



BARANG MILIK NEGARA

Modul Pembelajaran SMP Terbuka

SENI BUDAYA

Kelas
VIII



Modul 8

MENYUSUN NASKAH PANTOMIM

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 8

MENYUSUN NASKAH 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 8: Menyusun Naskah 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



[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,



Drs. Mulyatsyah, M.M.

NIP. 196407141993041001



DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR	v
DAFTAR TABEL.....	vi
I. Pendahuluan.....	1
A. Deskripsi Singkat	1
B. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar.....	1
C. Petunjuk Belajar	2
D. Peran Orang Tua dan Guru	2
II. Kegiatan Belajar 1: Memahami Teknik Menyusun Naskah Pantomim	3
A. Indikator Pembelajaran	3
B. Aktivitas Pembelajaran	3
C. Tugas	15
D. Rangkuman	15
E. Tes Formatif	16
III. Kegiatan Belajar 2: Menyusun Naskah Pantomim.....	19
A. Indikator Pembelajaran	19
B. Aktivitas Pembelajaran	19
C. Tugas	23
D. Rangkuman	24
E. Tes Formatif	25
TES AKHIR MODUL	29
LAMPIRAN	31
A. Glosarium	31
B. Kunci Jawaban Tugas	31
C. Kunci Jawaban Tes Formatif	32
D. Kunci Jawaban Tes Akhir Modul	33
DAFTAR PUSTAKA	35



DAFTAR GAMBAR

Gambar 8.1 Kegiatan Membaca Naskah	4
Gambar 8.2 Ilustrasi Belajar Daring.....	22
Gambar 8.3 Pencemaran Laut	22
Gambar 8.4 Berita Hoaks	22



DAFTAR TABEL

Tabel 8.1 Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar	1
Tabel 8.2 Perbandingan Naskah	7
Tabel 8.3 Analisa Naskah	8
Tabel 8.4 Komentar Naskah dan Pertunjukan.....	14

I PENDAHULUAN



MENYUSUN NASKAH PANTOMIM

A. DESKRIPSI SINGKAT

Dalam modul 8 ini, Ananda akan belajar tentang teknik menyusun naskah dan praktik menyusun naskah sesuai kaidah pementasan pantomim.

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 (KI). Berikut Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar pada pembelajaran Modul 8 ini.

Tabel 8.1 Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Modul 8

Kompetensi Inti Pengetahuan	Kompetensi Inti Keterampilan
3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.	4. Mencoba, mengolah, dan menyaji 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
3.2 Memahami teknik menyusun naskah sesuai kaidah pementasan pantomim.	4.2 Menyusun naskah sesuai dengan kaidah pementasan pantomim.

C. PETUNJUK BELAJAR

Sebelum Anda menggunakan Modul 8 ini, terlebih dahulu Anda baca petunjuk mempelajari modul berikut ini.

1. Pelajarilah modul ini dengan baik. Mulailah mempelajari materi pelajaran yang ada dalam Modul 8 di setiap kegiatan pembelajaran hingga Anda dapat menguasainya dengan baik;
2. Di dalam modul ini juga dilengkapi dengan beberapa sumber belajar yang dapat Anda akses secara daring (*daring/online*), Anda dapat memindai (*scan*) kode batang maupun mengakses laman 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 Anda untuk dapat mendiskusikannya bersama teman, menceritakannya kepada orang tua, atau dapat menanyakan 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 Anda pada setiap kegiatan belajar. Ikuti petunjuk pengerjaan dan evaluasi hasil pengerjaannya dengan saksama;
6. Jika Anda 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 Anda.



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 Anda peserta didik. Jika permasalahan belajar tersebut

belum dapat diselesaikan, arahkanlah Anda 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 Anda peserta didik dapat menguasai kompetensi-kompetensi yang disiapkan dengan tuntas.

II

KEGIATAN BELAJAR 1



MEMAHAMI TEKNIK MENYUSUN NASKAH PANTOMIM

A. Indikator Pembelajaran

Untuk mencapai tujuan Kompetensi Dasar di atas, maka indikator Pembelajaran pada Kegiatan Belajar 1 sebagai berikut:

1. memahami teknik menyusun naskah pantomim sesuai kaidah pementasan pantomim;
2. menganalisis unsur-unsur dalam naskah pantomim.

B. Aktivitas Pembelajaran



Sebelumnya dalam modul 7 yang telah dipelajari, Ananda belajar tentang teknik dasar pantomim. Ananda juga telah menonton sejumlah pertunjukan pantomim. Menarik bukan? Setelah menonton video-video tersebut, pastinya Ananda penasaran bagaimana proses seorang pantomimer sebelum dapat menampilkan pantomim di depan penonton. Sekarang, yuk jawab pertanyaan-pertanyaan di bawah ini dengan memberi tanda centang (✓) sesuai dengan pengalaman Ananda.

Pertanyaan	IYA	TIDAK
Apakah Ananda pernah menjadi pemain pantomim?		
Apakah Ananda pernah membaca naskah pantomim?		
Apakah Ananda pernah membuat naskah pantomim?		



Bagi Anda yang sudah pernah membaca naskah pantomim, Anda bisa cerita ke teman-teman, seperti bagaimana bentuk naskah pantomim itu dan apa saja isinya.

