



Direktorat Sekolah Menengah Pertama
Direktorat Jenderal PAUD, Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI

SENI BUDAYA (SENI TEATER) KELAS VIII Semester Gasal



Modul Pembelajaran Jarak Jauh
pada Masa Pandemi Covid-19
untuk Jenjang Sekolah Menengah Pertama

**MODUL PEMBELAJARAN JARAK JAUH
PADA MASA PANDEMI COVID-19
UNTUK JENJANG
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA**



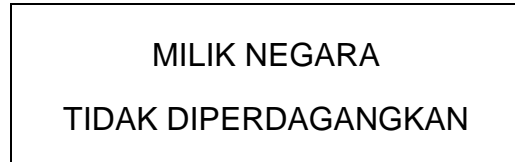
**Mata Pelajaran
Seni Budaya (Seni Teater)**

**Kelas VIII
Semester Gasal**

**Direktorat Sekolah Menengah Pertama
Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini,
Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI**

**Hak Cipta © 2020 pada Direktorat Sekolah Menengah Pertama
Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan
Pendidikan Menengah – Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI**

Dilindungi Undang-Undang



Pengarah

Drs. Mulyatsyah, MM.
(Direktur Sekolah Menengah Pertama)

Penanggungjawab:

Dra. Ninik Purwaning Setyorini, MA.
(Koordinator Bidang Penilaian)

Modul:

MENYUSUN NASKAH DAN MEMERAGAKAN GERAK PANTOMIM

Penulis:

Welly Suryandoko, S.Pd., M.Pd

Editor:

Sulastri, S.Pd., M.Si

Desain dan Tata Letak:

1. Renaldo Rizqi Yanuar, M.Pd
2. Choirul Abdul Jabar Malik, S.Pd
3. Muhammad Haris Fajar Rahmatullah, A.Md.Ak
4. Naufal Kurnia Sandy

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadirat Allah SWT, karena atas limpahan rahmat-Nya, kami dapat melaksanakan salah satu tugas dan fungsi Direktorat Sekolah Menengah Pertama (SMP) yang tertuang dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor: 9 Tahun 2020, tentang Perubahan atas Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor: 45 Tahun 2019, tentang Organisasi dan Tata Kerja Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, antara lain “pelaksanaan kebijakan penjaminan mutu di bidang penilaian pada sekolah menengah pertama” dan “fasilitasi penyelenggaraan di bidang penilaian pada sekolah menengah pertama”.

Sejalan dengan pelaksanaan tugas dan fungsi tersebut serta beberapa kebijakan dan regulasi terkait lainnya, khususnya kebijakan dan regulasi yang terkait dengan pelaksanaan pendidikan pada masa pandemi Covid-19, kami telah berhasil menyusun sejumlah modul dari sembilan mata pelajaran, yang disesuaikan dengan kebijakan kurikulum kondisi khusus dan pelaksanaan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) pada masa pandemi Covid-19 untuk jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP). Selain itu, telah dihasilkan pula buku Pedoman Pengelolaan Pembelajaran Jarak Jauh jenjang SMP pada masa pandemi Covid-19. Penyusunan dokumen-dokumen tersebut dilakukan dalam rangka mendukung pelaksanaan kebijakan penjaminan mutu dan pemberian fasilitasi penyelenggaraan pendidikan, khususnya untuk jenjang SMP pada masa pandemi Covid-19 ini.

Besar harapan kami, agar dokumen-dokumen yang telah dihasilkan oleh Direktorat SMP bersama tim penulis yang berasal dari unsur akademisi dan praktisi pendidikan tersebut, dapat dimanfaatkan secara optimal oleh semua pihak terkait, baik dari unsur dinas pendidikan kabupaten/kota, para pendidik, dan tenaga kependidikan, sehingga pada akhirnya dapat menjadi bagian alternatif yang dapat membantu sekolah dalam penyelenggaraan pendidikan.

Kami menyadari bahwa dokumen yang dihasilkan ini masih terdapat banyak kekurangan. Oleh karena itu, kami sangat mengharapkan kritik dan saran dari berbagai pihak, untuk perbaikan dan penyempurnaan lebih lanjut.

Kami menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya atas peran serta aktif dari berbagai pihak dalam penyusunan semua dokumen yang dikeluarkan oleh Direktorat SMP tahun 2020 ini. Secara khusus diucapkan terima kasih dan penghargaan kepada tim penyusun yang telah bekerja keras dalam menuntaskan penyusunan dokumen-dokumen tersebut.

Jakarta, September 2020

Direktur Sekolah Menengah Pertama,



Drs. Mulyatsyah, MM

NIP. 19640714 199303 1 001

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
PENDAHULUAN	vi
PEMETAAN KOMPETENSI	viii
KOMPETENSI DASAR	ix
PEMBELAJARAN 1	1
A. Tujuan Pembelajaran.....	1
B. Peran Guru dan Orang Tua	1
C. Aktivitas Pembelajaran	2
Aktivitas – 1	2
Aktivitas – 2	8
Aktivitas – 3	16
PEMBELAJARAN 2	39
A. Tujuan Pembelajaran.....	39
B. Peran Guru dan Orang Tua	39
C. Aktivitas Pembelajaran	40
Aktivitas – 1	40
Aktivitas – 2	46
PEMBELAJARAN 3	55
A. Tujuan Pembelajaran.....	55
B. Peran Guru dan Orang Tua	55
C. Aktivitas Pembelajaran	56
Aktivitas – 1	56
Aktivitas – 2	64
DAFTAR PUSTAKA	73

PENDAHULUAN

Modul ini merupakan bahan ajar berseri yang dirancang untuk Ananda gunakan dalam belajar mandiri. Modul ini akan membantu dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi Ananda untuk mencapai kompetensi yang dituju secara mandiri. Sebagai bahan ajar, unsur-unsur pokok modul ini terdiri atas (a) tujuan pembelajaran, (b) aktivitas pembelajaran, dan (c) evaluasi. Tujuan pembelajaran menjadi sasaran penguasaan kompetensi yang dituju dalam belajar. Aktivitas pembelajaran berupa aktivitas-aktivitas yang Ananda akan lakukan agar memperoleh pengalaman-pengalaman belajar yang bermakna dalam mencapai tujuan pembelajaran. Evaluasi ialah proses penentuan kesesuaian antara proses dan hasil belajar dengan tujuan pembelajaran. Dalam hal ini, evaluasi bertujuan untuk memberikan latihan sekaligus mengukur tingkat ketercapaian kompetensi yang Ananda peroleh sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan pada bagian awal modul.

Modul ini menggunakan pendekatan belajar tuntas. Dalam hal ini Ananda harus mencapai tingkat ketuntasan kompetensi tertentu sebelum Ananda melanjutkan untuk pencapaian kompetensi selanjutnya pada modul berikutnya. Belajar mandiri ialah proses belajar aktif yang Ananda akan lakukan dengan menggunakan modul ini. Dalam belajar aktif tersebut dibutuhkan dorongan niat atau motif Ananda untuk menguasai kompetensi yang telah ditetapkan pada bagian awal modul. Sasaran utama dalam belajar mandiri tersebut ialah Ananda dapat memperoleh kompetensi yang telah ditetapkan serta memperoleh kemandirian dalam belajar.

Aktivitas pembelajaran dalam modul ini berpusat pada diri Ananda, bukan pada guru maupun materi ajar. Artinya, Ananda merupakan subjek yang aktif dan bertanggung jawab dalam pembelajaran Ananda sendiri sesuai dengan kecepatan belajar Ananda. Strategi pembelajaran dalam modul ini memfasilitasi pengalaman belajar bermakna. Selain memperoleh kompetensi utama, yaitu kompetensi yang ditetapkan pada tujuan pembelajaran, Ananda juga akan memperoleh pengalaman belajar terkait dengan pengembangan karakter, literasi, berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi efektif.

Modul ini juga dapat digunakan oleh orang tua Ananda secara mandiri untuk mendukung aktivitas belajar Ananda di rumah. Dukungan orang tua sangat

diharapkan agar Ananda benar-benar memiliki kebiasaan belajar yang mandiri dan bertanggungjawab. Orang tua juga diharapkan menyediakan diri untuk berdiskusi dan terlibat dalam aktivitas belajar jika Ananda membutuhkannya.

Aktivitas-aktivitas belajar Ananda dalam modul ini sedapat mungkin memaksimalkan potensi semua sumber belajar yang ada di lingkungan sekitar Ananda. Amatilah dan manfaatkanlah.

Setiap aktivitas pembelajaran dapat disesuaikan dengan kondisi Ananda, orang tua, guru, sekolah, dan lingkungan sekitar. Bagaimana pun utamakan kesehatan. Jangan melakukan hal-hal yang membahayakan kesehatan diri sendiri, keluarga, guru, sekolah, dan lingkungan Ananda.

Tetap semangat dan selamat belajar!

