b>DAFTAR ISI.....</b>  | <b>iv</b>  |
| <b>DAFTAR GAMBAR .....</b>  | <b>v</b>   |
| <b>DAFTAR TABEL.....</b>  | <b>vi</b>  |
| <b>I. Pendahuluan.....</b>  | <b>1</b>   |
| A. Deskripsi Singkat .....  | 1          |
| B. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar.....                              | 1          |
| C. Petunjuk Belajar .....   | 2          |
| D. Peran Orang Tua dan Guru .....   | 2          |
| <b>II. Kegiatan Belajar 1: Konsep Rancangan Pementasan Pantomim .....</b> | <b>3</b>   |
| A. Indikator Pembelajaran .....   | 3          |
| B. Aktivitas Pembelajaran .....   | 3          |
| C. Tugas .....  | 14         |
| D. Rangkuman .....  | 15         |
| E. Tes Formatif .....   | 16         |
| <b>III. Kegiatan Belajar 2: Merancang Pementasan Pantomim.....</b>        | <b>19</b>  |
| A. Indikator Pembelajaran .....   | 19         |
| B. Aktivitas Pembelajaran .....   | 19         |
| C. Tugas .....  | 26         |
| D. Rangkuman .....  | 26         |
| E. Tes Formatif .....   | 27         |
| <b>TES AKHIR MODUL.....</b>   | <b>29</b>  |
| <b>LAMPIRAN.....</b>  | <b>31</b>  |
| A. Glosarium.....   | 31         |
| B. Kunci Jawaban Tugas .....  | 32         |
| C. Kunci Jawaban Tes Formatif .....                                       | 33         |
| D. Kunci Jawaban Tes Akhir Modul .....                                    | 34         |
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>   | <b>37</b>  |



# DAFTAR GAMBAR

|   |    |
|---|----|
| Gambar 15.1 Bagan Kepanitiaaan Pantomim .....             | 8  |
| Gambar 15.2 Contoh Tata Rias Pantomim .....               | 11 |
| Gambar 15.3 Contoh Kostum Pantomim .....                  | 11 |
| Gambar 15.4 Contoh Kostum Pantomim Kreasi.....            | 11 |
| Gambar 15.5 Contoh Latihan Peran Pantomim .....           | 22 |
| Gambar 15.6 Contoh Tata Rias.....                         | 22 |
| Gambar 15.7 Contoh Tata Panggung .....                    | 24 |
| Gamabr 15.8 Contoh Adegan Dalam Pementasan Pantomim ..... | 25 |





# DAFTAR TABEL

|   |    |
|---|----|
| Tabel 15.1 Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar ..... | 1  |
| Tabel 15.2 Analisa Pantomim .....                     | 5  |
| Tabel 15.3 Memilih Naskah Pantomim .....              | 19 |
| Tabel 15.4 Merancang Jadwal Pantomim .....            | 20 |
| Tabel 15.5 Pemilihan Pemain Pantomim .....            | 21 |
| Tabel 15.6 Mencari Tautan Musik di Internet .....     | 24 |



# I PENDAHULUAN



## MERANCANG PEMENTASAN PANTOMIM

### A. DESKRIPSI SINGKAT

Pada bagian ini, Ananda akan mempelajari bagaimana cara merancang pementasan pantomim sesuai konsep teknik dan prosedur serta mempraktikkannya.

Berdoalah sebelum belajar! Selamat belajar dan tetap semangat!  
Tetap jaga protokol kesehatan!

### B. KOMPETENSI INTI DAN KOMPETENSI DASAR

Kompetensi Dasar (KD) merupakan kemampuan dan materi pembelajaran minimal yang harus dicapai Ananda untuk suatu mata pelajaran pada setiap satuan pendidikan yang mengacu pada kompetensi inti. Berikut Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar pada pembelajaran Modul ini.

Tabel 15.1 Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar

| Kompetensi Inti Pengetahuan   | Kompetensi Inti Keterampilan  |
|---|---|
| 3. Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, dan 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 Pengetahuan  | Kompetensi Dasar Keterampilan   |
| 3.3 Memahami perancangan pementasan pantomim sesuai konsep, teknik dan prosedur;  | 4.3 Merancang pementasan pantomim sesuai konsep, teknik dan prosedur.   |



### C. PETUNJUK BELAJAR

Sebelum Ananda menggunakan Modul 15 ini terlebih dahulu Ananda baca petunjuk mempelajari modul berikut ini:

1. Pelajarilah modul ini dengan baik. Mulailah mempelajari materi pelajaran yang ada dalam Modul ini di setiap kegiatan pembelajarannya hingga Ananda dapat menguasainya dengan baik.
2. Dalam modul ini juga dilengkapi dengan beberapa sumber belajar yang dapat Ananda akses secara Dalam Jaringan (*daring/online*), Ananda dapat memindai (*scan*) barcode maupun mengakses alamat web yang telah disediakan.
3. Lengkapilah setiap bagian aktivitas dan tugas yang terdapat dalam modul ini dengan semangat dan gembira. Jika mengalami kesulitan dalam melakukannya, catatlah kesulitan tersebut pada buku catatan Ananda untuk dapat mendiskusikannya bersama teman, menceritakannya kepada orang tua, atau dapat menanyakannya langsung kepada Bapak/Ibu Guru pada saat jadwal kegiatan pembelajaran berlangsung.
4. Lengkapi dan pahami setiap bagian dalam rangkuman sebagai bagian dari tahapan penguasaan materi modul ini.
5. Kerjakan bagian Tes Formatif pada setiap bagian Kegiatan Belajar sebagai indikator penguasaan materi dan refleksi proses belajar Ananda pada setiap kegiatan belajar. Ikuti petunjuk pengerjaan dan evaluasi hasil pengerjaannya dengan seksama.
6. Jika Ananda telah menguasai seluruh bagian kompetensi pada setiap kegiatan belajar, lanjutkan dengan mengerjakan Tes Akhir Modul secara sendiri untuk kemudian dilaporkan kepada Bapak/Ibu Guru.
7. Gunakan Daftar Pustaka dan Glosarium yang disiapkan dalam modul ini untuk membantu mempermudah proses belajar Ananda.



Teruntuk Bapak/Ibu Orang Tua peserta didik, berkenan Bapak/Ibu dapat meluangkan waktunya untuk mendengarkan dan menampung serta membantu memecahkan permasalahan belajar yang dialami oleh Ananda peserta didik. Jika permasalahan belajar tersebut belum dapat diselesaikan, arahkanlah Ananda

peserta didik untuk mencatatkannya dalam buku catatan mereka untuk didiskusikan bersama teman maupun Bapak/Ibu Guru mereka saat jadwal kegiatan pembelajaran berlangsung.

Teruntuk Bapak/Ibu Guru, modul ini disusun dengan orientasi aktivitas peserta didik dan setiap modul dirancang untuk dapat mencakup satu atau lebih pasangan kompetensi-kompetensi dasar yang terdapat pada kompetensi inti 3 (pengetahuan) dan kompetensi inti 4 (keterampilan). Setiap peserta didik diarahkan untuk dapat mempelajari modul ini secara mandiri, namun demikian mereka juga diharapkan dapat menuliskan setiap permasalahan pembelajaran yang ditemuinya saat mempelajari modul ini dalam buku catatan mereka. Berkenaan dengan permasalahan-permasalahan tersebut, diharapkan Bapak/Ibu Guru dapat membahasnya dalam jadwal kegiatan pembelajaran yang telah dirancang sehingga Ananda peserta didik dapat menguasai kompetensi-kompetensi yang disiapkan dengan tuntas.