1. Apa itu Naskah Pantomim?



Gambar 8.1 Kegiatan Membaca Naskah

Sumber: <https://suryawanwp.wordpress.com/tag/dramatical-reading/>

Seperti dalam seni teatrikal lainnya (monolog, drama), naskah memegang peranan penting dalam seni pantomim. Naskah pantomim adalah konsep cerita atau tahapan adegan yang ditulis atau disusun sedemikian rupa sebagai gambaran rencana pertunjukan yang akan dipentaskan. Di pelajaran Bahasa, pasti kita sudah sering melakukan bermain peran (*role play*) atau drama yang menampilkan serangkaian dialog yang telah ditulis sedemikian rupa. Pertanyaannya:

- Samakah naskah pantomim dengan naskah drama?
- Jika sama, apa persamaanya?
- Jika berbeda, apa saja perbedaan antara naskah pantomim dengan naskah drama dan novel?



Sekarang, coba Ananda amati dua naskah berikut ini!

Naskah 1

Judul : Malin Kundang

Pemain : Malin Kundang, Mande (Ibu Malin Kundang), dan Puteri.



Sumber: cdn.popmama.com

Prolog

Malin Kundang adalah seorang anak yang telah lama merantau meninggalkan tanah kelahirannya. Ia mengembara mengadu nasib demi mendapatkan kehidupan yang lebih baik. Ia meninggalkan Mande, ibu kandungnya seorang diri di tanah kelahirannya. Singkat cerita, akhirnya Malin Kundang berhasil menikah dengan seorang putri saudagar kaya raya. Ia pun kembali ke tanah kelahirannya bersama sang putri.

Dialog

Malin :

Istriku, inilah tanah kelahiranku dulu (sambil menunjuk ke arah daratan dari atas perahu yang bersandar).

Putri :

Sungguh indah sekali tanah kelahiran kau ini Kanda.

Mande :

(berlari tertatih-tatih setelah mendengar kabar bahwa anaknya sudah sukses dan pulang) Malin! Kau kah itu nak? (berteriak-teriak kegirangan).

Putri :

Siapakah wanita tua itu Kanda?

Malin :

(menyembunyikan wajah terkejut ketika melihat ibunya berlari ke arah perahu) Kanda tak tahu Dinda. Mungkin itu hanya pengemis yang ingin meminta sedikit sumbangan dari kita saja. Sudah jangan pedulikan lagi dia.

Mande :

Malin, ini ibumu nak. Sudah lupakah kau pada ibu yang telah mengandung dan membesarkan kau ini Malin?

Malin :

Wahai wanita tua! Jangan sekali-kali kau berani mengaku sebagai ibuku. Enyahlah kau! Ibuku bukan wanita tua renta sepertimu, dan ibuku sudah lama meninggal. Pergi kau dari sini! Jangan sampai kau mengotori kapalku ini! (berteriak emosi sambil menunjuk ke ibunya).

Mande :

(mendengar kata-kata anaknya, ia menangis menahan kesedihan) Ya Tuhan, kenapa pula anakku berubah menjadi seperti ini? Apa salahku ini Tuhan? Jika memang ia bukan anakku, maka maafkanlah ia yang telah menghinaku ini. Namun jika ia benar anakku si Malin Kundang, maka hukumlah dia yang telah durhaka itu (sambil menengadahkan tangan memohon kepada Tuhan).

Tiba-tiba terdengar suara gemuruh, petir datang menggelegar. Badai besar tiba-tiba datang dan kapal Malin Kundang terbalik. Seketika kilat menyambar tubuh Malin dan istrinya. Anehnya, mereka berdua kemudian berubah menjadi batu. Itulah kekuatan doa seorang ibu. Jangan sampai kita menjadi anak yang durhaka kepada kedua orang tua.

Sumber: <https://sahabatnesia.com/contoh-teks-drama/>

Naskah 2

TAK NYENYAK

Tema : Perjuangan

Jumlah Pemain : Solo *mime*

Karakter : Orang mengantuk (Pria atau Wanita)



Sumber: Liker.com

(Musik Suasana Malam)

Orang Mengantuk: Berjalan lemas mengantuk menuju tengah panggung, menguap sejenak di tengah 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

Sekarang, coba Ananda temukan perbedaan naskah 1 dan 2!

Tabel 8.2 Perbandingan Naskah

Naskah 1	Naskah 2

Dari hasil analisis Ananda, dapat diketahui bahwa Naskah 1 merupakan naskah drama dimana terjadi dialog antar pemain sedangkan Naskah 2 merupakan naskah pantomim dimana tidak ada dialog apa pun yang ditampilkan.

Sekarang, mari kita mulai analisis kosep naskah pantomim. Ada beberapa tahap analisis yang Ananda lakukan, yaitu:

a. Judul

Ananda melihat identitas naskah ini sudah sesuai dengan isi cerita atau tidak. Lihatlah hubungan antara judul dengan isi cerita pada naskah pantomim.

b. Tema

Ananda menganalisis ide pokok atau gagasan utama pada kedua contoh naskah pantomim di atas, dilengkapi deskripsi sesuai kreatifitas dan penalaran Ananda.

c. Penokohan

Ananda menganalisis karakter yang dimiliki oleh tokoh dengan memperhatikan 3 dimensi penokohan, yakni:

- 1) ciri Fisik;
- 2) kejiwaan/Psikologi;
- 3) sosial.

d. Plot

Ananda dapat menganalisis plot dalam naskah pantomim yang ditampilkan di atas dengan memperhatikan dan memahami tiga jenis plot, yakni linear, sirkular, dan episodik. Adapun rinciannya:

- 1) Linear: cerita runtut dari awal hingga ahir
- 2) Sirkular: cerita melingkar-lingkar, memiliki banyak bahasan namun ujung persoalan pada satu inti/peristiwa.
- 3) Episodik: Cerita memiliki jeda-jeda atau potongan-potongan, namun masih berjalan runtut sesuai jeda sebelumnya.