PEMETAAN KOMPETENSI

No.	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.1	Memahami konsep, teknik, menyusun naskah, serta prosedur dasar seni peran sesuai kaidah pementasan pantomim.	<ol style="list-style-type: none">1. Menganalisis konsep naskah pantomim.2. Menganalisis teknik naskah pantomim3. Menyusun prosedur dasar seni peran sesuai kaidah pementasan pantomim.
4.1	Menyusun naskah dan meragakan gerak pantomim sesuai konsep, teknik, dan prosedur seni peran	<ol style="list-style-type: none">4. Mengarang cerita naskah pantomim5. Mengkreasikan naskah pantomim6. Menciptakan gerak pantomim sesuai dengan konsep, teknik dan prosedur seni peran.7. Menampilkan gerak pantomim sesuai dengan konsep, teknik dan prosedur seni peran dengan benar

PEMETAAN KOMPETENSI



KOMPETENSI DASAR

- 3.1 Memahami konsep, teknik, menyusun naskah, serta prosedur seni peran sesuai kaidah pementasan pantomim.
- 4.1 Menyusun naskah dan meragakan gerak pantomim sesuai konsep, teknik, dan prosedur seni peran

TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah mengeksplorasi bentuk naskah pantomim, Ananda dapat menganalisis konsep naskah pantomim dengan benar.
2. Setelah mengeksplorasi konsep naskah pantomim, Ananda dapat menganalisis teknik naskah pantomim dengan benar.
3. Setelah menganalisis konsep, teknik naskah pantomim, Ananda dapat menyusun prosedur dasar seni peran sesuai kaidah pementasan pantomim.
4. Setelah menghasilkan karya naskah pantomim berdasarkan konsep, teknik dan prosedur seni peran, Ananda mengarang cerita naskah pantomim untuk diperagakan sesuai dengan konsep, teknik dan prosedur seni peran.
5. Setelah menyusun cerita naskah pantomim. Ananda mengkreasikan naskah pantomim untuk diperagakan sesuai dengan konsep, teknik dan prosedur seni peran.
6. Setelah mempersiapkan bentuk peragaan pantomim sesuai dengan konsep, teknik dan prosedur seni peran, Ananda menciptakan gerak pantomim sesuai dengan konsep, teknik dan prosedur seni peran.
7. Setelah menciptakan gerak pantomim sesuai dengan konsep, teknik dan prosedur seni peran, Ananda menampilkan gerak pantomim sesuai dengan konsep, teknik dan prosedur seni peran dengan benar

PEMBELAJARAN 1

A. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah mengeksplorasi bentuk naskah pantomim, Ananda dapat menganalisis konsep naskah pantomim dengan benar.
2. Setelah mengeksplorasi konsep naskah pantomim, Ananda dapat menganalisis teknik naskah pantomim.
3. Setelah menganalisis konsep, teknik dan prosedur naskah pantomim berdasarkan kaidah pementasan pantomim, Ananda Menyusun prosedur dasar seni peran sesuai kaidah pementasan pantomim.

B. Peran Guru dan Orang Tua

Orang tua dan guru saling bekerjasama untuk membelajarkan Ananda agar dapat mengikuti pembelajaran dengan senang dan tercapai pembelajaran yang terdapat dalam modul ini. Peran guru dan orang tua sebagai berikut;

1. Guru memberikan petunjuk tahap pembelajaran daring bagi Ananda pada modul.
2. Guru memberikan saran pendampingan kepada Ananda
3. Guru mengarahkan pada Ananda untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran daring dengan senang, sesuai petunjuk modul
4. Guru mengarahkan Ananda untuk mengikuti tahap pembelajaran luring sesuai petunjuk modul.
5. Orang tua mengingatkan Ananda untuk mempelajari modul dengan senang.
6. Orang tua membimbing mempelajari modul
7. Orang tua mendampingi Ananda mengerjakan tugas-tugas yang disediakan
8. Orang tua mengingatkan untuk menyelesaikan dan mengumpulkan tugas-tugas sesuai petunjuk modul dan guru.

C. Aktivitas Pembelajaran

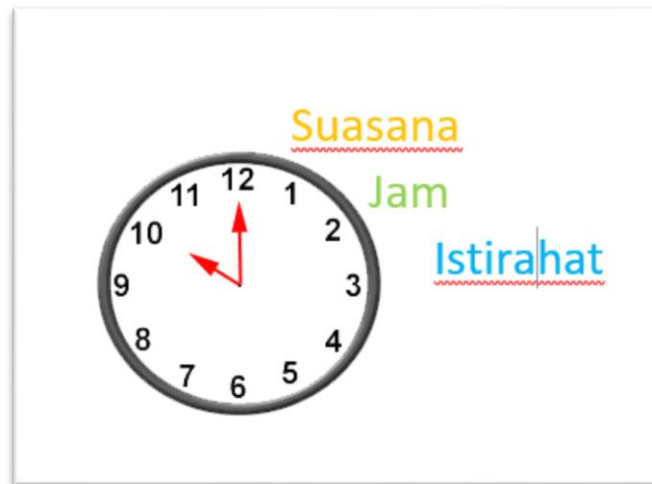
Aktivitas – 1 : Menganalisis Konsep Naskah Pantomim

Tetap semangat untuk hari ini. Kali ini Ananda akan menyaksikan tayangan video seru dibawah ini. Namun, sebelum melihat tayangannya, silahkan menyiapkan handphone atau laptop yang sudah terhubung dengan internet, buku tulis dan pensil. Jangan lupa ajak bapak/ibu menonton. Apakah Ananda sudah siap? Jika sudah siap silahkan klik tautan video ini. <https://youtu.be/wTxIeAGrWw>

Naskah pantomim adalah konsep cerita atau adegan yang dituliskan melalui rangkaian yang tersusun sesuai dengan rangkaian pertunjukan yang akan dijalankan berupa tahapan adegan. Dalam menyusun script mime ini tidak tergantung pada profesionalitas sebagai pelaku pantomim. Melainkan, dalam menyusun script ini pelaku pantomim barupun dapat membuat script ini. Dengan bekal kepekaan sosial, kreatifitas dan intensitas apresiasi pantomim. Naskah Pantomim akan dapat dinikmati secara struktur cerita, adegan dan pola interaksi, yang disajikan dalam naskah dan dapat berkomunikasi saat dipahami oleh pembaca. Ananda semakin semangat, mari kita perhatikan gambar dibawah ini tentunya mengikuti arahan dari guru silahkan perhatikan gambar berikut;

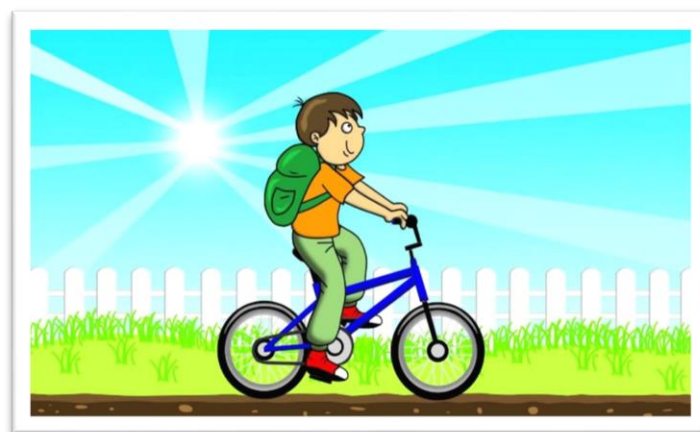


Gambar 1 Satu kalimat menunjukkan satu aktivitas



Gambar 2 Satu kalimat menunjukkan banyak aktivitas

Setelah menyaksikan tentunya Ananda semakin semangat dan ingin tahu, pentingkah naskah pantomim itu dan samakah naskah pantomim dengan sinopsis naskah drama atau novel. Sebelum menjawab itu, Ananda pernah melihat pertunjukan pantomim? pernah/tidak (coret yang tidak perlu), Ananda pernah membuat naskah pantomim? pernah/ tidak (coret yang tidak perlu). Hebat sekali, Ananda sangat jujur. Sesuai yang Ananda sudah saksikan di atas, bahwa konsep naskah pantomim bersumber dalam dua hal 1) bersumber dari satu aktivitas menjadi banyak aktivitas, dan 2) bersumber dari banyak aktivitas menjadi satu aktivitas. Apa ya bedanya? Jangan bingung tetap bahagia dan amati tautan ini <https://youtu.be/4hS4LRNsWJM>. Bagi Ananda yang ingin semakin hebat perhatikan gambar di bawah ini;



Gambar 3 Satu cerita dapat berkembang menjadi banyak cerita



Gambar 4 Banyak cerita menjadi satu cerita

Masing-masing memiliki perkembangan aktivitas dan cerita. Menurut Ananda masing-masing gambar diatas akan berlanjut seperti apa, aktivitas ceritanya. Supaya Ananda tidak penasaran silahkan ditulis dibuku yang sudah disiapkan, kelanjutan dari cerita sesuai tautan atau gambar diatas. Mari sekarang kita menambah semangat, Ananda yang baik selanjutnya kita akan menganalisis konsep naskah pantomim. Bagaimana sih naskah pantomim itu?