## II

# KEGIATAN BELAJAR 1



## KONSEP RANCANGAN PEMENTASAN PANTOMIM

### A. Indikator Pembelajaran

Setelah mempelajari kegiatan belajar 1 pada modul ini, Ananda diharapkan mampu:

1. memahami berbagai langkah perencanaan dalam pementasan;
2. memahami fungsi kepanitiaan dalam pementasan pantomim.

### B. Aktivitas Pembelajaran



Halo Ananda, pada semester sebelumnya Ananda telah belajar tentang teknik dasar pantomim dan konsep penyusunan naskah pantomim. Seru bukan? Sebelum mempelajari modul 15 ini, mari ingat kembali materi tentang pantomim yang telah Ananda pelajari.



- Apa yang Ananda ketahui tentang pantomim?
- Hal-hal unik apa saja dalam pantomim yang membedakannya dengan seni drama?
- Mengapa latihan olah tubuh dan ekspresi wajah sangat penting sebelum pementasan pantomim?
- Apakah fungsi naskah dalam pantomim?
- Hal apa saja yang ditulis dalam naskah pantomim?

Sumber: Dreamtime.com

Pantomim adalah salah satu bentuk seni teater yang dipentaskan di atas panggung tanpa menggunakan kata/dialog sama sekali sehingga gerak tubuh dan ekspresi wajah memegang peran penting agar maksud cerita dapat dikomunikasikan kepada penonton. Apakah Anda pernah menonton pementasan pantomim? Mungkin ada beberapa dari Anda yang sudah dan ada pula yang belum pernah menyaksikan pertunjukan pantomim. Yuk, sekarang kita lihat salah satu pertunjukan pantomim melalui tautan berikut atau dengan memindai kode QR berikut!



[https://www.youtube.com/watch?v=IAIh\\_tv28nY](https://www.youtube.com/watch?v=IAIh_tv28nY)



Setelah menonton pementasan pantomim tersebut, tulis hasil analisismu tentang pementasan yang baru saja Anda tonton. Setelah terisi, kemudian diskusikan dengan teman dan gurumu!

Tabel 15.2 Analisa Pantomim

| Hal-hal yang diamati           | Hasil analisis |
|--------------------------------|----------------|
| Judul pantomim                 |                |
| Durasi Pementasan              |                |
| Jumlah Pemain                  |                |
| Isi Cerita                     |                |
| Kostum                         |                |
| Tata Rias                      |                |
| Musik                          |                |
| Tata Panggung                  |                |
| Tata Lampu /<br>Percahayaannya |                |



Sumber: freepik.com

Tahukah Ananda bahwa pementasan pantomim yang berlangsung kurang dari 10 menit yang telah kita nonton tersebut bukan karya instan sekali jadi, namun harus melalui proses perancangan panjang dan melibatkan banyak orang sebelum akhirnya dapat dipentaskan di atas panggung. Nah, di modul 15 ini Ananda akan belajar bagaimana merancang pementasan pantomim. Apakah Ananda siap?

## 1. Merancang Pementasan Pantomim

Pementasan pantomim merupakan puncak dari sebuah proses panjang. Agar pementasan pantomim dapat berjalan dengan sukses, dibutuhkan perencanaan yang matang agar semua tujuan tercapai dan dengan menghindari atau meminimalisir tingkat kesalahan atau hambatan. Ada dua macam perencanaan dalam proses pementasan pantomim, yaitu perencanaan non artistik dan perencanaan artistik.

- Perencanaan non artistik yaitu perencanaan di luar karya seni pantomim yang dipimpin oleh seorang manajer produksi atau pimpinan produksi.
- Perencanaan artistik adalah segala rancangan yang berhubungan dengan seni pantomim yang dilakukan sutradara.

Berikut langkah-langkah dalam pementasan.

### 1) Memilih dan menentukan naskah

Naskah yang dipilih dapat berupa naskah pantomim tunggal, duet, atau kelompok. Selain itu, naskah bisa berupa naskah komedi, petualangan, horor, romantik, tragedi, atau tragedi komedi.

#### Contoh Naskah Pantomim Tunggal

##### **TAK NYENYAK**

Tema : Perjuangan  
Jumlah Pemain : Solo mime  
Karakter : Orang mengantuk (Pria atau Wanita)



Sumber: istock.com

(Musik Suasana Malam)

Orang Mengantuk: Berjalan lemas mengantuk menuju tengah panggung, menguap sejenak ditengah panggung menuju tempat tidur (Tempat tidur ilusi atau tidak). Orang mengantuk tidur, nyamuk mendengung di telinga (musik), seorang mengantuk mengibas nyamuk (nyamuk ilusi) dengan tangannya, nyamuk pergi sejenak kembali lagi menggigit dahi seorang mengantuk. Nyamuk diusir lagi kemudian kembali lagi, diusir kembali lagi. Pemain mengamuk berpindah tempat nyamuk tetap mengejar, pemain mengambil alat semprotan nyamuk (alat semprot nyamuk ilusi), nyamuk seakan mati (terdengar dari suaranya) tak lama nyamuk datang lagi, kemudian pemain mengambil raket listrik (raket listrik ilusi), seakan nyamuk dan pemain saling beradu pedang, pemain bertambah marah.

Pemain mengambil meriam. Namun tetap saja tak bisa, nyamuk terus saja menyerang. Hingga pemain mengeluarkan peluit (peluit ilusi, didukung musik efek). Nyamuk berhenti (efek musik rem). Nyamuk ditampar. Nyamuk pergi sejenak dengan suara tangisan nyamuk (musik efek). Nyamuk datang dengan ribuan nyamuk (musik efek), pemain menyerah dengan mengeluarkan bendera putih. (musik efek nyamuk tertawa). Selesai.[]

Sumber: kemdikbud, 2020

### MUDIK

Si Jon dan si Kun adalah sahabat sejak kecil. Mereka merantau dan bekerja di kota besar. Hari ini mereka berencana mudik pulang ke kampung halaman menggunakan kereta api. Setelah selesai berkemas mereka bersiap naik motor. Namun baru beberapa meter motor mereka mogok tidak mau menyala. Mereka berusaha menyalakan motor. Dengan segala cara mereka lakukan. Alhamdulillah... motor menyala mereka pun melaju ke stasiun.

Dan mereka pun sampai di stasiun. Oh tidak... bel tanda kereta berangkat sudah berbunyi mereka bergegas berlari namun ternyata mereka terlambat, kereta yang menuju kampung halaman telah berangkat. Jon kesal gagal naik kereta sehingga harus menunggu kereta selanjutnya. Si Jon menyalahkan si Kun. Untuk mengusir bosan si Jon membeli koran. Sedangkan si Kun memilih mengeluarkan mp3 player besar dari dalam tasnya. Ia menyalakan keras-keras sambil berjoged. Melihat aksi spontan si Kun, si Jon mengambil kamera video dan merekamnya untuk diunggah ke youtube. Tak disangka, Kun malah mengajak Jon ikut dalam aksinya. Orang-orang di stasiun pun berkerumun dan bertepuk tangan sembari memberikan uang recehnya.

Seketika itu, kereta lewat Jon berhasil naik. Kun tergopoh-gopoh berlari mengejar kereta si Jon berupaya membantu temannya si Kun. Dengan berusaha keras, si Kun akhirnya bisa menggapai tangan si Jon. Mereka pun berhasil naik kereta api menuju kampung halaman.