Sekarang, Ananda baca kembali Naskah 2 berjudul “Tak Nyenyak” kemudian tulislah hasil analisa Ananda pada pada tabel di berikut:

Tabel 8.3 Analisa Naskah

Judul	
Tema	
Penokohan	
Plot	

Setelah menganalisa naskah di atas, bandingkan hasil analisa Ananda dengan temanmu dan mintalah umpan balik pada guru Ananda.

2. Sumber Cerita Pantomim

Agar pementasan pantomim berjalan dengan baik, diperlukan penyusunan alur cerita yang baik juga. Cerita yang bisa dipakai dalam pantomim adalah cerita-cerita pendek yang lebih menekankan pada penggambaran adegan dan situasi yang dialami tokoh utama. Inti dan maksud cerita harus dapat tersampaikan dengan gerakan-gerakan tubuh dan ekspresi.

Sumber cerita untuk pantomim bisa diambil dari peristiwa-peristiwa yang biasa dijumpai dalam kehidupan sehari-hari seperti berikut ini:

- aktivitas sehari-hari, misalnya bangun pagi, mandi, sarapan, kegiatan di dapur, di sekolah, di jalan raya, dll;
- aktivitas petualangan, misalnya berpetualang ke hutan, pantai, gunung atau lautan;
- aktivitas yang berhubungan dengan situasi alam misalnya hujan, badai, panas;
- aktivitas manusia berurusan dengan perabotan dan peralatan mesin, misalnya mengendarai kendaraan bermotor, mesin pemotong rumput, mesin jahit, pisau, dan gunting.

Inspirasi cerita yang bersumber dari berbagai peristiwa yang biasa kita jumpai dalam kehidupan sehari-hari yang dikemas secara lebih menarik akan membuat penonton lebih terasa *related* atau terhubung. Yang terpenting dalam pengembangan cerita pantomim adalah mengembangkan ilusi dan imajinasi.

Untuk lebih memperdalam kemampuan Ananda dalam memahami naskah pantomime, simaklah beberapa contoh naskah pantomim berikut!



Sumber: depositphotos

Naskah Pantomim 1

TV BANDEL

Tema : Aktivitas Sehari-hari
Tokoh : Anak remaja
Karakter : pemarah

(Mula-mula, terlihat seorang anak baru keluar dari kamarnya, dan kemudian pergi menuju ruang tengah untuk menonton televisi)

#1 : menyalakan tv

#2 : sedang enak-enaknya melihat tv ternyata mengalami gangguan signal

#3 : berusaha membenahkan antenna agar tv bisa menyala lagi

#4 : tetapi tv masih saja tidak menyala

#5 : kesal karena tv yang dibenahkan tidak bisa-bisa

#6 : memukul-mukul tv dengan kesal

#7 : akhirnya tv itu ditinggal pergi

#8 : setelah tv itu ditinggal ternyata tv itu menyala

#9 : kembali kedepan tv ternyata tvnya rusak lagi

#10 : tvnya dipukul ditinggal pergi lagi

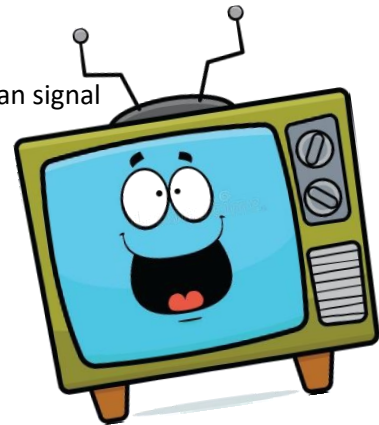
#11 : tv kembali menyala

#12 : kembali kedepan tv karena tvnya menyala tetapi setelah dia didepan tv ternyata tvnya rusak lagi

#13 : akhirnya dengan kesal dia membanting tv tersebut

#14 : setelah selang beberapa detik dia baru sadar kalau merusak tv satu-satunya

#15 : menangis sekeras-kerasnya



Sumber: dreamstime.com

Sumber: www.kemdikbud.com

Naskah Pantomim 2 (Naskah Pantomim Kelompok)

Judul : **ENGGHI BHUTEN**

Penulis : Welly Suryandoko

Tokoh dan Karakter

1. Professor permainan : Serius namun lucu

2. Badut mainan : Lucu

3. Badut mainan : lucu

4. Anak Desa 1 : lucu

5. Anak Desa 2 : lucu

6. Anak Desa 3 : lucu

7. Anak Kota 1 : sombong

8. Anak kota 2 : angkuh

9. Anak kota 3 : sombong



Sumber: www.anakmandiri.org

(Lampu Fade in)

Kotak ajaib muncul dari tepi panggung membawa professor permainan. Sisi panggung lain Badut Mainan muncul mengendarai otopet. Ketiganya akan menunjukkan aksi atraktif ditengah panggung.

1# Profesor Permainan : Professor menunjukkan kemampuan bermain sulap dengan trik dan tekniknya

2# Badut Mainan : Menunjukkan aksi sulap konyol yang selalu gagal

3# Profesor : Menunjukkan sebuah pintu yang dapat membawa badut ke zaman dulu saat mereka masih kecil.

Profesor dan badut masuk dalam dunia zaman dulu. Anak-anak bermain permainan tradisional dengan riang gembira. Terdengar narator “Zaman Old” diulang berkali-kali

4# Anak Desa 1, 2, 3 : Anak Desa berjalan satu garis dari ujung panggung sampai ke ujung panggung lainnya dengan melakukan permainan dakon/bola bekel

5# Profesor dan Badut : (Bingung) berusaha mengejar tapi tidak bisa

6# Anak Desa 1, 2, 3 : Anak Desa berjalan satu garis dengan melakukan permainan patelele satu atau dua bagian gerak bentuk permainan.