1. Naskah Pantomim Satu Orang Tokoh

TAK NYENYAK

Tema : Perjuangan
Jumlah Pemain : Solo *mime*
Karakter : Orang mengantuk (Pria atau Wanita)
(Musik Suasana Malam)

Orang Mengantuk# : Berjalan lemas mengantuk menuju tengah panggung, menguap sejenak ditengah panggung menuju tempat tidur (Tempat tidur ilusi atau tidak). Orang mengantuk tidur, nyamuk mendengung di telinga (musik), seorang mengantuk mengibas nyamuk (nyamuk ilusi) dengan tangannya, nyamuk pergi sejenak kembali lagi menggigit dahi seorang mengantuk.Nyamuk diusir lagi kemudian kembali lagi, diusir kembali lagi.Pemain mengamuk berpindah tempat nyamuk tetap mengejar, pemain mengambil alat semprotan nyamuk, nyamuk seakan mati (terdengar dari suaranya) tak lama nyamuk datang lagi, kemudian pemain mengambil raket listrik, seakan nyamuk dan pemain saling beradu pedang, pemain bertambah marah.Pemain mengambil meriam.Namun tetap saja tak bisa, nyamuk terus saja menyerang.Hingga pemain mengeluarkan peluit (peluit ilusi, didukung musik efek).Nyamuk berhenti (efek musik rem).Nyamuk ditampar.Nyamuk pergi sejenak dengan suara tangisan nyamuk (musik efek).Nyamuk datang dengan ribuan nyamuk (musik efek), pemain menyerah dengan mengeluarkan bendera putih. (musik efek nyamuk tertawa)
Selesai

2. Naskah Pantomim Berkelompok

MIMPI

Tema : Sosial
Tokoh : 2
Karakter : Anak kecil yang autis dan nenek

(disebuah ruang tengah, terlihat tokoh tertidur di atas kasur kecil)

- #1 Anak Kecil : Tokoh berada di tengah panggung dengan posisi tertidur dan sebagai anak berkebutuhan khusus.
- #2 Anak Kecil : Mengigau – ngigau saat tertidur lalu terhentak bangun dengan perasaan takut dan gugup.
- #3 Anak Kecil : Berjalan mondar – mandir ingin mencari tahu arti dari mimpinya yang selalu sama setiap malamnya.
- #4 Nenek : Muncul neneknya yang selalu menemani hari – hari sang tokoh,
- #5 Nenek : Nenek itu amat gelisah mendengar apa yang di keluhkan oleh cucunya. Nenek itupun mulai menceritakan apa yang sesungguhnya terjadi,
- #6 Nenek : di lakukannya dulu sehingga sekarang cucunya yang harus menanggung.
- #7 Anak Kecil : Sang cucu marah terhadap neneknya. Apapun di lakukannya, mulai mencaci maki neneknya sampai ia bergulung – gulung di lantai.
- #8 Nenek : sang nenek meminta maaf, dan tak lama kemudian nenek itu menghembuskan nafas terakhirnya.
- # 9 Anak Kecil : Cucunya amat sedih dan berteriak histeris tidak karuan atas kepergian neneknya.

Marilah kita mulai menganalisis kosep pantomim, tahap analisis yang Ananda lakukan adalah.

1. Judul

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

2. Tema

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

3. Penokohan

Ananda menganalisis karakter yang dimiliki oleh tokoh dengan memperhatikan 3 dimensi penokohan 1) Ciri Fisik, 2) Kejiwaan/Psikologi, 3) Sosial.

4. Plot

Ananda menganalisis plot dalam naskah pantomim yang ditampilkan diatas dengan memperhatikan jenis plot;

- a. Liner: Cerita runtut dari awal hingga ahir
- b. Sirkuler: Cerita melingkar-lingkar, dalam artian cerita memiliki banyak bahasan namun ujung persoalan pada satu inti cerita/peristiwa.
- c. Episodik: Cerita memiliki jeda-jeda atau potongan-potongan. Namun, cerita masih berjalan runtut sesuai jeda sebelumnya. Setelah menganalisis Ananda memilih dan mendeskripsikan dengan benar capaian terhadap cerita dalam naskah pantomim di atas.



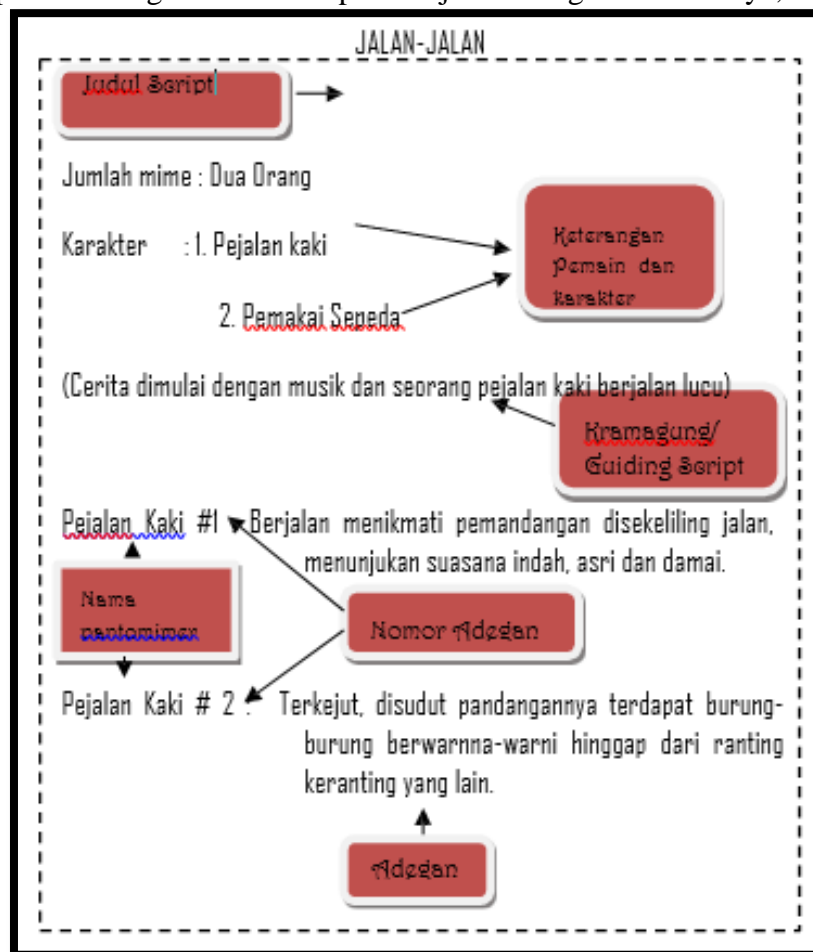
LEMBAR KERJA 1

1. Siapkan alat tulis, buku catatan, gawai atau laptop
2. Saksikan video ini <https://youtu.be/wTxIeAGgrWw> Ananda yang hebat silahkan menganalisis konsep naskah pantomim berdasarkan klasifikasi berdasarkan modus sajian dan berdasarkan klasifikasi cerita. Tuliskan hasil konsep naskah pantomim dibawah ini:
3. Amatilah dan tuliskan sumber naskah pantomim berdasarkan <https://youtu.be/4hS4LRNsWJM> !
4. Tuliskan 5 contoh nyata dari sumber naskah pantomim yang pernah Ananda alami!
5. Berilah contoh dari menganalisis konsep naskah pantomim pada naskah yang berjudul MIMPI, melalui tahap analisis sebagai berikut;

No	Konsep Menganalisis Naskah Pantomim	Analisis
1.	Judul	
2.	Tema	
3.	Penokohan	
4.	Plot	

Aktivitas – 2 : Menganalisis Konsep Teknik Naskah Pantomim

Tetap semangat dan bahagia Anandaku. Kali ini mari kita tambah semangatnya untuk meraih keberhasilan Ananda. Sebelum menganalisis teknik naskah pantomim, perlu diingatkan kembali struktur naskah pantomim agar Ananda siap melanjutkan langkah berikutnya;



Bagan 1 Struktur Naskah Pantomim

Bentuk diatas merupakan struktur naskah pantomim dengan jumlah pemain lebih dari satu, berbagai macam jenis naskah menyesuaikan dengan modus sajian, klasifikasi cerita dan bentuk permainan. Ketiganya memiliki teknik dan prosedurnya mari kita menganalisis bersama. Silahkan Ananda mengamati setelah mengamati silahkan mengatamti secara mendalam naskah pantomim dengan berbagai jenis di bawah ini;

A. Naskah Pantomim Berkelompok

1. Tragedi

HATI PATAH

Jumlah Pemain: 2 orang laki-laki

Karakter: orang kaya dan orang miskin

(Musik fade in sedih)

(Lampu Fade in sayu ke tengah panggung)

Orang Kaya #1 : Duduk disebuah kursi taman di tengah panggung sedih dan gelisah, duduk berubah-ubah posisi.

Orang Kaya #2 : meminum, air putih banyak sekali (botol ilusi)

Orang Miskin #3 : Baju acak-acakan, berjalan sedih, sebelum tiba dikursi lelaki terjatuh tersandung batu (batu Ilusi)

Orang Miskin # 4: Bangun dari jatuhnya kemudian menuju kursi taman (kursi nyata). Duduk saling pandang dengan lelaki kaya. Kemudian mengeluarkan foto (foto ilusi) menciumi foto tersebut.

Orang Kaya #5 : Bergeser dari tempat duduk, sedikit menjauh dengan orang miskin, melihat orang miskin mencium foto, orang kaya itu mengeluarkan foto (foto ilusi) dengan ukuran lebih besar, menciumi dengan hasrat dan tangisan.