Sumber: familyfam7.blogspot.com

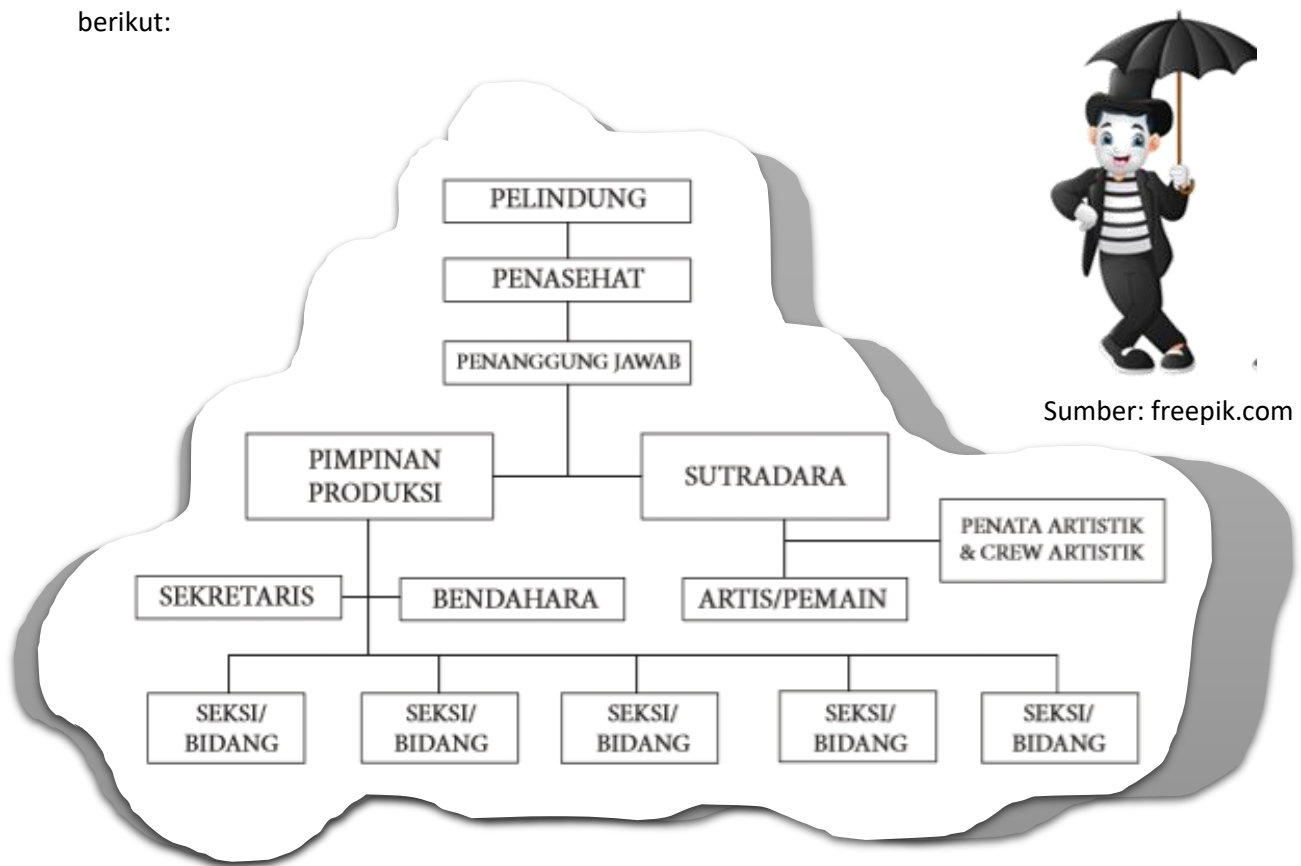


Sumber: shutterstock.com



## 2. Menyusun dan membentuk panitia pementasan.

Contoh susunan panitia dalam pertunjukan pantomim di sekolah dapat dilihat pada bagan/struktur berikut:



Gambar 15.1 Bagan Kepanitiaan Pantomim

Sumber: [www.bukusekolah.net](http://www.bukusekolah.net)

### a. Pelindung

Pelindung bertugas melindungi atau mengayomi seluruh kegiatan pementasan, terutama berkaitan dengan kepentingan pembuatan surat rekomendasi dan izin kegiatan. Dalam lingkup sekolah, kepala sekolah biasanya bertindak sebagai pelindung.

### b. Penasihat

Penasihat bertugas memberi masukan-masukan tentang hal-hal positif dan negatif dalam proses produksi. Guru bisa berperan sebagai penasihat.

### c. Penanggung Jawab

Penanggung jawab bertugas menanggungjawab seluruh kegiatan pementasan. Peran ini dapat dilakukan oleh guru.

### d. Pembimbing

Pembimbing bertugas membimbing dan membantu kegiatan pementasan baik teknis maupun nonteknis di lapangan, terutama berkaitan dengan motivasi dan mendorong siswa.

### e. Pimpinan Produksi

Pimpinan produksi memegang peran memimpin proses perencanaan non artistik dengan tugas antara lain:

- 1) merencanakan, mengorganisasi, menggerakkan, dan melakukan kontrol atau pengawasan terhadap kegiatan yang tengah dan akan dilaksanakan agar tujuan dapat tercapai secara efektif dan efisien;
  - 2) menegur dan memberi saran serta peringatan kepada panitia apabila terjadi kekeliruan atau ketidakdisiplinan;
  - 3) mengadakan evaluasi kerja terhadap masing-masing bidang/seksi dalam kepanitiaan.
- f. Sekretaris
- Sekretaris bertugas sebagai berikut:
- 1) melakukan pencatatan, inventarisasi, pendataan, dan penataan kegiatan administratif organisasi, dalam pelaksanaannya dibantu oleh bidang kesekretariatan;
  - 2) membantu dan melaporkan seluruh program kegiatan masing-masing bidang kepada seluruh panitia pementasan;
  - 3) mengajukan kebutuhan peralatan administrasi guna kebutuhan sarana pendukung pelaksanaan kegiatan organisasi.
- g. Bendahara
- Bendahara bertugas sebagai berikut:
- 1) memegang kekuasaan keuangan atas persetujuan pimpinan produksi;
  - 2) merencanakan dan melaksanakan pencarian sumber-sumber pendanaan guna memperlancar kegiatan pementasan;
  - 3) melakukan pencatatan dan pendataan tentang pendapatan dan pengeluaran keuangan panitia.
- h. Bidang-Bidang
- Bidang-bidang yang dibentuk dalam kepanitiaan pergelaran sebagai berikut:
- 1) Bidang Acara. Bertugas merencanakan, menyusun dan melaksanakan seluruh rangkaian acara pementasan pantomim.
  - 2) Bidang Kesekretariatan. Bertugas merencanakan, menyusun, dan melaksanakan seluruh kegiatan administrasi pementasan pantomim.
  - 3) Bidang Dana Usaha. Bertugas merencanakan, menyusun dan melaksanakan seluruh kegiatan penghimpunan dana dan barang atau produk acara pementasan pantomim.
  - 4) Bidang Publikasi. Bertugas merencanakan, menyusun dan melaksanakan seluruh kegiatan publikasi berupa informasi pementasan pantomim.
  - 5) Bidang Dokumentasi. Bertugas merencanakan, menyusun dan melaksanakan seluruh kegiatan dokumentasi seluruh kegiatan pementasan pantomim.
  - 6) Bidang Perlengkapan. Bertugas merencanakan, menyusun dan melaksanakan seluruh kegiatan perlengkapan yang dibutuhkan bagi kelancaran sebuah pementasan pantomim.
  - 7) Bidang Transportasi. Bertugas merencanakan, menyusun dan melaksanakan seluruh kegiatan transportasi bagi artis dan pendukung pergelaran serta pengangkutan barang.
  - 8) Bidang Kesejahteraan. Bertugas merencanakan, menyusun dan melaksanakan seluruh kegiatan kesejahteraan pendukung pergelaran, meliputi konsumsi dan P3K.
  - 9) Bidang Umum. Bertugas merencanakan, menyusun dan melaksanakan seluruh kegiatan di bidang umum sebagai tenaga cadangan yang harus siap membantu bidang lain yang membutuhkan, terutama sebagai tenaga pelaksana di lapangan.