7# Profesor dan Badut : Semakin bingung ingin mengikuti mereka namun tidak bisa

8# Anak Desa 1, 2, 3 : Melakukan Permainan gobak sodor dengan menyuarakan *Engghi Bhutten*.

9# Profesor dan Badut : (Tertarik) mengikuti permainan anak-anak tersebut

10# Anak Desa 1, 2, 3 : Melakukan permainan tradisional yang bermacam-macam.

11# Anak Desa 1, 2, 3 : Melakukan mandi di kali

Profesor dan Badut

Pintu ajaib milik professor menarik professor dan badut masuk pada dunia yang berbeda.

Narator “menjelang era milenial” waspadalah-waspadalah

12# Anak Kota 1, 2, 3 : Melakukan gerak dance, kemudian mengeluarkan handphonenya

13# Anak Kota 1, 2, 3 : Bermain handphone sampai tertidur, bangun mencari handphone, ke kamar mandi memainkan handphone, makan sambil memainkan handphone, disekolah bermain handphone dan dimana-mana handphone.

14# Profesor dan Badut Mencoba bermain handphone, keduanya merasa senang. Namun, lama kelamaan keduanya bosan, berlari kembali menuju permainan tradisional dengan menggunakan pintu ajaibnya tapi tidak bisa juga.

15# # Anak Kota 1, 2, 3 : Mengelilingi professor dan Badut, seperti memberikan pengaruh supaya segera masuk ke dunia permainan digital.

16s# Profesor dan badut : Berada pada ruang sekap/penjara yang memaksakan ketiga orang tersebut memainkan smartphone. Sampai mata mereka keluar (Trik)

Black out

Naskah Pantomim 3

Potong Rambut

Karya : Andre Catur Wicaksono

Tema : Profesi

Tokoh :

1. Tukang Potong Rambut

2. Pelanggan

Karakter : Baik hati, ceria, ceroboh



Sumber: us.123rf.com

(Dipagi itu, pemain sedang bersantai ria di ruang tengah sambil menikmati secangkir kopi)

#1 : Pemain masuk dengan membawa kopi hangat mengaduk, kemudian membuang sendoknya kebelakang.

#2 : Pemain minum kopi panas itu, pemain kepanasan. Cangkir kopinya jatuh, dan pemain langsung mengambil pel, dan mulai mengepel kopi tumpah itu

#3 : Pemain merasa ruangan bersih, kemudian mulai membuka rolling door barber shop itu. Sebelumnya mencari kunci di kantongnya. Menemukan, lalu membuka keatas rolling door itu (kontraksi gerak)

#4 : Pemain mulai menunggu pelanggan yang ada, dan mulai menggambarkan tempat itu bahwa tempat itu adalah *barber shop* yaitu seperti berkaca, menyisir, memakai minyak rambut. Menyemprotkan pengharum ruangan.

#5 : Ada seorang pelanggan yang datang

#6 : pemain tersenyum, menyambutnya dan mempersilahkan duduk

#7 : Pemain menawarkan model potongan rambut yang ada dikoleksi, pelanggan itu memilih

#8 : Pemain mulai menepatkan kain di leher pelanggan, dan mulai memotongi rambut dengan gunting (mengambil gunting dari meja, mengambil sisir dari kantong)

#9 : Tiba tiba ada pelanggan lain tiba, disapa kemudian dipersilahkan duduk. Menawarkan bebrapa model ternyata pelanggan tersebut meminta *creambath*

#10 : Pemain mengambil cream, lalu mulai memijatkan di kepala pelanggan tersebut. Setelah itu mulai memakaikan alat creambath tersebut. Pemain meminta pelanggan tersebut untuk tutup mata.

#11 : Pemain kembali ke pelanggan pertama dan mulai menggunakan alat cukur yang diambil di laci, sebelumnya di colokan dulu, namun saat memeriksanya pemain kesetrum (pada adegan ini pemain menggunakan kontraksi gerak tangan)

#12 : Setelah merasa dandanan cocok, pemain melepaskan kain dileher pelanggan pertama, pemain diberi uang, lalu pemain say goodbye pada pelanggan pertama tersebut

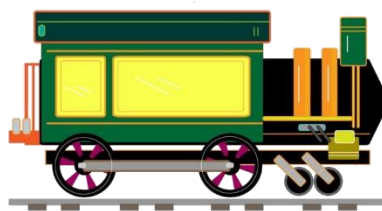
#13 : Pemain kembali fokus kepada pelanggan kedua, ternyata si pemain merasa haus, so. Si pemain mengambil air kebelakang, tiba tiba si pemain mendapat telpon. Pemain keasikan dengan telpon itu, ternyata dia mencium bau tak sedap, dia mencium handphone kemudian mencium ketiak, ternyata setelah dilihat, alat *creambath* itu kebakar, yang membuat pemain histeris

#14 : Pemain bingung. Dia mengambil air dan menciprat-cipratkan air ke alat cream bath itu.

#15 : Sampai akhirnya api mati, pemain menyuruh pelanggan kedua itu untuk membuka mata,

#16 : Pemain kaget karena pelanggan itu marah-marah, lalu menampar pemain. Pelanggan itu keluar tanpa memberi uang

#17 : Pemain merasa bersalah, kemudian kembali duduk dikursi tempat *creambath* itu



Sumber/png.pngtree.com

Naskah Pantomim 4

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

Untuk menonton penampilan pantomim naskah Mudik, klik tautan berikut
: <https://www.youtube.com/watch?v=hzi9rjM8P8o> atau dengan cara memindai kode QR berikut:



Sekarang, tuliskan komentar Anda tentang naskah dan pertunjukan pantomim yang telah dimainkan.