Orang Miskin #6: orang miskin melihat orang kaya, melompat dari kursi, seakan berada ditempat yang tinggi tapi tak terjadi apapun.

Orang Kaya #7: orang kaya ini semakin frustasi dia menirukan aktifitas yang dilakukan oleh orang miskin.

Orang kaya & orang miskin #8: keduanya berusaha pingsan hingga menjatuhkan diri berkali-kali tapi tak kunjung pingsan.

Orang miskin #9 : Orang miskin memberikan pistol kepada orang kaya.

Orang kaya & orang miskin #10 : keduanya menodongkan pistol (pistol ilusi) kekepalanya.

Orang kaya # 11 : orang kaya mati karena pistol (pistol ilusi) berisikan peluru

Orang miskin # 12 : pistol (pistol ilusi) yang dimiliki tak ada pelurunya namun dia pura2 jatuh, , tersadar orang kaya mati, kemudian dia bangun dan mengambil dompet dan jam tangan yang dibawah.

Orang miskin #13: Berlari, tersandung kemudian tejatuh pingsan.

2. Komedi

TV BANDEL

Tema : Aktifitas

Tokoh : Anak remaja

Karakter : pemarah

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

#1 : menyalakan tv

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

#3 : berusaha membenahkan antenna agar tv bisa menyala lagi

#4 : tetapi tv masih saja tidak menyala

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

#6 : memukul-mukul tv dengan kesal

#7 : akhirnya tv itu ditinggal pergi

#8 : setelah tv itu ditinggal ternyata tv itu menyala

#9 : kembali kedepan tv ternyata tvnya rusak lagi

- #10 : tvnya dipukul ditinggal pergi lagi
- #11 : tv kembali menyala
- #12 : kembali kedepan tv karena tvnya menyala tetapi setelah dia didepan tv ternyata tvnya rusak lagi
- #13 : akhirnya dengan kesal dia membanting tv tersebut
- #14 : setelah selang beberapa detik dia baru sadar kalau merusak tv satu-satunya
- #15 : menangis sekeras-kerasnya

3. Tragedi Komedii

GARA-GARA LUMPUR

Jumlah Pemain: Tiga pemain atau lebih

Karakter : Korban 1, Korban 2 dan 3

(Tayangan multimedia lumpur2 menyembur dan membanjiri rumah2, bnyak orang2 berlarian, transisi multimedia memperlihatkan penderitaan beberapa orang. Adapula korban 1 menangis dengan badan penuh lumpur)

Korban 1 #1 : Berjalan terseok-seok dengan wajah sedih dan tangis yang tak terhindarkan. Tersungkur dibagian panggung
Korban 2# 2 : Menyeret mayat (mayat ilusi) temannya yang penuh dengan lumpur. Menggali kuburan (menggali dengan ilusi)

Korban 3#3 : Berlarian kesana-kemari hingga terbentur tembok (tembok ilusi)

Korban 1#4 Memeperhatikan semua aktifitas yang terjadi,

dia semakin marah dan kekecewaan menumpuk. Dia membuka baju yang di dalamnya sudah ada baju dalaman yang bertuliskan “Tanggung Jawabnya mana?” semuanya pemainpun berganti dengan kostum serupa,

melakukan demo didepan gedung DPR/MPR (tanyangan multimedia dibelakang panggung)

Korban 1,2 dan 3 #5 : Sedang berdemo, keluar gambar presiden yang lucu, dengan tanpa mengeluarkan kata-kata bergerak-gerak akan segera merelokasi pemukiman warga yang tertimpah bencana. Presiden member uang kepada pendemo, tak sampai namun seakan sampai.

Korban 1, 2 dan 3 #6 : Merasa senang para korban berjalan berpencar. Di tengah perjalanan senangnya tiba-tiba mereka berhenti mendadak, saling hadap dan tertawa terbahak- bahak (tertawa tanpa suara/musik efek)

Korban 1, 2 dan 3 # 7 : setelah tertawa terbahak-bahak mereka menangis tersedu-sedu (musik efek)

Korban 1, 2 dan 3 # 8 : ditengah tangisnya, terdapat kardus yang terjatuh dari atas. Semua tercengah, dalam pikiran mereka itu adalah bantuan, segera mereka mendekati kardus itu melihatnya. Semua saling membayangkan barang apa yang terdapat didalam kardus itu.

Korban 1 # 8 : Memperagakan bahwa itu adalah uang yang banyak, korban 1 akan hidup berlimpah, setiap hari bermalas-malasan. Tidur dengan uang, mandi dengan uang, makan menggunakan piring uang dan cebokpun dengan uang.

Korban 2# 9 : Dia berimajinasi dan memperagakan jika di dalam sana terdapat makanan yang enak-enak, dia bisa makan enak dengan keluarganya, di tengah makannya dia tersedak, berbagai cara dilakukan untuk menghilangkan tersedajnya itu minum tapi tak bisa, dimuntahkan tak bisa, perut ditendang pemain lain tak bisa, dan pemain lain mengambil kayu panjang (kayu panjang ilusi) dimasukan kedalam mulutnya

tak bisa. Baru ketika pemain lain menunjukkan wanita baru tersedaknya hilang.

Korban 3 #10

: Yakin jika didalamnya adalah kunci rumah, korban 3 memeperagakan pembukaan rumah dengan sebuah acara pemotongan pita, dengan pita yang suit sekali dipotong dengan gunting, pisau bahkan gergaji mesin, baru didoakan baru bisa, kemudian dia membuka pintu rumahnya.

Korban 1, 2 dan 3 # 11 : Saling berebut membuka kardus.

B. Naskah Pantomim Berdasarkan Klasifikasi Cerita

1. Naskah Pantomim Bersumber dari Kejadian

BALONKU TINGGAL SATU

Jumlah Pemain: *Solo mime*

Karakter : Pria bermain balon

Pria bermain balon #1: Seorang pria berdiri ditengah panggung atau dapat juga berjalan dari luar panggung menuju ke bagian tengah panggung kemudian mnyapa penonton dengan lambaian tangan. Pria itu mengeluarkan balon dari saku dan mulai meniupnya. Seusai meniup dan menali bagian lubang balon, tiba-tiba balon mengajak terbang, pria menekan kebawah, pria malu, pria berusaha meyakinkan penonton dengan ekspresinya kemudian terbang kembali, pemain menekannya kembali, terbang kembali agak cepat, pemain menekannya kembali, terbang lagi tambah cepat, pemain menekannya dengan cepat. Dirasa berhasil pria mendorong balon tersebut, balon tak mau berpindah juga. Mendongnya ke kanan, ke kiri, ke depan dan ke belakang terasa berat, menariknya ke kanan, kek iri, ke depan dan ke belakang terasa berat. Akhirnya meminta bantuan salah satu penonton. Dengan mudahnya penonton dapat mengangkatnya. Kembali pria itu meminta balon tersebut, balon menjadi bertambah berat seperti besi dan menimpah kakinya, pria berteriak kesakitan, kemudian keluar panggung

2. Naskah Pantomim Bersumber dari Peristiwa

PEMULUNG BUDIMAN

Jumlah Pemain : *Solo mime*

Karakter : Pemulung baik

(Musik suasana pagi mengantarkan langkah pemulung baik yang akan mengumpulkan sampah)

Pemulung Budiman #1 : Pemulung keluar dari rumahnya, menyusuri jalan, memunguti sampah disekeliling jalan, dan disetiap tempat sampah. Setiap langkahnya dia menemukan bermacam-macam jenis sampah. Botol bekas, kardus, sepatu bahkan, sepeda semua itu dieksplorasi menjadi oleh *pantomimer*, sehingga menjadi spektakel sendiri, tiba di sebuah mobil dia melihat barang berharga didalam mobil, dia berusaha menggapainya tak bisa, karena tongkat (tongkat ilusi atau nyata) yang dimilikinya terlalu pendek dia berusaha mengangkat mobil itu, disaat berusaha mengangkat mobil teman menyapa (teman ilusi) dia terkejut berdiri kemudian menyapa temannya. Dia semakin penasaran, dia mendorong mobil tersebut tak bisa juga. Tak hilang akal dia mencoba untu masuk kekolong mobil, akhirnya dia berhasil masuk kekolong namun tak berhasil keluar dan tidak berhasil meraih barang berharga itu. Dia mencari benda disekelilingnya, menemukan besi besar yang dia gunakan sebagai pengungkit mobil tersebut agar terjungkir, akhirnya berhasil. Dia amat senang segera barang itu diambil dan dibuka, terdapat dompet dengan uang yang amat banyak, dia menghitung uang tersebut, ternyata jumlahnya amat banyak, dia mengambil sebagian namun tak jadi. Dia berniat mengembalikan dompet tersebut. Pemilik mobil (pemilik mobil ilusi) marah besar dengan membawa polisi akhirnya dia ditangkap dan dimasukkan kedalam penjara.