- 10) Bidang Keamanan. Bertugas merencanakan, menyusun dan melaksanakan seluruh kegiatan keamanan penonton, jiwa, dan barang pendukung selama proses latihan dan pementasan berlangsung.

Ananda, dalam kondisi kelas yang terbatas terkadang kita tidak bisa membentuk susunan kepanitiaan yang proporsional seperti dalam bagan diatas. Ananda dapat membentuk kepanitiaan sederhana yang hanya terdiri dari sutradara, artis/pemain dan bendahara untuk mengelola pengeluaran yang diperlukan sebelum pementasan.

Dalam kemajuan teknologi saat ini, banyak berkembang media untuk menunjukkan karya yang dibuat dari tempat dimana saja yang bisa langsung disaksikan oleh banyak orang bahkan hanya dalam hitungan detik secara daring (*online*), dalam membuat pertunjukan seperti itu Ananda juga dapat berperan seorang diri sesuai dengan kreativitas Ananda.

### 3. Menganalisis naskah pantomim (Bedah Naskah).

Bedah naskah berarti kegiatan mengapresiasi, menganalisis, membahas segala unsur dalam naskah pantomim. Kegiatan bedah naskah ini dilakukan oleh seluruh kru pementasan dipimpin oleh sutradara untuk memastikan agar semua pihak benar-benar memahami segala sesuatu yang terdapat dalam naskah, baik yang tersurat langsung maupun yang tersirat.

Dari melakukan bedah naskah, ada beberapa kegiatan yang dapat dilakukan oleh tim:

- mencari konsep dasar naskah (apakah naskah tragedi, komedi, tragedi komedi, dll);
- mencari kemungkinan apakah naskah dapat dipentaskan tanpa mengalami kesulitan berarti;
- menentukan kesesuaian antara tingkat kesulitan naskah dengan kemampuan kelompok, baik kualitas pemain dan daya dukung yang dimiliki kelompok;
- menentukan durasi waktu yang dibutuhkan dalam pementasan;
- menentukan waktu yang digunakan dalam masa persiapan, latihan, hingga pementasan;
- menentukan estimasi anggaran biaya yang dibutuhkan, dll.

Selama proses latihan, bedah naskah dapat dilakukan kembali sehingga ada kemungkinan muncul ide-ide atau kreativitas baru yang menjadikan pementasan lebih dapat dinikmati.

### 4. Merancang jadwal latihan dan pementasan

Jadwal waktu berfungsi memberi penjelasan bagi tim artistik dan nonartistik tentang rencana program pementasan berdasarkan target waktu, target tujuan, target proses, dan target hasil.

### 5. Melakukan casting atau pemilihan pemain

Proses ini dilakukan untuk menyeleksi beberapa kandidat calon pemain dan menentukan peran yang paling sesuai dengan karakter si pemain.

### 6. Melakukan proses latihan sesuai *casting*.

Proses latihan sangat diperlukan dalam merancang pementasan pantomim. Tidak ada keberhasilan tanpa usaha dan kerja keras. Latihan yang mengarah pada pementasan biasanya dilakukan langsung oleh sutradara. Latihan yang baik diawali dengan latihan rutin berupa pemanasan, olah tubuh, olah ekspresi yang berguna untuk mempersiapkan pemain. Latihan perlu dilakukan secara teratur agar hasilnya dapat maksimal.

## 7. Merancang tata rias atau kostum pemain.

Tata rias dalam seni pertunjukan merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan. Pada umumnya, tata rias dalam seni pertunjukan memiliki fungsi sebagai berikut:

- menyempurnakan penampilan wajah;
- menggambarkan karakter tokoh;
- memberi efek gerak pada ekspresi pemain;
- menegaskan dan menghasilkan garis-garis wajah sesuai dengan tokoh;
- menambah aspek dramatik.

Dalam seni pantomim, tata rias wajah didominasi oleh warna putih karena berfungsi untuk menegaskan ekspresi pada penonton. Kostum yang dipakai pantomimer pun didominasi oleh warna hitam dan putih. Celana hitam, kaos putih atau bergaris hitam putih, topi hitam, kaos tangan putih, sepatu pantofel hitam. Tata rias putih dan baju garis-garis putih itu untuk memperjelas ekspresi si pantomimer. Ekspresi dan gerak tubuh pantomimer dengan warna putih bisa dilihat dari jauh oleh penonton. Warna hitam digunakan untuk menyeimbangkan kontras dengan warna putih.



Gambar 15.2 Contoh Tata Rias Pantomim  
Sumber: [www. dismakeup.blogspot.com](http://www.dismakeup.blogspot.com)



Gambar 15.3 Contoh Kostum Pantomim  
Sumber: [www. ae01.alicdn.com](http://www.ae01.alicdn.com)

Perlu diketahui bahwa sekarang ini pantomimer lebih bebas berekspresi dengan kostum. Artinya, kostum yang dipakai tidak harus berwarna hitam putih atau kaos bergaris hitam-putih. Pantomimer bisa lebih bebas bereksplorasi, misalnya dengan menggunakan pakaian sehari-hari atau pakaian adat.



Gambar 15.4 Contoh Kostum Pantomim Kreasi  
Sumber: [www.kemdikbud.com](http://www.kemdikbud.com)

Untuk lebih memahami tentang tata rias, ayo kan belajar tutorial *make up* dari pantomimer kenamaan Indonesia, Septian Dwi Cahyo. Ananda bisa membuka tautan video berikut atau memindai kode QR.

[https://www.youtube.com/watch?v=M2\\_FmB\\_bVQM&list=PLI9TOGkSoiX5Vpx3XMyJIZ\\_ROm1ulrt3G&index=1](https://www.youtube.com/watch?v=M2_FmB_bVQM&list=PLI9TOGkSoiX5Vpx3XMyJIZ_ROm1ulrt3G&index=1)



Tutorial *make up* 1



Sumber: freepik.com

[https://www.youtube.com/watch?v=RoMFZITgvo4&list=PLI9TOGkSoiX5Vpx3XMyJIZ\\_ROm1ulrt3G&index=11](https://www.youtube.com/watch?v=RoMFZITgvo4&list=PLI9TOGkSoiX5Vpx3XMyJIZ_ROm1ulrt3G&index=11)