Tabel 8.4 Komentar Naskah dan Pertunjukan

Naskah	Pantomim
Bagaimana kejelasan penulisan naskah “Mudik”?	Bagaimana penampilan keseluruhan dari pertunjukan pantomim “Mudik”?
Bagaimana penggambaran tokoh pada naskah?	Bagaimana penggambaran tokoh pantomim saat pementasan?
Bagaimana alur cerita pada naskah?	Apakah alur cerita sudah sesuai dengan naskah?
Apakah ada hal-hal yang perlu diperbaiki dari naskah? Jika ada, apa saja?	Bagaimana gerak tubuh dan ekspresi pemain?

C. Tugas



Carilah satu buah naskah pantomim (Ananda dapat memilih salah satu antara pantomim tunggal, berpasangan, atau kelompok). Kemudian analisis teknik penyusunannya.

Judul	
Tema	
Penokohan	
Plot	



Naskah dalam sebuah pertunjukan pantomim bagaikan sebuah peta yang akan memberi petunjuk jalan karena berisi konsep cerita atau detail tahapan adegan yang telah disusun sedemikian rupa sebagai gambaran apa yang akan ditampilkan di atas panggung. Memahami naskah pantomim bukan merupakan tugas dari seorang sutradara atau pantomimer saja namun semua pihak yang terlibat dalam pertunjukan pantomim perlu memahami isi detail dari naskah sehingga pantomim dapat dipentaskan dengan sukses.

E. TES FORMATIF



Petunjuk Tes Formatif

Untuk mengetahui apakah Ananda telah menguasai materi pelajaran pada Modul 8 ini, kerjakan tugas yang disediakan.

Tes Formatif 1.1

1. Mengapa naskah harus ada dalam setiap pertunjukan pantomim?
2. Apa perbedaan dasar naskah pantomim dengan naskah drama?
3. Apa saja yang harus tertulis dalam naskah pantomim?
4. Sebut dan jelaskan macam-macam alur cerita (plot) yang digunakan dalam naskah pantomim.
5. Sebutkan sumber-sumber cerita yang dapat dijadikan inspirasi dalam menulis naskah pantomim.

Tes Formatif 1.2

Lengkapilah kalimat-kalimat berikut dengan menggunakan kata-kata tepat!

1. Identitas pada naskah yang menggambarkan isi cerita disebut sebagai
2. Setiap tokoh dalam naskah memiliki ... yang berbeda yang harus dapat dianalisis dari segi fisik, kejiwaan, ataupun sosial.
3. ... adalah ide pokok atau gagasan utama pada naskah yang akan ditampilkan.
4. Cerita yang alurnya melingkar-lingkar disebut sebagai ...
5. ... dalam naskah menggambarkan alur cerita dari awal hingga akhir cerita.

Petunjuk Evaluasi Hasil Pengerjaan Tes Formatif

1. Setelah Ananda selesai mengerjakan Tes Formatif Kegiatan Belajar 1 ini, silakan cocokkan jawaban Ananda dengan kunci jawaban yang telah disediakan pada bagian lampiran Modul 8 Kemudian hitung tingkat penguasaan yang dapat Ananda capai dengan menggunakan rumus berikut:

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

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, 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.
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 Ananda lulus dalam mengikuti Tes Akhir Modul, Ananda dapat mempelajari materi pembelajaran yang terdapat dalam modul berikutnya.
5. Lakukan langkah **1** sampai dengan **4** di atas merupakan persyaratan Ananda untuk dapat mempelajari modul berikutnya.



III

KEGIATAN BELAJAR 2

MENYUSUN NASKAH PANTOMIM

A. Indikator Pembelajaran

Setelah kegiatan belajar 2 ini, Ananda diharapkan mampu menyusun cerita naskah pantomim sesuai dengan kaidah pementasan pantomim.

B. Aktivitas Pembelajaran



Di modul sebelumnya, tentunya Ananda sudah menyaksikan pertunjukan pantomim dengan berbagai jenis cerita dan modus sajian. Ananda juga telah mengenali berbagai contoh naskah pantomim, dan belajar menganalisisnya.

1. Naskah Pantomim

Ananda ingin menulis atau menyusun naskah pantomim, maka Ananda harus memahami dan menguasai konsep, ciri dan keunikan pantomim itu sendiri. Selain itu, Ananda harus peka dengan berbagai sumber cerita pantomim karena hal itu akan sangat membantu Ananda mengembangkan cerita kreatif dalam bentuk naskah pantomim. Karena pantomim merupakan pertunjukan teater tanpa menggunakan kata-kata, naskah harus dapat menggambarkan secara jelas gerakan tubuh dan mimik wajah pemain sehingga ketika pementasan alur dan maksud cerita dapat dinikmati oleh penonton.

Contoh Naskah Pantomim

BOLA BASKET

Oleh: Septian Dwi Cahyo

Seorang pemain basket sedang bersiap-siap menuju lapangan basket, dengan memainkan bola basket (imajiner) ditangannya seperti pemain basket profesional (Imajinasikan bola dipantulkan ke tanah berulang ulang sampai diputar di ujung jari telunjuknya dan bola berputar). Kemudian, bola diputar terus sehingga bola tetap bertahan di jari telunjuk lalu tersenyum kepada penonton sedikit sombong. Ada orang (imajiner) yang mengajak salaman, si olahragawan memindahkan bola dari telunjuk tangan kanan ke tangan kiri lalu bersalaman dengan orang tadi, bahkan ngobrol tetap saja bola berputar di telunjuknya. Setelah itu, orang tadi pergi lalu si olahragawan meneruskan menuju lapangan basket bola tetap berputar di telunjuknya. Dia naik ojek, bayar ojek sampai beli makanan tetap bola berputar. Sampai di lapangan basket dia bertemu teman-temannya dan begitu mau mulai pertandingan si olahragawan akan mengambil bola basket dari telunjuknya. Ternyata, bola tidak ada atau hilang. Dia cari di sekelilingnya tidak ada. Kemudian, dia mencoba untuk mengingat sambil mengulang kembali kejadian yang tadi dia lewati, beli makanan, naik ojek lagi sampai keluar panggung. Selesai.

