

# MODUL PENGEMBANGAN KEPROFESIAN BERKELANJUTAN



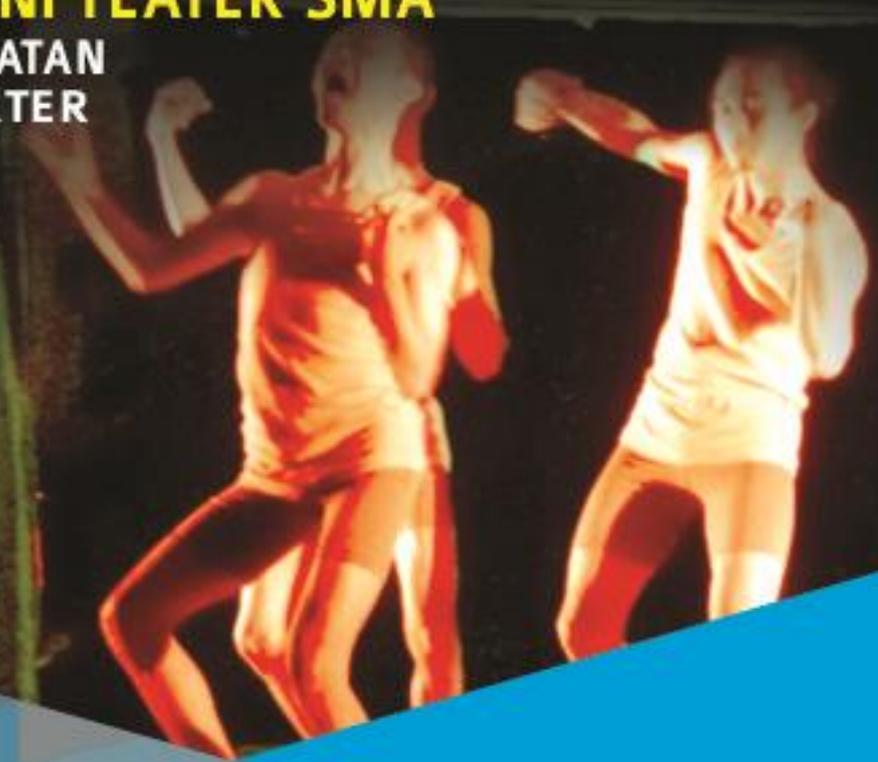
Kelompok  
Kompetensi

## SENI BUDAYA SENI TEATER SMA TERINTEGRASI PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER

Edisi

Revisi

2018



**PEDAGOGI**

PEMBELAJARAN YANG MENDIDIK

**PROFESIONAL**

TATA PANGGUNG



**PEDAGOGI : Pembelajaran yang Mendidik**

1. Penulis : Winarto, M.Pd.
2. Editor Substansi : Drs. Wahyu Gatot B, M.Pd.
3. Editor Bahasa : Is Yuli Gunawan, S.Pd.
4. *Reviewer* : Is Yuli Gunawan, S.Pd., M.Pd.  
R. Haryadi PR, S.T., M.Si.
5. Perevisi :

**PROFESIONAL : Tata Panggung**

1. Penulis : Nanang Arisona, M.Sn.
2. Editor Substansi : Dr. Nur Sahid, M.Hum.
3. Editor Bahasa : Drs. Rahayu Windarto, M.M.
4. *Reviewer* : Yustinus Aristono, S.Sn.  
Sito Mardowo, S.Sn., M.Pd.
5. Perevisi : Yustinus Aristono, M.Sn.

Desain Grafis dan Ilustrasi:  
Tim Desain Grafis

*Copyright* © 2018

Direktorat Pembinaan Guru Pendidikan Dasar  
Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

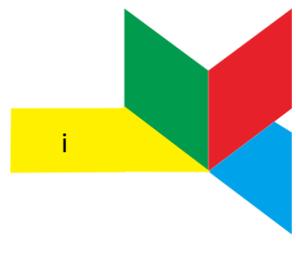
Dilarang mengcopy sebagian atau keseluruhan isi buku ini untuk kepentingan komersial tanpa izin tertulis dari Kementerian Pendidikan Kebudayaan.



## SAMBUTAN

Peran guru profesional dalam proses pembelajaran sangat penting sebagai kunci keberhasilan belajar siswa. Guru profesional adalah guru yang kompeten membangun proses pembelajaran yang baik sehingga dapat menghasilkan pendidikan yang berkualitas dan berkarakter prima. Hal tersebut menjadikan guru sebagai komponen yang menjadi fokus perhatian pemerintah pusat maupun pemerintah daerah dalam peningkatan mutu pendidikan terutama menyangkut kompetensi guru.

Pengembangan profesionalitas guru melalui Program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan merupakan upaya Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan melalui Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan dalam upaya peningkatan kompetensi guru. Sejalan dengan hal tersebut, pemetaan kompetensi guru telah dilakukan melalui Uji Kompetensi Guru (UKG) untuk kompetensi pedagogik dan profesional pada akhir tahun 2015. Peta profil hasil UKG menunjukkan kekuatan dan kelemahan kompetensi guru dalam penguasaan pengetahuan pedagogik dan profesional. Peta kompetensi guru tersebut dikelompokkan menjadi 10 (sepuluh) kelompok kompetensi. Tindak lanjut pelaksanaan UKG diwujudkan dalam bentuk pelatihan guru paska UKG sejak tahun 2016 dan akan dilanjutkan pada tahun 2018 ini dengan Program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan bagi Guru. Tujuannya adalah untuk meningkatkan kompetensi guru sebagai agen perubahan dan sumber belajar utama bagi peserta didik. Program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan bagi Guru dilaksanakan melalui Moda Tatap Muka.



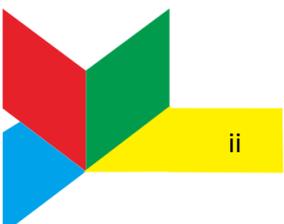


Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan (PPPPTK) dan, Lembaga Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Kelautan Perikanan Teknologi Informasi dan Komunikasi (LP3TK KPTK) merupakan Unit Pelaksana Teknis di lingkungan Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan yang bertanggung jawab dalam mengembangkan perangkat dan melaksanakan peningkatan kompetensi guru sesuai bidangnya. Adapun perangkat pembelajaran yang dikembangkan tersebut adalah modul Program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan melalui Pendidikan dan Pelatihan Guru moda tatap muka untuk semua mata pelajaran dan kelompok kompetensi. Dengan modul ini diharapkan program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan memberikan sumbangan yang sangat besar dalam peningkatan kualitas kompetensi guru.

Mari kita sukseskan Program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan melalui Pendidikan dan Pelatihan Guru ini untuk mewujudkan Guru Mulia karena Karya.

Jakarta, Juli 2018  
Direktur Jenderal Guru  
dan Tenaga Kependidikan,

**Dr. Supriano, M.Ed.**  
NIP. 196208161991031001





## KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT atas selesainya Modul Program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan (PKB) bagi Guru jenjang Sekolah Menengah Atas mata pelajaran Seni Budaya. Modul ini merupakan dokumen wajib untuk pelaksanaan Program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan. Program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan bagi Guru merupakan tindak lanjut dari hasil Uji Kompetensi Guru (UKG) 2015 dan bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam melaksanakan tugasnya sesuai dengan mata pelajaran yang diampu.

Sebagai salah satu upaya untuk mendukung keberhasilan program diklat, Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan (Ditjen GTK) pada tahun 2018 melaksanakan review, revisi, dan pengembangan modul pasca-UKG 2015. Modul hasil review dan revisi ini berisi materi pedagogi dan profesional yang telah terintegrasi dengan muatan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) dan Penilaian Berbasis Kelas yang akan dipelajari oleh peserta Program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan.

Modul Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan bagi Guru jenjang Sekolah Menengah Atas ini diharapkan dapat menjadi salah satu referensi bagi peserta diklat PKB untuk dapat meningkatkan kompetensi pedagogi dan profesional terkait dengan tugas pokok dan fungsinya sebagai guru mata pelajaran Seni Budaya. Peserta diklat diharapkan dapat selalu menambah pengetahuan dan keterampilannya dari berbagai sumber atau referensi lainnya.



Kami menyadari bahwa modul ini masih memiliki kekurangan. Masukan, saran, dan kritik yang konstruktif dari pembaca sangat diharapkan untuk penyempurnaan modul ini di masa mendatang. Terima kasih yang sebesar-besarnya kami sampaikan kepada semua pihak yang telah membantu terwujudnya modul ini. Semoga Program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan ini dapat meningkatkan kompetensi guru demi kemajuan dan peningkatan prestasi pendidikan anak didik kita



Yogyakarta, Juli 2018

Kepala PPPPTK Seni dan Budaya,

Drs. M. Muhadjir, M.A.

NIP 195905241987031001



## DAFTAR ISI

SAMBUTAN.....	i
KATA PENGANTAR.....	iii
NIP 195905241987031001 .....	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
PENDAHULUAN.....	11
A.    Latar Belakang .....	11
B.    Tujuan .....	13
C.    Peta Kompetensi .....	13
D.    Ruang Lingkup .....	14
E.    Cara Penggunaan Modul.....	15
KEGIATAN PEMBELAJARAN 1_PEMBELAJARAN YANG MENDIDIK.....	23
A.    Tujuan .....	23
B.    Kompetensi dan Indikator Pencapaian Kompetensi.....	23
C.    Uraian Materi.....	23
D.    Aktivitas Pembelajaran .....	35
E.    Latihan / Kasus / Tugas.....	38
F.    Rangkuman.....	38
G.    Umpan Balik dan Tindak Lanjut.....	39
H.    Pembahasan Latihan / Tugas / Kasus .....	40
KEGIATAN PEMBELAJARAN 2_PENGETAHUAN DASAR TATA PANGGUNG.....	41
A.    Tujuan .....	41
B.    Kompetensi dan Indikator Pencapaian Kompetensi.....	41
C.    Uraian Materi.....	42
D.    Aktivitas Pembelajaran .....	60
E.    Latihan / Kasus / Tugas.....	63
F.    Rangkuman.....	63
G.    Umpan Balik dan Tindak Lanjut.....	65
H.    Pembahasan Latihan / Tugas / Kasus .....	66





KEGIATAN PEMBELAJARAN 3 TEKNIK TATA PANGGUNG .....	67
A. Tujuan .....	67
B. Kompetensi dan Indikator Pencapaian Kompetensi .....	67
C. Uraian Materi .....	68
D. Aktivitas Pembelajaran .....	99
E. Latihan / Kasus / Tugas .....	103
F. Rangkuman .....	103
G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut .....	104
H. Pembahasan Latihan / Tugas / Kasus .....	104
KEGIATAN PEMBELAJARAN 4 PENATAAN PANGGUNG .....	105
A. Tujuan .....	105
B. Kompetensi dan Indikator Pencapaian Kompetensi .....	105
C. Uraian Materi .....	106
D. Aktivitas Pembelajaran .....	121
E. Latihan / Kasus / Tugas .....	125
F. Rangkuman .....	125
G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut .....	125
H. Pembahasan Latihan / Tugas / Kasus .....	126
PENUTUP .....	127
EVALUASI .....	127
GLOSARIUM .....	127
DAFTAR PUSTAKA .....	127





## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Alur Model Pembelajaran Tatap Muka .....	16
Gambar 2. Alur Pembelajaran Tatap Muka Penuh.....	17
Gambar 3. Alur Pembelajaran Tatap Muka model In-On-In .....	19
Gambar 4. Tata panggung realis mewujudkan tatanan sesuai realitas .....	43
Gambar 5. Lakon Badak-badak karya Eugene Ionesco dipentaskan dengan gaya tata panggung simbolis .....	45
Gambar 6. Tata panggung ekspresionisme .....	46
Gambar 7. Surealisme secara visual membaurkan antara realitas dan alam bawah sadar .....	47
Gambar 8. Tata panggung untuk memenuhi tuntutan konsep pemeranan.....	48
biomekanik yang digagas Mayerhold .....	48
Gambar 9. Teater arena bermula dari peristiwa ritual .....	49
Gambar 10. Panggung arena dalam pola bentuk lingkaran .....	50
Gambar 11. Panggung arena dalam pola bentuk tapal kuda .....	51
Gambar 12. Bentuk teater arena dengan pola segi enam .....	52
Gambar 13. Gedung pertunjukan dengan panggung proscenium .....	53
Gambar 14. Bagian-bagian dalam panggung proscenium .....	54
Gambar 15. Panggung thrust yang memiliki bagian panggung yang menjorok ke bagian penonton.....	55
Gambar 16. Panggung teater di ruang luar dengan latar belakang sebuah bukit batu .....	56
Gambar 17. Wayang orang dengan latar belakang layar yang menggambarkan sebuah kraton.....	57
Gambar 18. Layar dijadikan efek khusus yang menggambar pohonan ..	59
Gambar 19. Gergaji tangan yang digunakan untuk membelah atau memotong kayu .....	71
Gambar 20. Palu dengan ujung kepala palu memiliki penjepit untuk mencabut paku. ....	72
Gambar 21. Pahat yang berfungsi sebagai alat melubangi kayu atau membuat sayatan pada kayu. ....	73
Gambar 22. Steples gun .....	74





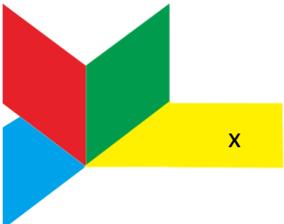
Gambar 23. Serutam kayu manual .....	74
Gambar 24. Meteran gulung .....	75
Gambar 25. Penggaris besi .....	75
Gambar 26. Cutter .....	76
Gambar 27. Kayu jati dalam bentuk gelondongan .....	77
Gambar 28. Kayu pinus yang memiliki serat indah .....	77
Gambar 29. Kayu mahoni setelah proses penggergajian .....	78
Gambar 30. Kayu kamper dalam bentuk balok .....	79
Gambar 31. Kayu meranti merah yang memiliki bobot relatif ringan .....	80
Gambar 32. Kayu sengon yang ringan dan mudah pengerjaannya .....	80
Gambar 33. Bambu apus yang populer disebut bambu tali .....	82
Gambar 34. Bambu wulung yang berwarna hitam .....	83
Gambar 35. Bambu petung yang memiliki ukuran besar .....	84
Gambar 36. Kertas packaging dalam bentuk gulungan .....	85
Gambar 37. Kain katun dengan berbagai warna .....	86
Gambar 38. Spandek rayon .....	86
Gambar 39. Brokat dapat dipakai untuk memberi sentuhan unsur tradisi dalam tata panggung .....	87
Gambar 40. Kain blacu atau blaco yang dapat dimanfaatkan untuk membuat dinding .....	88
Gambar 41. Berbagai jenis kain kanvas .....	88
Gambar 42. Kain tile yang transparan .....	89
Gambar 43. Styrofoam atau sering disebut gabus .....	90
Gambar 44. Cat dalam bentuk bubuk .....	91
Gambar 45. Kerangka dinding tempat membentangkan kain .....	94
Gambar 46. Kerangka tangga sederhana .....	96
Gambar 47. Kerangka pilar dengan pelapis tripleks .....	97
Gambar 48. Kerangka pohon dari bilah bambu .....	98
Gambar 49. Garis Lurus Dan Lengkung .....	108
Gambar 50. Sebuah garis melingkar tanpa ada bidang dapat disebut sebagai ruang .....	109
Gambar 51. Garis membentuk bidang .....	110
Gambar 52. Tiga macam bentuk bidang .....	110
Gambar 53. Garis vertikal dan horisontal mempengaruhi fokus pemain .....	111

Gambar 54. Garis vertikal membuat pemain tampak kecil .....	112
Gambar 55. Bidang yang besar dan tinggi membuat ruang keseluruhan berkesan agung .....	113
Gambar 56. Bidang-bidang yang tinggi membuat ruang menjadi megah .....	113
Gambar 57. Bidang memanjang membuat ruang tampak kecil dan pendek ....	114
Gambar 58. Bidang dengan orientasi yang bervariasi membuat ruang berkesan dinamis .....	115
Gambar 59. Penataan perabot yang dinamis .....	116
Gambar 60. Penataan ruang yang statis memberi efek tenang .....	116
Gambar 61. Susunan memusat .....	119
Gambar 62. Susunan perabot simetris .....	119
Gambar 63. Susunan perabot asimetris .....	120



# DAFTAR TABEL

Tabel: 1. Daftar Lembar Kerja Modul .....22





## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Kompetensi guru merupakan salah satu faktor yang menentukan keberhasilan dalam proses pembelajaran. Guru yang berkompeten di bidangnya dipandang mampu melakukan transfer pengetahuan dan keterampilan pada peserta didik. Penyusunan modul ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi sejalan dengan kebijakan pembinaan karier guru. Modul ini akan menyajikan uraian materi peningkatan kompetensi pedagogik dalam bidang pembelajaran yang mendidik dan kompetensi profesional tentang tata panggung teater. Materi pembelajaran yang mendidik akan dijabarkan ke dalam pengembangan pembelajaran dan prinsip-prinsip pembelajaran yang mendidik. Materi ini sangat penting bagi guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di sekolah sehingga bukan saja aspek kognitif yang dipentingkan melainkan pembangunan karakter juga perlu mendapatkan perhatian.

Sementara itu, pengetahuan tata panggung yang merupakan bagian dari tata artistik menjadi salah satu bidang yang perlu dipelajari oleh Guru Seni Teater SMA. Pembahasan tata panggung dalam modul ini meliputi pengetahuan tentang gaya tata panggung, klasifikasi panggung, kelengkapan artistik panggung, alat, bahan, teknik tata panggung serta penataan ruang dan perabot.

Gaya tata panggung teater terdiri dari tata panggung realis dan non-realis. Kedua gaya ini dipaparkan mulai dari pengertian, sejarah, dan ciri-ciri visualnya. Tata panggung non realis terdiri dari beberapa gaya di antaranya adalah; simbolis, ekspresionis, surealis, dan konstruktivistik. Penerapan gaya dalam pementasan teater disesuaikan dengan klasifikasi atau jenis panggung yang secara umum terdiri dari panggung *proscenium*, *thrust*, dan panggung arena. Dalam rangkaian kerja penataan perlu diperhatikan pula



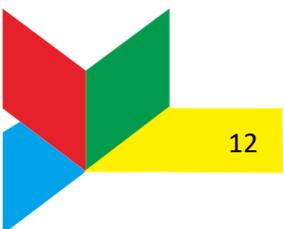
kelengkapan artistik panggung di antaranya adalah penggunaan background atau layar latar belakang dan piranti tangan pemeran.

Bahasan tata panggung berikutnya adalah mengenalkan alat-alat dan bahan tata panggung. Alat-alat tata panggung meliputi alat-alat untuk memotong, merangkai, dan *finishing*. Pembahasan tentang alat akan disertai dengan pembahasan tentang bahan yang dipakai dalam tata panggung, mulai dari bambu, kayu, logam, kertas, dan sebagainya. Materi lain yang penting tentang tata panggung adalah teknik tata panggung. Teknik tata panggung menguraikan cara-cara yang dapat dilakukan dalam menata panggung.

Materi selanjutnya sebagai tahap perwujudan kerja adalah teknik menata ruang. Ruang sebagai ekspresi utama penata panggung merupakan bagian penting dalam tata panggung. Unsur garis, bidang, bentuk, warna, motif, dan tekstur berpengaruh terhadap kesan sebuah ruang. Ruang akan berubah jika unsur-unsur tersebut ditata dengan cara yang berbeda. Penataan ruang akan diikuti dengan teknik menata perabot. Perabot memiliki bentuk, ukuran, warna, motif, dan tekstur yang berbeda sehingga membutuhkan penataan yang berbeda pula. Penempatan perabot berpengaruh terhadap ruang. Perabot yang besar dengan warna yang mencolok akan tampak memenuhi ruang. Demikian juga dengan motif yang besar-besar pada perabot akan berpengaruh terhadap sensasi ruang.

Tata panggung dalam sebuah produksi teater dikerjakan sesuai dengan rancangan berdasarkan naskah dan sebagai seni kolaboratif, teater mensyaratkan kerjasama dalam setiap aspek pemanggunannya. Hal ini sangat sesuai dengan prinsip pendidikan karakter. Dalam tata panggung, kerja sama antara bidang kerja satu dengan yang lain perlu diperhatikan. Tanpa adanya kerjasama, karya tata panggung yang baik sulit untuk diwujudkan mengingat kompleksitas objek atau benda yang akan disusun, pasang, tata, dan kreasi di atas pentas. Oleh karena itulah kerja tata panggung harus dikelola dengan baik mulai dari pembagian kelompok pekerjaan dan orang-orang yang bekerja di dalamnya.

Untuk mencapai hasil maksimal, setiap bidang dan pekerja harus bekerja secara disiplin sesuai aturan yang ada atau disepakati bersama. Setiap





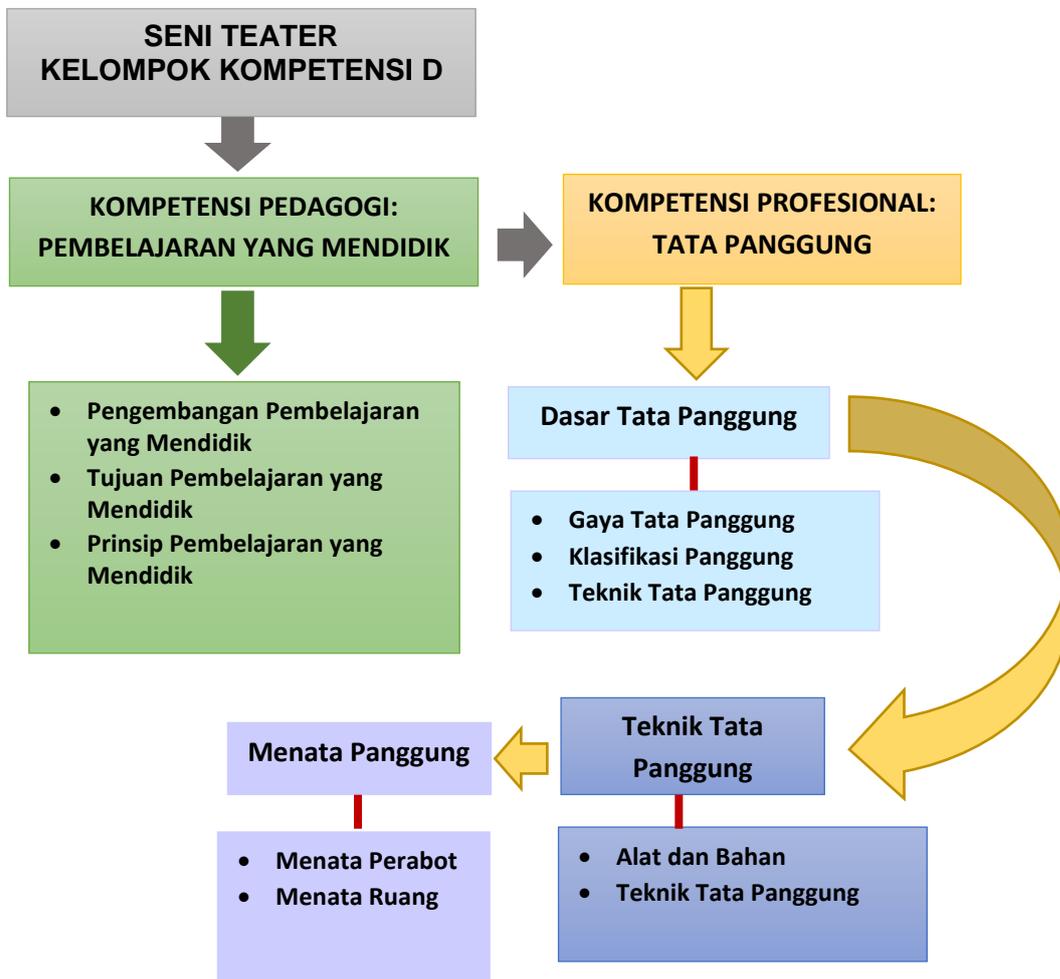
persoalan yang muncul dalam penggarapan perlu dipecahkan bersama dengan menghargai perbedaan dan diselesaikan secara bijak. Kerjasama dalam tata panggung teater tidak hanya terkait dengan perwujudan objek yang akan ditata namun juga terkait dengan pengguna tempat yang lain. Panggung atau studio teater tidak hanya digunakan oleh satu kelompok, oleh karena itu tata tertib penggunaan dan kebersihan perlu dijaga bersama. Penjadwalan penggunaan ruang yang baik, menempatkan peralatan sesuai tempatnya serta ruang dalam kondisi bersih setelah digunakan tidak boleh diabaikan. Nilai-nilai karakter seperti tersebut di atas, dalam kerja penataan panggung sangat penting artinya untuk penguatan pendidikan karakter. Di dalam proses penataan panggung, keahlian saja tidak cukup karena relasi antarbidang dalam setiap tahapan kerja sangat menentukan keberhasilan.

## B. Tujuan

Setelah mempelajari dengan seksama modul kelompok kompetensi D ini baik melalui uraian bersifat pengetahuan maupun keterampilan, Anda diharapkan dapat meningkatkan kemampuan pedagogi dalam bidang pembelajaran yang mendidik dan kemampuan profesional dalam bidang tata panggung teater dengan memperhatikan aspek kerjasama, disiplin, perbedaan pendapat, dan pengelolaan kebersihan ruang secara kolaboratif.

## C. Peta Kompetensi

Modul ini disusun untuk meningkatkan kompetensi pedagogi dan profesional Anda seperti tersaji dalam peta di bawah ini:



#### D. Ruang Lingkup

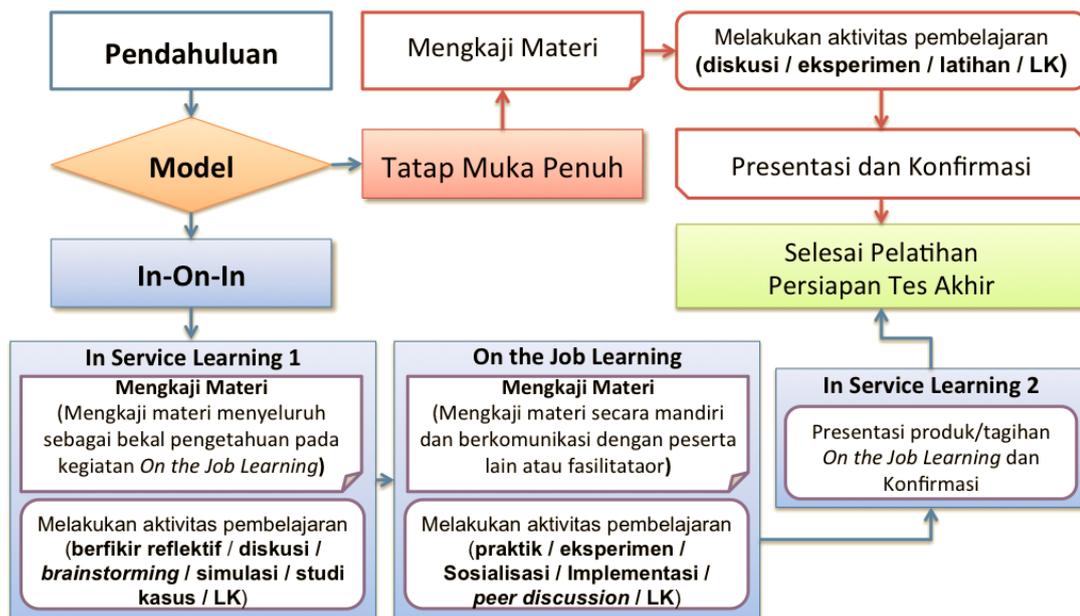
Ruang lingkup modul kelompok kompetensi D berisi kegiatan pembelajaran yang dapat dijabarkan sebagai berikut.