Tutorial *make up* 2

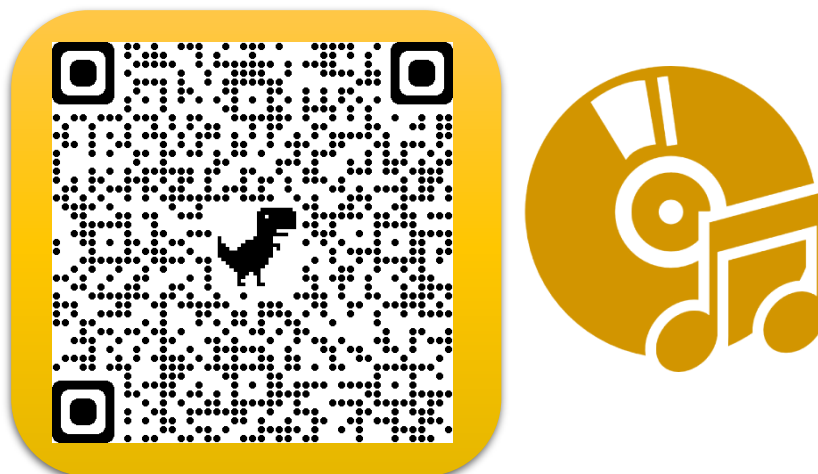


Sumber: freepik.com

## 8. Merancang tata musik

Pementasan pantomim tentu tidak bisa lepas dari iringan musik. Musik memiliki peran yang sangat penting karena mampu mendukung penciptaan suasana cerita dan mempengaruhi rasa pemeraga pantomim tersebut. Musik yang dimainkan dapat disesuaikan dengan tema dan gerakan yang dimainkan oleh seorang pantomim, misalnya jika cerita lucu, tentu iringan musik yang dipakai adalah musik-musik yang riang, ketika musik memiliki tempo cepat, otomatis gerakan tubuh dan ekspresi wajah pantomimer harus selaras. Jika tidak, maka akan terlihat janggal karena apa yang dilihat tidak sesuai dengan apa yang didengar. Sebaliknya, jika ekspresi gerak memiliki kepaduan dengan musik pengiring, penonton akan dapat menikmati audio maupun visual pertunjukan pantomim. Berikut adalah contoh dari musik pantomim. Anda bisa mendengarkannya dengan membuka tautan berikut atau memindai kode QR.

[https://www.youtube.com/watch?v=Cm0qaXi9THA&list=PLN6mzg1Jo053eSAo1hVBqHD8CYP\\_1hP](https://www.youtube.com/watch?v=Cm0qaXi9THA&list=PLN6mzg1Jo053eSAo1hVBqHD8CYP_1hP)



Setelah mendengar musik pantomim yang disediakan, cerita apa yang kira-kira cocok untuk dimainkan?

## 9. Merancang tata panggung dan tata pencahayaan.

Tata panggung dalam pementasan pantomim berhubungan dengan *setting* atau latar cerita yang sedang dipentaskan. Berbeda dengan panggung yang digunakan dalam pementasan drama, panggung pantomim kebanyakan menghadap depan dan posisi sentral sehingga sudut pandang penonton tertuju pada satu titik yang sama, didukung oleh pencahayaan yang fokus pada panggung serta menggunakan atribut yang tidak terlalu banyak.

## 10. Melakukan latihan gabungan beberapa unsur artistik.

Latihan gabungan ini biasanya dilakukan antara pemain pantomim, kru musik, kru tata rias dan kostum.

## 11. Melakukan gladi kotor dan gladi bersih pertunjukan.

Tahapan ini memegang peran penting untuk memastikan bahwa semua unsur artistik telah sinkron dan memberikan gambaran jelas ketika hari H pementasan pantomim



## 12. Merancang, membuat, serta melakukan publikasi

Publikasi pementasan dapat berupa poster yang ditempel di mading sekolah, atau dibagi-bagikan ke semua siswa. Selain itu, poster bisa diunggah di berbagai media sosial (*facebook*, *instagram*, dan lain-lain). untuk mendapatkan timbal balik yang lebih besar dari masyarakat untuk meningkatkan jumlah penonton.

## 13. Mementaskan pantomim

Hari pementasan merupakan hari yang ditunggu-tunggu oleh semua pihak yang terlibat karena merupakan puncak dari segala proses pementasan.

## 14. Membuat laporan dan evaluasi terhadap pementasan pantomim yang telah dilakukan.

Laporan dan evaluasi pementasan dapat digunakan sebagai pertanggungjawaban tertulis kepada pihak lain dan catatan perbaikan untuk pementasan selanjutnya.

### C. Tugas



Bersama dengan teman sekelasmu, susunlah kepanitiaan untuk membuat sebuah pementasan pantomim!

SUSUNAN PANITIA PEMENTASAN PANTOMIM BERJUDUL ...

Pelindung :  
Penasihat :  
Penanggung Jawab :  
Pembimbing :

| Tim Artistik      |                                |
|-------------------|--------------------------------|
| Sutradara         |                                |
| Pemain            |                                |
| Tim Kostum        | Penanggung Jawab :<br>Anggota: |
| Tim Tata Rias     | Penanggung Jawab :<br>Anggota: |
| Tim Musik         | Penanggung Jawab :<br>Anggota: |
| Tim Tata Panggung | Penanggung Jawab :<br>Anggota: |
| Tim Tata Lampu    | Penanggung Jawab :<br>Anggota: |

| Tim Non Artistik       |                                |
|------------------------|--------------------------------|
| Pimpinan Produksi      |                                |
| Sekretaris             |                                |
| Bendahara              |                                |
| Bidang Acara           | Penanggung Jawab :<br>Anggota: |
| Bidang Kesekretariatan | Penanggung Jawab :<br>Anggota: |
| Bidang Dana Usaha      | Penanggung Jawab :<br>Anggota: |
| Bidang Publikasi       | Penanggung Jawab :<br>Anggota: |
| Bidang Dokumentasi     | Penanggung Jawab :<br>Anggota: |
| Bidang Perlengkapan    | Penanggung Jawab :<br>Anggota: |
| Bidang Transportasi    | Penanggung Jawab :<br>Anggota: |
| Bidang Kesejahteraan   | Penanggung Jawab :<br>Anggota: |
| Bidang Umum            | Penanggung Jawab :<br>Anggota: |
| Bidang Keamanan        | Penanggung Jawab :<br>Anggota: |



Sebuah pementasan seni pantomim merupakan rangkaian proses panjang yang memerlukan perancangan yang matang dan kolaborasi dari semua anggota tim yang terlibat. Jika proses perancangan dilakukan dengan baik dan semua anggota tim dapat bekerja sama dengan solid, maka pementasan pun akan berjalan dengan sukses.

# E. TES FORMATIF



Pasangkan pernyataan pada kolom A dengan kolom B dengan garis, sehingga keduanya membentuk pernyataan yang benar tentang tugas bidang-bidang dalam kepanitiaan pementasan pantomim.

| A  |                        |
|----|------------------------|
| 1  | Bidang Acara           |
| 2  | Bidang Dana Usaha      |
| 3  | Bidang Publikasi       |
| 4  | Bidang Dokumentasi     |
| 5  | Bidang Kesekretariatan |
| 6  | Bidang Perlengkapan    |
| 7  | Bidang Transportasi    |
| 8  | Bidang Kesejahteraan   |
| 9  | Bidang Keamanan        |
| 10 | Bidang Umum            |

| B |   |
|---|---|
| A | Bertugas merencanakan, menyusun dan melaksanakan seluruh kegiatan perlengkapan yang dibutuhkan bagi kelancaran sebuah pementasan  |
| B | Bertugas merencanakan, menyusun, dan melaksanakan seluruh kegiatan administrasi pementasan  |
| C | Bertugas merencanakan, menyusun dan melaksanakan seluruh kegiatan dokumentasi seluruh kegiatan pementasan   |
| D | Bertugas merencanakan, menyusun dan melaksanakan seluruh kegiatan publikasi berupa informasi pementasan   |
| E | Bertugas merencanakan, menyusun dan melaksanakan seluruh rangkaian acara pementasan   |
| F | Bertugas merencanakan, menyusun dan melaksanakan seluruh kegiatan pengumpulan dana dan barang atau produk acara pementasan  |
| G | Bertugas merencanakan, menyusun dan melaksanakan seluruh kegiatan kesejahteraan pendukung pertunjukan, meliputi konsumsi dan P3K  |
| H | Bertugas merencanakan, menyusun dan melaksanakan seluruh kegiatan keamanan penonton, jiwa, dan barang pendukung selama proses latihan dan pementasan berlangsung  |
| I | Bertugas merencanakan, menyusun dan melaksanakan seluruh kegiatan di bidang umum sebagai tenaga cadangan yang harus siap membantu bidang lain yang membutuhkan, terutama sebagai tenaga pelaksana di lapangan |
| J | Bertugas merencanakan, menyusun dan melaksanakan seluruh kegiatan transportasi bagi artis dan pendukung pementasan serta pengangkutan barang  |