KISAH PENJUAL BALON

Oleh: Septian Dwi Cahyo

Seorang penjual balon masuk ke dalam panggung sambil naik sepeda. Si penjual melambaikan tangan ke arah penonton. Setelah itu sampailah pada sudut jalan. Si penjual balon sambil menunggu pembeli dia meniup balon-balon itu satu persatu untuk dijual. Setelah membereskan balon dagangannya dia lalu menjajakan balonnya. Waktu berlalu, tetapi tidak satu pun ada yang membeli, penjual balon sedih hatinya. Dia lalu berdoa memohon supaya ada pembeli. Tidak berapa lama datang pembeli, penjual balon senang melayani dengan gembira. Semakin lama semakin banyak pembelinya, sang penjual mulai kewalahan dengan permintaan yang aneh-aneh dari para pembeli: ada yang minta balonnya ditiup lebih besar, ada yang minta balonnya ditukar, ada yang minta talinya dipanjangkan. Si penjual balon mulai marah dan mengusir para pembelinya. Begitu sadar dia menyesal, bahwa dia telah berbuat tidak baik terhadap orang lain yang telah memberinya rezeki. Dengan wajah sedih dan kecewa dia berdoa mohon ampun kepada Tuhan, lalu meniup kembali balon-balon itu hingga banyak sekali. Tanpa sadar, balon yang tertiuap sudah banyak hingga membuat si penjual balon terbawa oleh balon-balon dan terbang tinggi melayang hingga hilang di balik panggung. Selesai



Sumber : vectorstock.com

Sekarang, apakah Ananda ingin mementaskan karya pantomim Ananda sendiri? Sebelum melakukan pementasan, Ananda tentu perlu menyiapkan naskah pantomim terlebih dahulu sebagai bahan dasar cerita yang akan dimainkan. Sebagai persiapan awal, Ananda perlu mengarang cerita terbaik sesuai imajinasi Ananda dari berbagai sumber, misalnya aktivitas sehari-hari, petualangan, situasi alam, dan lain-lain. Selain itu, Ananda juga bisa menyampaikan pesan edukasi kepada penonton dengan mengangkat isu-isu dunia sebagai sumber inspirasi naskah pantomim, misalnya belajar dari rumah karena COVID 19, pemanasan global, pencemaran lingkungan, dan lain-lain.



Sumber : vectorstock.com

Agar Ananda lebih terlatih, amatilah gambar-gambar di bawah ini. Kemudian pilihlah salah satu gambar untuk diangkat menjadi naskah pantomim solo, duet, atau kelompok. Sertakan pesan-pesan edukasi dalam naskahmu.

Belajar Daring



Gambar 8.2 Ilustrasi Belajar Daring
Sumber: www.vectorstock.com

Pencemaran Laut



Gambar 8.3 Pencemaran Laut
Sumber: icerel.or.id



Gambar 8.4 Berita Hoaks
Sumber: www.pelangiblog.com

C. Tugas



Bacalah Naskah Drama Malin Kundang berikut. Kemudian ubahlah naskah drama tersebut ke dalam bentuk naskah pantomim!

Naskah 1

Judul : Malin Kundang

Pemain : Malin Kundang, Mande (Ibu Malin Kundang), dan Puteri.

Prolog

Malin Kundang adalah seorang anak yang telah lama merantau meninggalkan tanah kelahirannya. Ia mengembara mengadu nasib demi mendapatkan kehidupan yang lebih baik. Ia meninggalkan Mande, ibu kandungnya seorang diri di tanah kelahirannya. Singkat cerita, akhirnya Malin Kundang berhasil menikah dengan seorang putri saudagar kaya raya. Ia pun kembali ke tanah kelahirannya bersama sang putri.

Dialog

Malin :

Istriku, inilah tanah kelahiranku dulu (sambil menunjuk ke arah daratan dari atas perahu yang bersandar).

Putri :

Sungguh indah sekali tanah kelahiran kau ini Kanda.

Mande :

(berlari tertatih-tatih setelah mendengar kabar bahwa anaknya sudah sukses dan pulang) Malin! Kau kah itu nak? (berteriak-teriak kegirangan).

Putri :

Siapakah wanita tua itu Kanda?

Malin :

(menyembunyikan wajah terkejut ketika melihat ibunya berlari ke arah perahu) Kanda tak tahu Dinda. Mungkin itu hanya pengemis yang ingin meminta sedikit sumbangan dari kita saja. Sudah jangan pedulikan lagi dia.

Mande :

Malin, ini ibumu nak. Sudah lupakah kau pada ibu yang telah mengandung dan membesarkan kau ini Malin?

Malin :

Wahai wanita tua! Jangan sekali-kali kau berani mengaku sebagai ibuku. Enyallah kau! Ibuku bukan wanita tua renta sepertimu, dan ibuku sudah lama meninggal. Pergi kau dari sini! Jangan sampai kau mengotori kapalku ini! (berteriak emosi sambil menunjuk ke ibunya).