1. Menerapkan pembelajaran yang mendidik dalam proses belajar mengajar di sekolah yang meliputi;
  - a. Menganalisis pengembangan pembelajaran yang mendidik
  - b. Menguraikan tujuan pembelajaran yang mendidik
  - c. Menerapkan prinsip-prinsip pembelajaran yang mendidik

- 
2. Menerapkan pengetahuan dasar tata panggung yang terdiri dari gaya, klasifikasi, dan kelengkapan artistik dengan penjabaran:
    - a. Menelaah gaya tata panggung pementasan teater yang terdiri dari tata panggung realis dan non-realis.
    - b. Mengklasifikasi panggung pementasan teater yang terdiri dari panggung arena, proscenium, dan *thrust*.
    - c. Menguraikan kelengkapan artistik panggung yang terdiri dari *background* dan piranti tangan
  3. Menerapkan teknik penataan panggung pementasan teater sesuai alat dan bahan serta teknik yang digunakan dengan penjabaran:
    - a. Memilah alat dan bahan yang akan digunakan dalam kerja tata panggung pementasan teater sesuai kebutuhan alat dan ketersediaan bahan.
    - b. Menerapkan teknik tata panggung yang terdiri dari teknik instalasi dan teknik visualisasi.
  4. Menata panggung pementasan teater yang meliputi penataan ruang dan penataan perabot dengan penjabaran:
    - a. Menata ruang yang akan digunakan dalam pementasan teater sesuai pengertian, usur pembentuk, dan teknik penataan ruang.
    - b. Menata perabot yang digunakan dalam pementasan teater sesuai bentuk, susunan, skala, dan proporsi.

## E. Cara Penggunaan Modul

Secara umum, cara penggunaan modul pada setiap Kegiatan Pembelajaran disesuaikan dengan skenario setiap penyajian mata diklat. Modul ini dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran guru, baik untuk moda tatap muka dengan model tatap muka penuh maupun model tatap muka In-On-In. Alur model pembelajaran secara umum dapat dilihat pada gambar di bawah.



Gambar 1. Alur Model Pembelajaran Tatap Muka

#### 1. Deskripsi Kegiatan Diklat Tatap Muka Penuh

Kegiatan pembelajaran diklat tatap muka penuh adalah kegiatan fasilitasi peningkatan kompetensi guru melalui model tatap muka penuh yang dilaksanakan oleh unit pelaksana teknis di lingkungan ditjen. GTK maupun lembaga diklat lainnya. Kegiatan tatap muka penuh ini dilaksanakan secara terstruktur pada suatu waktu yang dipandu oleh fasilitator.

Tatap muka penuh dilaksanakan menggunakan alur pembelajaran yang dapat dilihat di bawah ini.



Gambar 2. Alur Pembelajaran Tatap Muka Penuh

Kegiatan pembelajaran tatap muka pada model tatap muka penuh dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. Pendahuluan

Pada kegiatan pendahuluan fasilitator memberi kesempatan kepada peserta diklat untuk mempelajari :

- 1) latar belakang yang memuat gambaran besaran materi
- 2) tujuan kegiatan pembelajaran pada setiap materi
- 3) kompetensi atau indikator yang akan dicapai melalui modul
- 4) ruang lingkup materi kegiatan pembelajaran
- 5) langkah-langkah penggunaan modul

b. Mengkaji Materi

Pada kegiatan mengkaji materi modul kompetensi D: pembelajaran yang mendidik dan tata panggung, fasilitator memberi kesempatan kepada guru sebagai peserta untuk mempelajari materi yang diuraikan secara singkat sesuai dengan indikator pencapaian hasil belajar. Guru sebagai peserta dapat mempelajari materi secara individual maupun berkelompok dan dapat mengkonfirmasi permasalahan kepada fasilitator.



c. Melakukan aktivitas pembelajaran

Pada kegiatan ini peserta melakukan kegiatan pembelajaran sesuai dengan rambu-rambu atau instruksi yang tertera pada modul dan dipandu oleh fasilitator. Kegiatan pembelajaran pada aktivitas pembelajaran ini akan menggunakan pendekatan interaktif di kelas pelatihan bersama fasilitator dan peserta lainnya, baik itu dengan menerapkan diskusi materi, melaksanakan praktik, dan atau latihan kasus.

Lembar kerja pada pembelajaran tatap muka penuh adalah bagaimana menerapkan pemahaman materi-materi yang berada pada kajian materi.

Pada aktivitas pembelajaran materi ini juga peserta secara aktif menggali informasi, mengumpulkan dan mengolah data sampai pada peserta dapat membuat kesimpulan kegiatan pembelajaran.

d. Presentasi dan Konfirmasi

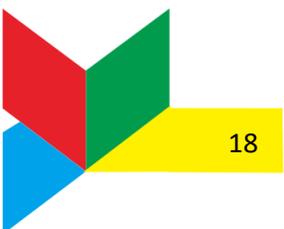
Pada kegiatan ini peserta melakukan presentasi hasil kegiatan sedangkan fasilitator melakukan konfirmasi terhadap materi dan dibahas bersama. pada bagian ini juga peserta dan penyaji *me-review* materi berdasarkan seluruh kegiatan pembelajaran

e. Persiapan Tes Akhir

Pada bagian ini fasilitator didampingi oleh panitia menginformasikan tes akhir yang akan dilakukan oleh seluruh peserta yang dinyatakan layak tes akhir.

2. Deskripsi Kegiatan Diklat Tatap Muka In-On-In

Kegiatan diklat tatap muka dengan model In-On-In adalah kegiatan fasilitasi peningkatan kompetensi guru yang menggunakan tiga kegiatan utama, yaitu *In Service Learning 1* (In-1), *on the job learning* (On), dan *In Service Learning 2* (In-2). Secara umum, kegiatan pembelajaran diklat tatap muka In-On-In tergambar pada alur berikut ini.





Gambar 3. Alur Pembelajaran Tatap Muka model In-On-In

Kegiatan pembelajaran tatap muka pada model In-On-In dapat dijelaskan sebagai berikut,

a. Pendahuluan

Pada kegiatan pendahuluan disampaikan bertepatan pada saat pelaksanaan *In service learning 1* fasilitator memberi kesempatan kepada peserta diklat untuk mempelajari :

- 1) latar belakang yang memuat gambaran materi
- 2) tujuan kegiatan pembelajaran setiap materi
- 3) kompetensi atau indikator yang akan dicapai melalui modul.
- 4) ruang lingkup materi kegiatan pembelajaran
- 5) langkah-langkah penggunaan modul



b. *In Service Learning 1* (IN-1)

1) Mengkaji Materi

Pada kegiatan mengkaji materi modul kelompok kompetensi D: pembelajaran yang mendidik dan tata panggung, fasilitator memberi kesempatan kepada guru sebagai peserta untuk mempelajari materi yang diuraikan secara singkat sesuai dengan indikator pencapaian hasil belajar. Guru sebagai peserta dapat mempelajari materi secara individual maupun berkelompok dan dapat mengkonfirmasi permasalahan kepada fasilitator.

2) Melakukan aktivitas pembelajaran

Pada kegiatan ini peserta melakukan kegiatan pembelajaran sesuai dengan rambu-rambu atau instruksi yang tertera pada modul dan dipandu oleh fasilitator. Kegiatan pembelajaran pada aktivitas pembelajaran ini akan menggunakan pendekatan/metode yang secara langsung berinteraksi di kelas pelatihan, baik itu dengan menggunakan metode berfikir reflektif, diskusi, *brainstorming*, simulasi, maupun studi kasus yang kesemuanya dapat melalui Lembar Kerja yang telah disusun sesuai dengan kegiatan pada IN1.

Pada aktivitas pembelajaran materi ini peserta secara aktif menggali informasi, mengumpulkan dan mempersiapkan rencana pembelajaran pada *on the job learning*.

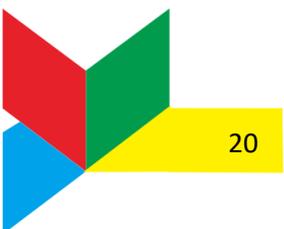
c. *On the Job Learning* (ON)

1) Mengkaji Materi

Pada kegiatan mengkaji materi modul kelompok kompetensi D: pembelajaran yang mendidik dan tata panggung, guru sebagai peserta akan mempelajari materi yang telah diuraikan pada *in service learning 1* (IN1). Guru sebagai peserta dapat membuka dan mempelajari kembali materi sebagai bahan dalam mengerjakan tugas-tugas yang ditagihkan kepada peserta.

2) Melakukan aktivitas pembelajaran

Pada kegiatan ini peserta melakukan kegiatan pembelajaran di sekolah maupun di kelompok kerja berbasis pada rencana yang telah





disusun pada IN1 dan sesuai dengan rambu-rambu atau instruksi yang tertera pada modul. Kegiatan pembelajaran pada aktivitas pembelajaran ini akan menggunakan pendekatan/metode praktik, eksperimen, sosialisasi, implementasi, *peer discussion* yang secara langsung di dilakukan di sekolah maupun kelompok kerja melalui tagihan berupa Lembar Kerja yang telah disusun sesuai dengan kegiatan pada ON.

Pada aktivitas pembelajaran materi pada ON, peserta secara aktif menggali informasi, mengumpulkan dan mengolah data dengan melakukan pekerjaan dan menyelesaikan tagihan pada *on the job learning*.

d. *In Service Learning 2* (IN-2)

Pada kegiatan ini peserta melakukan presentasi produk-produk tagihan ON yang akan di konfirmasi oleh fasilitator dan dibahas bersama. pada bagian ini juga peserta dan penyaji me-review materi berdasarkan seluruh kegiatan pembelajaran

e. Persiapan Tes Akhir

Pada bagian ini fasilitator didampingi oleh panitia menginformasikan tes akhir yang akan dilakukan oleh seluruh peserta yang dinyatakan layak mengikuti tes akhir.

3. Lembar Kerja

Modul pembinaan karir guru kelompok kompetensi D: pembelajaran yang mendidik dan tata panggung, merangkum beberapa kegiatan pembelajaran yang didalamnya terdapat aktivitas-aktivitas pembelajaran sebagai pendalaman dan penguatan pemahaman materi yang dipelajari.

Modul ini mempersiapkan lembar kerja yang nantinya akan dikerjakan oleh peserta, lembar kerja tersebut dapat terlihat pada table berikut.





Tabel: 1. Daftar Lembar Kerja Modul

No	Kode LK	Nama LK	Keterangan
1.	LK.1.1	Analisis pembelajaran yang mendidik	TM, IN1
2.	LK.1.2	Observasi kasus proses pembelajaran	TM, ON
3.	LK. 2.1	Analisis Bentuk Panggung Teater	TM, IN1
4.	LK. 2.2	Analisis Perlengkapan Panggung	TM, ON
5.	LK. 3.1	Rencana Penerapan Teknik Instalasi	TM, ON
6.	LK. 3.2	Rencana Penerapan Teknik Visualisasi	TM, ON
7.	LK. 4.1	Rencana Penataan Panggung	TM, ON
8.	LK. 4.2	Evaluasi Proses Tata Panggung	TM, IN2

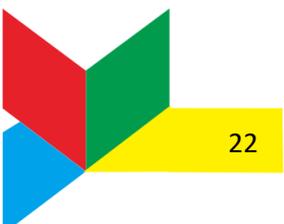
Keterangan.

TM: Digunakan pada Tatap Muka Penuh

IN1 : Digunakan pada *In service learning 1*

IN2 : Digunakan pada *In service learning 2*

ON : Digunakan pada *on the job learning*





## KEGIATAN PEMBELAJARAN 1 PEMBELAJARAN YANG MENDIDIK

### A. Tujuan

Setelah mempelajari dengan seksama kegiatan pembelajaran 1 baik melalui uraian bersifat pengetahuan maupun keterampilan, Anda diharapkan dapat meningkatkan kemampuan menerapkan pembelajaran yang mendidik dalam proses belajar mengajar di sekolah dengan memperhatikan aspek kemandirian, kedisiplinan, kerjasama dan terbuka terhadap kritik dan saran.

### B. Kompetensi dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Setelah menyelesaikan kegiatan pembelajaran 1 ini, Anda diharapkan mampu menerapkan pembelajaran yang mendidik yang ditandai dengan kecakapan dalam:

1. Menganalisis pengembangan pembelajaran yang mendidik dengan memperhatikan aspek kemandirian, kedisiplinan, dan kerjasama.
2. Menguraikan tujuan pembelajaran yang mendidik dengan memperhatikan aspek kemandirian dan kedisiplinan.
3. Menerapkan prinsip-prinsip pembelajaran yang mendidik dalam praktek belajar mengajar dengan memperhatikan aspek kemandirian, kedisiplinan, kerjasama dan terbuka terhadap kritik dan saran.

### C. Uraian Materi

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 (UU No.20/2003) tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 1 ayat 1 menyebutkan bahwa "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian



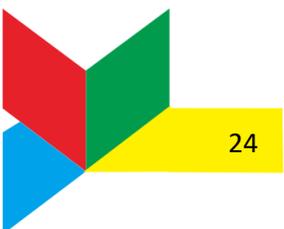
diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.” Berdasarkan bunyi pasal 1 ayat 1 tersebut dapat dikatakan bahwa pendidikan merupakan proses pembelajaran yang diarahkan pada perkembangan peserta didik untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pencapaian tujuan pendidikan tersebut hendaknya dilakukan secara sadar dan terencana, terutama dalam hal mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi diri yang dimilikinya.

Pada prinsipnya, pembelajaran yang mendidik hendaknya berlangsung sebagai proses atau usaha yang dilakukan oleh peserta didik untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil pengalaman individu berinteraksi dengan lingkungannya. Perubahan tingkah laku yang terjadi dalam diri individu banyak ragamnya baik sifat maupun jenisnya perubahan dalam arti belajar. Tidak semua perubahan dalam diri individu merupakan perubahan dalam arti belajar. Hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran yang mendidik berupa perubahan tingkah laku yang disadari, kontinyu, fungsional, positif, tetap, bertujuan, dan komprehensif.

#### 1. Pengembangan Pembelajaran yang Mendidik

Pembelajaran memiliki hakikat perencanaan atau perancangan (desain) sebagai upaya untuk membelajarkan peserta didik. Itulah sebabnya dalam belajar, peserta didik tidak hanya berinteraksi dengan guru sebagai salah satu sumber belajar, tetapi berinteraksi dengan keseluruhan sumber belajar yang dipakai untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Paradigma pembelajaran yang mendidik yaitu pembelajaran yang membuahkan bukan saja dasar-dasar penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi, melainkan juga sekaligus menumbuhkan karakter yang kuat serta penguasaan kecakapan hidup (*soft skills*), sehingga peserta didik tampil sebagai manusia yang penuh kasih terhadap sesama





(*compassion*) serta menjunjung tinggi etika di samping terampil dalam bekerja. Hanya gurulah yang dalam tugas kesehariannya mampu melaksanakan pembelajaran yang mendidik tersebut, dan yang layak dihargai oleh masyarakat dan pemerintah. Untuk menunaikan tugasnya, guru yang profesional memiliki kompetensi akademik yang meliputi kemampuan:

- a. Mengenal peserta didik secara mendalam serta memiliki visi yang jelas tentang lintasan perkembangannya (*developmental trajectory*) dalam peta tujuan utuh pendidikan.
- b. Menguasai bidang studi dari sisi keilmuan dan kependidikan.
- c. Menyelenggarakan pembelajaran yang mendidik yang meliputi; perancangan, implementasi, penilaian proses dan hasil pembelajaran, dan pemanfaatan hasil penilaian untuk melakukan perbaikan secara sistematis dan berkelanjutan, sehingga dapat memfasilitasi perkembangan karakter, *soft skills* dan pembentukan *hard skills*.
- d. Mengembangkan profesionalitas secara berkelanjutan.

Perencanaan penilaian pembelajaran yang mendidik diawali dengan kegiatan mengkaji standar kompetensi lulusan dan mengidentifikasi indikator pencapaian kompetensi. Berdasarkan indikator pencapaian kompetensi tersebut, guru melaksanakan proses pembelajaran dengan tetap berada pada koridor materi pokok pembelajaran. Berdasarkan indikator pencapaian kompetensi guru, juga menyusun instrumen penilaian. Instrumen penilaian tersebut harus memenuhi persyaratan reliabilitas dan validitas agar hasil penilaian yang diperoleh dapat digunakan sebagai umpan balik bagi guru dalam proses pembelajaran selanjutnya.

Agar proses belajar mengajar mengarah kepada pembelajaran yang menjunjung tinggi potensi peserta didik langkah utama minimal mengandung dua unsur yang mencerminkan pengelolaan pengalaman belajar peserta didik, yaitu kegiatan peserta didik dan materi. Syarat penting yang harus dipenuhi adalah:

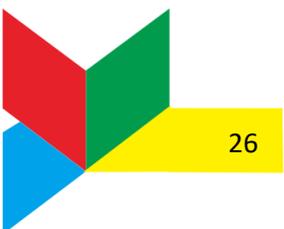
- a. Hendaknya memberikan peluang bagi peserta didik untuk mencari,





mengolah, dan menemukan sendiri pengetahuan di bawah bimbingan guru.

- b. Adanya pola yang mencerminkan ciri khas dalam pengembangan keterampilan dalam mata pelajaran yang bersangkutan, misalnya observasi di lingkungan sekitar, penyelidikan, eksperimen, pemecahan masalah, simulasi, wawancara dengan narasumber, penggunaan peta, dan pemanfaatan klipng.
- c. Pembelajaran disesuaikan dengan ragam sumber belajar dan sarana belajar yang tersedia.
- d. Proses pembelajaran bervariasi dengan mengombinasikan kegiatan belajar perseorangan, pasangan, kelompok, dan klasikal.
- e. Guru memerhatikan pelayanan terhadap perbedaan individual peserta didik seperti bakat, kemampuan, minat, latar belakang keluarga, sosial ekonomi, dan budaya, serta masalah khusus yang dihadapi peserta didik yang bersangkutan.
- f. Guru menghindari indoktrinasi dengan cara membiarkan peserta didiknya aktif dalam: bersikap, bertanya, bersikap kritis terhadap apa yang dipelajarinya, mengungkapkan alternatif pandangan (yang bahkan berbeda dengan pandangan gurunya).
- g. Guru menghindari paham bahwa hanya ada satu nilai saja yang benar. Guru tidak berpandangan bahwa apa yang disampaikan adalah yang paling benar, sehingga seharusnya yang dikembangkan adalah memberi ruang yang cukup lapang akan hadirnya gagasan alternatif dan kreatif terhadap penyelesaian suatu persoalan.
- h. Guru memberi kebebasan kepada peserta didik untuk berbicara semboyan, “diam itu emas” dan “banyak bicara di kelas adalah mengganggu” perlu dihindari. Peserta didik perlu dibiasakan untuk berbicara. Peserta didik berbicara dalam konteks penyampaian gagasan serta proses membangun dan meneguhkan sebuah pengertian.
- i. Guru memberi peluang bahwa peserta didik boleh berbuat salah. Kesalahan merupakan bagian penting dalam pemahaman. Guru perlu menelusuri bersama peserta didik dalam hal mana telah terjadi kesalahan dan kemudian membantu meletakkannya dalam kerangka



- 
- yang benar.
- j. Guru mengembangkan cara berpikir ilmiah dan berpikir kritis, sehingga peserta didik diarahkan untuk tidak selalu mengiyakan apa yang dia terima, melainkan dapat memahami sebuah pengertian dan memahami mengapa harus demikian.
  - k. Guru memberikan kesempatan yang luas kepada peserta didik untuk membimipi (*dream*) atau berfantasi. Kesempatan berfantasi bagi peserta didik menjadikan dirinya memiliki waktu untuk dapat berandai-andai dan bermimpi tentang sesuatu yang menjadi keingintahuannya. Dengan cara demikian, peserta didik dapat berandai-andai mengenai berbagai kemungkinan cara dan peluang untuk mencapai inspirasi, serta untuk mewujudkan rasa ingin tahunya. Hal demikian pada gilirannya menanti dan menantang peserta didik untuk menelusuri dan mewujudkannya dalam aktivitas yang sesungguhnya.

Pada tahun 2013, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menyusun perangkat Kurikulum 2013 yang mengacu pada Pendekatan *saintifik* dan Pembelajaran Tematik Terpadu. Pembelajaran ini merupakan salah satu contoh pengembangan pembelajaran yang mendidik di sekolah. Di dalam penerapannya, aspek-aspek yang terdapat di dalam Kompetensi Inti ditekankan yaitu aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Berbagai metode dapat digunakan oleh guru di dalam penerapannya. Dalam proses pembelajaran guru harus mampu menguasai berbagai metode yang paling tepat sesuai dengan materi pelajaran yang diajarkan. Penguasaan terhadap metode, alat/media dan teknik pembelajaran ini harus diterapkan dan tercermin dalam program pembelajaran. Jadi pada intinya proses pembelajaran harus bervariasi, metode yang digunakan tidak monoton, sehingga potensi yang ada pada masing-masing anak dapat dikembangkan secara optimal.

Berbagai tuntutan di atas akan dapat terlaksana dengan baik apabila guru yang bersangkutan memiliki kemampuan profesional, artinya baik dalam motivasi untuk mengajar maupun kemampuan secara teknis instruksional, guru tersebut benar-benar dapat diandalkan. Salah satu bentuk



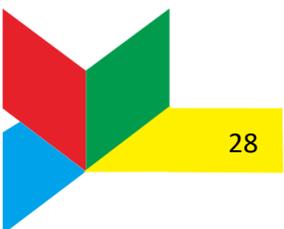
profesionalitas seorang guru adalah jika yang bersangkutan mampu menerapkan metode mengajar yang baik, salah satunya adalah metode diskusi dalam pembelajaran.

Secara lebih terperinci langkah-langkah yang harus ditempuh guru dalam mempersiapkan penerapan metode tersebut, antara lain:

- a. Para peserta didik dengan bimbingan guru mempersiapkan alat atau sarana untuk melaksanakan diskusi.
- b. Salah satu teknik penerapan diskusi adalah dengan cara “panel”. Ditunjuk beberapa anak untuk menjadi panelis, memperagakan proses tukar pendapat di depan sehingga anak-anak lain menyaksikan dan terpancing untuk mengemukakan pendapat mereka. dan seterusnya.
- c. Untuk lebih meningkatkan semangat para peserta didik, topik yang didiskusikan bisa saja ditentukan dengan cara diundi. Sebelum tampil para peserta didik yang memilih pertanyaan dalam kotak yang sama diminta berdiskusi sesama temannya. Walaupun demikian saat tampil di depan merupakan tanggung jawab masing-masing secara individual.
- d. Pada akhir pertemuan guru dibantu para peserta didik memberi kesimpulan atas jawaban berbagai pertanyaan yang ada. Pada intinya kesimpulan juga mengakomodasi jawaban-jawaban dari peserta didik yang dianggap benar.

Dalam proses diskusi bukan hanya faktor kecerdasan peserta didik yang dapat mempengaruhi anak dalam berbicara. Tidak kalah pentingnya adalah faktor mental anak (keberanian) anak dalam mengemukakan pendapatnya. Tepatnya adalah faktor kejiwaan anak. Kejiwaan ini banyak mempengaruhi anak untuk berani bergaul, berani mengemukakan pendapat, berani menyanggah pendapat orang lain, dan juga berani mengakui kebenaran pendapat orang lain jika memang benar.

Proses diskusi tidak lepas dari kebiasaan bergaul dengan sesama orang lain. Anak yang biasa bergaul akan memiliki kepercayaan diri, karena itu guru hendaknya membentuk suasana sedemikian rupa agar anak tidak canggung-canggung bergaul dengan sesamanya. Persoalan kejiwaan





anak memang merupakan persoalan yang prinsip, sebab masa kanak-kanak di dalam konteks psikologis merupakan masa yang penuh kepekaan.

Guru-guru diharapkan untuk senantiasa selalu berusaha mengasah diri dalam mengembangkan kemampuan profesional secara optimal, baik dalam penguasaan kurikulum, materi pelajaran, penggunaan metode pembelajaran, pemilihan dan penggunaan alat/media belajar secara tepat dan penerapan alat evaluasi secara tepat pula.

Kegiatan belajar sesuai dengan bentuk belajar keterampilan, menekankan pada proses latihan. Tahapan latihan ini dimulai dengan pencapaian hasil belajar kognitif, baik berupa konsep dan prinsip. Selanjutnya, dilakukan latihan menyesuaikan gerakan dengan aturan-aturan tertentu, dan melalui latihan lebih lanjut, diberi kebebasan untuk mengembangkan kemampuan sampai mencapai kemampuan atau ketrampilan yang berbentuk pola-pola respon.

Praktek pengajaran dengan pendekatan keaktifan guru-peserta didik menuntut upaya guru dalam merancang berbagai bentuk kegiatan belajar yang memungkinkan terjadinya proses belajar aktif pada diri peserta didik. Rancangan itu merupakan acuan dan panduan, baik bagi guru itu sendiri, maupun bagi peserta didik. Kadar keaktifan dalam pengajaran dengan pendekatan keaktifan guru-peserta didik tercermin dalam kegiatan baik yang dilakukan oleh guru, maupun oleh peserta didik.

Tolok ukur derajat keaktifan suatu proses pembelajaran dapat dipandu dengan mengamati ciri sebagai berikut:

- a. Peserta didik terlibat aktif dalam merencanakan kegiatan yang akan dilakukan serta dalam menentukan tolok ukur keberhasilan belajar.
- b. Segi intelektual-emosional peserta didik ikut aktif dalam berbagai kegiatan yang ditandai kesertaannya dalam keanekaragaman kegiatan, baik secara jasmaniah maupun secara mental.
- c. Guru berupaya memberikan kemudahan belajar dan mengkoordinasi kegiatan peserta didik, namun sedapat-mungkin tidak ada kesan





besarnya dominasi guru dalam proses belajar mengajar.

- d. Adanya keanekaragaman penggunaan metode mengajar serta penggunaan media dan alat pelajaran.

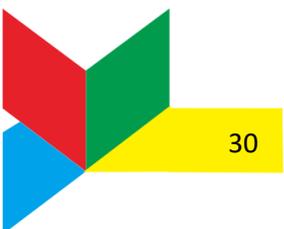
Penjabaran di atas ialah sebuah contoh penerapan perencanaan dan pembelajaran yang mendidik di sekolah. Pembelajaran tersebut harus dapat mendidik peserta didik dalam rangka pembentukan karakter peserta didik.

Seperti telah dibahas di depan, bahwa belajar adalah aktivitas, yaitu aktivitas mental dan emosional. Bila ada peserta didik yang duduk di kelas pada saat pelajaran berlangsung, tetapi mental emosionalnya tidak terlibat aktif di dalam situasi pembelajaran itu, pada hakikatnya peserta didik tersebut tidak ikut belajar. Oleh karena itu, di dalam pembelajaran yang mendidik guru perlu membimbing dan mengontrol para peserta didik. Lebih jauh dari sekedar mengaktifkan peserta didik belajar, guru harus berusaha meningkatkan kadar aktivitas belajar tersebut.

## 2. Tujuan Pembelajaran yang Mendidik

Tujuan utama pembelajaran adalah mendidik peserta didik agar tumbuh kembang menjadi individu yang bertanggung jawab dan dapat mempertanggung jawabkan perbuatannya. Berdasarkan bunyi pasal 1 ayat 1 Undang-undang No. 20 Tahun 2003 dapat dikatakan bahwa pendidikan merupakan proses pembelajaran yang diarahkan pada perkembangan peserta didik untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pencapaian tujuan pendidikan tersebut hendaknya dilakukan secara sadar dan terencana, terutama dalam hal mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi diri yang dimilikinya.