## Petunjuk Evaluasi Hasil Pengerjaan Tes Formatif

Setelah Ananda selesai mengerjakan Tes Formatif Kegiatan Belajar 1 ini, silahkan cocokkan jawaban Ananda dengan kunci jawaban yang telah disediakan pada bagian lampiran Modul 15. Kemudian hitung tingkat penguasaan yang dapat Ananda capai dengan menggunakan rumus berikut ini:

$$\text{Nilai} : \frac{\text{Jumlah Jawaban Benar}}{\text{Jumlah Soal Seluruhnya}} \times 100$$

1. Jika Nilai Capaian yang Ananda peroleh kurang dari 75 (*disesuaikan dengan KKM yang ditetapkan*), Ananda harus mempelajari kembali materi yang belum dikuasai. Jika masih mengalami kesulitan, catatkan pada buku catatan, bagian mana saja yang masih belum Ananda pahami untuk kemudian mendiskusikannya bersama teman, menceritakannya kepada orang tua, atau dapat menanyakannya langsung kepada Bapak/Ibu Guru pada saat jadwal kegiatan pembelajaran berlangsung.
2. Jika tingkat penguasaan yang Ananda peroleh lebih dari atau sama dengan 75, Ananda dapat melanjutkan ke Kegiatan Belajar selanjutnya atau mengikuti Tes Akhir Modul.
3. Setelah lulus dalam mengikuti Tes Akhir Modul, Ananda dapat mempelajari materi pembelajaran yang terdapat dalam modul berikutnya.
4. Langkah 1 sampai dengan 3 di atas merupakan persyaratan Ananda untuk dapat mempelajari modul berikutnya.





# III

## KEGIATAN BELAJAR 2

### MERANCANG PEMENTASAN PANTOMIM

#### A. Indikator Pembelajaran

Setelah kegiatan belajar 2 ini, Ananda diharapkan mampu merancang pementasan pantomim sesuai konsep, teknik dan prosedur.

#### B. Aktivitas Pembelajaran



Ananda telah memahami bahwa pementasan pantomim adalah suatu proses panjang yang melibatkan banyak orang. Langkah-langkah pementasan adalah sebagai berikut:

1. Memilih dan menentukan naskah  
Cobalah Ananda cari beberapa naskah pantomim, dan diskusikan dengan temanmu naskah manakah yang akan dipentaskan.

Tabel 15.3 Memilih Naskah Pantomim

| Naskah Pantomim                                     | Kelebihan Naskah | Kesulitan Naskah |
|---|------------------|------------------|
| Naskah 1<br>Judul:<br>Jumlah Pemain:<br>Isi cerita: |                  |                  |
| Naskah 2<br>Judul:<br>Jumlah Pemain:<br>Isi cerita: |                  |                  |
| Naskah 3<br>Judul:<br>Jumlah Pemain:<br>Isi cerita: |                  |                  |



2. Menyusun dan membentuk panitia pementasan  
Panitia dalam pementasan harus mampu berkolaborasi dan bekerja sama karena sukses tidaknya sebuah pementasan bergantung pada seluruh tim yang terlibat.
3. Menganalisis naskah Pantomim (Bedah Naskah)  
Dari naskah yang Ananda pilih, coba lakukan bedah naskah bersama dengan teman-teman sekelasmu. Tulislah hasil bedah naskah yang telah Ananda lakukan!

Catatan Hasil Bedah Naskah Pantomim Berjudul .....

4. Merancang jadwal latihan dan pementasan  
Berdasarkan rencana pementasan yang telah Ananda sepakati, diskusikan dengan temanmu tentang rancangan jadwal latihan yang akan Ananda buat.

Tabel 15.4 Merancang Jadwal Pantomim

| Jadwal Latihan                | Bulan dan Tanggal |  |  |  |         |  |  |  |           |  |  |  |
|-------------------------------|-------------------|--|--|--|---------|--|--|--|-----------|--|--|--|
|                               | Juli              |  |  |  | Agustus |  |  |  | September |  |  |  |
| Membaca Naskah Pantomim       |                   |  |  |  |         |  |  |  |           |  |  |  |
| Bedah Naskah                  |                   |  |  |  |         |  |  |  |           |  |  |  |
| Pendalaman Karakter           |                   |  |  |  |         |  |  |  |           |  |  |  |
| Casting Pemain                |                   |  |  |  |         |  |  |  |           |  |  |  |
| Latihan Seluruh Pemain        |                   |  |  |  |         |  |  |  |           |  |  |  |
| Blocking Pemain               |                   |  |  |  |         |  |  |  |           |  |  |  |
| Latihan Pemain + Musik        |                   |  |  |  |         |  |  |  |           |  |  |  |
| Latihan Pemain + Kostum       |                   |  |  |  |         |  |  |  |           |  |  |  |
| Latihan Pemain + Set Panggung |                   |  |  |  |         |  |  |  |           |  |  |  |
| Latihan Pemain + Lighting     |                   |  |  |  |         |  |  |  |           |  |  |  |
| Gladi Kotor                   |                   |  |  |  |         |  |  |  |           |  |  |  |
| Gladi Bersih                  |                   |  |  |  |         |  |  |  |           |  |  |  |
| Pementasan                    |                   |  |  |  |         |  |  |  |           |  |  |  |
| Evaluasi                      |                   |  |  |  |         |  |  |  |           |  |  |  |

### Catatan

Keterangan jadwal latihan dapat diubah sesuai dengan kebutuhan, ketersediaan sumber daya manusia, dan Jadwal tanggal latihan bebas sesuai dengan kesepakatan kelompok.

5. Melakukan casting atau pemilihan pemain

Calon pemain pantomim harus memenuhi kriteria berikut ini:

1. Memahami karakter yang akan diperankan
2. Memiliki kemampuan akting pantomim yang baik dalam memainkan gerak tubuh dan ekspresi wajah
3. Berkomitmen menjalani semua proses. Meskipun calon pemain memiliki kemampuan dan keterampilan berpantomim yang bagus, jika ia tidak sanggup menjalankan latihan rutin sebaiknya pilih calon pemain lainnya.

Sekarang, coba Ananda diskusikan dengan teman sekelompokmu tentang calon pemain yang akan memerankan tokoh dalam naskah yang telah Ananda pilih!

Tabel 15.5 Pemilihan Pemain Pantomim

| Tokoh Dalam Naskah | Calon Pemain | Kriteria           |  |          | Keterangan Tambahan |
|--------------------|--------------|--------------------|--|----------|---------------------|
|                    |              | Pemahaman karakter | Kemampuan gerak tubuh dan ekspresi wajah | Komitmen |                     |
|                    |              |                    |  |          |                     |
|                    |              |                    |  |          |                     |
|                    |              |                    |  |          |                     |

6. Melakukan latihan pameran sesuai *casting*.

Latihan pemain pantomim perlu dilakukan secara rutin. Selama latihan sutradara akan melakukan beberapa koreksi aksi untuk memastikan bahwa akting pemain sudah sesuai dengan naskah yang akan dipentaskan. Latihan yang rutin tentu akan membuat pementasan semakin baik.