Ananda selalu semangat mengikuti langkah demi langkah untuk memaksimalkan kemampuan Ananda. Silahkan menyaksikan tanyangan melalui tautan ini <https://youtu.be/wTxIeAGgrWw>

Tautan tersebut memuat pendalaman proses menganalisis teknik naskah pantomim. Ajaklah orang tua untuk menyaksikan tanyagan ini, agar semakin menambah semangat Ananda untuk belajar.



LEMBAR KERJA 2

6. Siapkan alat tulis, buku catatan, gawai atau laptop
7. Tuliskan teknik penulisan naskah pantomim berdasarkan urutan dan langkahnya

8. Bedakan teknik menulis naskah pantomim dengan satu pemain dan dua pemain atau lebih.

No	Satu Pemain/ <i>Solo mime</i>	Dua atau lebih pantomimer
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		

9. Tuliskan perbedaan naskah pantomim Tragedi, Komedi dan Tragedi Komedi

No	Tragedi	Komedi	Tragedikomedi
1			
2			
3			
4			
5			

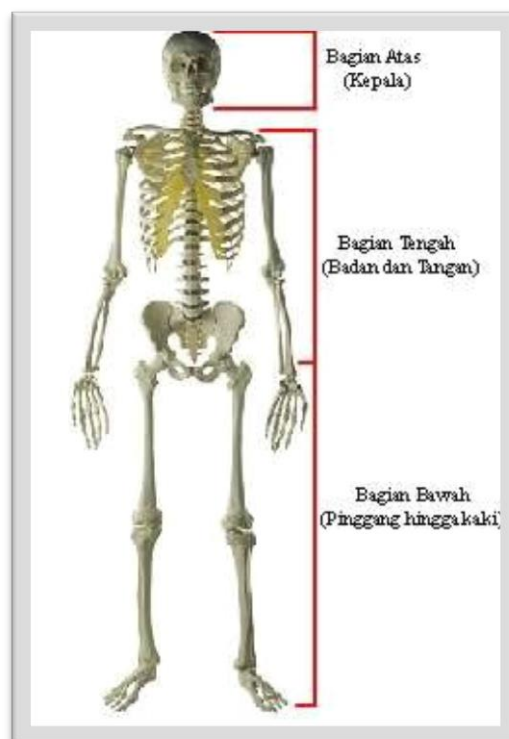
10. Tuliskan kata kunci naskah pantomime bersumber dari kejadian dan bersumber dari peristiwa!

Aktivitas – 3 : Menyusun Prosedur Dasar Seni Peran sesuai Kaidah Pementasan Pantomim

Selamat Ananda telah menuntaskan aktivitas kedua dengan baik dan benar. Ananda tentu pernah mengalami kejadian atau peristiwa yang lucu dan menyedihkan. Kadang tidak dapat dilupakan. Lalu, bagaimana jika kejadian/peristiwa itu dituangkan dalam bentuk pantomim, apakah bisa? Maka mari Ananda amati peristiwa tragis (menyedihkan), komedi (lucu) dan tragedikomedi (menyedihkan berujung suka cita/lucu). Saksikanlah video ini

1. <https://youtu.be/esY2HjZMK1A> (pantomim komedi)
2. https://youtu.be/mbd_kkgjt2U [Pantomim Tragedi (pantomim orang tua)]
3. <https://youtu.be/4TmFGJJE5Oo> (Pantomim Tragedi komedi)

Tentunya Ananda memiliki keinginan agar dapat melakukan pementasan seperti yang dilakukan oleh para pantomimer (aktor pantomim). oleh karena itu prosedur dasar harus Ananda kuasai dengan baik. Mari mulai menyusun prosedur dasar seni peran sesuai kaidah pementasan pantomim. Tahap yang Ananda analisis dan susun ialah tubuh dan ekspresi sebab dasar dari pantomim terdiri dari dua elemen tersebut. Tahap pertama ialah mengenal tubuh.



Gambar 5 Bagian tubuh pelaku pantomim

Ananda mulailah dengan mengenal Bagian tubuh pantomim yang menjadi dasar pengolahan tubuh pantomim meliputi, a) bagian atas yang terdiri dari kepala hingga leher guna melenturkan otot leher agar dalam permainan pantomim bagian kepala hingga leher dapat hidup sebagai bagian dari pendukung stilisasi gerak pantomim, b) bagian tengah yang terdiri dari badan dan tangan yang menjadi kunci utama dalam menonjolkan kualitas gerak pantomim, gerak tubuh dan tangan ini dapat mendominasi bentuk permainan pantomim, diolah agar memiliki kelenturan, ketahanan dan kekuatan, sehingga setiap jenis cerita pantomim dapat dimainkan tanpa adanya beban berarti, hanya memerlukan polesan atau tambahan agar pertunjukan pantomim lebih menarik pematapan, c) bagian bawah yang terdiri dari pinggang hingga kaki, sama seperti tangan. Bagian bawah ini memiliki ruas-ruas yang perlu dilatih agar dapat dioptimalkan dengan baik, setiap lelucon bagian atas ini dapat dimainkan dengan menarik apabila tahapan pelatihan dilakukan dengan baik dan hasil yang diperolehpun maksimal. Aktivitas permulaan yang dilakukan Ananda nantinya ialah dimulai dengan beberapa tahap yaitu;



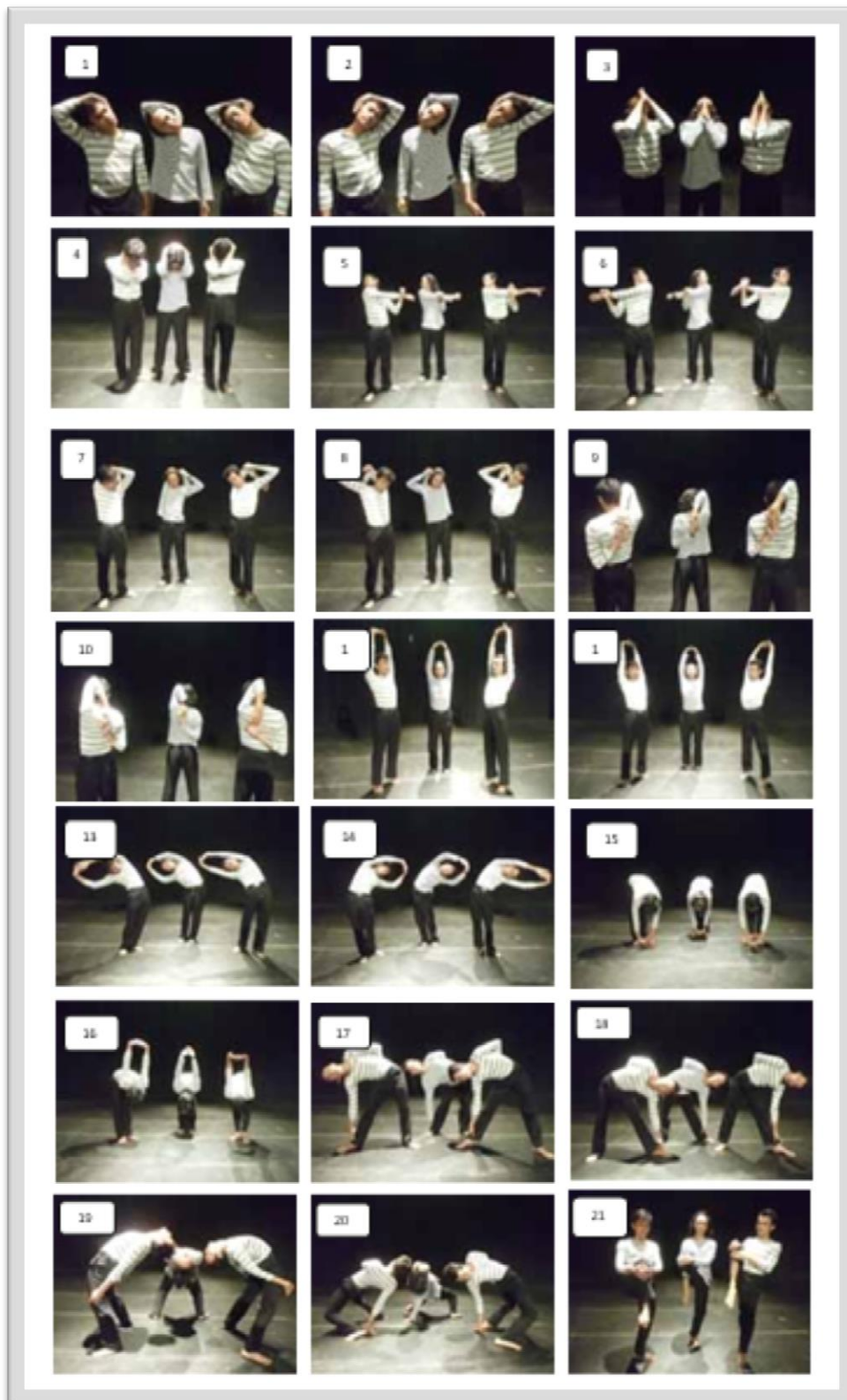
a.