Pembelajaran adalah mendidik peserta didik agar tumbuh kembang menjadi individu yang bertanggung jawab dan dapat mempertanggung





jawabkan perbuatannya. Pencapaian tujuan pendidikan hendaknya dilakukan secara sadar dan terencana tingkah laku itu menyangkut perubahan tingkah laku kognitif, tingkah laku afektif, dan tingkah laku psikomotor.

Pembelajaran yang mendidik hendaknya berlangsung sebagai proses atau usaha yang dilakukan peserta didik untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil pengalaman individu berinteraksi dengan lingkungannya. Perubahan tingkah laku yang terjadi dalam diri individu banyak ragamnya baik sifat maupun jenisnya. Karena itu tidak semua perubahan dalam diri individu merupakan perubahan dalam arti belajar. Hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran yang mendidik berupa perubahan tingkah laku yang disadari, kontinu, fungsional, positif, tetap, bertujuan, dan komprehensif.

Peserta didik hendaknya menjadi pusat pembelajaran, karena yang melakukan kegiatan belajar adalah peserta didik, bukan guru. Hal esensial yang perlu diperhatikan dalam proses pembelajaran berkenaan dengan pengertian belajar, khususnya tentang perubahan tingkah laku dan pemodifikasian tingkah laku yang baru. Perlu diketahui, menurut Teori Belajar Behaviorisme, tingkah laku baru merupakan hasil pemodifikasian tingkah laku lama, sehingga tingkah laku lama berubah menjadi tingkah laku yang lebih baik. Perubahan tingkah laku di sini bukanlah perubahan tingkah laku yang terbatas melainkan perubahan tingkah laku secara keseluruhan yang telah dimiliki oleh seseorang. Hal itu berarti perubahan.

### 3. Prinsip Pembelajaran yang Mendidik

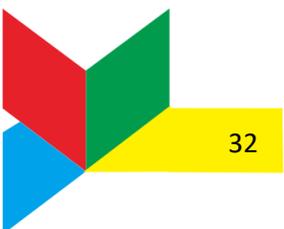
Prinsip dalam perencanaan pembelajaran yang mendidik antara lain: berpusat pada potensi, perkembangan, kebutuhan dan kepentingan peserta didik dan lingkungan, yaitu:

- a. Beragam dan terpadu.
- b. Tanggap terhadap perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni.





- c. Relevan dengan kebutuhan kehidupan.
  - d. Menyeluruh dan berkesinambungan.
  - e. Belajar sepanjang hayat.
  - f. Seimbang antara kepentingan nasional dan daerah.
  - g. Diarahkan pada upaya pencapaian tujuan pendidikan nasional.
- a. Prinsip Perancangan Pembelajaran
- 1) Perencanaan pembelajaran pada hakekatnya adalah suatu upaya untuk membantu peserta didik, sehingga fokus perancangan pembelajaran adalah untuk peserta didik. Hakekatnya peserta didik memperoleh pengalaman belajar.
  - 2) Dalam prosesnya, perancangan pembelajaran melibatkan semua sumber daya yang ada dan termutakhir.
  - 3) Perancangan pembelajaran harus spesifik isinya.
  - 4) Perancangan pembelajaran merupakan produk yang harus selalu dimutakhirkan.
- b. Pengembangan Komponen-komponen Pembelajaran
- Dokumen kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, silabus dan RPP memiliki komponen-komponen penting sebagai acuan pembelajaran. Dalam rancangan pelaksanaan pembelajaran yang sudah ada dapat dikembangkan komponen yang lebih spesifik seperti komponen penguatan dengan teknik pengulangan (*repetition*) pada setiap pertemuan proses belajar mengajar. Ini diperlukan untuk penguatan (*strengthening*) pengetahuan, keterampilan dan sikap. Selain itu dapat ditambahkan juga komponen tanggung jawab guru dan tanggung jawab peserta didik atau yang lebih dikenal dengan *Gradual Release of Responsibility* (GRR).
- c. Rancangan Pembelajaran
- Pendidikan mengutamakan bekal nilai-nilai, sikap, pengetahuan dan keterampilan. Untuk hal ini diperlukan rancangan pembelajaran yang komprehensif agar membawa hasil yang bermakna. Pembelajaran yang berpusat pada peserta didik melibatkan peserta secara aktif dalam proses pembelajaran. Artinya seluruh proses pembelajaran





ditujukan untuk pencapaian kompetensi peserta didik, bukan kompetensi guru. Pembelajaran dikembangkan berdasarkan prinsip bahwa peserta didik memiliki posisi sentral.

Rancangan penerapan pembelajaran yang mendidik disusun sesuai dengan prinsip dan langkah perencanaan pembelajaran yang tepat sehingga dapat menghasilkan perubahan dalam diri peserta didik. Beberapa ciri perubahan dalam diri peserta didik yang perlu diperhatikan guru antara lain:

- 1) Perubahan tingkah laku harus disadari oleh peserta didik. Setiap individu yang belajar akan menyadari terjadinya perubahan tingkah laku atau sekurang-kurangnya merasakan telah terjadi perubahan dalam dirinya.
- 2) Perubahan tingkah laku dalam belajar bersifat kontinu dan fungsional. Perubahan yang terjadi dalam diri individu berlangsung terus menerus dan tidak statis.
- 3) Perubahan tingkah laku dalam belajar bersifat positif dan aktif. Dalam perbuatan belajar, perubahan-perubahan senantiasa bertambah dan tertuju pada pemerolehan yang lebih baik dari sebelumnya. Dengan demikian semakin banyak usaha belajar dilakukan, semakin banyak dan semakin baik perubahan yang diperoleh. Perubahan yang bersifat aktif artinya perubahan itu tidak terjadi dengan sendirinya melainkan karena usaha individu sendiri.
- 4) Perubahan tingkah laku dalam belajar tidak bersifat sementara. Perubahan yang bersifat sementara atau temporer terjadi hanya untuk beberapa saat saja, tidak dapat dikategorikan sebagai perubahan dalam arti belajar. Perubahan yang terjadi karena proses belajar bersifat menetap atau permanen. Itu berarti bahwa tingkah laku yang terjadi setelah belajar akan bersifat menetap.
- 5) Perubahan tingkah laku dalam belajar bertujuan. Perubahan tingkah laku itu terjadi karena ada tujuan yang akan dicapai. Perbuatan belajar terarah kepada perubahan tingkah laku yang



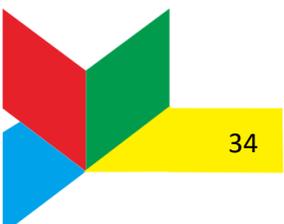


benar-benar disadari.

- 6) Perubahan tingkah laku mencakup seluruh aspek tingkah laku. Perubahan yang diperoleh individu setelah melalui suatu proses belajar meliputi perubahan keseluruhan tingkah laku. Jika individu belajar sesuatu, sebagai hasilnya mengalami perubahan tingkah laku secara menyeluruh dalam sikap, keterampilan, pengetahuan dan sebagainya. Jadi aspek perubahan tingkah laku berhubungan erat dengan aspek lainnya.

Menguasai atau memiliki keterampilan dan ilmu pengetahuan merupakan tujuan pembelajaran yang mendidik. Pada umumnya belajar seringkali diartikan sebagai perolehan keterampilan dan ilmu pengetahuan. Pengetahuan mutakhir proses belajar diperoleh dari kajian pengolahan informasi, dan sains kognitif. Belajar merupakan kegiatan pemrosesan informasi, membuat penalaran, mengembangkan pemahaman dan meningkatkan penguasaan keterampilan dalam proses pembelajaran. Pembelajaran, diartikan sebagai upaya membuat individu belajar, yang dirumuskan sebagai pengaturan peristiwa yang ada di luar diri seorang peserta didik, dan dirancang serta dimanfaatkan untuk memudahkan proses belajar. Pengaturan situasi pembelajaran sebelum pelaksanaan pembelajaran biasanya disebut *management of learning and conditions of learning*.

Pengetahuan dan pengalaman-pengalaman masa lalu tidak lagi mampu menjawab masalah-masalah baru, namun bukan berarti bahwa pengetahuan dan pengalaman masa lalu tidak berguna lagi. Sikap gemar belajar dengan memanfaatkan berbagai sumber informasi perlu dikembangkan dalam diri peserta didik. Sekolah perlu memfasilitasi agar terjadi kegiatan belajar yang bersifat partisipatoris dan antisipatoris. Guru harus mampu mengembangkan strategi pembelajaran yang berkualitas, yaitu pembelajaran yang menantang, menyenangkan, mendorong peserta didik untuk bereksplorasi, memberi pengalaman sukses, dan dapat mengembangkan kecakapan berpikir. Pembelajaran yang mendidik tidak





hanya menekankan pada kemampuan mengingat dan memahami saja, karena cara demikian tidak lagi memadai dalam kehidupan yang sangat kompleks. Seluruh kegiatan pembelajaran di sekolah diarahkan untuk kepentingan peserta didik dalam menguasai berbagai keterampilan hidup yang dibutuhkan sekarang dan yang akan datang.

#### D. Aktivitas Pembelajaran

Di bawah ini adalah serangkaian kegiatan belajar yang dapat Anda lakukan untuk memantapkan pengetahuan, keterampilan, serta aspek pendidikan karakter yang terkait dengan uraian materi pada kegiatan pembelajaran ini.

1. Pada tahap pertama, Anda dapat membaca uraian materi dengan teknik *skimming* atau membaca teks secara cepat dan menyeluruh untuk memperoleh gambaran umum materi.
2. Berikutnya Anda dianjurkan untuk membaca kembali materi secara berurutan. Hal ini perlu dilakukan untuk menghindari keterlewatan materi dalam bahasan kegiatan pembelajaran ini.
3. Fokuslah pada materi ataupun sub materi yang ingin dipelajari. Baca baik-baik informasinya dan cobalah untuk dipahami secara mandiri sesuai dengan bahasan materinya.
4. Setelah semua materi Anda pahami, lakukan aktivitas pembelajaran dengan mengerjakan lembar kerja berikut.

#### **Lembar Kerja 1.1** **Analisis Pembelajaran Yang Mendidik**

Tujuan kegiatan:

Melalui diskusi kelompok dan pencatatan Anda diharapkan mampu menguasai materi pembelajaran yang mendidik dalam kegiatan pembelajaran ini dengan memperhatikan kemandirian, kerjasama, kedisiplinan, dan terbuka terhadap kritik dan saran.



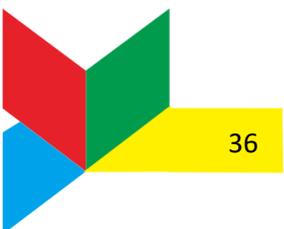
Langkah kegiatan:

- a. Bentuklah kelompok diskusi dan pelajari uraian materi secara bersama-sama
- b. Secara berkelompok pelajarilah lembar kerja analisis pembelajaran yang mendidik
- c. Diskusikan materi yang perlu dianalisis secara terbuka, saling menghargai pendapat dengan semangat kerjasama
- d. Isilah lembar kerja analisis pembelajaran yang mendidik pada kolom hasil analisis berdasarkan diskusi kelompok dan selesaikan sesuai waktu yang disediakan.

#### Lembar Kerja Analisis Pembelajaran Yang Mendidik

No.	Aspek yang Dianalisis	Hasil Analisis
1.	Kompetensi akademik guru profesional	
2.	Langkah guru dalam menerapkan metode diskusi	
3.	Prinsip perancangan pembelajaran	
4.	Penerapan perancangan pembelajaran	
5.	Ciri perubahan dalam diri peserta didik yang harus diperhatikan guru	
6.	Perubahan perilaku peserta didik yang muncul saat aktivitas	

5. Selanjutnya, kerjakan lembar kerja berikut dalam satu kelompok kerja





## Lembar Kerja 1.2 Observasi Kasus Proses Pembelajaran

Tujuan:

Melalui kerja kelompok Anda diharapkan mampu mengobservasi kasus yang sering terjadi dalam proses pembelajaran yang merugikan peserta didik dan menemukan solusi tepat dalam proses pembelajaran

Langkah Kerja:

- a. Bentuklah kelompok kerja dengan semangat kerjasama, disiplin, saling menghargai pendapat, dan menjaga keaktifan berkomunikasi
- b. Pelajarilah lembar kerja observasi kasus proses pembelajaran
- c. Lakukanlah observasi baik secara langsung atau berdasar pengalaman dan diskusikan dalam kelompok untuk mendapatkan bandingan serta solusi terbaik atas kasus yang ditemukan.
- d. Isilah lembar kerja dengan mengikuti contoh kasus dan solusi yang diberikan

Lembar Kerja Observasi Kasus Proses Pembelajaran

No.	Kasus	Siapa yang Dirugikan	Bagaimana Ia Dirugikan	Apa yang Sebaiknya Dilakukan dalam Pembelajaran
1.	CONTOH: Guru memberi hukuman pada peserta didik yang dianggap bersalah dengan menyuruh lari jongkok	Semua peserta didik	Hukuman yang diberikan tidak mendidik dan cenderung mempermalukan yang bersangkutan	Hukuman yang diberikan seharusnya bertujuan untuk menunjukkan kesalahan sehingga peserta didik memahami kekeliruannya dan mau memperbaikinya. Motivasi belajar dapat timbul melalui hukuman yang tepat. Dalam hal ini yang terpenting adalah menunjukkan kepada peserta didik jalan keluar untuk mengatasi hukuman itu.





No.	Kasus	Siapa yang Dirugikan	Bagaimana Ia Dirugikan	Apa yang Sebaiknya Dilakukan dalam Pembelajaran
2.				
3.				
Dst.				

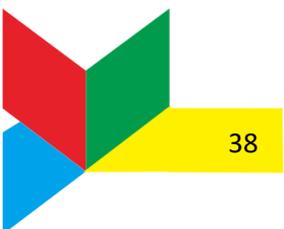
5. Dalam kegiatan diklat tatap muka penuh, **Lembar Kerja 1.1** dan **1.2** ini Anda kerjakan di dalam kelas pelatihan dengan dipandu oleh fasilitator. Dalam kegiatan diklat tatap muka **In-On-In**, **Lembar Kerja 1.1** Anda kerjakan pada saat **in service learning 1 (In-1)** dengan dipandu oleh fasilitator. Sementara **Lembar Kerja 1.2** Anda kerjakan pada saat **on the job training (On)** sesuai langkah kerja yang diberikan dan diserahkan serta dipresentasikan di hadapan fasilitator saat **in service learning 2 (In-2)** sebagai bukti hasil kerja.

#### E. Latihan / Kasus / Tugas

1. Jelaskan dengan singkat mengenai kompetensi akademik guru profesional!
2. Jelaskan dengan singkat langkah-langkah yang harus ditempuh guru dalam mempersiapkan penerapan metode diskusi!
3. Jelaskan dengan singkat prinsip perancangan pembelajaran!
4. Buatlah rencana pelaksanaan pembelajaran yang mendidik!

#### F. Rangkuman

Pembelajaran memiliki hakikat perencanaan atau perancangan (desain) sebagai upaya untuk membelajarkan peserta didik. Paradigma pembelajaran yang mendidik, yaitu pembelajaran yang membuahkan bukan saja dasar-





dasar penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi, melainkan juga sekaligus menumbuhkan karakter yang kuat serta penguasaan kecakapan hidup (*soft skills*), sehingga peserta diklat tampil sebagai manusia yang penuh kasih terhadap sesama (*compassion*) serta menjunjung tinggi etika di samping terampil dalam bekerja.

Tujuan utama pembelajaran adalah mendidik peserta didik agar tumbuh kembang menjadi individu yang bertanggung jawab dan dapat mempertanggung jawabkan perbuatannya.

Pencapaian tujuan pendidikan hendaknya dilakukan secara sadar dan terencana yang menyangkut perubahan tingkah laku kognitif, tingkah laku afektif, dan tingkah laku psikomotor.

Pada prinsipnya, pembelajaran yang mendidik hendaknya berlangsung sebagai proses atau usaha yang dilakukan oleh peserta didik untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil pengalaman individu berinteraksi dengan lingkungannya.

## G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran 1 pembelajaran yang mendidik, beberapa pertanyaan berikut perlu Anda jawab sebagai bentuk umpan balik dan tindak lanjut.

1. Apakah setelah mempelajari kegiatan pembelajaran 1 ini Anda mendapatkan pengetahuan dan keterampilan memadai tentang pembelajaran yang mendidik?
2. Apakah materi kegiatan pembelajaran 1 ini telah tersusun secara sistematis sehingga memudahkan proses pembelajaran?
3. Apakah Anda merasakan manfaat penguatan pendidikan karakter terutama dalam hal kemandirian, kedisiplinan, kerjasama dan terbuka terhadap kritik dan saran selama aktivitas pembelajaran?
4. Hal apa saja yang menurut Anda kurang dalam penyajian materi kegiatan pembelajaran 1 ini sehingga memerlukan perbaikan?



- 
5. Apakah rencana tindak lanjut Anda dalam kaitannya dengan proses belajar mengajar di sekolah setelah menuntaskan kegiatan pembelajaran 1, pembelajaran yang mendidik ini?

#### H. Pembahasan Latihan / Tugas / Kasus

1. Penjelasan mengenai kompetensi akademik guru profesional dapat Anda temukan dalam uraian materi poin 1. alinea kedua.
2. Penjelasan mengenai langkah-langkah yang harus ditempuh guru dalam mempersiapkan penerapan metode diskusi dapat Anda temukan dalam uraian materi poin 1. alinea keenam.
3. Penjelasan mengenai prinsip perancangan pembelajaran dapat Anda temukan dalam uraian materi poin 2.a.
4. Sistematika rencana pelaksanaan pembelajaran dapat Anda acui pada Permendikbud No. 23 Tahun 2016, Standar Proses.



## KEGIATAN PEMBELAJARAN 2 PENGETAHUAN DASAR TATA PANGGUNG

### A. Tujuan

Setelah mempelajari dengan seksama kegiatan pembelajaran 2 ini baik melalui uraian bersifat pengetahuan maupun keterampilan, Anda diharapkan dapat meningkatkan kemampuan menerapkan pengetahuan dasar tata panggung teater berdasar gaya tata panggung, klasifikasi panggung, dan kelengkapan artistik dengan memperhatikan prinsip kerjasama, disiplin, menghargai perbedaan pendapat, dan pengelolaan kebersihan ruang secara kolaboratif.

### B. Kompetensi dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Setelah menyelesaikan kegiatan pembelajaran 2 ini, Anda diharapkan mampu menerapkan pengetahuan dasar tata panggung yang ditandai dengan kecakapan dalam:

1. Menelaah gaya tata panggung pementasan teater yang terdiri dari tata panggung realis dan non-realis dengan memperhatikan prinsip kerjasama, kedisiplinan, dan menghargai perbedaan pendapat.
2. Mengklasifikasikan panggung pementasan teater yang terdiri dari panggung arena, proscenium, dan *thrust* dengan memperhatikan prinsip kerjasama, disiplin, dan menghargai perbedaan pendapat.
3. Menguraikan kelengkapan artistik panggung yang terdiri dari *background* dan piranti tangan dengan memperhatikan prinsip kerjasama, disiplin, menghargai perbedaan pendapat, dan pengelolaan kebersihan ruang praktik secara kolaboratif.



## C. Uraian Materi

Berikut diuraikan materi pengetahuan dasar tata panggung yang terdiri dari bahasan gaya tata panggung, klasifikasi panggung, dan kelengkapan artistik panggung.

### 1. Gaya Tata Panggung

Gaya tata panggung yang diuraikan dalam bahasan ini dibagi ke dalam 2 besaran yaitu tata panggung realis dan tata panggung non-realis.

#### a. Tata Panggung Realis

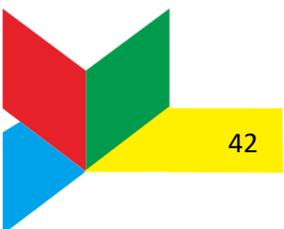
##### 1) Pengertian Tata Panggung realis

Tata panggung realis adalah tata panggung yang menghadirkan gambaran realitas secara riil. Pengertian hadirnya realitas secara riil bukan berarti realitas sehari-hari diusung secara utuh di atas panggung. Pengertian hadirnya realitas visual secara nyata dalam panggung realis adalah sesuai dengan pandangan paham realisme dalam teater. Teater realis adalah *illusion of nature* atau ilusi terhadap realitas. Artinya bahwa semua peristiwa dan aspek-aspek di atas panggung dimaksudkan untuk menghadirkan sebuah ilusi realitas sehari-hari.

##### 2) Sejarah Tata Panggung Realis

Tata panggung realis muncul sekitar pertengahan abad XIX bersamaan munculnya paham realisme dalam teater. Pandangan kaum realis mewarnai abad XIX di mana pusat dari perubahan dalam kehidupan adalah manusia. Konflik-konflik dalam drama adalah konflik manusia-manusia modern dalam realitas sehari-hari. Realisme menghadirkan teater sebagai sebuah bentuk ilusi realitas. Peristiwa teater di atas panggung adalah sesuatu yang nyata atau riil. Oleh karena itu, pementasan teater membangun ilusi agar realitas itu hadir di hadapan penonton. Penonton dihadapkan pada persoalan-persoalan kemanusiaan yang bersumber dari realitas dan hadir serealistis mungkin.

Membangun ilusi realitas menuntut hadirnya berbagai unsur pendukung. Gedung teater dan panggung teater diubah untuk





memenuhi hadirnya tatanan visual yang realistis. Panggung tidak lagi menggambarkan istana dan medan-medan pertempuran, tetapi menggambarkan ruang tamu, kamar, dapur, dan ruang-ruang yang ada dalam realitas sehari-hari. Tuntutan hadirnya ruang sehari-hari itu melahirkan teori dinding keempat, yaitu suatu prinsip penataan yang menghapus dinding-dinding yang menghalangi pandangan penonton terhadap hadirnya ruang sehari-hari itu. Namun pemeran menganggap bahwa dinding itu ada sehingga laku aksi mereka di atas panggung seolah terpisah dari penonton. Dinding keempat ini disebut sebagai dinding imajiner.

Hapusnya dinding keempat menjadi dinding imajiner mengarahkan mata penonton pada ruang tamu, kamar tidur, dapur, dan ruang-ruang lain seputar rumah yang dipakai dalam kehidupan sehari-hari. Untuk menyempurnakan pandangan penonton, gedung pertunjukan dibuat gelap agar lebih fokus pada peristiwa yang terjadi di atas panggung. Jarak antara panggung dan penonton juga dihitung sedemikian rupa sehingga ilusi realitas dapat diwujudkan. Demikian juga dengan dinding dan lantai panggung dikonstruksikan dengan memperhitungkan perspektif agar realitas dapat terwujud.



Gambar 4. Tata panggung realis mewujudkan tatanan sesuai realitas (sumber: begavel.com)





## b. Tata Panggung Non-realis

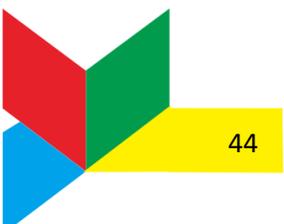
### 1) Pengertian Tata Panggung Non-realis

Realisme dalam teater pelan-pelan mulai ditinggalkan. Walaupun teater realis tetap hidup dan berkembang, tetapi muncul bentuk-bentuk teater yang meninggalkan paham dan prinsip-prinsip teater realis. Paham dan bentuk-bentuk teater ini sering disebut *post-realisme*, yaitu suatu bentuk yang tidak lagi mengekspresikan bentuk dan paham teater realis. Ada pula yang menyebutnya sebagai teater *non-realisme*. Panggung non-realis amat beragam, mulai dari ekspresionis, simbolis, surealis, dan tata panggung konstruktif. Tata panggung ekspresionis dapat dijumpai pada pementasan-pementasan teater yang berdasar naskah-naskah *epic* karya Bertold Brecht.

### 2) Macam-macam Panggung Non-realis

#### a) Simbolis

Simbolisme muncul di Prancis pada 1880 dan baru pada 1900 keberadaannya menjadi suatu yang berarti dalam perkembangan teater. Simbolisme dalam teater adalah suatu paham yang tidak percaya pada panca indera dan cara berpikir yang rasional. Simbolisme lebih percaya pada intuisi untuk memahami realitas. Realitas tidak bisa dipahami dengan logika. Oleh karena itu intuisi harus diwujudkan dalam simbol-simbol.



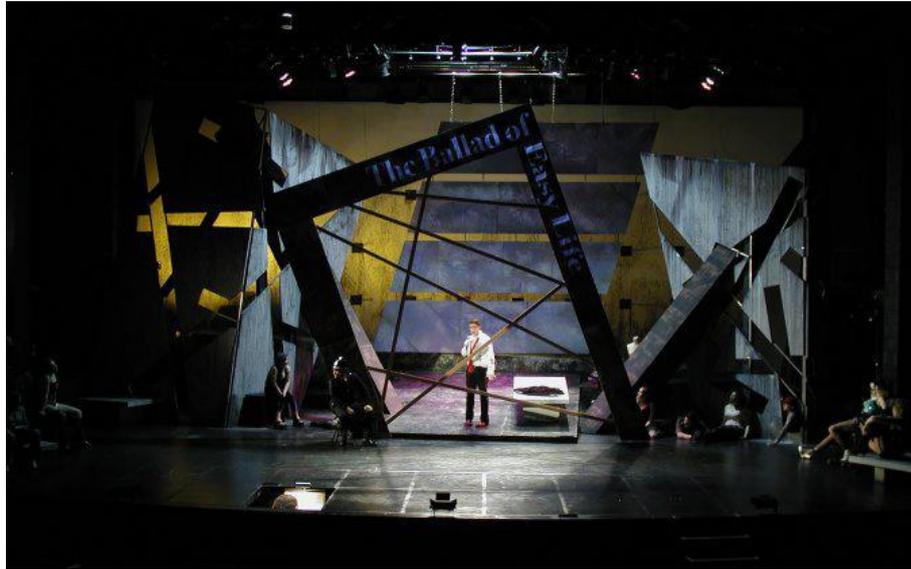


Gambar 5. Lakon Badak-badak karya Eugene Ionesco dipentaskan dengan gaya tata panggung simbolis (sumber: [www.nyteytedesign.com](http://www.nyteytedesign.com))

Simbolisme menghindari tampilan dunia sehari-hari yang memenuhi panggung. Simbolisme menolak detail-detail realistik dan mengembalikan panggung teater pada bentuk-bentuk yang mampu menciptakan suasana. Bentuk yang hadir adalah bentuk yang sederhana, tetapi mampu menghadirkan suasana sebagaimana tuntutan dalam lakon.

#### b) Ekspresionis

Pemberontakan terhadap realisme tidak hanya dilakukan oleh penganut paham simbolisme. Ekspresionisme juga merupakan gerakan perlawanan terhadap realisme. Ekspresionisme dipengaruhi dunia seni rupa, khususnya karya-karya Van Gogh dan Gauguin. Karya ekspresionisme bertumpu pada jiwa yang harus diekspresikan walaupun bertolak dari kenyataan yang ada. Ekspresionisme menolak observasi terhadap kenyataan dan mengutamakan bentuk ekspresi jiwa seorang seniman. Seorang seniman harus setia pada pandangan pribadinya terhadap kebenaran dan mengekspresikannya. Dalam wujud ekspresinya itulah tampak jiwa dan pandangan hidupnya.