Gambar 15.5 Contoh Latihan Peran Pantomim  
Sumber: [www.wordpress.com](http://www.wordpress.com)

7. Merancang, membuat, dan melakukan tata rias atau kostum pemain.  
Berikut adalah contoh tata rias dan kostum pemain pantomim



Gambar 15.6 Contoh Tata Rias  
Sumber: [www.wirahadie.com](http://www.wirahadie.com)

Tonton kembali tautan yang diberikan tentang bagaimana cara melakukan tata rias pantomim. Secara berpasangan, lakukan praktik tata rias pantomim. Tempelkan hasil foto rias pantomimmu disini, atau dapat mengunjungi tautan: <https://twb.nz/latihanmakeup> atau dengan cara memindai kode QR berikut:



8. Merancang dan membuat tata musik

Musik memiliki peranan penting untuk membantu menciptakan suasana dalam pementasan pantomim. Ananda dapat mengaransemen musik sendiri atau mencari dari berbagai sumber di internet.

Sekarang cobalah Ananda latihan mencari beberapa instrumen musik atau efek suara dari Youtube/sumber lain yang dapat menggambarkan suasana berikut ini!

Tabel 15.6 Mencari Tautan Musik di Internet

| Suasana/Adegan           | Tautan Internet |
|--------------------------|-----------------|
| Senang                   |                 |
| Sedih                    |                 |
| Tegang                   |                 |
| Takut                    |                 |
| Adegan buka pintu        |                 |
| Adegan terjatuh          |                 |
| Suara nyamuk             |                 |
| Suara klakson mobil      |                 |
| Suara hujan              |                 |
| Suara piring/gelas pecah |                 |

9. Merancang tata panggung.

Biasanya, *setting* panggung pantomim lebih sederhana dibandingkan dengan pementasan drama pada umumnya. Kebanyakan panggung didominasi warna hitam atau putih agar gerak tubuh dan ekspresi wajah terlihat jelas oleh penonton. Namun, hal ini tidak membatasi kreativitas penata panggung untuk bisa menggunakan *setting* panggung atau properti yang lebih untuk mendukung pementasan. Berikut adalah contoh dari panggung pementasan pantomim.



Gambar 15.7 Contoh Tata Panggung  
Sumber: [www.tribunnews.com](http://www.tribunnews.com)

10. Melakukan latihan gabungan beberapa unsur artistik.  
Latihan ini dilakukan oleh para pantomimer bersama dengan tim kostum, tim tata rias, musik, lampu, panggung, dan sebagainya untuk memastikan bahwa masing-masing unsur sudah selaras dan mendukung satu sama lain.
11. Melakukan geladi kotor dan geladi bersih pergelaran.  
Sebelum pementasan pada hari H, pemain dan seluruh tim melakukan latihan teakhir berupa geladi kotor dan geladi bersih untuk memastikan kesiapan dan kematangan seluruh tim.
12. Merancang, membuat, serta melakukan publikasi  
Publikasi dimaksudkan untuk menarik jumlah penonton yang datang menonton acara pementasan.
13. Mementaskan pantomim  
Ini merupakan hari yang ditunggu-tunggu yang merupakan puncak dari segala proses latihan dan persiapan panjang dari semua tim yang terlibat. Kesuksesan pementasan akan sangat bergantung pada kerja sama semua pihak yang terlibat.



Gambar 15.8 Contoh Adegan dalam Pementasan pantomim

Sumber: Sumber: [www.tempo.com](http://www.tempo.com)

14. Membuat laporan dan evaluasi terhadap pementasan pantomim yang telah dilakukan  
Tahap ini dilakukan untuk melakukan refleksi atas semua proses yang telah dilalui, mengetahui hal-hal apa yang telah bagus dan apa yang perlu diperbaiki untuk pementasan di masa mendatang.



### C. Tugas



Cobalah membuat publikasi dalam bentuk poster untuk menginformasikan kepada khalayak umum tentang acara pementasan pantomim yang akan Ananda tampilkan. Ananda dapat menggunakan program *Photoshop*, *canva*, *freepik editor*, atau aplikasi yang biasa Ananda gunakan untuk mendesain dengan menggunakan *handphone*, atau Ananda juga dapat membuat dengan menggunakan kertas gambar secara manual. Kemudian, unggahlah hasil desain Ananda di media sosial. Jangan lupa bagikan tautan file unggahanmu ke gurumu ya!



Sebagai seni kolektif yang melibatkan banyak orang, kerja sama antar anggota tim dalam pementasan pantomim mutlak diperlukan. Selain kolaborasi yang apik dalam internal tim, kedisiplinan anggota juga diperlukan agar segala perencanaan dapat dikerjakan dan diselesaikan sesuai dengan waktu yang telah dirancang dan disepakati bersama.

# E. TES FORMATIF



Pilihlah satu jawaban yang paling benar diantara A, B, C, atau D!

1. Pertunjukan teater tanpa kata/dialog sedikitpun yang dimainkan dengan gerak tubuh dan ekspresi wajah dan didukung oleh musik disebut ....
  - a. Pantomim
  - b. Drama
  - c. Musikal
  - d. Teatrikal
2. Yang berfungsi untuk memperkuat adegan dan gerakan pantomim serta membantu menciptakan suasana yang ingin ditampilkan adalah rancangan ..
  - a. Musik
  - b. Properti dan panggung
  - c. Tata lampu
  - d. Rias dan kostum
3. Rancangan rias pada wajah pantomimer sangat khas, yaitu berwarna ...
  - a. Hitam
  - b. Coklat
  - c. Putih
  - d. Sesuai dengan warna kulit
4. Kesuksesan pementasan pantomim ditentukan oleh ...
  - a. Pantomimer
  - b. Sutradara
  - c. Pimpinan produksi
  - d. Semua tim yang terlibat
5. Fungsi publikasi dalam pementasan adalah ...
  - a. Menginformasikan acara sehingga meningkatkan jumlah penonton
  - b. Memberikan informasi sinopsis pantomim
  - c. Sebagai arsip pementasan
  - d. Mendapatkan sponsor dari pihak-pihak luar

## Petunjuk Evaluasi Hasil Pengerjaan Tes Formatif

1. Setelah Ananda selesai mengerjakan Tes Formatif Kegiatan Belajar 1 ini, silahkan cocokkan jawaban Ananda dengan kunci jawaban yang telah disediakan pada bagian lampiran Modul 15. Kemudian hitung tingkat penguasaan yang dapat Ananda capai dengan menggunakan rumus berikut ini:

$$\text{Nilai : } \frac{\text{Jumlah Jawaban Benar}}{\text{Jumlah Soal Seluruhnya}} \times 100$$

2. Jika Nilai Capaian yang Ananda peroleh kurang dari 75 (*disesuaikan dengan KKM yang ditetapkan*), Ananda harus mempelajari kembali materi yang belum dikuasai. Jika masih mengalami kesulitan, catatlah pada buku catatan, bagian mana saja yang masih belum Ananda pahami untuk kemudian mendiskusikannya bersama teman, menceritakannya kepada orang tua, atau dapat menanyakannya langsung kepada Bapak/Ibu Guru pada saat jadwal kegiatan pembelajaran berlangsung.
3. Jika tingkat penguasaan yang Ananda peroleh lebih dari atau sama dengan 75, Ananda dapat melanjutkan ke Kegiatan Belajar selanjutnya atau mengikuti Tes Akhir Modul.
4. Setelah lulus dalam mengikuti Tes Akhir Modul, Ananda dapat mempelajari materi pembelajaran yang terdapat dalam modul berikutnya.
5. Langkah 1 sampai dengan 3 di atas merupakan persyaratan Ananda untuk dapat mempelajari modul berikutnya.

# TES AKHIR MODUL



Buatlah portofolio praktik langkah-langkah perancangan pementasan pantomim. Ananda dapat menggunakan praktik-praktik yang telah Ananda lakukan pada aktivitas dan tugas pada kegiatan belajar 2 sebagai dokumen kelengkapan portofolio. Sertakan foto/video atau tautan untuk mengakses dokumen portofolio/foto/video pada portofolio yang Ananda buat!