Mande :

(mendengar kata-kata anaknya, ia menangis menahan kesedihan) Ya Tuhan, kenapa pula anakku berubah menjadi seperti ini? Apa salahku ini Tuhan? Jika memang ia bukan anakku, maka maafkanlah ia yang telah menghinaku ini. Namun jika ia benar anakku si Malin Kundang, maka hukumlah dia yang telah durhaka itu (sambil menengadahkan tangan memohon kepada Tuhan).

Tiba-tiba terdengar suara gemuruh, petir datang menggelegar. Badai besar tiba-tiba datang dan kapal Malin Kundang terbalik. Seketika kilat menyambar tubuh Malin dan istrinya. Anehnya, mereka berdua kemudian berubah menjadi batu. Itulah kekuatan doa seorang ibu. Jangan sampai kita menjadi anak yang durhaka kepada kedua orang tua.

Sumber: <https://sahabatnesia.com/contoh-teks-drama/>

Setelah selesai, bandingkan hasil naskahmu dengan temanmu dan saling beri umpan balik untuk perbaikan karya di kemudian hari.



Walaupun bukan seniman pantomim, Anda tetap bisa menulis sebuah naskah pantomim karena pada dasarnya naskah pantomim dapat ditulis oleh siapapun. Yang menjadi poin penting dalam menulis naskah adalah bagaimana penulis mengolah imajinasi dan kreativitas. Semakin banyak Anda berlatih, tentu kualitas naskah yang dihasilkan akan semakin baik.

E. TES FORMATIF



Petunjuk Tes Formatif

Untuk mengetahui apakah Anda telah menguasai materi pelajaran pada Kegiatan Belajar 2 ini, kerjakan tugas yang disediakan. Tes formatif Kegiatan Belajar 2 ini harus dikerjakan sendiri dengan bertanggung jawab dan jujur tanpa melihat kunci jawaban.

Silahkan Anda buka tautan berikut ini!

<https://quizizz.com/join/quiz/60fdcc0fdc0c51001bde9bc0/start>

Atau pindai koder QR berikut untuk mengerjakan soal formatif berikut ini.



Jawablah dengan memilih satu jawaban yang tepat!

1. Pertunjukan teater tanpa kata yang dimainkan dengan gerak tubuh dan ekspresi wajah disebut
 - a. Pantomim
 - b. Drama
 - c. Musikal
 - d. Teatrikal
2. Tokoh pantomim yang terkenal dari Amerika pada tahun 1889-1977 yang mempopulerkan pantomim lewat film bisunya adalah....
 - a. Chaplin John
 - b. Charles John
 - c. Charles Chaplin
 - d. Charles Chaplin John
3. Dalam pementasan pantomin yang berfungsi sebagai penguat adegan dan gerakan pantomim serta membantu untuk mewujudkan suasana yang ingin ditampilkan adalah rancangan ...
 - a. Musik
 - b. Properti
 - c. Latar
 - d. Rias

4. Rancangan rias pada pantomim sangat khas. Seorang pantomim dalag dikenali dari riasan wajah berupa cat berwarna ...
 - a. Hitam
 - b. Coklat
 - c. Putih
 - d. Sesuai dengan warna kulit
5. Penggunaan kaos dan celana ketat pada rancangan kostum pantomim bertujuan untuk ...
 - a. Menampilkan bentuk tubuh
 - b. Menampilkan lekuk tubuh
 - c. Menampilkan bentuk gerak tubuh
 - d. Menampilkan kemewahan kostum
6. Untuk membuat riasan pantomim tampak lebih feminim dan ceria maka dapat ditambahkan ...
 - a. Perona pipi
 - b. Alis yang tebal
 - c. Lipstik yang gelap
 - d. Celak yang hitam
7. Kaos yang dipakai dalam pantomim biasanya ...
 - a. Kaos merah dengan garis putih horizontal
 - b. Kaos bergaris hitam putih horizontal
 - c. Kaos bergaris abu-abu horizontal
 - d. Kaos bergaris hitam putih vertikal
8. Latar belakang panggung disebut ...
 - a. Properti
 - b. Setting
 - c. Tema
 - d. Plot
9. Peralatan yang dibutuhkan di atas panggung disebut ...
 - a. Properti
 - b. Setting
 - c. Alur
 - d. Plot
10. Salah satu tokoh pantomim yang terkenal dari Indonesia adalah...
 - a. Seno A. Utoyo
 - b. Sena A. Utoyo
 - c. Dodi Petet
 - d. Dido Petet

Petunjuk Evaluasi Hasil Pengerjaan Tes Formatif

1. Setelah Ananda selesai mengerjakan Tes Formatif Kegiatan Belajar 2 ini, silakan cocokkan jawaban Ananda dengan kunci jawaban yang telah disediakan pada bagian lampiran Modul 8 Kemudian hitung tingkat penguasaan yang dapat Ananda capai dengan menggunakan rumus berikut:

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

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, 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.
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 Ananda lulus dalam mengikuti Tes Akhir Modul, Ananda dapat mempelajari materi pembelajaran yang terdapat dalam modul berikutnya.
5. Lakukan langkah **1** sampai dengan **4** di atas merupakan persyaratan Ananda untuk dapat mempelajari modul berikutnya.

TES AKHIR MODUL



Petunjuk Tes Akhir Modul

Selamat Ananda telah menyelesaikan semua kegiatan dan tes formatif pada Modul 8 ini. Untuk mengetahui tingkat pemahaman Ananda pada materi-materi modul ini, silakan kerjakan Tes Akhir Modul berikut ini.

Coba pikirkan salah satu hal yang menarik untuk diangkat dalam pantomim bertema COVID-19. Lalu coba Ananda latihan mengarang naskah pantomim. Setelah mengarang naskah pantomim, bacakan naskah pantomim itu di depan teman, guru, atau orang tua Ananda. Selanjutnya mintalah umpan balik naskah yang sudah Ananda buat.