Gambar 6. Tata panggung ekspresionisme  
(sumber: cgtiala.wordpress.com)

Dalam teater tokoh ekspresionisme adalah August Strinberg, Ernt Toller, Eugene O'Neill, dan George Kaufman. Karya August Striberg yang terkenal adalah *Sebuah Sandiwara Mimpi* (1902) Karya August Strinberg yang amat berpengaruh adalah *Sonata Hantu* (1907), sebuah drama dengan dialog-dialog yang bersilangan tanpa memiliki keterkaitan. Drama ini menunjukkan ekspresi jiwanya secara jujur.

Secara visual, tata panggung ekspresionisme mengutamakan bentuk-bentuk yang menonjolkan permainan. Bentuknya sering berupa komposisi level yang dinamis dengan penambahan unsur-unsur panggung yang menonjolkan komposisi yang ekspresif.

#### c) Surrealis

Istilah surealisme pertama kali diungkapkan oleh seorang kritikus seni yang bernama Guillaume Appolinaire tahun 1917. Istilah surealis digunakan oleh Appolinaire dalam pengantar pementasan drama yang berjudul *Parade* (1917). Pementasan *Parade* merupakan karya kolaboratif empat seniman, yaitu Picasso, Eric Satie, Jean Cocteau, dan Leonide Massine. Picasso membuat panggung dan kostum pemain dengan bentuk-bentuk kubistik sebagaimana lukisan-lukisannya.



Gambar 7. Surealisme secara visual membaurkan antara realitas dan alam bawah sadar (sumber: [www.pinterest.com](http://www.pinterest.com))

Tokoh lain yang berpengaruh terhadap surealisme adalah Andre Breton. Andre Breton dipengaruhi oleh teori psikologi dan psikologi analisis Sigmund Freud tentang alam bawah sadar. Breton dalam manifestonya mengatakan bahwa surealisme adalah otomatisisme psikis yang murni. Surealisme juga bersandar pada kebebasan asosiasi dan keserbabisaan mimpi.

Pada beberapa gaya panggung tampak bahwa pikiran Andre Breton manifestasinya banyak dijumpai dalam tata panggung. Beberapa gaya tata panggung di Indonesia banyak memiliki karakteristik visual yang surealis.

#### d) Konstruktivistik

Tata panggung konstruktivistik adalah gaya tata panggung yang digagas oleh para seniman yang memiliki paham konstruktifisme dalam teater. Konstruktifisme dipengaruhi oleh gerakan seni dadaisme dan suprematisme. Tokoh teater yang pertama kali menggunakan tata panggung ini adalah Vsevolod Meyerhold.



Gambar 8. Tata panggung untuk memenuhi tuntutan konsep pemeranan biomekanik yang digagas Mayerhold (sumber: [www.pinterest.com](http://www.pinterest.com))

Mayerhold membangun berbagai bentuk konstruksi yang disusun dengan komposisi tertentu sehingga dapat digunakan untuk para pemain mengekspresikan pola pemeranan Mayerhold yang disebut *biomechanic*.

Dalam perkembangan saat ini, banyak tata panggung yang dibuat dengan konsep konstruktivistik, yaitu berupa komposisi bentuk-bentuk konstruksi yang dipakai sebagai tempat untuk berekspresi. Para pemain tidak lagi menciptakan peran secara konvensional, tetapi mengekspresikan berbagai bentuk gerak yang atraktif.

## 2. Klasifikasi Panggung

### a. Panggung Arena

Pada mulanya teater diyakini berawal dari upacara ritual yang dilakukan oleh bangsa-bangsa yang belum mengenal agama. Lingkungan alam yang sering mengancam keberadaan mereka menimbulkan rasa takut, sehingga mereka melakukan ritual persembahan dengan berbagai macam cara. Persembahan dilakukan dengan berbagai macam gerak, tarian, mantra,

dan bunyi-bunyian. Ritual dipimpin oleh seseorang yang dituakan dan dipandang memiliki kelebihan dibanding yang lain.

Teater juga diyakini bermula dari penghormatan yang dilakukan untuk seorang pahlawan pada saat pemakaman. Upacara pemakan tidak hanya prosesi menguburkan jenazah, tetapi diikuti pembacaan riwayat hidup yang dimakamkan. Pembacaan riwayat hidup dilakukan agar orang-orang yang masih hidup bisa meneladani sang pahlawan. Peristiwa itu diduga sebagai awal mula teater.



Gambar 9. Teater arena bermula dari peristiwa ritual (sumber: [ladabara.blogspot.com](http://ladabara.blogspot.com))

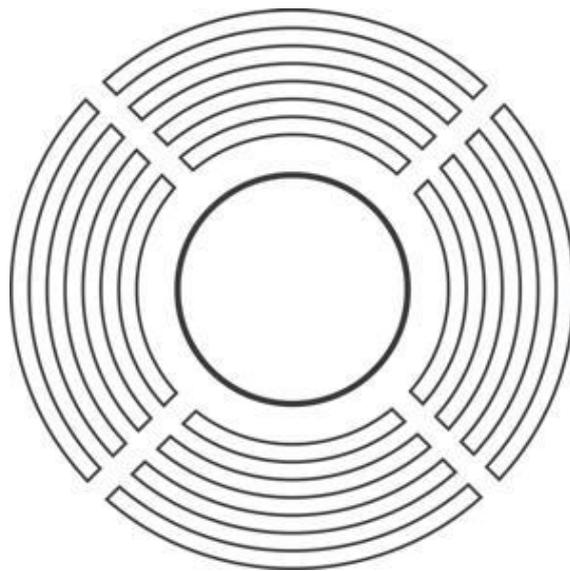
Munculnya teater juga diyakini bermula dari wujud rasa syukur saat berhasil dalam bercocok tanam. Masyarakat berkumpul sambil bernyanyi dan bercerita sehingga melahirkan peristiwa teater. Teater juga diduga muncul dari upacara berburu, berperang, dan mengawali peristiwa-peristiwa penting dalam kehidupan manusia. Beragam peristiwa sebagai awal mula teater itu melahirkan panggung dalam bentuk arena. Panggung arena muncul dari peristiwa ritual, seremonial, dan hiburan. Pada peristiwa ritual, para pelaku mempersembahkan peristiwa yang disajikan kepada roh leluhur atau dewa-dewa yang menjadi sesembahan.

Penonton dalam arti sebagaimana pertunjukan saat ini belum ada. Para pelaku ritual, misalnya, yakin bahwa peristiwa yang mereka gelar

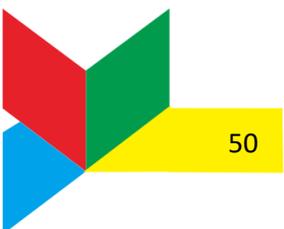


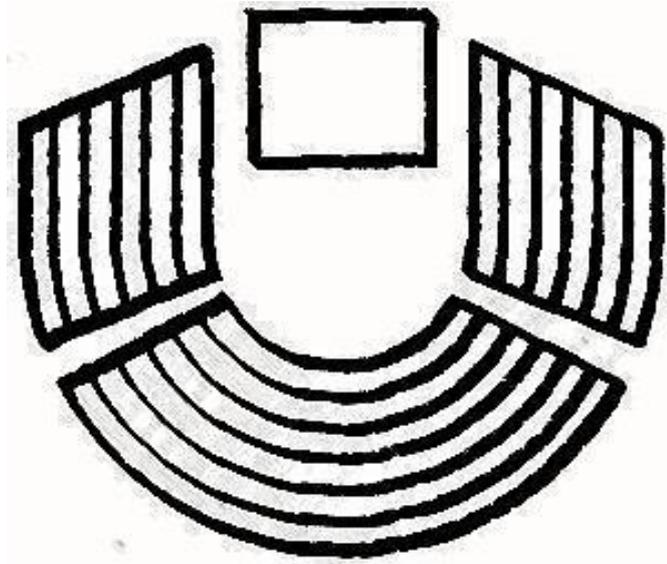
disaksikan oleh dewa atau roh leluhur yang dipuja. Para dewa dan roh leluhur itulah penonton peristiwa yang mereka gelar. Oleh karena itu, ruang pertunjukan tidak menyediakan tempat yang terpisah antara peristiwa dengan penonton.

Dalam acara-acara ritual tersebut, pemisahan ruang terjadi antara pemimpin ritual dengan peserta atau masyarakat yang tidak terlibat secara langsung. Masyarakat yang tidak terlibat secara langsung inilah yang pada gilirannya menjadi penonton. Pemisahan terjadi berdasarkan kebutuhan akan kepentingan ritual tersebut. Misalnya, pimpinan ritual menempati tempat di tengah ruang atau di mana saja yang disediakan secara khusus sehingga menjadi pembeda dengan ruang yang lain.



Gambar 10. Panggung arena dalam pola bentuk lingkaran (sumber: [lorongteatersubang.blogspot.com](http://lorongteatersubang.blogspot.com))





Gambar 11. Panggung arena dalam pola bentuk tapal kuda (sumber: lorongteatersubang.blogspot.com)

Pada acara-acara seremonial seperti penghormatan terhadap pahlawan atau orang-orang yang berjasa, juga telah disediakan tempat bagi pembaca riwayat. Maka ada kecenderungan pelaku peristiwa masih melebur dalam satu ruang. Pemisahan ruang yang menjadi pembeda, masih sangat dekat. Hal inilah yang membentuk teater arena.

Hiburan-hiburan yang digelar setelah panen, berburu, atau mengisi waktu senggang dilaksanakan penuh keakraban. Tontonan dan penonton berbaur dengan batas yang sangat tipis. Mereka membangun keakraban dan mengutamakan aspek komunikasi yang akrab. Tidak jarang penonton merupakan bagian dari tontonan. Hal ini juga sebagai salah satu peristiwa yang membentuk teater arena.

Panggung arena terbentuk berdasarkan kebutuhan keakraban atau kedekatan antara tontonan dan penonton. Bentuk teater arena bisa melingkar, setengah lingkaran, atau tapal kuda. Pada prinsipnya panggung arena adalah panggung yang memiliki jarak relatif dekat antara penonton dan tontonan.

Panggung arena mengutamakan kedekatan antara pertunjukan dan penonton. Tujuannya agar penonton dapat terlibat langsung dengan

pertunjukan. Membangun komunikasi yang akrab dan menjadi bagian dari pertunjukan. Penonton dapat berpartisipasi dalam pertunjukan.



Gambar 12. Bentuk teater arena dengan pola segi enam  
(sumber: [www.arenastage.org](http://www.arenastage.org))

b. Panggung *Proscenium*

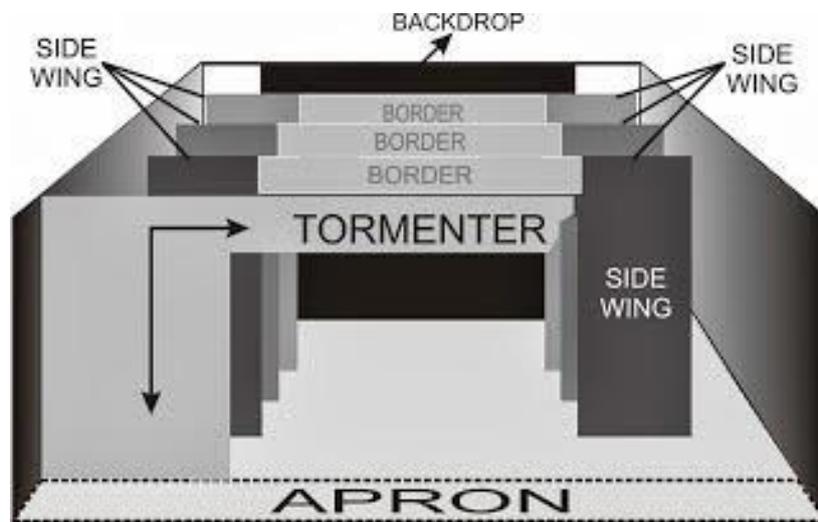
Panggung *proscenium* memisahkan pertunjukan dengan penonton. Pertunjukan dan penonton saling berhadapan. Panggung *proscenium* berbentuk empat persegi panjang dengan bingkai pada bagian depan. Bingkai ini disebut lengkung *proscenium* (*proscenium arch*). Lengkung *proscenium* membingkai panggung depan yang berhadapan langsung dengan penonton. Lengkung *proscenium* menutup pandangan penonton pada bagian panggung lain yang tidak boleh dilihat oleh penonton.



Gambar 13. Gedung pertunjukan dengan panggung *proscenium* (sumber: [blogs.swa.jkt.com](http://blogs.swa.jkt.com))

Persiapan pemain, pergantian set, persiapan *property*, dan aktivitas lain di balik panggung tidak terlihat karena adanya lengkung *proscenium*. Lengkung *proscenium* ini ibarat bingkai lukisan. Jika diibaratkan pertunjukan teater adalah lukisan, maka lengkung *proscenium* adalah pigura yang membingkai lukisan.

Pemisahan dan jarak dalam panggung *proscenium* menciptakan jarak estetik, yaitu jarak yang ideal bagi penonton untuk melihat sebuah pertunjukan. Pengaturan seluruh aspek artistik dalam panggung diperhitungkan, melalui jarak estetik ini. Penempatan set dan pengaturan pemain berdasarkan pertimbangan estetik yang bersifat satu arah.

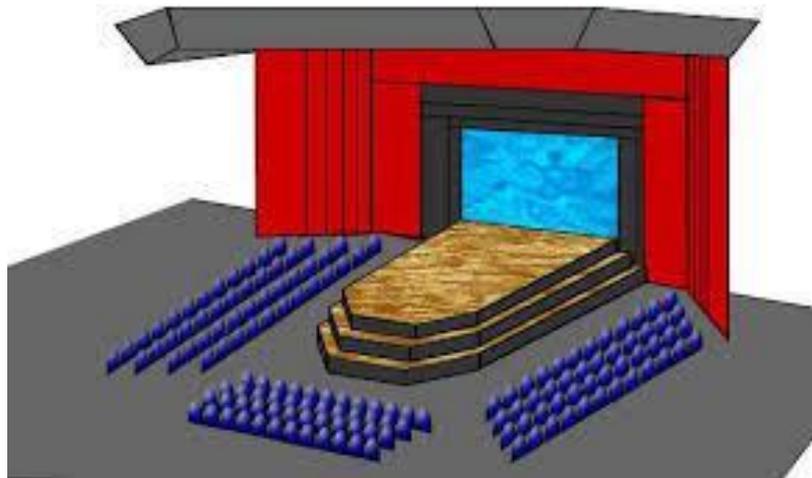


Gambar 14. Bagian-bagian dalam panggung *proscenium*  
(sumber:q-pely.blogspot.com)

Secara garis besar panggung *proscenium* memiliki bagian yang terdiri dari apron, lengkung *proscenium*, *tormentor*, *side wing*, *backdrop*, dan *border* pada bagian atas panggung.

c. *Thrust*

Panggung *thrust* memiliki dua bagian yang dipisahkan oleh bingkai, bagian depan adalah yang menjorok ke arah penonton dan bagian belakang adalah seperti panggung *proscenium*. Pada bagian depan yang menjorok ke arah penonton tanpa unsur apapun yang menghalangi pandangan penonton, sedangkan bagian belakang difungsikan sebagaimana panggung *proscenium*. Pola ini memungkinkan penciptaan perspektif pada bagian belakang dan kedekatan pada bagian depan.



Gambar 15. Panggung *thrust* yang memiliki bagian panggung yang menjorok ke bagian penonton (sumber: nolteater.blogspot.com)

### 3. Kelengkapan Artistik Panggung

#### a. Background

*Background* secara sederhana dimaknai sebagai latar belakang pada panggung. Latar belakang pada panggung ini dihadirkan untuk menggambarkan tempat di mana peristiwa berlangsung. *Background* membangun kehadiran ruang dan waktu dalam pertunjukan teater. *Background* berhubungan erat dengan tempat di mana pementasan teater digelar. Pementasan teater dapat digelar di ruang luar, pendopo, auditorium, atau teater arena. Masing-masing tempat pertunjukan membutuhkan *background*.

#### 1) Ruang Luar

Pada mulanya teater banyak digelar di ruang luar, seperti lapangan, halaman, sawah, atau kebun. Saat ini gedung teater dengan fasilitas modern mudah didapat, tetapi ruang luar masih memiliki daya tarik untuk dijadikan ruang pertunjukan. Pemilihan ruang luar sebagai tempat pertunjukan di latarbelakangi oleh beberapa pertimbangan. Pertama, pertimbangan penonton dan kedua pertimbangan estetik. Pertimbangan pertama karena pertunjukan kolosal dengan jumlah penonton yang banyak sehingga tidak atau kurang efektif jika digelar dalam gedung



pertunjukan. Pertimbangan kedua adalah pertimbangan estetik, misalnya lingkungan alam yang memungkinkan lahirnya peristiwa dan aspek visual yang lebih dramatik.



Gambar 16. Panggung teater di ruang luar dengan latar belakang sebuah bukit batu (sumber: bibliobs.nouvelobs.com)

## 2) Background dalam Panggung *Proscenium*

*Background* yang menjadi latar belakang panggung *proscenium* bisa berupa kain yang berfungsi sebagai latar dari benda-benda atau unsur-unsur lain tata panggung. Layar belakang berupa kain hitam atau abu-abu ini disebut *backdrop*. *Backdrop* minimal terdiri dari dua warna, yaitu hitam dan putih dengan berbagai gradasi. Hitam akan mengikat dan menyatukan semua warna, sehingga efektif untuk mendukung komposisi. Warna putih dengan berbagai gradasi difungsikan sebagai siklorama. Penciptaan warna pada latar dengan media cahaya.

*Background* dapat juga berupa layar yang menggambarkan suatu tempat, misalnya kerajaan, taman, atau hutan. Melalui gambaran itu penonton mendapatkan informasi tentang tempat terjadinya peristiwa. *Background* berupa layar memiliki berbagai macam gambaran tentang tempat terjadinya peristiwa yang ditata berjajar ke belakang.

Background banyak digunakan pada zaman Renaissance di Prancis. Bahkan pada masa-masa sebelum Renaissance, *background* berupa layar telah digunakan meskipun tidak secara masif.



Gambar 17. Wayang orang dengan latar belakang layar yang menggambarkan sebuah kraton (sumber: id.wikioedia.org)

Teater-teater komersial seperti Srimulat, Wayang Orang Sriwedari, ketoprak, memanfaatkan layar semacam ini untuk *background*. Pada teater modern, *background* berupa layar bergambar jarang dipakai. Teater modern menggunakan *background* berupa layar polos berwarna hitam atau abu-abu muda. Warna hitam dipilih karena mampu memperkuat set yang ada di depannya, sedangkan warna abu-abu untuk penciptaan *cyclorama* atau warna yang dibuat dari pencahayaan.

#### a) Lukisan Layar

*Background* berupa bentangan layar berisi lukisan sebuah tempat. Biasanya dilukis secara realistik atau naturalistik untuk menggambarkan sebuah tempat. Lukisan layar bisa sebuah kerajaan, bangsal, rumah, atau hutan. *Background* lukisan dibuat dengan perspektif untuk mencapai efek realistik dan memiliki dimensi. Lukisan layar ini memiliki kelemahan yaitu, dimensi semu atau *pseudodimensi*. Disebut dimensi semu karena hanya merupakan



dimensi yang tidak nyata. Pemain tidak dapat masuk ke dalam dimensi tersebut. Selain itu, pemain yang berdiri terlalu dekat dengan layar sering mematahkan dimensi perspektif yang tercipta

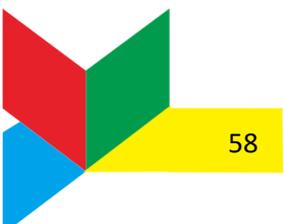
b) Teknik Melukis Layar

Layar dibuat dari kain yang disambung-sambung dengan cara dijahit sehingga membentuk layar yang besar. Layar biasanya terbuat dari kain blaco yang harganya murah dan relatif kuat. Kain dibentangkan atau digelar kemudian dilapis dengan cat tembok putih untuk menutup pori-pori kain. Teknik ini persis seperti dalam menyiapkan kanvas lukisan.

Kain layar yang telah diberi dasar baru siap dilukis. Lukisan dibuat dari cat tembok. Cat tembok lebih mudah pengerjaannya dan hasilnya tidak bersifat *glossy*. Pembuatan lukisan diawali dari menuangkan sketsa kasar yang jadi panduan dalam melukis. Setelah membuat sketsa, dibuatlah garis besar gambar berdasarkan sketsa, baru setelah garis besar dibuat detail-detail.

c) Efek Khusus

Efek khusus dapat diciptakan untuk memperindah layar dan untuk menguatkan kesan tiga dimensi. Cara yang sering dilakukan adalah membuat *foreground* atau latar depan. *Foreground* adalah obyek tambahan yang diletakkan di depan layar. Misalnya jika menggambarkan sebuah hutan, maka pada depan layar ditambahkan pohon-pohon atau batu-batuan yang menambah kesan tiga dimensi.





Gambar 18. Layar dijadikan efek khusus yang menggambar pohonan (sumber: aljung.com)

Efek khusus lain yang dapat diciptakan adalah dengan teknik pencahayaan. *Foreground* yang sudah terpasang dapat diperkuat dengan pencahayaan. Pada teater-teater tradisional, misalnya, untuk menggambarkan danau dibuat dari plastik yang dibentangkan. Plastik akan tampak hidup jika diberi cahaya. Hujan juga bisa diciptakan dengan bantuan cahaya. Tali raffia transparan diturunkan seperti tirai yang digerakkan, kemudian ditembak dengan cahaya biru. Tali raffia yang digerakkan itu akan menimbulkan efek hujan.

b. *Hand Property* atau Piranti Tangan

*Hand Property* atau piranti tangan adalah perlengkapan yang dipakai oleh seorang aktor untuk memperkuat aktingnya atau mengukuhkan identitas tokoh yang dimainkan. Piranti tangan dapat memanfaatkan barang-barang yang ada, tetapi juga harus membuat jika tidak tersedia. Payung, sapu tangan, pisau, adalah contoh piranti tangan yang sudah tersedia. Pedang, tongkat, perisai, adalah contoh-contoh piranti tangan yang harus dibuat.

Teknik mewujudkan piranti tangan adalah teknik imitasi, yaitu meniru benda-benda yang telah ada. Pengadaan piranti tangan ini tidak sederhana jika piranti tangan yang harus diwujudkan menyangkut karakter tertentu. Misalnya, piranti tangan yang harus dibuat terkait dengan benda-benda



sejarah. Penata panggung harus mempelajari bentuk, warna, ornament, dan tekstur benda yang bersangkutan

Hal lain yang perlu diperhatikan dalam menyiapkan piranti tangan adalah kenyamanan ketika dipakai. Piranti tangan harus menciptakan kenyamanan ketika digunakan oleh seorang pemain. Jika aspek ini tidak diperhatikan, maka piranti tangan akan mengganggu bahkan merusak permainan aktor.

#### D. Aktivitas Pembelajaran

Di bawah ini adalah serangkaian kegiatan belajar yang dapat Anda lakukan untuk memantapkan pengetahuan, keterampilan, serta aspek pendidikan karakter yang terkait dengan uraian materi pada kegiatan pembelajaran ini.

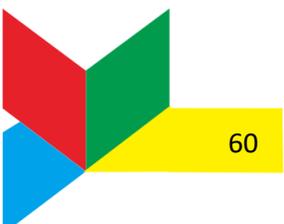
1. Pada tahap pertama, Anda dapat membaca uraian materi dengan teknik *skimming* atau membaca teks secara cepat dan menyeluruh untuk memperoleh gambaran umum materi.
2. Berikutnya Anda dianjurkan untuk membaca kembali materi secara berurutan. Hal ini perlu dilakukan untuk menghindari keterlewatan materi dalam bahasan kegiatan pembelajaran ini. Diskusikanlah materi yang Anda anggap penting.
3. Fokuslah pada materi ataupun sub materi yang ingin dipelajari. Baca baik-baik informasinya dan cobalah untuk dipahami secara mandiri sesuai dengan bahasan materinya.
4. Setelah semua materi Anda pahami, lakukan aktivitas pembelajaran dengan mengerjakan lembar kerja berikut.

#### **Lembar Kerja 2.1**

#### **Analisis Bentuk Panggung Teater**

Tujuan kegiatan:

Melalui diskusi kelompok dan pencatatan Anda diharapkan mampu menganalisis bentuk panggung teater dengan memperhatikan kemandirian, kerjasama, kedisiplinan, dan terbuka terhadap kritik dan saran.





Langkah kegiatan:

- a. Bentuklah kelompok diskusi dan pelajari uraian materi secara bersama-sama
- b. Secara berkelompok pelajilah lembar kerja analisis bentuk panggung teater
- c. Diskusikan materi yang perlu dianalisis secara terbuka, saling menghargai pendapat dengan semangat kerjasama
- d. Isilah lembar kerja analisis bentuk panggung teater pada kolom aspek dan hasil analisis berdasarkan diskusi kelompok dan selesaikan sesuai waktu yang disediakan

#### Lembar Kerja Analisis Bentuk Panggung Teater

No.	Aspek yang Dianalisis	Hasil Analisis
Bentuk Panggung		
1.	Arena	<ul style="list-style-type: none"><li>• Bentuk panggung:.....</li><li>• Posisi penonton:.....</li><li>• Ciri khusus:.....</li></ul>
2.	<i>Proscenium</i>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Bentuk panggung:.....</li><li>• Posisi penonton:.....</li><li>• Ciri khusus:.....</li></ul>
3.	Thrust	<ul style="list-style-type: none"><li>• Bentuk panggung:.....</li><li>• Posisi penonton:.....</li><li>• Ciri khusus:.....</li></ul>





## Lembar Kerja 2.2

### Analisis Perlengkapan Panggung

Tujuan kegiatan:

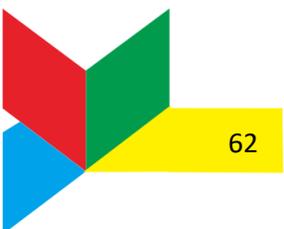
Melalui diskusi kelompok dan pencatatan Anda diharapkan mampu menganalisis gaya tata panggung teater sesuai gaya dengan memperhatikan kemandirian, kerjasama, kedisiplinan, dan terbuka terhadap kritik dan saran.

Langkah kegiatan:

- a. Bentuklah kelompok diskusi dan pelajari uraian materi secara bersama-sama
- b. Secara berkelompok pelajari lembar kerja analisis gaya tata panggung teater
- c. Diskusikan materi yang perlu dianalisis secara terbuka, saling menghargai pendapat dengan semangat kerjasama
- d. Isilah lembar kerja analisis gaya panggung teater pada kolom aspek dan hasil analisis berdasarkan diskusi kelompok dan selesaikan sesuai waktu yang disediakan

Lembar Kerja Analisis Perlengkapan Panggung

No.	Aspek yang Dianalisis	Hasil Analisis
1.	Background ruang luar	Pertimbangan penonton: ..... ..... Pertimbangan estetik: ..... .....
2.	Background dalam panggung proscenium	Fungsi background: ..... ..... Fungsi foreground: ..... .....





No.	Aspek yang Dianalisis	Hasil Analisis
3.	Piranti tangan	Contoh piranti tangan: ..... .....

5. Dalam kegiatan diklat tatap muka penuh, **Lembar Kerja 2.1 dan 2.2** ini Anda kerjakan di dalam kelas pelatihan dengan dipandu oleh fasilitator dan presentasikanlah di depan kelas. Sementara dalam kegiatan diklat tatap muka **In-On-In**, **Lembar Kerja 2.1** ini Anda kerjakan pada saat **in service learning 1 (In-1)** dengan dipandu oleh faslitator dan presentasikanlah di depan kelas. **Lembar Kerja 2.2** Anda kerjakan pada saat **on the job learning (On)** serta dikumpulkan pada saat **in service learning 2 (In-2)**

#### E. Latihan / Kasus / Tugas

1. Jelaskan mengenai pengertian tata panggung realis!
2. Jelaskan pengertian tata panggung simbolis!
3. Mengapa panggung arena dikategorikan sebagai awal mula teater!
4. Pada panggung proscenium dikenal dengan adanya jarak estetik, bandingkan dengan konsep dalam teater arena!
5. Apakah hubungan penggunaan *background* untuk ruang luar dan background dalam panggung proscenium?