# LAMPIRAN



## GLOSARIUM

- dokumentasi : pemberian atau pengumpulan bukti dan keterangan (seperti gambar, kutipan, guntingan koran, dan bahan referensi lain).
- kolaborasi : proses bekerja sama untuk membuat suatu gagasan dan menyelesaikan proyek secara bersama-sama.
- panitia : selompok orang yang ditunjuk atau dipilih untuk mempertimbangkan atau mengurus hal-hal yang ditugaskan kepadanya.
- publikasi : pengumuman.
- sutradara : orang yang memberi pengarahan dan bertanggung jawab atas masalah artistik dan teknis dalam pementasan drama, pembuatan film, dan sebagainya.

# **Kunci Jawaban Tugas**

## KEGIATAN BELAJAR 1

Jawaban pada tugas ini akan sangat bervariasi silahkan Ananda sesuaikan dengan situasi dan kondisi Ananda di kelas.

## KEGIATAN BELAJAR 2

### RUBRIK PENILAIAN POSTER PUBLIKASI PEMENTASAN PANTOMIM

| Kriteria Penilaian Poster | 4  | 3   | 2   | 1  |
|---------------------------|--|---|---|--|
| Isi/ teks                 | Isi teks singkat, padat akan informasi, jelas keterbacaannya   | Dua dari kriteria isi/teks yang baik dipenuhi, sementara salah satu kriteria tidak dipenuhi | Hanya salah satu dari kriteria isi / teks yang baik dipenuhi, sementara dua kriteria tidak dipenuhi | Isi teks terlalu panjang, miskin informasi, tidak jelas keterbacaannya (seluruh kriteria tidak terpenuhi)                            |
| Desain                    | Warna menarik, ukuran elemen penyusun proporsional, pesan yang ingin disampaikan menjadi pusat perhatian (ketiga kriteria terpenuhi) | Dua dari kriteria desain yang baik dipenuhi, sementara salah satu kriteria tidak dipenuhi   | Hanya salah satu dari kriteria desain yang baik dipenuhi, sementara dua kriteria tidak dipenuhi     | Warna, ukuran elemen penyusun, pusat perhatian tidak menunjukkan desain yang baik (seluruh kriteria tidak terpenuhi)                 |
| Gambar                    | Gambar menarik, bermakna sebagai penyampai pesan, dan orisinil (ketiga kriteria terpenuhi)   | Dua dari kriteria gambar yang baik dipenuhi, sementara salah satu kriteria tidak dipenuhi   | Hanya salah satu dari kriteria gambar yang baik dipenuhi, sementara dua kriteria tidak dipenuhi     | Gambar tidak menarik, tidak bermakna sebagai penyampai pesan, dan tidak orisinil (seluruh kriteria desain yang baik tidak terpenuhi) |
| Ketersampaian Pesan       | Pesan sangat mudah ditangkap pembaca   | Pesan cukup mudah ditangkap pembaca   | Pesan sulit ditangkap pembaca   | Pesan tidak dapat ditangkap pembaca  |

Hitung tingkat penguasaan yang dapat Ananda capai dengan menggunakan rumus berikut ini:

$$\text{Nilai Capaian} = \frac{\text{Nilai yang didapat}}{16} \times 100$$



Jika Nilai Capaian yang Ananda peroleh kurang dari 75 (*disesuaikan dengan KKM yang ditetapkan*), Ananda harus mempelajari kembali materi yang belum dikuasai. Jika masih mengalami kesulitan, catatkan pada buku catatan Ananda bagian mana saja yang masih belum Ananda pahami untuk kemudian Ananda dapat mendiskusikannya bersama teman, menceritakannya kepada orang tua, atau dapat menanyakannya langsung kepada Bapak/Ibu Guru pada saat jadwal kegiatan pembelajaran berlangsung.



## Kunci Jawaban Tes Formatif

### KEGIATAN BELAJAR 1

| No. | Jawaban | No. | Jawaban |
|-----|---------|-----|---------|
| 1   | E       | 6   | A       |
| 2   | F       | 7   | J       |
| 3   | D       | 8   | G       |
| 4   | C       | 9   | H       |
| 5   | B       | 10  | I       |

### KEGIATAN BELAJAR 2

1. A
2. A
3. C
4. D
5. A



# Kunci Jawaban Tes Akhir Modul

## RUBRIK PENILAIAN PORTOFOLIO

Kelompok : \_\_\_\_\_

Anggota : \_\_\_\_\_

| No. | Praktik Merancang Pantomim                                      | Capaian |       | Tautan Dokumen/Foto/Video | Kriteria Pengerjaan |          |                     |
|-----|---|---------|-------|---------------------------|---------------------|----------|---------------------|
|     |   | Selesai | Belum |                           | Sangat Baik (3)     | Baik (2) | Butuh Perbaikan (1) |
| 1   | Memilih dan menentukan naskah                                   |         |       |                           |                     |          |                     |
| 2   | Menganalisis naskah Pantomim (Bedah Naskah).                    |         |       |                           |                     |          |                     |
| 3   | Menyusun dan membentuk panita pementasan                        |         |       |                           |                     |          |                     |
| 4   | Merancang jadwal latihan dan pementasan                         |         |       |                           |                     |          |                     |
| 5   | Melakukan casting atau pemilihan pemain                         |         |       |                           |                     |          |                     |
| 6   | Merancang, membuat, dan melakukan tata rias atau kostum pemain. |         |       |                           |                     |          |                     |

|   |   |  |  |  |  |  |  |
|---|---|--|--|--|--|--|--|
| 7 | Merancang dan membuat tata musik              |  |  |  |  |  |  |
| 8 | Merancang tata panggung                       |  |  |  |  |  |  |
| 9 | Merancang, membuat, serta melakukan publikasi |  |  |  |  |  |  |

Tingkat penguasaan yang dapat Anda capai dengan menggunakan rumus berikut ini:

$$\text{Nilai Capaian} = \frac{\text{Nilai yang didapat}}{27} \times 100$$

Jika Nilai Capaian yang Anda peroleh kurang dari 75 (*disesuaikan dengan KKM yang ditetapkan*), Anda harus mempelajari kembali materi yang belum dikuasai. Jika masih mengalami kesulitan, catatlah pada buku catatan Anda bagian mana saja yang masih belum Anda pahami untuk kemudian Anda dapat mendiskusikannya bersama teman, menceritakannya kepada orang tua, atau dapat menanyakannya langsung kepada Bapak/Ibu Guru pada saat jadwal kegiatan pembelajaran berlangsung.

# DAFTAR PUSTAKA

Purnomo, E; Haerudin, D; Rohmanto, B; Juih, J. 2017. *Seni Budaya SMP/MTs Kelas VIII*. Jakarta:Kemdikbud

Suryandoko.W. 2020. *Modul Pembelajaran Jarak Jauh pada masa Pandmei Covid-19 untuk Jenjang SMP Kelas VIII*. Jakarta:Kemdikbud

<https://ruangimaji.wordpress.com/2011/06/14/bedah-naskah-dalam-aktivitas-teater/>

<https://wirahadie.com/materi-seni-budaya-kelas-8-bab-15/amp/>

<https://www.merdeka.com/pendidikan/cek-3-syarat-utama-ini-untuk-memilih-pemain-dalam-pentas-drama.html>

[www.bukunet.com](http://www.bukunet.com)

Diterbitkan oleh:

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi

Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini,

Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah

Direktorat Sekolah Menengah Pertama