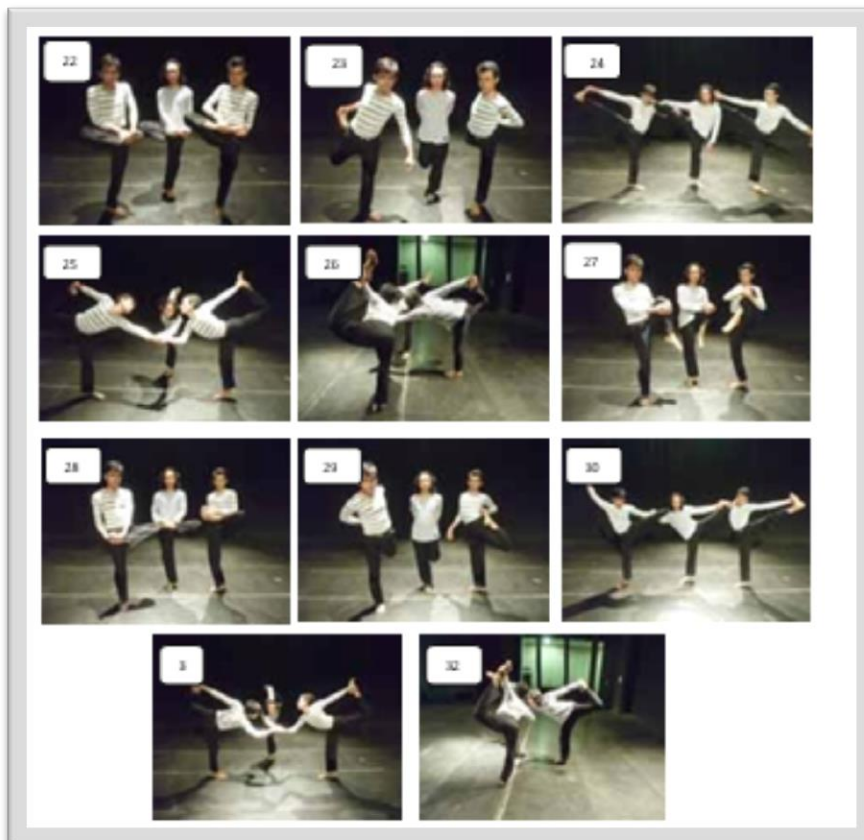
b

Gambar 6 Mengetahui tubuh dengan cara bercermin

Kegiatan tersebut dilakukan minimal 10 menit agar Ananda sebagai calon pelaku pantomim mengetahui letak patahan, ruas dan bagian tubuh mana yang akan dibutuhkan untuk bergerak saat bermain pantomim. Setelah mengenal tubuh Ananda memulai dengan menyusun tubuh persiapan untuk menjadi seorang pantomimer (aktor pantomim).



Gambar 7 Menyusun tubuh pantomime (Sumber: Welly Suryandoko/2019)



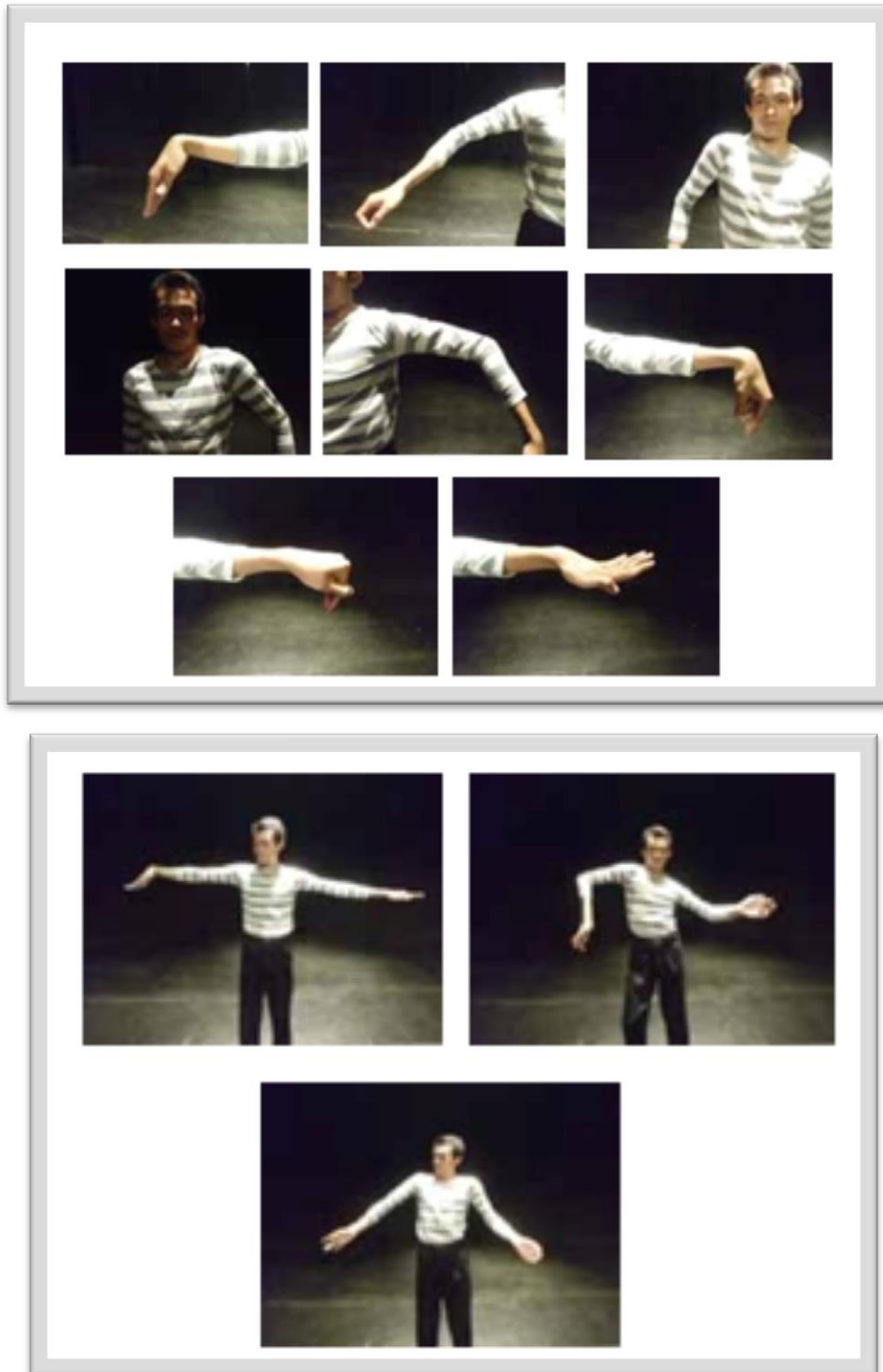
Gambar 7 Lanjutan proses menyusun tubuh pantomime (Sumber: Welly Suryandoko/2019)

Setelah Ananda menyusun tubuh pantomim, selanjutnya memaksimalkan dengan menyusun dasar gerak pantomim.



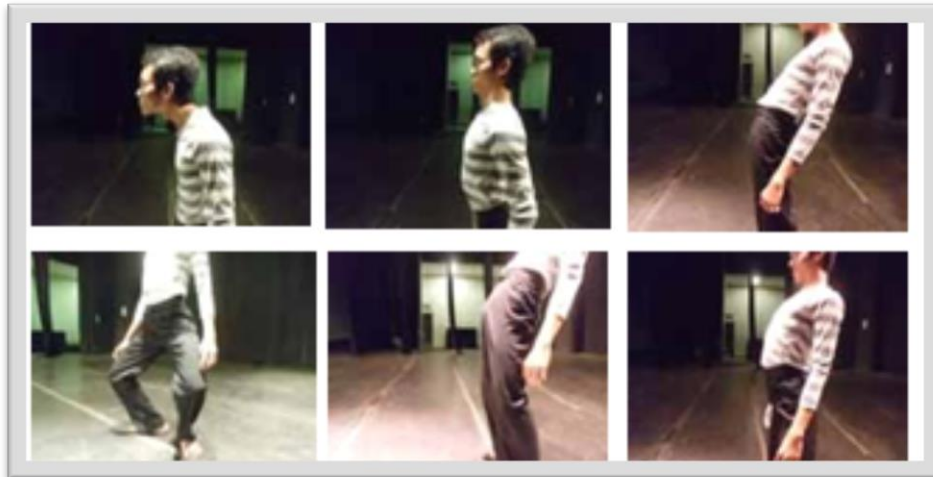
Gambar 8 Gerak kepala (Sumber: Welly Suryandoko/2019)

Tentunya Ananda dapat membayangkan gerak yang dilakukan oleh seorang calon pantomimer, menurut Ananda gerak lanjutan selain menggeser kepala ke kiri dan ke kanan, adakah gerak lain bersumber dari gerak dasar ini, cobalah susun.



Gambar 9 Gerak tangan menyerupai ombak (Sumber: Welly Suryandoko/2019)

Gerakan ini dilakukan kekanan dan kekiri. Menurut Ananda apakah digerakkan dengan cara lain. Mari bersemangat menyusun.