#### F. Rangkuman

Penataan panggung memiliki karakteristik visual yang melahirkan gaya tersendiri. Secara garis besar, gaya tata panggung dapat dibedakan menjadi dua. Pertama adalah gaya realis dan yang kedua adalah gaya nonrealis. Gaya realis adalah gaya yang menggambarkan realitas seperti apa adanya. Sedangkan gaya nonrealis adalah gaya yang menggunakan simbol, analogi visual, dan bentuk-bentuk yang tidak menggambarkan realitas sehari-hari.

Panggung dapat diklasifikasin menjadi tiga, yaitu panggung arena, panggung *proscenium*, dan panggung thrust. Panggung arena adalah panggung yang tidak menggunakan prinsip dinding keempat di mana antara ruang

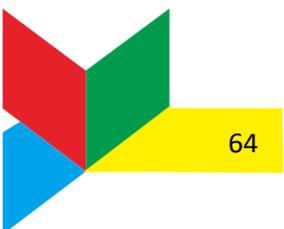




pertunjukan dan penonton tidak memiliki batas yang tegas. Panggung *proscenium* adalah panggung yang menempatkan ruang pertunjukan dan penonton berhadapan dengan batas berupa bingkai *proscenium*. Sedangkan panggung *thrust* adalah panggung dengan bentuk gabungan antara *proscenium* dengan panggung arena.

Dalam tata panggung terdapat latar belakang di mana peristiwa terjadi. Latar belakang tersebut biasa dikenal dengan istilah *background*. *Background* dalam tata panggung wujudnya bisa berupa layar hitam atau layar berlukis. Selain layar hitam biasa juga digunakan layar dengan warna putih, abu-abu, atau biru muda yang bisa membiaskan cahaya dengan baik. Sedangkan layar berlukis berupa layar yang menggambarkan tempat yang dilukis secara naturalistik atau pun realistik. Layar berlukis biasa digunakan dalam teater-teater komersial seperti ketoperak Siswo Budoyo, Srimulat, Ngesti Pandawa, dan sebagainya.

Perlengkapan lain yang tidak kalah penting dalam tata panggung adalah *hand property* atau piranti tangan. Piranti tangan berfungsi menguatkan akting para pemain sekaligus, memberi gambaran tentang karakter tokoh. *Hand property* dapat berupa payung, alat tulis, tongkat, pedang, pistol, dan lain-lain.





## G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran 2 pengetahuan dasar tata panggung, beberapa pertanyaan berikut perlu Anda jawab sebagai bentuk umpan balik dan tindak lanjut.

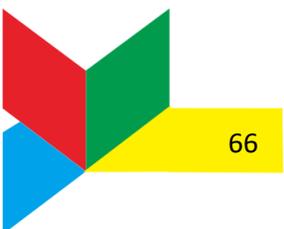
1. Apakah setelah mempelajari kegiatan pembelajaran 2 ini Anda mendapatkan pengetahuan dan keterampilan memadai tentang pengetahuan dasar tata panggung?
2. Apakah materi kegiatan pembelajaran 2 ini telah tersusun secara sistematis sehingga memudahkan proses pembelajaran?
3. Apakah Anda merasakan manfaat penguatan pendidikan karakter terutama dalam hal kerjasama, disiplin, dan menghargai pendapat orang lain selama aktivitas pembelajaran?
4. Hal apa saja yang menurut Anda kurang dalam penyajian materi kegiatan pembelajaran 2 ini sehingga memerlukan perbaikan?
5. Apakah rencana tindak lanjut Anda dalam kaitannya dengan proses belajar mengajar di sekolah setelah menuntaskan kegiatan pembelajaran 2 pengetahuan dasar tata panggung ini?





## H. Pembahasan Latihan / Tugas / Kasus

1. Penjelasan mengenai pengertian tata panggung dapat Anda temukan dalam uraian materi poin 1.a.1.
2. Penjelasan mengenai tata panggung simbolis dapat Anda temukan dalam uraian materi poin 1.b.2 nomor 1).
3. Penjelasan mengenai permulaan digunakannya panggung arena sebagai awal mula teater dapat Anda temukan dalam uraian materi poin 2.a. alinea keempat.
4. Penjelasan mengenai jarak estetik pada panggung *proscenium* dapat Anda temukan dalam uraian materi poin 2.b alinea ketiga.
5. Penjelasan mengenai penggunaan *background* untuk ruang luar dapat anda temukan dalam uraian materi poin 3.a.1.





## KEGIATAN PEMBELAJARAN 3 TEKNIK TATA PANGGUNG

### A. Tujuan

Setelah mempelajari dengan seksama kegiatan pembelajaran 3 ini baik melalui uraian bersifat pengetahuan maupun keterampilan, Anda diharapkan dapat meningkatkan kemampuan menerapkan teknik tata panggung teater sesuai alat dan bahan serta teknik dengan memperhatikan prinsip kerjasama, disiplin, menghargai perbedaan pendapat, dan pengelolaan kebersihan ruang secara kolaboratif.

### B. Kompetensi dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Setelah menyelesaikan kegiatan pembelajaran 3 ini, Anda diharapkan mampu menerapkan teknik tata panggung yang ditandai dengan kecakapan dalam:

1. Memilah alat dan bahan yang akan digunakan dalam kerja tata panggung pementasan teater sesuai kebutuhan alat dan ketersediaan bahan dengan memperhatikan prinsip kerjasama, disiplin, menghargai perbedaan pendapat, dan pengelolaan kebersihan ruang secara kolaboratif.
2. Menerapkan teknik tata panggung yang terdiri dari teknik instalasi dan teknik visualisasi dengan memperhatikan prinsip kerjasama, disiplin, menghargai perbedaan pendapat, dan pengelolaan kebersihan ruang secara kolaboratif.



## C. Uraian Materi

Berikut diuraikan materi teknik tata panggung yang terdiri dari bahasan alat dan bahan tata panggung serta teknik penataan panggung.

### 1. Alat dan Bahan Tata Panggung

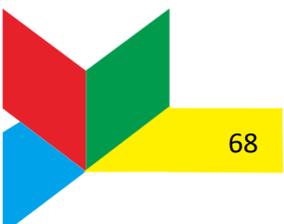
Bahasan mengenai alat dan bahan tata panggung berikut diuraikan dari berbagai macam alat yang digunakan dalam tata panggung kemudian bahan-bahan yang dapat dipergunakan dalam praktek kerja tata panggung.

#### a. Alat Tata Panggung

Mewujudkan tata panggung diawali dari membuat rancangan atau desain. Rancangan tata panggung bisa berupa sketsa atau gambar tata panggung. Sketsa adalah gambar yang dianggap mewakili keutuhan gagasan tata panggung ketika diwujudkan dalam bentuk yang riil. Bentuk yang riil tersebut adalah ruang pertunjukan yang menggambarkan tempat di mana sebuah peristiwa berlangsung.

Rancangan berupa sketsa menjadi wujud awal sebuah gagasan tentang tempat di mana peristiwa dalam lakon terjadi. Sebuah sketsa perlu diwujudkan dalam bentuk tata panggung yang dapat digunakan para pemain memainkan tokoh yang diperankan. Ruang pertunjukan bisa berupa stasiun, ruang tamu, istana, hutan, dan lain-lain. Ruang itu harus mewujud dalam suatu tatanan yang tidak hanya memiliki kualitas keindahan, tetapi mendukung aspek dramatik pertunjukan.

Sketsa dalam bentuk dua dimensi harus diwujudkan ke dalam tata panggung berupa ruang pertunjukan dengan segala unsur tempat yang ada di dalamnya. Untuk mewujudkan gagasan yang masih dalam bentuk sketsa itu dibutuhkan alat dan bahan. Berikut ini adalah alat dan bahan yang dibutuhkan untuk membuat tata panggung.





## 1) Alat Gambar

### a) Pensil

Dalam sejarahnya, pensil mulai berkembang pada abad ke-16 sejak ditemukannya *grafit*. *Grafit* dicampur tanah liat dan dimasukkan dalam batangan kayu berbentuk silindris seperti pensil yang dikenal saat ini. Keras dan lunaknya pensil pada zaman itu tergantung dari komposisi *grafit* dengan bahan-bahan campuran yang lain. Sampai saat ini keras dan lunaknya pensil menjadi ukuran yang distandarkan, termasuk kepekatan warna pensil.

Tingkat kekerasan pensil ditandai dengan kode berupa huruf. Kode H merupakan pensil yang keras (*hard*). Kode B menunjukkan pensil yang lunak dan hitam (*black*). Kode-kode itu bisa saling dipasangkan untuk menunjukkan tingkat kekerasan dan kelunakan. Pensil 3H lebih keras dibanding dengan pensil dengan kode 2H. Sebaliknya, pensil 3B lebih lunak dan hitam dibanding 2H. Kode-kode tersebut perlu diketahui oleh seorang perancang.

### b) Pensil warna

Pensil warna diproduksi untuk menghasilkan gambar-gambar yang berwarna. Kualitas pensil warna dilihat dari kekuatan pigmen warna, keawetan warna, dan variasi warna yang ada. Kelemahan pensil warna pada warnanya yang tidak cemerlang seperti spidol atau pastel. Warna-warna dengan pigmen yang kuat seperti merah, biru, dan hitam juga tidak pekat. Saat ini dapat ditemukan pensil warna yang dikombinasikan dengan cat air. Teknik penggunaannya sederhana, yaitu goresan pensil warna pada kertas disaput dengan air, maka pensil warna akan berubah karakternya seperti cat air.

### c) Spidol

Spidol digunakan untuk mewarnai rancangan. Spidol tersedia dalam berbagai tingkatan warna dengan kepekatan yang maksimal. Warna spidol kuat dan tidak bisa dihapus.





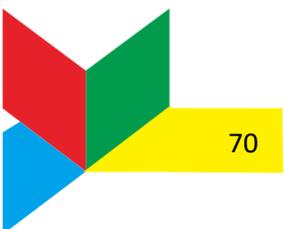
Menggunakan spidol untuk mewarnai rancangan membutuhkan keterampilan dan benar-benar memahami karakteristik spidol. Kelebihannya, spidol memiliki warna yang cemerlang tidak seperti pensil warna.

d) *Drawing pen*

*Drawing pen* memiliki karakter warna yang pekat dan tajam. *Drawing pen* menghasilkan garis-garis yang tegas dan ketebalannya terjaga. Ketebalannya terjaga karena *drawing pen* memiliki ukuran yang menghasilkan ketebalan garis yang berbeda-beda. Ukuran *drawing pen* mulai 0,1 untuk menghasilkan garis yang kecil sampai ukuran 0,8 untuk hasil garis yang tebal. *Drawing pen* merupakan alat yang ideal untuk membuat garis-garis dalam rancangan tata panggung. Menggunakan *drawing pen* untuk membuat rancangan juga membutuhkan keterampilan. Penggunaan *drawing pen* harus sekali gores dan tidak boleh ragu-ragu saat membuat garis. garis dalam rancangan harus jelas dan tegas sehingga gagasan dapat diterjemahkan dengan mudah oleh para pekerja tata panggung.

2) Gergaji Tangan

Gergaji tangan adalah salah satu alat pemotong dan pembelah kayu yang dibutuhkan dalam membuat tata panggung. Gergaji tangan memiliki dua spesifikasi, yaitu gergaji belah dan gergaji potong. Gergaji belah digunakan untuk membelah kayu, sedangkan gergaji potong untuk memotong kayu. Gergaji belah menggergaji kayu searah jaringan serat kayu, sedangkan gergaji pemotong adalah gergaji dengan gerigi yang dirancang untuk memotong kayu. Gergaji potong dirancang untuk memotong dengan posisi melintang pada jaringan serat kayu.





Gambar 19. Gergaji tangan yang digunakan untuk membelah atau memotong kayu (fjb.kaskus.co.id)

Gergaji belah memiliki 3 hingga 4 gigi pada setiap panjang 25 mm. Panjang gergaji pembelah 500 mm hingga 700 mm. Sedangkan gergaji pemotong memiliki 5 hingga 7 pucuk gigi pada setiap panjang 25 mm. panjang gergaji pemotong antara 550 mm hingga 700 mm.

### 3) Gergaji Listrik

Gergaji listrik dibutuhkan untuk pemotongan atau pembelahan kayu dengan efektivitas pengerjaan dan hasil yang lebih halus dan rapi. Gergaji listrik lebih efektif, karena tidak lagi digerakkan secara manual, tetapi menggunakan tenaga listrik. Gergaji listrik memiliki kekuatan dan kecepatan yang jauh melebihi gergaji manual. Gergaji ini dibutuhkan dalam pemotongan dan pembelahan kayu dalam volume yang besar dan membutuhkan tingkat presisi yang tinggi.

### 4) Palu

Pengerjaan tata panggung membutuhkan perakitan, penyambungan, dan penyatuan bahan dalam satu kesatuan bentuk atau konstruksi. Proses tersebut membutuhkan alat berupa palu sebagai alat pemukul. Palu digunakan untuk memukul kepala paku hingga tertanam dan mengaitkan dua kayu yang disambungkan atau direkatkan. Palu terbuat dari besi dengan bentuk silindris atau persegi dengan tangkai yang difungsikan sebagai pegangan saat memukul. Palu biasanya memiliki jepitan pada bagian atas untuk mencabut paku. Palu memiliki beberapa ukuran sesuai dengan ukuran paku.



Ukuran dan bentuk palu yang beragam digunakan untuk kebutuhan yang berbeda-beda. Paku dalam ukuran kecil efektif jika menggunakan palu dengan ukuran kecil pula. Sebaliknya, paku yang besar membutuhkan palu yang besar. Oleh karena itu, dalam pengerjaan tata panggung dibutuhkan beberapa bentuk dan palu sesuai spesifikasinya.



Gambar 20. Palu dengan ujung kepala palu memiliki penjepit untuk mencabut paku.  
(sumber: [www.rudydewanto.com](http://www.rudydewanto.com))

Dalam pembuatan tata panggung juga dibutuhkan palu yang digunakan untuk memukul alat berupa pahat atau tатаh. Palu pemukul tатаh memiliki kepala palu yang terbuat dari kayu. Palu ini memiliki kepala palu yang relatif besar dengan kualitas kayu yang baik.

#### 5) Tang

Tang merupakan alat untuk mencabut paku, memotong kawat atau bendrat, dan alat bantu untuk mengikat. Tang memiliki dua tangkai pegangan untuk menggerakkan ujung penjepit yang bergerigi dan memiliki mata pisau pada pangkalnya. Tang tersedia dalam berbagai ukuran dengan bentuk ujung penjepit yang berbeda-beda, mulai dari yang tumpul sampai yang runcing.

#### 6) Pahat

Pahat berfungsi untuk membuat lubang atau sayatan pada kayu. Mata pahat terbuat dari besi yang kuat dan tajam. Pahat memiliki tangkai sebagai pegangan dan ujungnya dipukul dengan palu kayu saat dipakai untuk membuat lubang atau sayatan pada kayu. Mata pisau pada pahat memiliki beberapa ukuran, mulai dari yang lebar sampai yang kecil.



Gambar 21. Pahat yang berfungsi sebagai alat melubangi kayu atau membuat sayatan pada kayu. (sumber: vi.aliexpress.com)

#### 7) Staples Gun

*Staples gun* adalah staples yang dioperasikan dengan cara menarik pelatuk dengan empat jari sehingga isi staples tertancap kuat. Cara kerja menyerupai pistol inilah yang kemudian diberi nama staples gun. Staples digunakan untuk memasang kain kanvas pada bingkai kayu. Selain itu dapat juga digunakan untuk memasang vinil pada kursi atau bahan-bahan lain yang harus ditempelkan pada kayu.

Staples gun lebih efektif cara kerjanya dibanding staples biasa. Isi staples juga lebih panjang sehingga tertanam lebih dalam dan kuat. Staples gun memiliki ukuran yang bermacam-macam dengan ukuran isi yang bermacam-macam pula.



Gambar 22. Staples gun (sumber: plus.gogle.com)

#### 8) Serutan Kayu

Serutan kayu berguna sebagai alat untuk menghaluskan permukaan kayu. Serutan kayu ada dua macam, yaitu serutan manual dan serutan mesin yang menggunakan tenaga listrik. Serutan manual berupa kayu segiempat dengan mata pisau pada bidang kayu bagian bawah. Cara kerjanya dengan diserutkan pada kayu yang akan dihaluskan. Serutan mesin lebih praktis, efisien, dan tidak membutuhkan tenaga besar saat pengerjaan.



Gambar 23. Serutan kayu manual (sumber: biyesriders.blogspot.com)

#### 9) Meteran Gulung

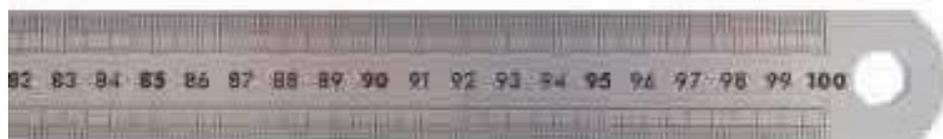
Meteran gulung merupakan alat pengukur saat mengerjakan bangunan, perabot, dan benda-benda lain yang dibutuhkan dalam tata panggung. Alat pengukur ini disebut meteran gulung karena bentuknya berupa gulungan pada saat tidak digunakan. Gulungan memang praktis karena meteran ini relatif panjang. Cara menggunakan meteran gulung adalah dengan ditarik sesuai kebutuhan pengukuran.



Gambar 24. Meteran gulung (sumber: [www.canadiawoodworker.com](http://www.canadiawoodworker.com))

#### 10) Penggaris Besi

Penggaris besi digunakan untuk membuat garis atau pengukuran dengan ukuran yang dikehendaki. Penggaris besi juga dapat digunakan sebagai alat bantu dalam memotong. Potongan biar presisi dan lurus sesuai yang dikehendaki membutuhkan penggaris besi. Penggaris besi memiliki ukuran panjang yang berbeda-beda, mulai dari 20 cm sampai 100 cm.



Gambar 25. Penggaris besi (sumber: [www.snowy.stationary.com](http://www.snowy.stationary.com))

### 11) *Cutter*

*Cutter* berupa alat pemotong dengan mata pisau yang dapat diganti dan dipotong untuk mendapat mata pisau yang baru. *Cutter* digunakan untuk memotong kertas atau tripleks dengan ukuran tipis sesuai bentuk yang dikehendaki. *Cutter* memiliki mata pisau yang dapat diganti dan dipotong untuk mendapatkan ujung pisau yang runcing.



Gambar 26. *Cutter* (sumber: en.wikipedia.org)

### b. Bahan Tata Panggung

Berikut merupakan bahan-bahan yang bisa digunakan dalam prakterk tata panggung pementasan teater.

#### 1) Kayu

Kayu merupakan sumber kekayaan alam yang memiliki sifat-sifat spesifik yang tidak dimiliki bahan lain. Kayu memiliki sifat elastis, ulet, kuat, dan memiliki ketahanan yang baik. Jenis-jenis kayu yang tumbuh di Indonesia amat beragam, mulai dari kayu jati, kayu mahoni, kamfer, keruing, kayu kelapa, sengon, dan lain-lain.

##### a) Kayu Jati

Kayu jati termasuk jenis kayu kualitasnya bagus dengan harga yang mahal. Umur pohon jati bisa mencapai seratus tahun dengan tinggi bisa lebih dari 25 meter. Pohon jati berbentuk bulat dan lurus bila tumbuh di lahan yang subur. Kayu jati berwarna coklat tua kehitaman dengan alur kayu yang bagus. Kayu jati yang berusia tua memiliki

tingkat kekerasan yang tinggi dan tahan terhadap serangan serangga pemakan kayu.



Gambar 27. Kayu jati dalam bentuk gelondongan (sumber: [www.jeparagardenfurniture.com](http://www.jeparagardenfurniture.com))

#### b) Kayu Pinus

Pinus merupakan jenis pohon yang serba guna dan mudah didapat. Pohon pinus memiliki batang yang lurus mirip pohon cemara. Pohon pinus tidak hanya dimanfaatkan kayunya, tetapi dijadikan sebagai konservasi lahan. Kayunya dimanfaatkan untuk konstruksi, mebel, batang korek api, dan bahan membuat kertas.



Gambar 28. Kayu pinus yang memiliki serat indah (sumber: [www.word.database.com](http://www.word.database.com))

Kayu pinus memiliki serat yang indah dengan warna coklat terang. Oleh karena itu kayu pinus banyak dimanfaatkan untuk *furniture* dan



kebutuhan interior. Pinus sebenarnya cocok untuk kebutuhan panggung, tetapi harganya masih relatif mahal.

c) Kayu Mahoni

Kayu mahoni memiliki warna merah, jika sudah tua warnanya merah tua kecoklatan. Kayu mahoni banyak digunakan untuk bahan bangunan dan interior. Mahoni termasuk jenis kayu yang awet. Masa pertumbuhannya tidak membutuhkan waktu yang panjang seperti pohon jati.



Gambar 29. Kayu mahoni setelah proses penggergajian (sumber: kusenpintujendelakayu.com)

Kayu ini kurang efektif untuk elemen tata panggung. Selain karena teknik pengerjaan, juga karena harganya yang relatif mahal. Mahoni bisa dimanfaatkan untuk membuat level yang sifatnya permanen. Akan tetapi, kayu ini cukup berat. Level membutuhkan kayu yang kuat dan ringan karena mobilitas penggunaannya.

d) Kayu Kamper

Kayu kamper banyak tumbuh di daerah Kalimantan, khususnya Samarinda. Kayu ini memiliki serat yang halus dan indah. Harganya

lebih terjangkau dibanding dengan kayu jati atau bengkirai. Kayu kamper juga tidak sekeras kayu jati atau kayu bangkirai. Kayu kamper mudah melengkung. Oleh karena itu kurang efektif untuk membuat pintu dan jendela.



Gambar 30. Kayu kamper dalam bentuk balok  
(sumber: [www.tokopedia.com](http://www.tokopedia.com))

#### e) Kayu Meranti

Pohon meranti bisa tumbuh mencapai 40 meter. Pohon meranti yang tua diameternya bisa mencapai 200 cm. Pohon meranti berbentuk silindris dengan batang lurus. Jenis meranti merah muda memiliki kayu yang keras, tetapi relatif ringan. Kayu meranti merah muda ini lebih cocok untuk membuat level dengan ukuran tidak lebih dari dua meter. Jika untuk membuat elemen tata panggung yang lain, harganya masih relatif mahal untuk sebuah produksi teater.



Gambar 31. Kayu meranti merah yang memiliki bobot relatif ringan (sumber: [www.kayu.com](http://www.kayu.com))

f) Kayu Sengon

Kayu sengon dapat disebut sebagai kayu serba guna. Biasanya digunakan untuk konstruksi ringan. Selain itu digunakan untuk peti kemas, peti kas, dan bahan untuk kertas. Sering juga digunakan sebagai pengaman untuk packing. Kayu sengon memiliki warna mendekati putih atau coklat muda. Sengon memiliki tekstur yang agak kasar dan lunak. Kayu sengon mudah digergaji.



Gambar 32. Kayu sengon yang ringan dan mudah pengerjaannya (sumber: [www.arsiteki.com](http://www.arsiteki.com))



Kayu sengon merupakan kayu yang sesuai untuk membuat tata panggung. Kayunya yang ringan, mudah digergaji, dan harganya murah membuat kayu ini menjadi pilihan yang ideal untuk bahan pembuatan tata panggung.

Tiga pertimbangan yang penting dalam memilih kayu untuk bahan membuat tata panggung. Pertama adalah kualitas yang sesuai. Kedua mudah untuk dikerjakan. Ketiga, harganya murah. Kualitas yang sesuai berhubungan dengan tata panggung yang bersifat sesaat. Sesaat artinya dibutuhkan untuk waktu yang terbatas. Mudah dikerjakan karena demi efektivitas kerja. Selain itu harganya juga harus murah untuk menekan biaya produksi yang tinggi.

g) Tripleks

Bahan olahan dari kayu yang berbentuk lembaran atau panel disebut kayu lapis atau tripleks. Tripleks terdiri dari susunan beberapa lapisan vinir yang mempunyai arah serat bersilangan tegak lurus yang diikat oleh bahan perekat. Kayu yang dipakai untuk membuat tripleks adalah kayu yang ringan, kuat, dan lunak. Kayu yang biasa dibuat tripleks adalah agathis (*dammara*), kamfer (*dryobalanops spp*), meranti (*canophyllum*).

Tripleks dapat dibuat untuk dinding yang bersifat permanen. Bahan ini juga dapat dibuat panel-panel yang dapat dimanfaatkan sebagai dinding atau pemisah ruang. Selain itu, tripleks yang ketebalannya paling tipis dapat dibuat untuk pembuatan pilar.

2) Bambu

Bambu termasuk tanaman jenis rumputan (*gramineae*). Bambu memiliki ruas pada batang dan berongga. Sebagai tanaman rumput, bambu merupakan pohon yang paling cepat pertumbuhannya. Pertumbuhan yang cepat ini dikarena bambu memiliki sistem *rhizome-dependen* yang unik.

Jika diklasifikasikan, bambu memiliki lebih dari 10 genus dan 1450 spesies. Masing-masing memiliki karakteristik yang berbeda. Bambu





dengan mudah dapat dijumpai di seluruh wilayah Indonesia. Bambu yang sering dimanfaatkan oleh masyarakat Indonesia di antaranya adalah bambu apus, bambu wulung, bambu betung, bambu ampel, dan bambu kuning. Berikut ini adalah tiga jenis bambu yang serung dimanfaatkan untuk bahan tata panggung.



Gambar 33. Bambu apus yang populer disebut bambu tali (sumber: [bamboeindonesia.wordpress.com](http://bamboeindonesia.wordpress.com))

a) Bambu Apus

Bambu apus (*Asparagus Cochinchinensis*) biasa juga disebut sebagai bambu tali. Disebut sebagai bambu tali karena bambu apus sering dimanfaatkan sebagai tali. Bambu apus memiliki warna kulit hijau tua. Bambu apus memiliki diameter 3 – 7 cm. Tinggi pohon mencapai 12 meter. Bambu ini sering dimanfaatkan sebagai bahan bangunan. Bambu ini bisa dimanfaatkan untuk membuat elemen-elemen tata panggung, konstruksi, dan efektif untuk batu, pohon, binatang, dan lain-lain.

b) Bambu Wulung

Bambu wulung (*Gigantochloa Atroviolacea*) memiliki warna wulung atau hitam atau hijau kehitaman. Bambu wulung yang tua cenderung berwarna hitam. Bambu wulung memiliki diameter antara 5-12 cm dengan tinggi pohon antara 7-18 meter. Warna bambu wulung yang hitam dan indah sering dimanfaatkan untuk furniture. Bambu wulung juga dapat dimanfaatkan untuk membuat angklung.