LAMPIRAN



GLOSARIUM

- dialog** : percakapan yang terjadi antar pemeran
- epilog** : penutup/ akhiran suatu naskah
- ilusi** : meyakini apa yang kita lakukan itu seperti sebenarnya dan benda yang kita pegang atau mainkan seolah-olah ada.
- imajinasi** : daya pikir untuk membayangkan (dalam angan-angan) atau menciptakan gambar (lukisan, karangan, dan sebagainya) kejadian berdasarkan kenyataan atau pengalaman seseorang
- plot** : urutan sebab akibat dalam sebuah cerita
- prolog** : pengantar/ awalan suatu naskah
- solo mime** : pemeran pantomim secara solo/ tunggal



Kunci Jawaban Tugas

KEGIATAN BELAJAR 1

Aktivitas Mandiri

Tugas 1

Judul	<i>Jawaban dari siswa akan sangat beragam sesuai dengan naskah yang mereka gunakan.</i>
Tema	
Penokohan	
Plot	

KEGIATAN BELAJAR 2

Aktivitas Mandiri

Tugas 1

Naskah Pantomim

Judul : Malin Kundang

Pemain : Malin Kundang, Mande (Ibu Malin Kundang), dan Puteri.

Malin Kundang bersimpuh di kaki Ibu, meminta doa restu karena akan pergi merantau. Dihadapan Malin, seorang ibu duduk mengelus kepala Malin sambil menangis karena akan melepas kepergian Malin. Kemudian Malin pergi melambaikan tangan diiringi dengan lambaian ibu sambil menyeka air mata. Beberapa saat kemudian, Malin kembali ke tanah kelahirannya bersama seorang wanita. Malin tampak sumrigah dan bangga menunjukkan keindahan tanah kelahirannya pada sang istri. Kemudian, datanglah sang ibu yang sudah tua renta dengan wajah yang sangat cerah karena bahagia melihat sang putra telah kembali pulang. Sang ibu kemudian memeluk Malin, mengelus rambut, pipi, dan tangan Malin. Si istri tampak bingung dan penasaran kemudian bertanya siapa wanita tua itu. Tiba-tiba, Malin mendorong sang ibu yang sedang memeluknya hingga sang ibu terjatuh. Sang ibu kaget dengan perlakuan Malin, kemudian bangkit dan mencoba untuk menjelaskan bahwa ia adalah sang ibunda dari Malin. Namun, Malin malah membuang muka dan mendorong kembali sang ibu hingga terjatuh lagi. Lalu Malin mengajak sang istri untuk segera pergi. Sang ibu yang terjatuh, bercucuran air mata kemudian berdoa. Tiba-tiba terdengar suara gemuruh, petir datang menggelegar, badai besar tiba-tiba datang dan Seketika kilat menyambar tubuh Malin dan istrinya dan keduanya kemudian berubah menjadi batu. Selesai.



Kunci Jawaban Tes Formatif

Tes Formatif Kegiatan Belajar 1

1. Karena naskah merupakan konsep cerita atau tahapan adegan yang ditulis atau disusun sedemikian rupa sebagai gambaran rencana pertunjukan yang akan dipentaskan
2. Naskah pantomim tidak berisi dialog sebagaimana yang ada dalam drama namun lebih pada penjelasan detail tentang adegan-adegan yang ditampilkan
3. Judul, tema, penokohan, plot
4. a. Linear: cerita runtut dari awal hingga akhir
b. Sirkular: cerita melingkar-lingkar, memiliki banyak bahasan namun ujung persoalan pada satu inti/peristiwa.
c. Episodik: cerita memiliki jeda-jeda atau potongan-potongan, namun masih berjalan runtut sesuai jeda sebelumnya.
5. Sumber cerita dari aktivitas sehari-hari, aktivitas petualangan, aktivitas yang berhubungan dengan situasi alam, aktivitas manusia berurusan dengan perabotan dan peralatan mesin.

Tes Formatif Kegiatan Belajar 2

Kunci jawaban akan muncul otomatis ketika Ananda memainkan kuis dari tautan yang diberikan. Jika menjawab dalam modul ini gunakan kunci jawaban berikut:

Nomor soal	Kunci jawaban	Nomor soal	Kunci Jawaban
1	A	6	A
2	C	7	B
3	B	8	B
4	C	9	A
5	C	10	B



Kunci Jawaban Tes Akhir Modul

RUBRIK PENILAIAN PENULISAN NASKAH PANTOMIM

No.	Kriteria	1	2	3	4
1	Judul menarik, mudah diingat dan sesuai dengan isi naskah pantomim				
2	Tema Naskah Pantomim sesuai dengan sumber yang dipilih				
3	Jumlah pemain dituliskan				
4	Karakter Jelas				
5	Plot menarik, membuat pembaca dan penonton tertarik				
6	Unsur gerak dan ekspresi pantomim kuat				
7	Ending membuat pembaca dan penonton terkesima				

Keterangan:

- 1 : Perlu latihan lagi ($\leq 60\%$)
- 2 : Cukup baik (61 – 69 %)
- 3 : Baik (70 – 84 %)
- 4 : Sangat baik (85 – 100%)

DAFTAR PUSTAKA

<http://familyfam7.blogspot.com/2017/03/contoh-naskah-pantomim.html>

<https://icel.or.id/isu/pencemaran-laut-dan-perhitungan-kerugiannya/>

<https://suryawanwp.wordpress.com/tag/dramatical-reading/>

<https://www.pelangiblog.com>

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

Sumber: <https://sahabatnesia.com/contoh-teks-drama/>

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

www.serupa.id/pantomim

www.vectorstock.com

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