Gambar 10 Gerak ombak seluruh tubuh arah kedepan (Sumber: Welly Suryandoko/2019)

Tahap berjalan ini sama seperti rutinitas jalan wajar yang dilakukan oleh rutinitas kita. Dalam proses ini stilisasi yang dilakukan ialah 1) Kaki kiri jinjit sejajar dengan ujung kaki kanan, 2) tarik kaki kanan kebelakang melewati tumit kemudian, 3) pindahkan kaki kanan jinjit sejajar dengan ujung kaki kiri, seperti tahap ke 1, 4) tarik kaki kiri kebelakang melewati tumit. Tahap 1-4 diulang hingga dapat menciptakan bentuk jalan yang distilisasi (diindahkan) diikuti dengan tubuh dan gerak tangan saat berjalan.



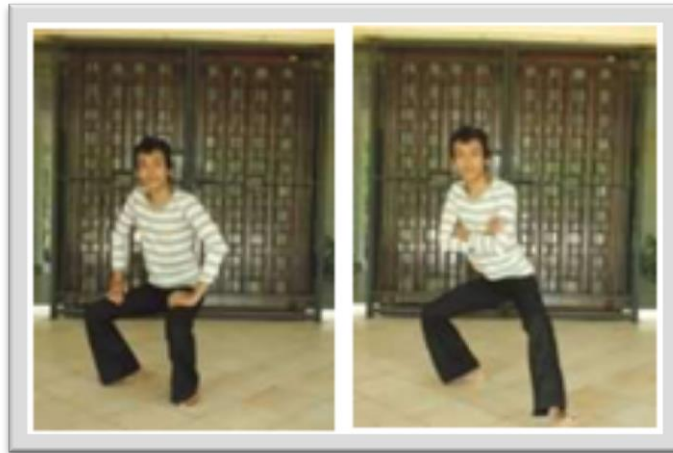
Gambar 10 gerak berjalan pantomim (Sumber: Welly Suryandoko/2019)

Dapatkan Ananda meprediksi ad acara dan bentuk lain dengan dasar bergerak ombak seluruh tubuh ini dan berjalan. Selanjutnya Ananda akan menyusun lebih maksimal posisi tubuh pantomim terhadap benda disekitar rumah. Marilah Ananda mulai menyusun.



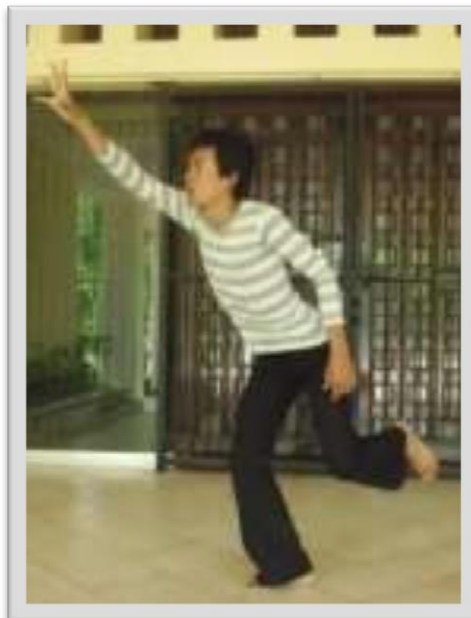
Gambar 11 Gerak bersandar (Sumber: Welly Suryandoko/2019)

Semakin jelas gambaran dalam diri Ananda untuk dapat melanjutkan gerak tubuh pantomim dengan menyusun kelanjutan dari gerak bersandar yang ditampilkan pada gambar diatas. Selanjutnya ialah gerak aktivitas duduk. Proses ini membutuhkan imajinasi bahwa Ananda sedang duduk disebuh kursi. Rasakan bentuknya, tingginya dan posisi duduknya.



Gambar 12 Posisi duduk dalam 2 bentuk (Sumber: Welly Suryandoko/2019)

Banyak bentuk kursi dirumah Ananda masing-masing. Hal itu berpengaruh pada acara duduk dan posisi duduk Ananda. Selanjutnya Ananda dapat menyusun gerak diam atau mematung, untuk memaksimalkan konsistensi gerak.



Gambar 13 Mematung Individu (Sumber: Welly Suryandoko/2019)



Gambar 14 Mematung Berkelompok (Sumber: Welly Suryandoko/2019)

Keduanya ini membutuhkan keseriusan dan konsentrasi tinggi, sehingga dapat menghasilkan tubuh yang siap pentas pantomim. Berikutnya Ananda akan menyusun gerak stakato atau patah-patah, dapat diterapkan dengan gerak robotik. Gerak ini dimaksimalkan melalui penekanan power tubuh dengan gerak stakato pada tiap bagian ruas tubuh.



Gambar 15 Gerak Stakato/Robotik (Sumber: Welly Suryandoko/2019)

Ananda dapat menyusun emosi melalui banyak hal yang terjadi di sekitar kita.



Gambar 16 Marah dan Takut pada objek (Sumber: Welly Suryandoko/2019)



Gambar 17 Kedinginan dan Menangis (Sumber: Welly Suryandoko/2019)

Ananda menyaksikan pertunjukan pantomim pada tautan di atas pasti menyaksikan kehebatan seorang pemain pantomim memunculkan dan memainkan benda tanpa terlihat benda tersebut dipanggung. Kali ini Ananda akan menyusun proses seorang pantomimer memainkan benda.



Gambar 18 Seorang Pemain Pantomim Terjebak Di Ruang Sempit (Sumber: Welly Suryandoko/2019)



Gambar 19 Seorang Pemain Pantomim Tidur di Meja, Memancing dan Bermain dengan Anjing. Sumber: (Welly Suryandoko/2019)

LEMBAR KERJA 3



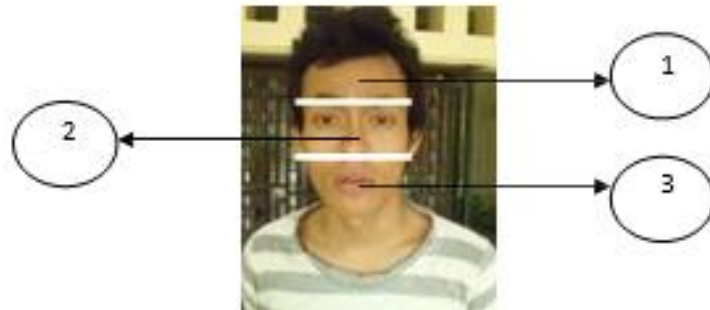
1. Siapkan alat tulis, buku catatan, gawai atau laptop
2. Tuliskan tahap aktivitas seorang pantomimer saat duduk dan bersandar.

.....
.....
.....
.....

3. Bagian tubuh manakah yang dimaksimalkan saat Ananda melakukan adegan terjepit dalam sebuah ruangan!

.....
.....
.....
.....

4. Gambarlah adegan-adegan dalam naskah yang terlampir di atas dengan menggunakan panduan gerak dan ekspresi dalam modul aktivitas 3 ini.



Gambar 19 Ruang Mimik Seorang Pantomimer (Sumber: Welly Suryandoko/2019)

Keterangan:

1. Ruang Mimik 1 merupakan bagian alis hingga dahi yang diolah melalui keluesan kerutan yang dengan serta merta apabila *pantomimer* melakukan ekspresi dapat berjalan secara otomatis tanpa adanya paksaan.
2. Ruang Mimik 2 merupakan bagian hidung hingga mata yang diolah perbagian demi membentuk karakter dan kepiawaian dalam berekspresi, terlebih pada mata yang menjadi pusat ekspresi. Berhasil atau tidaknya maksud ekspresi tergantung pada mata.
3. Ruang Mimik 3 merupakan bagian bibir hingga dagu yang merupakan bagian yang perlu dioleh keluesannya agar terbiasa mengimbangkan dengan bagian yang lain.



Gambar 20 Ruang mimik 1 (Sumber: Welly Suryandoko/2019)



Gambar 21 Ruang mimik 2 (Sumber: Welly Suryandoko/2019)



Gambar 22 Ruang mimik 3 (Sumber: Welly Suryandoko/2019)

D. Latihan

1. Konsep naskah pantomim bersumber dari satu aktivitas menjadi banyak aktivitas, dan bersumber dari banyak aktivitas menjadi satu aktivitas. Berilah contoh dengan pengamatan yang Ananda lakukan di sekitar rumah.

.....
.....
.....
.....

2. Pada naskah pantomim “Tak Nyeyak dan “Mimpi” keduanya memiliki perbedaan secara konsep naskah. Tuliskan dengan baik perbedaan keduanya dan hubungkan dengan sumber naskah pantomim.

.....
.....
.....
.....

3. Buatlah skema struktur naskah pantomim sesuai pengetahuan Ananda.

.....
.....
.....
.....

4. Naskah pantomim memiliki modus sajian di dalamnya yang terdiri dari tragedi, komedi dan tragedi komedi. Deskripsikan dengan baik perbedaan ketiganya dan ciri-ciri ketiganya.

.....
.....
.....
.....

5. Klasifikasi cerita terdiri dari 2 hal yaitu kejadian dan peristiwa. Tuliskan perbedaan keduanya.

.....
.....
.....
.....

6. Tahap awal sebelum menyusun tubuh pantomim adalah mengenal bagian tubuh agar seorang pantomimer siap menyusun tubuhnya dengan baik sesuai kaidah pementasan pantomim. menurut ananda bagaimana cara melakukan proses mengenal tubuh?