Gambar 34. Bambu wulung yang berwarna hitam  
(sumber: nrhalimah. Blogspot.com)

Bambu wulung dapat digunakan untuk konstruksi elemen-elemen tata panggung. Bambu wulung juga indah untuk membuat bentuk-bentuk tata panggung dalam bentuk instalasi. Warnanya yang hitam dan diameter yang cukup besar, bambu wulung ideal sebagai bahan tata panggung.

c) Bambu Betung

Bambu betung atau bambu petung memiliki nama latin *Dendrocalamus Asper*. Bambu betung memiliki ukuran lingkaran batang yang besar bisa mencapai 20 cm dengan panjang pohon mencapai 20 meter. Tebal bambu betung antara 11 sampai 20 mm dengan panjang ruas bambu antara 20 sampai 45 cm. Karakteristik batang bambu yang besar menjadikan bambu betung dapat dimanfaatkan untuk bahan tata panggung. Terutama untuk konstruksi yang besar dan kokoh. Bambu betung juga indah jika dibuat bentuk-bentuk instalasi di atas panggung.



Gambar 35. Bambu petung yang memiliki ukuran besar  
(sumber: kayubibit.com)

### 3) Kertas

Kertas merupakan bahan yang terbuat dari serat kayu yang diolah menjadi lembaran-lembaran dengan ketebalan yang beragam. Fungsi utama kertas adalah untuk menulis dan mencetak dokumen. Kertas karton, kertas packaging, dan kertas semen adalah jenis kertas yang sering dimanfaatkan untuk bahan pembuatan tata pentas.

Kertas semen yang harganya murah dapat dimanfaatkan untuk melapisi kerangka pohon atau kerangka batu. Kertas packaging dapat digunakan untuk melapisi panel atau level yang dimanfaatkan untuk dinding atau penyekat ruang dalam tata panggung. Kertas semen dan kertas packaging memiliki kelemahan, yaitu permukaannya berpotensi menggelombang jika dicat.



Gambar 36. Kertas packaging dalam bentuk gulungan  
(sumber: bsdpacking.blogspot.com)

#### 4) Kain

Serat alam dan serat sintesis diolah menjadi bahan yang disebut kain. Kain memiliki bermacam-macam jenis dengan karakteristik bahan yang beragam pula. Berikut ini adalah jenis-jenis kain yang dipakai sebagai bahan pembuatan tata pentas.

##### a) Katun

Kain katun terbuat dari serat kapas. Kain katun menjadi salah satu kain yang disenangi karena ringan dan kuat. Kain katun juga tidak kusut setelah dicuci dan dapat menyerap keringat dengan baik. Kekurangannya, kain mudah ditumbuhi jamur dan bahannya sedikit kaku dan dingin.

Katun jenisnya juga bermacam-macam. Ada empat jenis katun yang mudah dijumpai di pasaran, yaitu katun biasa, katun jepang, katun paris, dan katun *silk*. Katun biasa agak kaku dan tipis. Kain katun dalam tata panggung dapat dimanfaatkan untuk perlengkapan tempat tidur. Jika menghendaki tempat tidur yang berkesan mewah bisa menambahkan asesoris dari katun jenis *silk* yang warnanya mengkilap.



Gambar 37. Kain katun dengan berbagai warna  
(sumber: [www.tokopedia.com](http://www.tokopedia.com))

b) Rayon

Rayon terbuat dari polimer organik. Serat rayon memiliki unsur kimia karbon, hydrogen, dan oksigen. Rayon dikenal juga dengan nama sutera buatan (*rayon viskosa*). Rayon memiliki karakter yang lembut dan daya serap yang baik. Kain rayon tidak mudah kusut dengan tampilan yang berkilau. Kain rayon termasuk bahan yang ‘jatuh’ jika dipakai sebagai bahan busana.



Gambar 38. Spandek rayon ([www.kainkiloan.com](http://www.kainkiloan.com))

Kain ini dapat dimanfaatkan untuk membuat tirai. Terutama tirai dalam kamar tidur yang memiliki kesan elegan. Bahan kain rayon yang bersifat “jatuh” memberi kesan ringan dan mewah.

c) Brokat

Istilah brokat berasal dari kata broccato yang artinya kain yang disulam. Brokat cocok dipakai untuk busana-busana yang bersifat formal, karena brokat memiliki kesan mewah dan elegan. Busana berupa kebaya, pakaian pesta, baju pernikahan, dan baju-baju adat sering menggunakan brokat.



Gambar 39. Brokat dapat dipakai untuk memberi sentuhan unsur tradisi dalam tata panggung (sumber: [www.mediatekstile.com](http://www.mediatekstile.com))

Dalam tata panggung kain brokat dapat dimanfaatkan untuk memberi kesan etnik. Terutama etnik Jawa yang identik dengan brokat. Dalam tata busana, brokat biasa digunakan untuk bahan kebaya. Tata panggung simbolik dapat memanfaatkan brokat sebagai tanda etnik Jawa.

d) Blaco

Kain yang paling sering dibutuhkan untuk tata panggung adalah kain blaco. Kain blaco ini memiliki warna putih kusam. Kualitas blaco juga bermacam-macam. Blaco yang bagus adalah yang relatif tebal, tidak kaku, dan pori-pori kain tidak terlalu renggang.

Kain blaco digunakan untuk membuat dinding. Blaco dibentakan pada bingkai kayu, kemudian diberi pelapis baru ditimpali cat sesuai kebutuhan. Bahan yang dapat dipakai untuk melapisi blaco agar siap dicat adalah cat dasar kapur (*the calk ground*) atau cat plamir minyak



(*the oil ground*). Kelebihan lain, blaco termasuk kain dengan harga yang relatif murah.



Gambar 40. Kain blaco atau blaco yang dapat dimanfaatkan untuk membuat dinding (sumber: [www.ditoko.com](http://www.ditoko.com))

#### e) Kanvas

Kanvas merupakan istilah yang sering dipakai sebagai media dalam melukis. Bahan dasar kanvas adalah linen atau katun. Kain kanvas dapat dimanfaatkan untuk membuat dinding atau panel-panel. Kain kanvas direntangkan pada bingkai kayu yang disebut *spanram*.



Gambar 41. Berbagai jenis kain kanvas (sumber: [bahankain.com](http://bahankain.com))

Kanvas yang bagus memiliki karakter yang ulet dan tenunan kain rapat. Kanvas yang ulet dibutuhkan agar ketika direntang tidak menyebabkan kerusakan pada tenunan. Sedangkan kanvas yang

tenunannya rapat dijadikan pilihan agar tidak banyak menyerap cat pelapis dasar. Harga kanvas relatif mahal dibandingkan kain blaco. Idelanya kanvas digunakan untuk bidang-bidang yang tidak terlalu luas.

f) Kain Layar

Kain layar (*sail cloth*) adalah kain yang terbuat dari serat-serat rami (*hemp*), rami halus (*flax*) atau kapas (*cotton*). Kain layar sangat kuat sehingga dapat dimanfaatkan untuk *backgroup* panggung. Kain layar tersedia dalam ukuran yang relatif besar, yaitu 1,5 m x 1,5 m.

g) Tile

Kain tile adalah kain yang tipis dan transparan dengan warna putih kusam. Kain tile dapat digunakan sebagai backdroup yang dapat memnciptakan berbagai efek warna, karena memiliki daya pantul terhadap cahaya. Karakternya yang transparan dapat dimanfaatkan untuk membuat efek-efek tertentu. Jika terkena cahaya kain tile ini wujudnya menjadi kabur dan bias cahayanya saja yang menonjol.



Gambar 42. Kain tile yang transparan  
(sumber: rumahnandra.wordpress.com)



#### 5) Styrofoam

*Styrofoam* biasa disebut *gabus* adalah bahan berupa lembaran dengan ketebalan yang beragam yang mudah untuk diptong dan dibentuk. *Styrofoam* dapat dibuat untuk bentuk-bentuk imitasi, motif tiga dimensi, dan bahan penutup kerangka dinding. Kelemahannya, *stereof*oam mudah patah dan hancur jika terkena bahan-bahan cair yang mengandung alcohol atau terpentin.



Gambar 43. Styrofoam atau sering disebut gabus  
(sumber: [www.atk.ats.com](http://www.atk.ats.com))

#### 6) Plastik

Plastik memiliki beberapa ukuran, baik ketebalan, lebar, dan panjang. Plastik bersifat transparan atau bening. Plastik bisa dimanfaatkan untuk bentuk-bentuk artistik di atas panggung. Sifatnya yang transparan, maka plastik akan membiaskan cahaya dengan baik.

Teater-teater komersial pada masa lalu banyak memanfaatkan plastik untuk menggambarkan telaga. Sampai saat ini pun plastik masih sering dipakai untuk membuat efek air dengan bantuan tata cahaya. Tentu saja saat ini hasilnya jauh lebih bagus karena teknologi tata cahaya yang semakin maju.

### 7) Vinil

Vinil adalah sejenis karet yang mudah dipotong atau digunting. Vinil merupakan bahan sintesis yang berbentuk lembaran. Vinil memiliki ketebalan yang bermacam-macam, mulai dari 3 mm sampai 1 cm. Vinil dapat dimanfaatkan sebagai penutup perabot atau untuk ornamen-ornamen pada *hand property*.

### 8) Cat

Pada dasarnya ada dua jenis cat, yaitu cat yang berbasis minyak dan cat yang berbasis air. Cat yang berbasis minyak memanfaatkan minyak sebagai bahan pengencer sehingga hasilnya bersifat gloss. Cat berbasis air adalah sejenis akrilik yang menggunakan air sebagai bahan pengencer. Cat akrilik digunakan untuk mengecat tembok.



Gambar 44. Cat dalam bentuk bubuk (sumber: [www.blogrumahidaman.com](http://www.blogrumahidaman.com))

Cat berbahan pengencer air yang banyak dibutuhkan untuk pembuatan tata panggung. Cat akrilik ini juga memiliki kualitas yang bermacam-macam. Cat dengan kualitas yang baik hasilnya lebih pekat dan intensitas warnanya leboh kuat. Selain itu pengecatan juga dapat dilakukan dengan mudah karena cepat menyerap, rata, dan daya tutupnya yang bagus.



#### 9) Lem Kayu

Lem kayu berwarna putih dengan daya rekat yang kuat. Lem ini serba guna karena juga dapat digunakan untuk mengelem kayu, tripleks, dan kertas. Lem kayu dapat pula dimanfaatkan untuk pelapis benda-benda yang telah dicat. Penggunaan cat tembok untuk level dan perabot akan tampak lebih cemerlang jika dilapisi dengan lem kayu yang telah dicairkan. Lem ini membutuhkan waktu yang relatif lama untuk kering.

#### 10)Paku

Paku adalah logam kecil dengan ujung runcing yang fungsinya untuk mengaitkan, memasang, atau menempelkan kayu. Paku memiliki ukuran yang berama, mulai dari yang kecil sampai yang panjang.

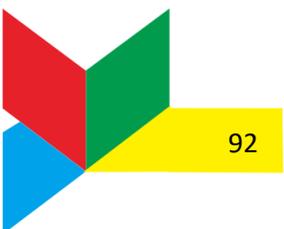
#### 11)Bendrat

Bendrat bentuknya mirip kawat. Berwarna gelap dan mudah berkarat jika terkena air atau pengaruh cuaca. Fungsi utama bendrat adalah sebagai alat untuk mengikat. Bendrat memiliki fleksibilitas, kelenturan, daya ikat yang kuat. Bahan ini sangat dibutuhkan untuk merangkai dan mengikat.

### 2. Teknik Pembuatan Tata Panggung

Pembuatan tata panggung diawali dari memahami naskah, konsep pertunjukan, atau bentuk-bentuk rancangan lain yang akan diwujudkan dalam pementasan teater. Pemahaman terhadap sumber pementasan teater berfungsi untuk memperoleh gambaran secara utuh tentang tata panggung yang akan dibuat. Gambaran utuh itu terkait dengan bentuk dan gaya tata panggung.

Naskah atau rancangan pementasan akan memberikan petunjuk tentang di mana peristiwa terjadi dan bagaimana gaya ungkapannya. Dengan pemahaman ini, penata panggung atau desainer panggung dapat menentukan tata panggung yang akan dibuat. Secara garis besar terdapat dua teknik yang dapat dipakai, yaitu teknik instalasi dan teknik visualisasi. Teknik instalasi adalah teknik menata benda-benda yang sudah ada dan teknik visualisasi adalah teknik mewujudkan dengan cara membuat perabot-perabot atau





unsur-unsur tata panggung yang memang belum tersedia. Kedua teknik ini bisa digabungkan.

a. Teknik Instalasi

Teknik instalasi adalah teknik menata, merangkai, menyusun tata panggung dari bahan-bahan yang telah tersedia. Teknik ini tanpa pembuatan perabot atau unsur-unsur lain yang dibutuhkan dalam tata panggung. Teknik instalasi menata dan mengatur benda-benda dengan tetap mempertahankan karakteristik visual benda yang ditata. Contohnya, seorang penata panggung menata level-level yang tersedia dan menambahkan bambu-bambu dengan bentuk dan komposisi tertentu. Penata panggung membentangkan *backdrop* hitam dan menggantungkan batu-batu pada panggung. Teknik seperti ini dapat disebut sebagai teknik instalasi.

Teknik instalasi dilakukan dengan menata, merangkai, menumpuk, menggantungkan, mengaitkan, menyambung, menganyam, atau menempel. Jika bahannya kertas, maka kertas dapat dilipat, digulung, atau dibentuk kemudian ditata di atas panggung. Dalam teknik instalasi, dapat menggunakan bahan seperti bambu, kayu, ranting, balok es, batu, kertas, logam, dan sebagainya.

Teknik instalasi bisa menggunakan salah satu cara atau lebih untuk menata benda-benda di panggung. Pada prinsipnya, teknik ini melihat potensi artistik dan potensi dramatik sebuah benda dan dijadikan media ekspresi. Teknik instalasi tidak mengolah bahan menjadi benda sehari-hari, tetapi menyusunnya menjadi bentuk-bentuk alternatif sebagai media bermain teater.

b. Teknik Visualisasi

Visualisasi dimaknai mewujudkan benda-benda atau unsur-unsur tata panggung yang belum tersedia. Penata panggung tidak bisa menggunakan barang-barang yang ada tetapi harus membuat atau mengadakan. Contohnya, tata panggung menggambarkan kerajaan dengan pilar-pilar yang besar. Jika pilar harus membuat, singgasana raja harus membuat,



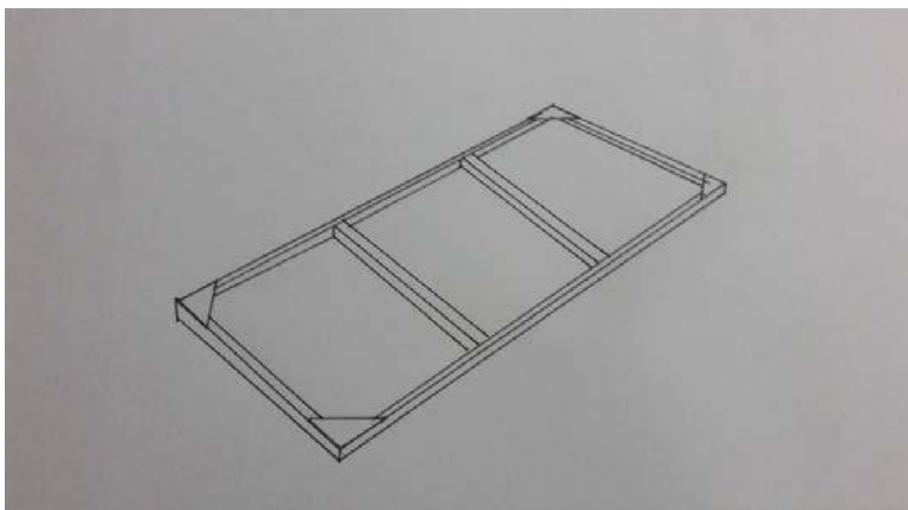


dan unsur-unsur lain harus membuat, maka teknik ini disebut teknik visualisasi.

#### 1) Teknik Membuat Dinding

Dinding dapat dibuat dengan beberapa teknik. Teknik yang paling efektif adalah menggunakan kain blaco atau kain kanvas yang direntang pada bingkai kayu. Teknik ini persis seperti menyiapkan kanvas untuk sebuah lukisan. Teknik lain yang bisa dilakukan adalah memanfaatkan level atau panel-panel yang dijejer sesuai ukuran dan bentuk dinding yang diinginkan. Level atau panel dilapisi kertas atau stereofom dan dicat sesuai rancangan. Pembuatan dinding dengan menggunakan kain blaco atau kanvas diawali dengan menyiapkan bingkai untuk merentangkan kain blaco. Bingkai kayu atau *spanram* ini dijadikan tempat untuk membentangkan kain. Bingkai dibuat sesuai dengan ukuran yang diinginkan.

Kain blaco yang sudah disiapkan dipotong sesuai ukuran spanram dengan menyisakan lebar kain minimal 3 cm. Kain blaco digelar dilantai kemudian spanram diletakkan di atas kain dengan menyisakan ukuran yang sama pada masing-masing sisi. Kain pada masing-masing sisi spanram disteples tepat di tengah-tengah bingkai. Pada tahapan ini, posisi kain harus dijaga agar serat-serat kain tetap tegak lurus.



Gambar 45. Kerangka dinding tempat membentangkan kain  
(sumber: penyusun)



Tahap berikutnya adalah menarik kain pelan-pelan ke bagian siku-siku spanram. Tarikan mengarah ke sudut siku-siku spanram. Jika arah tarikan telah sempurna dan tegangan kain merata, maka kain pada siku-siku disteples sehingga terpasang kuat. Berikutnya menarik tepian kain yang belum disteples pada bingkai. Setelah tegangan kain merata dan tidak terdapat bagian yang kendur, maka ujung kain pada setiap siku-siku dilipat dan disteples agar kuat dan rapi.

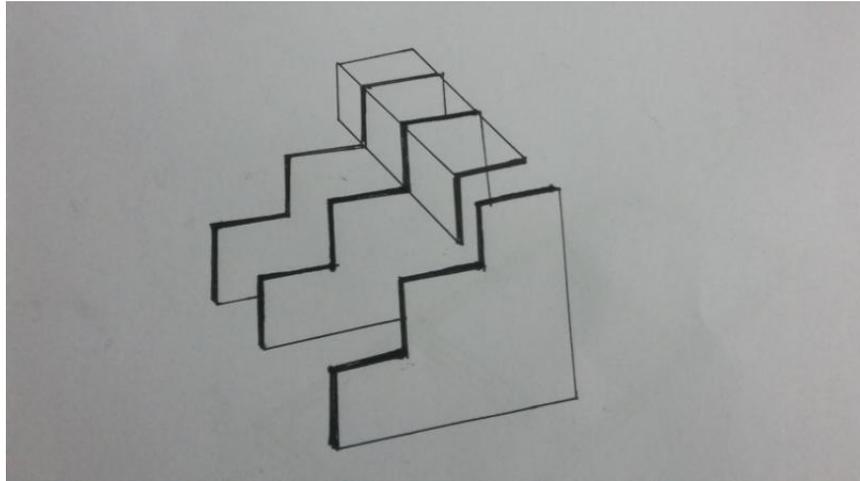
Setelah kain terentang dengan ketegangan yang merata, tahap berikutnya adalah melapisi lain dengan lem kayu agar pori-pori kain tertutup dan kain kencang. Kain yang sudah terentang kuat dan kencang dilapisi lagi dengan cat dasar kapur (*the chalk ground*). Hasil akhirnya berupa kain yang terentang kencang pada bingkai dengan ketegangan yang merata.

Proses berikutnya adalah menyusun spanram menjadi bidang-bidang berjajar sesuai bentuk dinding yang diinginkan. Proses pengecatan bisa dilakukan sebelum bidang-bidang dinding berdiri. Sambungan antar bidang pembentuk dinding bisa ditutup dengan kertas yang kemudian dicat sesuai warna dinding.

## 2) Teknik Membuat Tangga

Tangga dapat dibuat dengan cara yang sederhana. Jika tangga tidak terlalu tinggi, maka cukup menggunakan multipleks sebagai dasar bentuk tangga. Dasar bentuk tangga yang dimaksud adalah tangga pada sisi kanan dan kiri. Pada sisi tangga kanan dan kiri ini dapat ditentukan jumlah anak tangga.





Gambar 46. Kerangka tangga sederhana  
(sumber: penyusun)

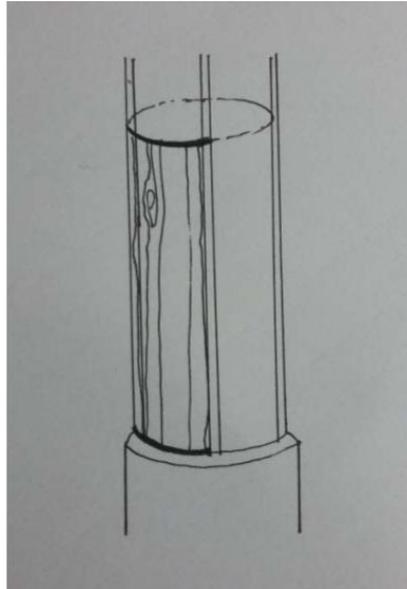
Proses berikutnya adalah membuat pijakan pada anak tangga. Agar tangga kuat, maka perlu diberi kayu reng pada bagian anak tangga yang berfungsi sebagai penyangga. Tangga ini efektif untuk ukuran kecil, yaitu antara empat sampai lima anak tangga.

Jika tangga melebihi lima anak tangga, maka teknik yang dipakai adalah membuat konstruksi dari kayu ukuran 7 cm x 8 cm sebagai kerangka. Kerangka yang sudah berbentuk anak tangga dapat dilapisi multipleks atau papan kayu sengon yang lebar.

### 3) Teknik Membuat Pilar

Pilar dapat berbentuk silindris atau segi empat. Dalam pembuatan pilar yang dibutuhkan adalah kerangka pilar sesuai bentuk dan ukuran. Kerangka pilar dapat dibuat dari kayu reng. Dasar kerangka tergantung dari bentuk pilar. Jika pilar berbentuk silindris, maka dibuat dasar silindris. Jika pilar berbentuk segi empat, maka dasar kerangka adalah segi empat.

Setelah kerangka pilar selesai, tahap berikutnya adalah melapisi kerangka pilar. Pelapis yang digunakan idealnya adalah tripleks. Pilar berbentuk silindris, idealnya menggunakan tripleks dengan ketebalan 3 mm. Tripleks dengan ketebalan 3 mm mudah dibentuk sesuai bentuk pilar yang silindris.



Gambar 47. Kerangka pilar dengan pelapis tripleks  
(sumber: penyusun)

Tahap awal pembuatan pilar adalah menentukan bentuk pilar dan ukuran. Pilar berbentuk silindris dapat diawali dengan membuat dasar pilar dengan bentuk silindris. Bentuk dasar pilar dapat menggunakan bahan multipleks. Jika ukuran pilar besar, maka multipleks dapat diberi kerangka dari kayu reng yang dibentuk segi delapan. Bentuk dasar pilar dibuat minimal dua buah, tergantung dari ketinggian pilar yang akan dibuat.

Setelah bentuk dasar selesai, maka tiap sisi lingkaran dikelilingi kayu reng yang dipaku dan dihubungkan dengan bentuk dasar yang lain. Jarak reng satu dengan reng yang lain kurang lebih 10 cm agar bentuk lingkaran terjaga. Tahap berikutnya adalah pemasangan penutup pilar.

Pilar ditutup dengan tripleks 3 mm yang dipasang secara vertikal sesuai arah serat kayu pada tripleks. Jika lapisan pilar telah selesai, maka bentuk dasar pilar telah jadi dan siap dicat atau diberi ornamen sesuai rancangan.

#### 4) Teknik Membuat Pohon

Pohon memiliki bentuk yang tidak beraturan. Oleh karena itu, bahan yang efektif dipakai untuk membuat kerangka pohon adalah bambu.



Bambu yang liat dan fleksibel dibentuk adalah bambu apus atau bambu tali. Kerangka dibuat dari bambu sesuai bentuk rancangan.

Kerangka pohon dapat dilapisi dengan kertas semen atau kawat strimin yang lembut. Jika memakai kertas semen, proses pelapisan dilakukan saat kertas semen dalam kondisi basah. Basah dalam hal ini setelah kertas semen dilumuri dengan lem yang cair. Tujuannya agar tiap lapis kertas akan menyatu.



Gambar 48. Kerangka pohon dari bilah bambu  
(sumber: penyusun)

Jika kerangka pohon sudah dilapisi, maka tahap berikutnya adalah pengecatan. Pengecatan dapat menggunakan kuas atau dengan teknik semprot tergantung dari efek yang ingin dicapai.



## D. Aktivitas Pembelajaran

Di bawah ini adalah serangkaian kegiatan belajar yang dapat Anda lakukan untuk memantapkan pengetahuan, keterampilan, serta aspek pendidikan karakter yang terkait dengan uraian materi pada kegiatan pembelajaran ini.

1. Pada tahap pertama, Anda dapat membaca uraian materi dengan teknik *skimming* atau membaca teks secara cepat dan menyeluruh untuk memperoleh gambaran umum materi.
2. Berikutnya Anda dianjurkan untuk membaca kembali materi secara berurutan. Hal ini perlu dilakukan untuk menghindari keterlewatan materi dalam bahasan kegiatan pembelajaran ini. Diskusikanlah materi yang Anda anggap penting.
3. Fokuslah pada materi ataupun sub materi yang ingin dipelajari. Baca baik-baik informasinya dan cobalah untuk dipahami secara mandiri sesuai dengan bahasan materinya.
4. Latihkan secara personal atau berkelompok materi praktek dan sesuaikanlah dengan prosedur yang ada di modul. Ulangi latihan tersebut sampai Anda terampil sesuai tingkat pencapaian yang ditentukan dalam modul.
5. Setelah semua materi Anda pahami, lakukan aktivitas pembelajaran dengan mengerjakan lembar kerja berikut.

### **Lembar Kerja 3.1 Rencana Penerapan Teknik Instalasi**

#### Tujuan:

Melalui kerja kelompok Anda diharapkan mampu membuat rencana penerapan teknik instalasi dalam tata panggung dengan memperhatikan kerjasama, kedisiplinan, menghargai perbedaan pendapat, dan kreatif.

#### Langkah Kerja:

- a. Bentuklah kelompok kerja dengan semangat kerjasama, disiplin, saling menghargai pendapat, dan menjaga keaktifan berkomunikasi
- b. Pelajarilah lembar kerja rencana penerapan teknik instalasi

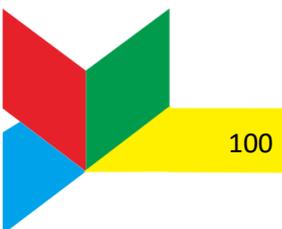




- c. Baca kembali uraian materi, lakukanlah studi referensi lainnya yang mendukung dan observasi baik secara langsung atau berdasar pengalaman kemudian diskusikan dalam kelompok untuk mendapatkan sampel objek tertentu dalam mewujudkannya.
- d. Isilah lembar kerja rencana penerapan teknik instalasi pada kolom uraian/visualisasi dengan cermat dan teliti

### Lembar Kerja Rencana Penerapan Teknik Instalasi

No.	Aspek Perencanaan	Uraian/Visualisasi
1.	Objek/ruang yang akan dibuat	
2.	Gambar rencana instalasi	
3.	Perlengkapan dan perabot yang diperlukan	Perlengkapan:
		Perabot:
4.	Proses Kerja	1. 2. 3. 4. Dst.





### Lembar Kerja 3.2 Rencana Penerapan Teknik Visualisasi

#### Tujuan:

Melalui kerja kelompok Anda diharapkan mampu membuat rencana penerapan teknik visualisasi dalam tata panggung dengan memperhatikan kerjasama, kedisiplinan, menghargai perbedaan pendapat, dan kreatif.

#### Langkah Kerja:

- Bentuklah kelompok kerja dengan semangat kerjasama, disiplin, saling menghargai pendapat, dan menjaga keaktifan berkomunikasi
- Pelajarilah lembar kerja rencana penerapan teknik visualisasi
- Baca kembali uraian materi, lakukanlah studi referensi lainnya yang mendukung dan observasi baik secara langsung atau berdasar pengalaman kemudian diskusikan dalam kelompok untuk mendapatkan sampel objek tertentu dalam mewujudkannya.
- Isilah lembar kerja rencana penerapan teknik visualisasi pada kolom uraian/visualisasi dengan cermat dan teliti

#### Lembar Kerja Rencana Penerapan Teknik visualisasi

No.	Aspek Perencanaan	Uraian/Visualisasi
1.	Objek yang akan dibuat	
2.	Gambar rencana (desain) objek	<div style="border: 1px solid black; height: 150px; width: 100%;"></div>





No.	Aspek Perencanaan	Uraian/Visualisasi
3.	Alat dan Bahan	Alat:
		Bahan:
4.	Proses Kerja	1.  2.  3.  4.  Dst.

6. Dalam kegiatan diklat tatap muka penuh, **Lembar Kerja 3.1** dan **3.2** ini Anda kerjakan di dalam kelas pelatihan dengan dipandu oleh fasilitator dan presentasikanlah di depan kelas. Dalam kegiatan diklat tatap muka **In-On-In**, **Lembar Kerja 3.1** dan **3.2** ini Anda kerjakan pada saat **on the job training (On)** sesuai langkah kerja yang diberikan dan diserahkan serta dipresentasikan di hadapan fasilitator saat **in service learning 2 (In-2)** sebagai bukti hasil kerja.



## E. Latihan / Kasus / Tugas

1. Jelaskanlah fungsi dari peralatan tata panggung berupa gergaji potong dan gergaji belah!
2. Jelaskan fungsi dan cara kerja alat tata panggung berupa *staples gun*!
3. Menurut anda dari berbagai macam jenis bambu yang ada, bambu jenis apa saja yang biasa digunakan sebagai bahan tata panggung?
4. Berdasarkan prinsip ekonomi dan efisiensi, jenis cat apa yang digunakan sebagai bahan tata panggung!
5. Uraikanlah teknik instalasi dalam kerja tata panggung!

## F. Rangkuman

Tata panggung merupakan bagian tata artistik yang mendukung pertunjukan teater. Tata panggung adalah seni visual yang menggunakan ruang sebagai media ekspresi. Ruang membutuhkan penataan sesuai peristiwa yang terjadi dalam pertunjukan. Pembuatan tata panggung membutuhkan alat dan bahan agar rancangan dapat terwujud dengan baik. Dalam pembuatan tata panggung dibutuhkan berbagai bahan, seperti kayu, bambu, kain, kertas, plastik, dan bahan-bahan sintetik seperti vinil dan stereofom. Untuk mewujudkan bahan-bahan menjadi tata panggung dibutuhkan peralatan seperti gergaji, palu, staples gun, pisau, dan sebagainya.

Proses pembuatan tata panggung membutuhkan teknik tersendiri. Ada 2 teknik yang bisa diterapkan yaitu teknik instalasi dan teknik visualisasi. Teknik instalasi adalah teknik menata, merangkai, menyusun tata panggung dari bahan-bahan yang telah tersedia. Teknik ini tanpa pembuatan perabot atau unsur-unsur lain yang dibutuhkan dalam tata panggung. Teknik instalasi menata dan mengatur benda-benda dengan tetap mempertahankan karakteristik visual benda yang ditata. Sementara itu teknik visualisasi dimaknai dengan mewujudkan benda-benda atau unsur-unsur tata panggung yang belum tersedia. Penata panggung tidak bisa menggunakan barang-barang yang ada tetapi harus membuat atau mengadakan.





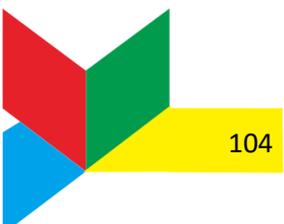
## G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran 3 teknik tata panggung, beberapa pertanyaan berikut perlu Anda jawab sebagai bentuk umpan balik dan tindak lanjut.

1. Apakah setelah mempelajari kegiatan pembelajaran 3 ini Anda mendapatkan pengetahuan dan keterampilan memadai tentang teknik tata panggung?
2. Apakah materi kegiatan pembelajaran 3 ini telah tersusun secara sistematis sehingga memudahkan proses pembelajaran?
3. Apakah Anda merasakan manfaat penguatan pendidikan karakter terutama dalam hal kerjasama, disiplin, menghargai pendapat orang lain serta mengelola kebersihan secara kolaboratif selama aktivitas pembelajaran?
4. Hal apa saja yang menurut Anda kurang dalam penyajian materi kegiatan pembelajaran 3 ini sehingga memerlukan perbaikan?
5. Apakah rencana tindak lanjut Anda dalam kaitannya dengan proses belajar mengajar di sekolah setelah menuntaskan kegiatan pembelajaran 3 teknik tata panggung ini?

## H. Pembahasan Latihan / Tugas / Kasus

1. Penjelasan mengenai alat tata panggung berupa gergaji tangan dapat Anda temukan dalam uraian materi poin 1.a. nomor 1).
2. Penjelasan mengenai alat tata panggung berupa *staples gun* dapat Anda temukan dalam uraian materi poin 1.a. nomor 5).
3. Penjelasan mengenai berbagai macam jenis bambu yang digunakan sebagai bahan tata panggung dapat Anda temukan dalam uraian materi poin 1.b. nomor 2) sub a) sampai dengan c).
4. Penjelasan mengenai cat yang digunakan sebagai bahan tata panggung dapat Anda temukan dalam uraian materi poin 1.b. nomor 8).
5. Penjelasan mengenai teknik instalasi dalam kerja tata panggung dapat Anda temukan di dalam uraian materi poin 2.a.





## KEGIATAN PEMBELAJARAN 4 PENATAAN PANGGUNG

### A. Tujuan

Setelah mempelajari dengan seksama kegiatan pembelajaran 4 ini baik melalui uraian bersifat pengetahuan maupun keterampilan, Anda diharapkan dapat meningkatkan kemampuan menata panggung teater yang terdiri dari penataan ruang dan perabot dengan memperhatikan prinsip kerjasama, disiplin, menghargai perbedaan pendapat, dan pengelolaan kebersihan ruang secara kolaboratif.

### B. Kompetensi dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Setelah menyelesaikan kegiatan pembelajaran 4 ini, Anda diharapkan mampu menata panggung sesuai prosedur yang ditandai dengan kecakapan dalam:

1. Menata ruang yang akan digunakan dalam pementasan teater sesuai pengertian, bentuk, dan teknik penataan ruang dengan memperhatikan prinsip kerjasama, disiplin, menghargai perbedaan pendapat, dan pengelolaan kebersihan ruang secara kolaboratif.
2. Menata perabot yang digunakan dalam pementasan teater sesuai bentuk, susunan, skala, dan proporsi dengan memperhatikan prinsip kerjasama, disiplin, menghargai perbedaan pendapat, dan pengelolaan kebersihan ruang secara kolaboratif.



## C. Uraian Materi

Pembahasan kerja penataan panggung teater dibagi ke dalam 2 bidang atau jenis pekerjaan yaitu menata ruang dan menata perabot.

### 1. Menata Ruang

Kerja penataan ruang untuk pementasan teater merupakan rangkaian kegiatan yang meliputi pemahaman mengenai ruang, unsur pembentuk ruang, dan teknik menata ruang.

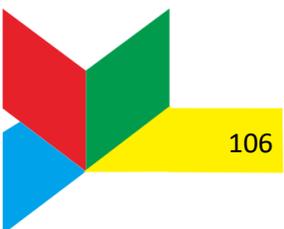
#### a. Pengertian Ruang

Media utama seorang penata panggung adalah ruang. Ketika membuat dinding di atas pentas, tujuan utamanya adalah membuat ruang yang dibangun oleh dinding itu. Ruang akan menjadi ekspresi bagi munculnya nilai dramatik sebuah pertunjukan. Seorang pemeran tidak berarti di atas pentas ketika ruang di mana pemeran bermain tidak mampu mengukuhkan keberadaannya. Dalam hal ini seorang penata panggung dituntut untuk mengelola ruang dengan baik.

Ruang (*space*) yang berasal dari istilah klasik *spatium* pada mulanya menjadi kajian filsafat. Aristoteles merumuskan ruang sebagai tempat (*topos*), yaitu suatu *place of belonging*. Bagi Aristoteles, ruang senantiasa nir bentuk dan nir wujud. Oleh karena, ruang bersifat abstrak.

Jauh sebelum itu, seorang filsuf Cina yang bernama Lao Tzu menyatakan hakikat ruang dengan bagus, “meskipun tanah liat dapat dibentuk menjadi jambangan, tetapi arti sesungguhnya dari jambangan itu adalah kekosongan yang terkandung di dalam bentuk jambangan itu sendiri.” Ketika jambangan pecah, maka ruang itu terhapus atau hilang.

Hakikat ruang dapat dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Ketika seorang anak kecil bermain bergandengan tangan membentuk sebuah lingkaran, maka terjadilah ruang. Demikian juga ketika sekelompok orang berkerumun mengelilingi pemain sulap di lapangan terbuka,





maka terjadilah sebuah ruang. Ketika orang-orang itu bubar, maka lenyap pula lah ruang tersebut. Bila dua orang berjalan di bawah payung waktu hujan, maka terjadilah ruang. Demikian juga ketika sebuah keluarga menggelar tikar untuk makan bersama pada hakikatnya untuk membuat ruang pula. Jika tikar itu digulung, maka hilang pula ruang tersebut. Bayangan pohon yang digunakan untuk berteduh juga menciptakan ruang. Ketika matahari bergeser dan keteduhan ikut pula bergeser, maka ruang pun berubah.

Ruang bisa terjadi karena elemen-elemen geometrik; titik, garis, bidang, dan volume. Ketika kita membuat garis keliling dengan bentuk segi empat, maka terciptalah ruang segi empat. Ketika kita menata beberapa level di sebuah lapangan, maka terciptalah ruang. Bidang segi empat yang diletakkan berdiri juga menciptakan ruang.

Panggung dibentuk oleh unsur-unsur geometris, yaitu garis yang membentuk bidang. Bidang-bidang bertemu membentuk ruang. Bidang persegi empat berdiri sejajar bertemu dengan bidang yang membentuk lantai dan bidang atas membentuyik langit-langit, maka terciptalah ruang yang memiliki volume.

b. Unsur-unsur Pembentuk Ruang

Panggung sebagai ruang pertunjukan dibentuk oleh titik, garis, dan bidang. Titik menunjukkan sebuah posisi dalam ruang. Jika titik ditarik atau diperpanjang akan menjadi garis. Garis memiliki panjang, posisi, dan arah. Sebuah garis jika diperluas menjadi sebuah bidang yang memiliki wujud, panjang dan lebar, permukaan, posisi, dan orientasi. Bidang jika dikembangkan akan menjadi sebuah ruang yang memiliki panjang, lebar, dan tinggi. Ruang juga memiliki permukaan dan berbentuk. Ruang berbentuk tiga dimensi dan memiliki volume.

Penataan ruang dipengaruhi oleh unsur titik, garis, bidang, warna, dan tekstur. Selain itu penataan ruang juga dipengaruhi oleh posisi dan orientasi masing-masing unsur tersebut. Ruang akan berubah jika unsur-unsur berubah. Ruang juga akan berubah jika posisi dan orientasi unsur-unsur berubah.



### 1) Titik

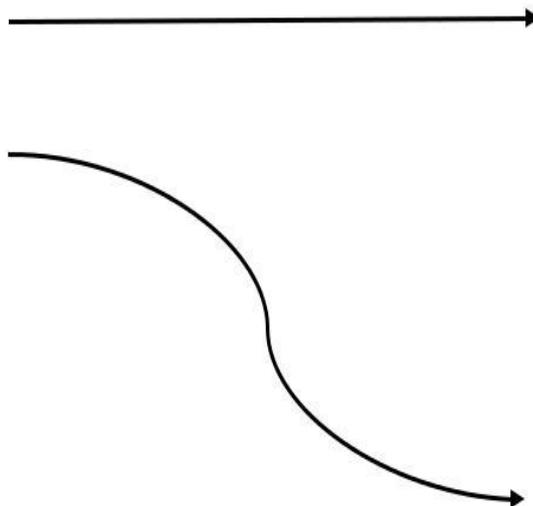
Titik tidak memiliki ukuran, panjang, lebar, maupun tinggi. Titik bersifat statis, terpusat, dan tidak memiliki arah. Akan tetapi titik dapat dirasakan keberadaannya. Titik akan tampak stabil dan statis sekaligus memiliki potensi untuk mendominasi.

Titik ditempatkan pada posisi tertentu juga dapat membentuk ruang. Walaupun batas ruang itu tidak nyata, tetapi kumpulan titik dapat menjadi pembatas. Penonton dapat membayangkan titik sebagai batas antara ruang satu dengan ruang yang lain.

### 2) Garis

Garis terwujud dari titik yang diperpanjang. Garis memiliki panjang, tetapi tidak memiliki lebar. Garis memiliki potensi untuk memperlihatkan arah, pergerakan, atau sebuah pertumbuhan. Garis mampu menghubungkan dan memberikan wujud pada bidang.

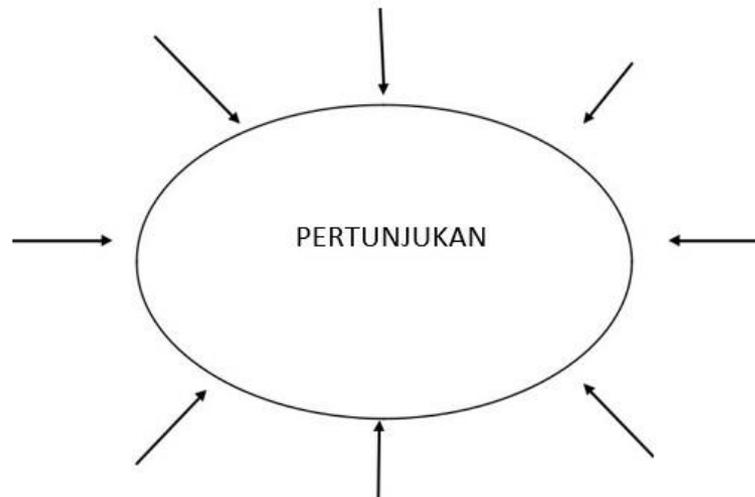
Wujud garis dapat lurus, melengkung, zig-zag, dan putus-putus. Garis dapat berpengaruh pada persepsi terhadap ruang. Garis mampu mengubah tegangan dan kualitas dimensi ruang. Garis vertikal dan garis horisontal akan berpengaruh terhadap ruang.



Gambar 49. Garis Lurus Dan Lengkung (Sumber: Penyusun)



Garis dapat mewujudkan dalam bentuk-bentuk tertentu dalam realitas sehari-hari. Tugu yang menjulang tinggi, tiang bendera, dan sebatang bambu pada prinsipnya merupakan perwujudan sebuah garis. Demikian juga bentangan tali, rel kereta api, dan garis putih pembatas jalan adalah sebuah garis.



Gambar 50. Sebuah garis melingkar tanpa ada bidang dapat disebut sebagai ruang (sumber: penyusun)

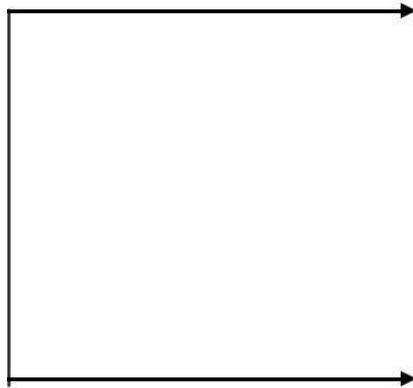
Ketika sekelompok teater rakyat menaburkan kapur putih melingkar di lapangan, maka taburan kapur putih tersebut telah membentuk ruang pertunjukan. Pemain dan penonton telah memiliki batas walaupun tidak dengan bidang bangunan yang riil.

### 3) Bidang

Dua buah garis sejajar memiliki potensi membentuk sebuah bidang. Semakin dekat dua buah garis yang berjajar, maka bidang tersebut makin tampak nyata. Dua garis vertikal berhadapan dan dua garis horisontal terpaut ujungnya, maka akan membentuk sebuah bidang.

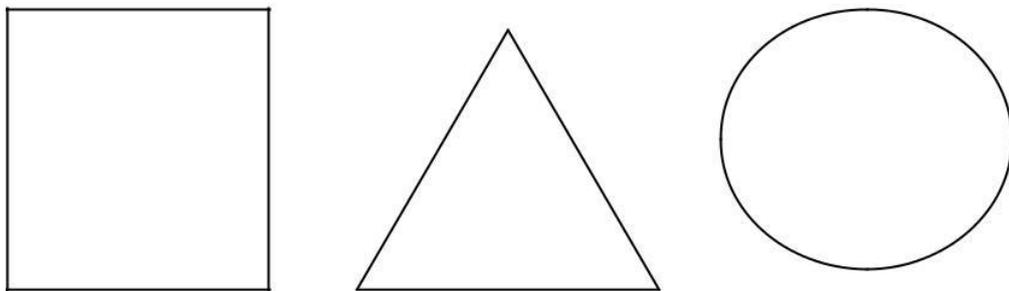
Dalam tata panggung, lantai panggung merupakan wujud dari bidang. Dinding pembatas ruang pertunjukan pada hakikatnya juga berupa bidang. Langit-langi juga merupakan wujud dari bidang. Bidang menciptakan batas sekaligus menciptakan bentuk ruang.





Gambar 51. Garis membentuk bidang (sumber:penyusun)

Bidang memiliki wujud yang ditentukan oleh kontur garis yang membentuk sisi-sisi bidang. Kualitas sebuah bidang akan dipengaruhi oleh tekstur dan warna. Sebuah bidang berfungsi untuk membentuk batas-batas sebuah volume. Bidang dapat berupa bidang atas yang membentuk atap, bidang samping yang membentuk dinding, dan bidang dasar yang membentuk lantai.



Gambar 52. Tiga macam bentuk bidang (sumber: penyusun)

Unsur-unsur tata panggung dapat diciptakan dari berbagai bentuk bidang atau gabungan dari berbagai bentuk bidang sehingga tercipta variasi bentuk yang beragam. Setiap bentuk bidang akan membawa perubahan ruang dengan sensasi visual yang berbeda-beda.

### c. Teknik Menata Ruang

Pemahaman tentang karakteristik unsur-unsur ruang dapat dijadikan pengetahuan dalam menata ruang. Kualitas sebuah ruang ditentukan oleh unsur-unsur yang membentuk ruang tersebut. Ruang akan memberikan



efek yang berbeda ketika unsur-unsur pembentuknya berbeda dan ditata secara berbeda pula.

#### 1) Pengaruh Titik pada Ruang

Titik dapat mempengaruhi penataan sebuah ruang. Titik memiliki karakteristik memusat dan statis. Jika titik diletakkan pada tengah-tengah sebuah bidang, maka bidang tersebut tidak lagi kosong. Pandangan akan memusat pada titik. Jika titik digeser pada posisi tertentu, maka akan berpengaruh pada tegangan dan pemindahan pusat perhatian. Kesan keluasan ruang akan dipengaruhi oleh perpindahan titik tersebut.

#### 2) Pengaruh Garis pada Ruang

Kehadiran sebuah garis akan mengubah kesan sebuah ruang. Posisi garis dan arah garis akan membuat karakter ruang berubah. Garis vertikal akan memberi kesan tinggi pada ruang. Benda-benda yang bersandingan dengan garis vertikal akan tampak lebih pendek dibanding ukuran yang sebenarnya.



Gambar 53. Garis vertikal dan horisontal mempengaruhi fokus pemain (sumber: alexwalkerlighting.com)

Garis horisontal akan memberi kesan ruang panjang dan mengurangi kesan ketinggian sebuah ruang. Benda-benda yang berada pada





lintasan garis horisontal akan tampak lebih tinggi. Garis horisontal membuat para pemain lebih fokus.



Gambar 54. Garis vertikal membuat pemain tampak kecil (sumber: [taliaandreproduction.blogspot.com](http://taliaandreproduction.blogspot.com))

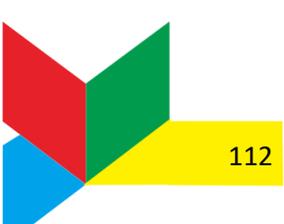
Garis vertikal dan garis horisontal adalah orientasi sebuah garis dalam sebuah ruang. Garis vertikal yang berdiri tegak lurus juga memberi kesan seimbang, sebaliknya garis horisontal akan memberi kesan stabil. Dengan garis vertikal tatanan ruang akan tampak tenang karena stabilitas yang dihadirkan.

Ruang akan berubah jika orientasi garis juga diubah. Garis-garis diagonal yang memusat akan mengubah ruang ,menjadi lebih terpusat pada satu titik. Kesan ruang tidak lagi stabil dengan keluasan rata, tetapi menjadi memusat.

Garis dengan karakter yang berbeda juga akan menghasilkan kesan ruang yang berbeda pula. Garis-garis yang melengkung akan membuat kesan ruang lebih lembut dan tidak kokoh sebagaimana dengan garis lurus. Garis yang bersilangan dengan arah diagonal juga akan membuat ruang lebih dinamis.

### 3) Pengaruh Bidang pada Ruang

Bidang juga berpengaruh terhadap kualitas ruang. Ruang dengan bidang atap rendah akan memberi kesan menekan. Jika sebuah tatanan

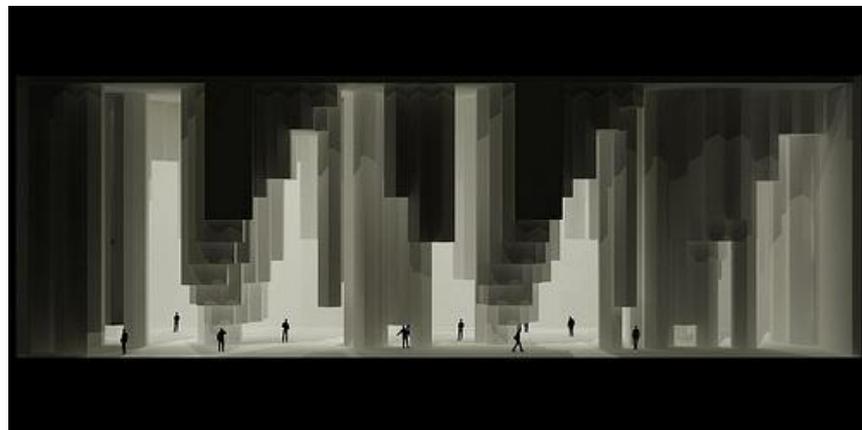




panggung dengan langit-langit dibuat rendah, maka kesan menekan dan sempit akan terasa.



Gambar 55. Bidang yang besar dan tinggi membuat ruang keseluruhan berkesan agung (sumber: [www.thueringen-entdecken.de](http://www.thueringen-entdecken.de))



Gambar 56. Bidang-bidang yang tinggi membuat ruang menjadi megah (sumber: [kitonomics.blogspot.com](http://kitonomics.blogspot.com))





Gambar 57. Bidang memanjang membuat ruang tampak kecil dan pendek  
(sumber: [www.tumblr.com](http://www.tumblr.com))

Kesan keluasan dan tinggi akan terasa jika bidang-bidang pelingkup dan atap tinggi. Ruang pada panggung akan terasa lapang jika bidang-bidang pelingkup dibuat tinggi dan langit-langit secara otomatis akan menjadi tinggi. Kesan luas akan didapat dari cara pengaturan seperti ini.

Ruang yang dibentuk dengan bidang-bidang rata dan sejajar akan menghasilkan ruang yang statis. Hasilnya akan berbeda jika permukaan bidang divariasikan dengan menghadirkan ke dalam atau relung-relung pada bidang pembentuk dinding. Jika orientasi bidang lebih divariasikan, maka penataan ruang juga semakin dinamis. Kesan ruang yang dinamis akan menambah aktivitas dalam ruang juga makin dinamis.



Gambar 58. Bidang dengan orientasi yang bervariasi membuat ruang berkesan dinamis (sumber: [www.seattleoperablog.com](http://www.seattleoperablog.com))

Bentuk-bentuk bidang dan orientasi bidang dapat dikomposisikan menjadi ruang yang lebih dinamis dan menghasilkan dimensi yang lebih kaya. Bidang segi empat divariasikan dengan bidang segitiga atau dengan lingkaran. Besar kecilnya bidang juga dapat divariasikan untuk mendapatkan efek ruang yang berbeda-beda.

Ruang juga akan berubah jika bidang-bidang hadir dengan garis, warna, tekstur, dan motif yang berbeda-beda pula. Kualitas bidang akan menentukan kualitas dan efek sebuah ruang.

## 2. Menata Perabot

Pementasan teater membutuhkan tata panggung yang tidak hanya nyaman bagi pemain, tetapi juga harus mampu memperkuat aspek dramatik permainan. Selain itu, tata panggung juga harus memberikan pengalaman keindahan visual kepada penonton. Penataan perabot berpengaruh terhadap ruang dan kualitas sebuah tata panggung.



Gambar 59. Penataan perabot yang dinamis (sumber: cassandrasandy.weebly.com)



Gambar 60. Penataan ruang yang statis memberi efek tenang (sumber: [www.stephengifforddesign.com](http://www.stephengifforddesign.com))

Setiap perabot yang diletakkan di atas panggung berpengaruh pada permainan dan terciptanya aspek dramatik. Terciptanya tata panggung yang baik akan selalu berhubungan dengan elemen-elemen keindahan yang melekat pada ruang dan setiap benda yang berada di dalam ruang. Menata perabot dalam tata panggung pada dasarnya tergantung pada peristiwa yang terjadi dalam ruang permainan. Setiap peristiwa dalam pementasan teater membutuhkan perabot serta perlengkapan panggung lain yang dibutuhkan dalam peristiwa tersebut. Perabot apa yang dibutuhkan serta perlengkapan apa saja yang akan ditata. Misalnya, seperangkat meja kursi tamu, tempat tidur, meja, dan sebagainya.





Setelah mengetahui kebutuhan setiap ruang, langkah berikutnya adalah bagaimana menatanya. Dalam penataan inilah unsur fungsi dan keindahan memiliki peran. Elemen-elemen yang harus dipertimbangkan adalah bentuk, susunan, pola, komposisi, skala, proporsi, dan keseimbangan.

a. Bentuk Perabot

Bentuk adalah wujud yang terlihat oleh mata. Setiap perabot pada dasarnya memiliki bentuk. Setiap bentuk akan berpengaruh terhadap ruang dalam tata panggung. Perabot memiliki bentuk yang beraturan dan tidak beraturan. Setiap bentuk akan berpengaruh pada cara penataan dan efek-efek yang ditimbulkannya.

1) Lingkaran

Perabot berbentuk lingkaran terbentuk dari garis lengkung yang kedua ujungnya bertemu dan memiliki jarak yang sama dari titik pusat. Perabot yang berbentuk lingkaran memiliki sifat yang stabil. Perabot yang berbentuk lingkaran akan memperkuat pusat perhatian.

Perabot berbentuk lingkaran tidak memiliki sudut, sehingga pusat perhatian berada pada pusat lingkaran. Benda-benda yang berada di atas perabot yang berbentuk lingkaran akan menjadi pusat perhatian. Meja merupakan contoh perabot yang memiliki bentuk dasar lingkaran.

2) Segitiga

Segitiga memiliki karakter yang kokoh dan stabil. Bentuk segitiga jarang sekali ditemukan pada perabot. Bentuk segitiga lebih mudah ditemukan pada asesoris yang memperindah ruangan, misalnya cermin. Bentuk segitiga bisa ditemukan pada tata panggung non realis yang berupa konstruksi atau bentuk-bentuk yang bersifat abstrak.

3) Bujursangkar

Bujursangkar memiliki empat buah sisi yang sama panjangnya. Empat buah sudut bujursangkar juga sama, yaitu 90 derajat. Bujursangkar memiliki karakter yang stabil dan statis. Perabot berbentuk bujursangkar memiliki potensi memusat walaupun tidak sekuat lingkaran. Bentuk bujursangkar dapat dijumpai pada meja, kursi, dan asesoris ruangan.



#### 4) Persegi Panjang

Bentuk bujursangkar jika kedua sisinya lebih panjang dari dua sisi yang lain akan menjadi bentuk persegi panjang. Persegi panjang akan memiliki berbagai variasi ukuran pada lebar dan tinggi. Persegi panjang merupakan bentuk yang relatif mudah ditata. Akan tetapi, harus mempertimbangkan komposisinya dengan perabot yang lain.

Banyak sekali perabot yang memiliki bentuk persegi panjang, seperti meja, tempat tidur, almari, buffet, dan lain-lain. Asesoris ruangan juga banyak yang memiliki bentuk persegi panjang, misalnya lukisan dan cermin.

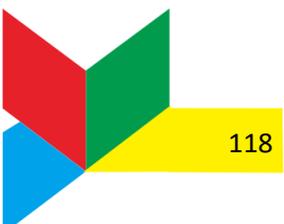
#### b. Susunan

Susunan adalah letak atau posisi perabot dalam ruangan yang membentuk komposisi tertentu. Susunan berpengaruh terhadap permainan dan tampilan tata panggung. Beberapa susunan yang perlu dipelajari adalah susunan terpusat, susunan simetris, dan susunan nonsimetris.

##### 1) Susunan Terpusat

Susunan terpusat menempatkan satu titik sebagai pusat orientasi susunan. Susunan mengarah ke satu titik sebagai pusat. Titik pusat bisa berupa perabot yang riil, tetapi juga bisa bersifat imajiner. Artinya semua perabot berorientasi pada satu titik tanpa objek yang riil.

Sebuah meja bundar besar berada di tengah-tengah panggung dan dikelilingi oleh beberapa perabot yang mengarah ke meja adalah contoh susunan terpusat dengan titik pusat benda yang riil. Beberapa perabot melingkar dengan orientasi ke titik pusat tanpa ada perabot dititik pusat tersebut adalah contoh susunan terpusat dengan titik pusat imajiner.





Gambar 61. Susunan memusat (sumber: [www.bsstc.com](http://www.bsstc.com))

## 2) Susunan Simetris

Perabot dapat disusun secara simetris. Penataan yang simetris akan menghasilkan efek yang seimbang dan statis. Penataan ini secara visual paling aman, tetapi kurang dinamis.



Gambar 62. Susunan perabot simetris (sumber: [www.tubiet.net](http://www.tubiet.net))

## 3) Susunan Asimetris

Penataan asimetris berlawanan dengan simetris. Benda-benda yang ditata tidak sama ukuran dan orientasinya. Keseimbangan benda diciptakan berdasarkan posisi, orientasi, perbedaan warna, perbedaan bentuk, dan perbedaan tekstur.





Gambar 63. Susunan perabot asimetris (sumber: [www.vebidoo.com](http://www.vebidoo.com))

c. Skala

Skala secara sederhana dapat diartikan sebagai perbandingan yang bersifat relatif antara satu benda dengan benda lainnya. Perabot yang akan disusun harus diketahui dimensinya. Skala ruang akan mempengaruhi kesan yang ditimbulkan oleh sebuah perabot. Sebuah meja dengan ukuran 2 x 1 meter akan tampak kecil dalam panggung yang berukuran besar. Sebaliknya, meja dengan ukuran 2 x 1 meter akan tampak besar dalam panggung yang kecil.

d. Proporsi

Proporsi terkait dengan ukuran suatu benda dengan benda yang lain. Proporsi dapat juga dikaitkan dengan ukuran benda dengan para pemain. Manusia memiliki dimensi. Jika dikaitkan dengan perabot yang ada di sekelilingnya, maka ukuran perabot, letak perabot, orientasi perabot harus sesuai dengan dimensi tubuh manusia. Meja yang terlalu besar atau terlalu kecil akan mengganggu aktivitas seorang aktor. Jadi antara perabot dan pemain harus proposional.



## D. Aktivitas Pembelajaran

Di bawah ini adalah serangkaian kegiatan belajar yang dapat Anda lakukan untuk memantapkan pengetahuan, keterampilan, serta aspek pendidikan karakter yang terkait dengan uraian materi pada kegiatan pembelajaran ini.

1. Pada tahap pertama, Anda dapat membaca uraian materi dengan teknik *skimming* atau membaca teks secara cepat dan menyeluruh untuk memperoleh gambaran umum materi.
2. Berikutnya Anda dianjurkan untuk membaca kembali materi secara berurutan. Hal ini perlu dilakukan untuk menghindari keterlewatan materi dalam bahasan kegiatan pembelajaran ini. Diskusikanlah materi yang Anda anggap penting.
3. Fokuslah pada materi ataupun sub materi yang ingin dipelajari. Baca baik-baik informasinya dan cobalah untuk dipahami secara mandiri sesuai dengan bahasan materinya.
4. Latihkan secara personal atau berkelompok materi praktek dan sesuaikanlah dengan prosedur yang ada di modul. Ulangi latihan tersebut sampai Anda terampil sesuai tingkat pencapaian yang ditentukan dalam modul.
5. Setelah semua materi Anda pahami, lakukan aktivitas pembelajaran dengan mengerjakan lembar kerja berikut.

### **Lembar Kerja 4.1 Rencana Penataan Panggung**

Tujuan:

Melalui kerja kelompok Anda diharapkan mampu membuat rencana penataan panggung yang terdiri dari tata ruang dan perabotan sesuai adegan dengan memperhatikan kerjasama, kedisiplinan, ketelitian, menghargai perbedaan pendapat dan kreatif.

Langkah Kerja:

- a. Bentuklah kelompok kerja dengan semangat kerjasama, disiplin, saling menghargai pendapat, dan menjaga keaktifan berkomunikasi
- b. Pelajarilah lembar kerja rencana penataan panggung

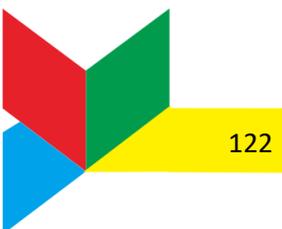




- c. Tentukanlah ruang dan perabot yang akan ditata melalui diskusi naskah lakon dan sampel adegan yang akan diacu
- d. Baca kembali uraian materi, lakukanlah studi referensi lainnya yang mendukung dan observasi baik secara langsung atau berdasar pengalaman kemudian diskusikan dalam kelompok untuk menentukan langkah kerja dan membagi kerja
- e. Isilah lembar kerja rencana penataan panggung pada kolom uraian/visualisasi dengan cermat dan teliti.

#### Lembar Kerja Rencana Penataan Panggung

No.	Perencanaan	Uraian/Visualisasi
1.	Naskah Lakon	
2.	Karya	
3.	Sampel adegan yang diambil dari naskah lakon	
4.	Sinopsis lakon/adegan	
5.	Gambar rencana tata ruang	
6.	Gambar lantai (tampak atas) rencana tata perabot	





No.	Perencanaan	Uraian/Visualisasi
7.	Gambar rencana tata panggung (ruang dan perabot)	<div style="border: 1px solid black; height: 100px; width: 100%;"></div>
6.	Perlengkapan panggung yang digunakan	
8.	Alat dan Bahan	Alat:
		Bahan:
9.	Langkah Kerja	1. 2. 3. 4. Dst.

#### **Lembar Kerja 4.2** **Evaluasi Proses Tata Panggung**

Tujuan:

Melalui diskusi kelompok dan kerja mandiri Anda diharapkan mampu mengevaluasi proses perencanaan tata panggung dengan memperhatikan kerjasama, kedisiplinan, ketelitian, menghargai perbedaan pendapat dan kreatif.



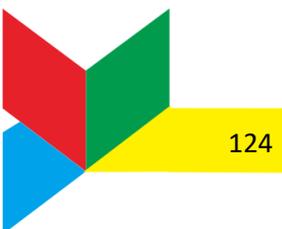


Langkah Kerja:

- a. Bentuklah kelompok diskusi dengan semangat kerjasama, disiplin, saling menghargai pendapat, dan menjaga keaktifan berkomunikasi
- b. Pelajarilah desain tata ruang dan perabot dari lembar kerja 4.1
- c. Cobalah *recall* (ingat kembali) proses perencanaan tata panggung yang telah Anda jalani secara kelompok dan sampaikan dalam diskusi kelompok.
- d. Catatlah pendapat masing-masing anggota/orang dalam diskusi kelompok tersebut
- e. Isilah lembar kerja berdasar hasil catatan diskusi kelompok dengan cermat dan teliti sesuai waktu yang disediakan.

Lembar Kerja Evaluasi Proses Tata Panggung

No.	Aspek	Uraian
1.	Proses pembuatan rencana tata panggung yang terdiri dari tata ruang dan perabot serta penyusunan langkah kerja.	Sisi positif / yang menguntungkan selama proses: ..... .....  Sisi negatif / yang kurang menguntungkan selama proses: ..... .....
2.	Kesesuaian antara cerita atau sampel adegan dengan gambar rencana tata panggung yang di buat.	Sesuai karena: ..... .....  Kurang sesuai karena: ..... .....
3.	Hasil perencanaan tata panggung secara keseluruhan	<i>(tuliskan pendapat Anda mengenai hasil perencanaan tata panggung yang telah dibuat. Apakah Anda menyukainya atau tidak, dan jelaskan alasannya!)</i>



- 
6. Dalam kegiatan diklat tatap muka penuh, **Lembar Kerja 4.1** dan **4.2** ini Anda kerjakan di dalam kelas pelatihan dengan dipandu oleh fasilitator dan presentasikanlah di depan kelas. Dalam kegiatan diklat tatap muka **In-On-In**, **Lembar Kerja 4.1** ini Anda kerjakan pada saat **on the job training (On)** sesuai langkah kerja yang diberikan. Sementara **Lembar Kerja 4.2** dikerjakan pada saat **in service learning 2 (In-2)**, dimana semua Lembar Kerja dikumpulkan sebagai bukti hasil kerja.

#### E. Latihan / Kasus / Tugas

1. Jelaskanlah hakikat ruang secara filosofis!
2. Bagaimanakah penerapan unsur garis sebagai pembentuk ruang!
3. Dalam sebuah panggung terlihat sebuah ruang ditata perabot berbentuk bidang, apakah pengaruh bidang pada ruang!
4. Apakah pendapat anda mengenai bentuk-bentuk penataan perabot!
5. Bagaimanakah menciptakan setting dengan susunan perabot asimetris!

#### F. Rangkuman

Panggung akan memiliki kualitas visual yang baik dan memiliki nilai dramatik jika memperhatikan prinsip-prinsip estetik dalam penataan. Oleh karena itu dibutuhkan teknik menata ruang dan teknik menata perabot. Ruang akan menghasilkan sensasi yang berbeda ketika garis, bidang, posisi, dan orientasi diatur secara berbeda. Demikian juga perabot akan memberikan efek yang berbeda terhadap ruang jika ditata secara berbeda. Penataan memperhatikan elemen-elemen garis, bentuk, bidang, warna, tekstur, dan pengkomposisian.

#### G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut

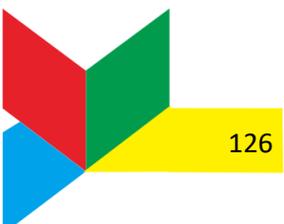
Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran 4 kerja penataan panggung, beberapa pertanyaan berikut perlu Anda jawab sebagai bentuk umpan balik dan tindak lanjut.



1. Apakah setelah mempelajari kegiatan pembelajaran 4 ini Anda mendapatkan pengetahuan dan keterampilan memadai tentang kerja penataan panggung?
2. Apakah materi kegiatan pembelajaran 4 ini telah tersusun secara sistematis sehingga memudahkan proses pembelajaran?
3. Apakah Anda merasakan manfaat penguatan pendidikan karakter terutama dalam hal kerjasama, disiplin, menghargai pendapat orang lain serta mengelola kebersihan secara kolaboratif selama aktivitas pembelajaran?
4. Hal apa saja yang menurut Anda kurang dalam penyajian materi kegiatan pembelajaran 4 ini sehingga memerlukan perbaikan?
5. Apakah rencana tindak lanjut Anda dalam kaitannya dengan proses belajar mengajar di sekolah setelah menuntaskan kegiatan pembelajaran 4 kerja penataan panggung ini?

#### H. Pembahasan Latihan / Tugas / Kasus

1. Penjelasan mengenai hakikat ruang secara filosofis dapat Anda temukan dalam uraian materi poin 1.a. alenia kedua sampai dengan keempat.
2. Penjelasan mengenai unsur garis sebagai pembentuk ruang dapat Anda temukan dalam uraian materi poin 1.b. nomor 2).
3. Penjelasan mengenai pengaruh bidang pada ruang dapat Anda temukan dalam uraian materi poin 1.c. nomor 3).
4. Penjelasan mengenai bentuk-bentuk penataan ruang dapat Anda temukan dalam uraian materi poin 2.a.
5. Penjelasan mengenai susunan perabot asimetris dapat Anda temukan dalam uraian materi poin 2.b. nomor 3).





## PENUTUP

Modul Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan Seni Budaya Seni Teater SMA Terintegrasi Pendidikan Karakter Kelompok Kompetensi D yang memuat materi kompetensi pedagogi pembelajaran yang mendidik dan kompetensi profesional tata panggung bertujuan memberikan pengetahuan dan keterampilan pada guru. Modul ini diharapkan dapat benar-benar berfungsi sebagai media meningkatkan kompetensi guru. Modul disusun berdasarkan tata tulis modul dan sesuai dengan ketentuan. Uraian dalam modul diupayakan mudah dipahami dan dipraktikkan. Meski demikian, tentu saja masih banyak terdapat kekurangan terkait penyusunan modul ini, oleh karena itu kami harapkan Anda sebagai guru menambah referensi dari sumber-sumber terkait yang lainnya.

Hal penting yang diharapkan adalah masukan demi penyempurnaan. Masukan yang dibutuhkan adalah masukan terkait dengan materi. Apakah materi telah mampu memberikan pengetahuan yang memadai atau masih terlalu dangkal sifatnya. Demikian juga terkait dengan penyajian. Apakah modul ini telah disajikan secara sistematis atau belum.

Aspek lain yang tidak kalah penting adalah penggunaan bahasa yang sesuai dan mudah dipahami. Sebagaimana karakter modul yang lebih praktis sifatnya, modul ini juga telah diupayakan ditulis menggunakan bahasa yang sesuai panduan tata tulis agar mudah dipahami. Akan tetapi, kekurangan senantiasa sulit dihindari. Oleh karena itu, masukan yang konstruktif tetap dibutuhkan untuk menyempurnakan modul ini. Semoga modul ini memberikan manfaat bagi Anda Guru Seni Budaya Seni Teater SMA.



## EVALUASI

- Bacalah soal dengan teliti, jumlah soal seluruhnya ada 20 butir
  - Kerjakan semua soal tersebut
  - Pilihlah jawaban yang Anda anggap benar dengan memberi tanda (X) pada pilihan jawaban
  - Setelah selesai, cobalah periksa secara mandiri jawaban yang Anda pilih dengan membuka modul untuk mengetahui jawaban benar
  - Untuk mengetahui berapa nilai yang Anda dapatkan, gunakanlah rumus ini (Nilai Akhir = Jumlah jawaban benar x 5)
- 

1. Upaya guru menata setting pembelajaran dengan memanfaatkan segala unsur yang ada di kelas sebagai alat bantu pembelajaran adalah tindakan ....
  - a. memajang hasil karya terbaik peserta didik di dinding kelas
  - b. memajang ciri-ciri kota besar dan pakaian adat di Indonesia
  - c. menugaskan peserta didik memakai pakaian adat pada hari besar nasional
  - d. menyiapkan media sederhana, baik dilakukan oleh guru maupun peserta didik.
2. Pembelajaran yang membuahkan dasar-dasar penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi, menumbuhkan karakter yang kuat serta penguasaan kecakapan hidup (*soft skills*), tampil sebagai manusia yang penuh kasih terhadap sesama serta menjunjung tinggi etika adalah paradigma ....
  - a. pendidikan nasional
  - b. proses pembelajaran
  - c. pembelajaran yang mendidik
  - d. rancangan pembelajaran
3. Mendidik peserta didik agar tumbuh kembang menjadi individu yang bertanggung jawab dan dapat mempertanggung jawabkan perbuatannya adalah tujuan utama ....
  - A. pendidikan
  - B. pembelajaran

- 
- C. standar isi  
D. standar proses
4. Berpusat pada potensi, perkembangan, kebutuhan dan kepentingan peserta didik dan lingkungan adalah ....
- A. tujuan perencanaan pembelajaran yang mendidik
  - B. unsur dalam perencanaan pembelajaran yang mendidik
  - C. Proses dalam perencanaan pembelajaran yang mendidik
  - D. Prinsip perencanaan pembelajaran yang mendidik
5. Permendikbud No. 22 Tahun 2016 tentang pedoman pembelajaran pada format rencana pelaksanaan pembelajaran tidak mencantumkan tujuan pembelajaran. Hal ini disebabkan karena regulasi tersebut merupakan pedoman ....
- A. minimal
  - B. maksimal
  - C. umum
  - D. standar
6. Tata panggung realis dalam pemahamannya menggunakan istilah *ilusion of nature* yang bermakna... .
- A. semua peristiwa dan aspek-aspek di atas panggung dimaksudkan untuk menghadirkan sebuah ilusi realitas sehari-hari
  - B. semua peristiwa dan aspek-aspek di atas panggung dimaksudkan untuk menghadirkan sebuah ilusi realitas kehidupan pemeran
  - C. semua peristiwa dan aspek-aspek di atas panggung dimaksudkan untuk menghadirkan sebuah ilusi tentang alam
  - D. semua peristiwa dan aspek-aspek di atas panggung dimaksudkan untuk menghadirkan sebuah ilusi dan khayalan
7. Tata panggung ekspresionis dipengaruhi oleh dunia seni rupa khususnya karya-karya Van Gogh dan Gauguin. Berikut adalah ciri visual tata panggung ekspresionisme.
- A. Mengutamakan bentuk-bentuk yang dipengaruhi konsep sutradara.



- B. Mengutamakan bentuk-bentuk yang dipengaruhi gerak pemain.
  - C. Mengutamakan bentuk-bentuk yang menonjolkan ruang simetrik.
  - D. Mengutamakan bentuk-bentuk yang menonjolkan permainan.
8. Salah satu bentuk panggung teater adalah arena. Panggung ini terbentuk berdasarkan kebutuhan... .
- A. kemeriahan hubungan antara tontonan dan penonton.
  - B. keakraban atau kedekatan antara tontonan dan penonton
  - C. hiburan penonton melalui sebuah tontonan.
  - D. psikologis penonton dan peristiwa yang ditonton.
9. Panggung *proscenium* memiliki jarak estetik untuk memisahkan antara penonton dan tontonan. Berikut merupakan makna dari jarak estetik tersebut.
- A. Jarak ideal bagi penonton untuk melihat sebuah pertunjukan.
  - B. Jarak dan ruang bagi penonton untuk menyaksikan pertunjukan.
  - C. Jarak penonton untuk melihat artistik pertunjukan.
  - D. Jarak matematis bagi penonton untuk melihat sebuah pertunjukan.
10. Panggung *thrust* memiliki dua bagian yaitu bagian depan dan bagian belakang. Fungsi bagian belakang dari panggung *thrust* menyerupai... .
- A. panggung ujung atau *end stage*.
  - B. panggung arena setengah lingkaran.
  - C. panggung *proscenium*.
  - D. panggung arena tapal kuda.
11. Salah satu kelengkapan artistik panggung adalah *background* yang banyak digunakan dalam pementasan teater konvensional. Berikut merupakan fungsi *background* dalam pementasan.
- A. Memberikan gambaran emosi peran dalam peristiwa lakon.
  - B. Menggambarkan simbolisasi pesan lakon dalam pementasan.
  - C. Menggambarkan tempat di mana peristiwa berlangsung.
  - D. Menggambarkan peristiwa lakon dalam sebuah adegan.



- 
12. *Hand property* atau piranti tangan merupakan salah satu kelengkapan artistik panggung. Piranti ini digunakan oleh aktor untuk.... .
    - A. memperkuat aktingnya atau memperdalam karakter
    - B. memperkuat aktingnya sehingga menjadikan tokoh yang dimainkan menarik
    - C. memperkuat aktingnya sehingga bisa memperkaya bisnis akting
    - D. memperkuat aktingnya atau mengukuhkan identitas tokoh yang dimainkan
  
  13. Gergaji merupakan salah satu peralatan tata panggung yang memiliki 2 spesifikasi yaitu.... .
    - A. gergaji panjang dan pendek
    - B. gergaji potong dan belah
    - C. gergaji potong dan ukir
    - D. gergaji belah dan ukir
  
  14. Jenis bambu yang sering digunakan untuk tata panggung adalah... .
    - A. bambu apus, bambu wulung, dan bambu betung
    - B. bambu apus, bambu wulung, dan bambu kuning
    - C. bambu apus, bambu kuning, dan bambu ori
    - D. bambu apus, bambu betung, dan bambu kuning
  
  15. Plastik sebagai bahan tata panggung sering digunakan untuk membuat..... .
    - A. Kelompok administrasi teater dan kelompok manajemen panggung.
    - B. Kelompok administrasi teater dan kelompok artistik.
    - C. efek air dengan bantuan tata cahaya.
    - D. efek air dengan bantuan tata cahaya
  
  16. Cat merupakan bahan pewarna utama dalam tata panggung. Cat berikut lebih banyak digunakan dalam tata panggung.
    - A. Cat berbahan pengencer minyak.
    - B. Cat berbahan pengencer air.
    - C. Cat bersifat glossy.
    - D. Cat bersifat mate.



17. Teknik tata panggung mengenal teknik instalasi dan visualisasi. Berikut merupakan penjelasan teknik instalasi.
- A. Teknik menata, merangkai, dan menyusun tata panggung dari bahan-bahan yang telah tersedia.
  - B. Teknik menata, merangkai, dan menyusun tata panggung sesuai kebutuhan naskah lakon yang dimainkan.
  - C. Teknik menata, merangkai, dan menyusun tata panggung untuk mengakomodasi gerak pemain di atas pentas.
  - D. Teknik menata, merangkai, dan menyusun tata panggung yang dikhususkan untuk teater arena sehingga semua sudut bisa dilihat penonton.
18. Bagi seorang penata panggung ruang akan menjadi ekspresi bagi munculnya nilai dramatik lakon. Sementara itu, bagi Aristoteles ruang adalah... .
- A. senantiasa nir bentuk namun berwujud
  - B. senantiasa nir wujud namun berbentuk
  - C. senantiasa nir bentuk dan nir wujud.
  - D. senantiasa mengikuti bentuk dan wujud
19. Panggung pementasan teater sebagai ruang dibentuk oleh ketiga hal berikut.
- A. Bentuk, volume, dan bidang.
  - B. Wujud, bentuk, dan volume.
  - C. Bidang, bentuk, dan warna.
  - D. Titik, garis, dan bidang.
20. Susunan perabot dalam tata panggung bisa divisualisasikan secara terpusat, simetris, dan asimetris. Berikut ini penjelasan susunan perabot asimetris dalam tata panggung.
- A. Benda-benda yang ditata tidak seimbang.
  - B. Benda-benda yang ditata tidak sama ukuran namun sama orientasinya.
  - C. Benda-benda yang ditata sama ukuran namun beda orientasinya.
  - D. Benda-benda yang ditata tidak sama ukuran dan orientasinya.





## GLOSARIUM

- Apron : Ruang yang terletak di depan lengkung *proscenium*.
- Arena : Bentuk panggung yang tidak menggunakan konvensi empat dinding dengan tujuan untuk menciptakan pertunjukan yang akrab dengan penonton.
- Auditorium : Ruang tempat duduk penonton dalam panggung *proscenium*.
- Latar Tempat : Tempat terjadinya peristiwa dalam pertunjukan.
- Latar Waktu : Waktu terjadinya peristiwa dalam pertunjukan.
- Level : 1) Istilah dalam penyutradaraan untuk pengaturan tinggi rendah pemain. 2) Segi empat yang terbuat dari kayu untuk menciptakan tinggi rendah lantai dalam panggung.
- Properti Panggung : Perlengkapan tata panggung
- Piranti Tangan : Perlengkapan yang dipakai untuk memperkuat akting pemain.
- Realisme : Paham dalam seni atau teater yang memandang bahwa dunia ini tanpa ilusi, apa adanya tanpa menambah atau mengurangi objek.
- Realistik : Sifat karya seni yang menggambarkan objek secara riil.
- Surrealisme : Paham dalam seni yang memandang bahwa kebebasan asosiasi dan pengungkapan alam bawah sadar sebagai ungkapan yang mampu menggambarkan realitas yang sebenarnya.
- Simbolisme : Gaya seni yang mengungkapkan gagasan dengan cara analogi atau menggunakan lambang.



## DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, M.Si., Phd., Prof. 2010. *Esensi Praktis Belajar & Pembelajaran*. Bandung: Humaniora
- Aunurrahman, M.Pd. Dr. 2010. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Hamalik, Oemar, Prof. Dr. 2011. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Holt, Michael, 2009, *Desain Panggung dan Properti*, Terjemahan Supriatna, Bandung: Sunan Ambu PRESS STSI.
- <http://edukasi.kompasiana.com>. Pengertian, prinsip dan tujuan dalam-pembelajaran (diunduh tanggal 4-03-2016)
- Laurens, Joyce Marcella, 2004, *Arsitektur dan Perilaku Manusia*, Jakarta: Grasindo.
- Sadulloh, Uyoh, Drs.,dkk. 2010. *Pedagogik (Ilmu Mendidik)*. Bandung: Alfabeta
- Selden, Samuel&Hunton. D.Sellman, 1959, *Stage, Scenery, and Lighting*, Appleton – Century- Croft, inc
- Sumardjo, Jakob, 2008, *Ikhtisar Sejarah Teater Barat*, Bandung: Penerbit Angkasa.
- Suptandar, Pamudji,1995, *Manusia dan Ruang dalam Proyeksi Desain Interior*, Jakarta: Universitas Tarumanagara UPT Penerbitan.
- Suryosubroto, B. Drs. 2010. *Beberapa Aspek Dasar-dasar Kependidikan*. Jakarta; Rineka Cipta.
- Susanto, Mikke, 2012, *Diksi Rupa*, Yogyakarta: DictiArt Lab& Bali: Jagad Art Space.
- Toekio M, Soegeng, 1990, *Tata Ruang Pentas*, Surakarta: Tri Tunggal Tata Fajar.
- Yudiaryani,1999, *Panggung Teater Dunia Perkembangan dan Perubahan Konvensi*, Yogyakarta: Penerbit Gondosuli.
- Wijanarko, Jarot. 2005. *Mendidik anak: untuk meningkatkan kecerdasan emosional dan spiritual*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama
- Wilkening, Fritz,1989, *Tata Ruang*, Yogyakarta: Penerbit Kanisius.





**DIREKTORAT JENDERAL GURU DAN TENAGA KEPENDIDIKAN  
KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
2018**