.....
.....
.....
.....
.....

7. Tuliskanlah tahap melakukan gerak tangan meliuk seperti ombak.

.....
.....
.....
.....
.....

8. Rincikan tahap berjalan pantomim berdasarkan gambar diatas!

.....
.....
.....
.....
.....

9. Bahaslah dengan detail teknik bersandar, mematung dan duduk!

.....
.....
.....
.....
.....

10. Gerak stakato atau patah-patah, dapat diterapkan dengan gerak robotik. Gerak ini dimaksimalkan melalui penekanan power tubuh dengan gerak stakato pada tiap bagian ruas tubuh. Mengapa gerak ini penting bagi pelaku pantomim?

.....
.....
.....
.....
.....

E. Rangkuman

Ananda telah menganalisis konsep pantomim dengan mengamati aktivitas-aktivitas melalui tautan dan gambar yang telah disajikan. Aktivitas sehari-hari menjadi sumber paling muda dalam menyiapkan diri dalam menyusun naskah pantomim. terdapat konsep mendasar naskah pantomim 1) bersumber dari satu aktivitas menjadi banyak aktivitas, dan 2) bersumber dari banyak aktivitas menjadi satu aktivitas. Naskah pantomim memiliki beberapa klasifikasi naskah pantomim satu orang pemain atau solo mime naskah pantomim berkelompok. Selanjutnya analisis naskah pantomim perlu memperhatikan struktur naskah pantomim, dimana Ananda akan dapat membuat naskah pantomim berdasarkan modus sajian yang terdiri dari tragadi, komedi dan tragedy komedi. Berikutnya naskah pantomim berdasarkan klasifikasi cerita terdapat dua jenis yaitu naskah pantomim bersumber dari kejadian dan naskah pantomim bersumber dari peristiwa. Tahap akhir Ananda menyusun prosedur dasar seni peran setelah konstruksi naskah berhasil dianalisis, Ananda perlu mengenal tubuh, menyusun tubuh pantomim, membentuk gerak-gerak pantomim, menyusun prosedur aktivitas pantomim melalui kegiatan sehari-hari misalnya duduk, bersandar, mematung, gerak stakato, dan ekspresi.

F. Refleksi

1. Selama proses pembelajaran Ananda didampingi oleh guru dan orang tua
2. Pada setiap aktivitas Ananda melaksanakan langkah demi langkahnya dengan baik dengan cara mengikuti perbagian paragraph, sebab di dalamnya memuat aktivitas yang menambah pengetahuan, sikap dan keterampilan Ananda.
3. Cara Ananda menyelesaikan satu aktivitas ialah pada waktu beruntun agar dapat tercapai dengan baik, tentunya tetap dengan pendampingan guru dan orang tua.
4. Selalu siapkan alat sulit dan konsentrasi maksimal.

G. Rubrik Penilaian/Kunci Jawaban/Pedoman Penskoran/Penjelasan Jawaban

a. Rubrik Penilaian

No	Kriteria	Nilai
1	Berilah contoh dengan pengamatan yang Ananda lakukan di sekitar rumah.	10
2	Tuliskan dengan baik perbedaan keduanya dan hubungkan dengan sumber naskah pantomim.	10
3	Struktur naskah pantomim sesuai pengetahuan Ananda	10
4	Modus sajian didalamnya yang terdiri dari tragedi, komedi dan tragedi komedi. Deskripsikan dengan baik perbedaan ketiganya dan ciri-ciri ketiganya.	10
5	Cerita terdiri dari 2 hal yaitu kejadian dan peristiwa. Tuliskan perbedaan keduanya.	10
6	Menurut Ananda bagaimana cara melakukan proses mengenal tubuh	10
7	Tuliskanlah tahap melakukan gerak tangan meliuk seperti ombak	10
8	Rincikan tahap berjalan pantomim berdasarkan gambar diatas	10
9	Bahaslah dengan detail teknik bersandar, mematung dan duduk	10
10	Gerak ini dimaksimalkan melalui penekanan power tubuh dengan gerak stakato pada tiap bagian ruas tubuh. Mengapa gerak ini penting bagi pelaku pantomim	10

b. Kunci Jawaban

No	Soal	Kunci Jawaban
1	Konsep naskah pantomim bersumber dari satu aktivitas menjadi banyak aktivitas, dan bersumber dari banyak aktivitas menjadi satu aktivitas. Berilah contoh dengan pengamatan yang Ananda lakukan di sekitar rumah.	Contoh yang terbaik ialah memiliki kesesuaian aktivitas pembelajaran. Aktivitas dapat dipilih berdasarkan aktivitas keseharian dirumah, diutamakan sesuai kebiasaan Ananda dirumah maupun lingkungan di sekitar rumah.
2	Pada naskah pantomim “Tak Nyenyak dan “Mimpi” keduanya memiliki perbedaan secara konsep naskah. Tuliskan dengan baik perbedaan keduanya dan hubungkan dengan sumber naskah pantomim.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tak Nyenyak merupakan naskah dengan satu pemain atau solo mime. 2. Tak Nyenyak merupakan naskah menceritakan tentang aku dan nyamuk 3. Mimpi adalah naskah berkelompok 4. Mimpi adalah naskah dengan cerita sedih.
3	Buatlah skema struktur naskah pantomim sesuai pengetahuan Ananda.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Judul 2. Keterangan Pemain dan Karakter 3. Kramagung/ Petunjuk Adegan 4. Nama Karakter 5. Nomor Adegan 6. Adegan
4	Naskah pantomim memiliki modus sajian di dalamnya yang terdiri dari tragedi, komedi dan tragedi komedi. Deskripsikan dengan baik perbedaan ketiganya dan ciri-ciri ketiganya.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tragedi adalah cerita yang bercerita duka cita atau menyedihkan. 2. Komedi cerita bercerita lucu atau suka cita 3. Tragedi komedi adalah naskah memuat cerita menyedihkan dan suka cita

No	Soal	Kunci Jawaban
5	Klasifikasi cerita terdiri dari 2 hal yaitu kejadian dan peristiwa. Tuliskan perbedaan keduanya.	<p>Kejadian adalah pantomim dengan satu persoalan tidak menunjukkan rangkaian macam aktivitas. Hanya satu aktivitas yang dimainkan dengan kreatif. Misalnya aku dan nyamuk.</p> <p>Peristiwa ialah pantomim dengan banyak persoalan dan aktivitas dalam cerita pantomim yang ditulis dalam naskah ataupun dimainkan.</p>
6	Tahap awal sebelum menyusun tubuh pantomim adalah mengenal bagian tubuh agar seorang pantomimer siap menyusun tubuhnya dengan baik sesuai kaidah pementasan pantomim. menurut Ananda bagaimana cara melakukan proses mengenal tubuh?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berdiri didepan cermin yang terlihat mulai dari kepala hingga kaki. 2. Mengamati bentuk tubuh mulai dari kepala hingga kaki. 3. Mengamati ciri gerak pada tubuh.
7	Tuliskanlah tahap melakukan gerak tangan meliuk seperti ombak	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tekuk 2 ruas jari kanan 2. Tekuk pergelangan tangan kanan 3. Tekuk ruas siku kanan 4. Angkat pundak kanan 5. Turunkan pundak salah satu kanan dan naikkan pundak kiri 6. Tekuk ruas siku 7. Tekuk ruas pergelangan 8. Tekuk 2 ruas jari.

No	Soal	Kunci Jawaban
8	Rincikan tahap berjalan pantomim berdasarkan gambar diatas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jari kaki kanan jinjit sejajar dengan ujung kaki kiri 2. Kiri Tarik kebelakang 3. Kiri jinjit sejajar dengan ujung kaki kanan 4. Kanan Tarik kebelakang 5. Diulang berkali-kali
9	Bahaslah dengan detail teknik bersandar, mematung dan duduk	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mulai dengan melakukan duduk menggunakan kursi sebenarnya. 2. Selanjutnya praktik duduk tanpa menggunakan kursi ilusi sesuai dengan bentuk dan ukuran kursi sebenarnya. 3. Bersadar ke kanan, putar kaki membuak kearah luar 35 derajat. Tekuk lutut kemudian doyongkan badan ke kanan. 4. Tangan menyesuaikan objek yang digunakan untuk bersandar.
10	Gerak stakato atau patah-patah, dapat diterapkan dengan gerak robotik. Gerak ini dimaksimalkan melalui penekanan power tubuh dengan gerak stakato pada tiap bagian ruas tubuh. Mengapa gerak ini penting bagi pelaku pantomim	<ol style="list-style-type: none"> 1. Gerak stakato membutuhkan power tubuh. 2. Ruas-ruas tubuh dikencangkan maksimal. 3. Kemudian tubuh digerakkan patah-patah.

c. Pedoman Penskoran

No.	Indikator Pencapaian	Bentuk Penilaian	Bentuk Instrumen	Instrumen
1	Menuliskan aktivitas sehari-hari terbaik	Tes Tertulis	Uraian	Konsep naskah pantomim bersumber dari satu aktivitas menjadi banyak aktivitas, dan bersumber dari banyak aktivitas menjadi satu aktivitas. Berilah contoh dengan pengamatan yang Ananda lakukan di sekitar rumah
2	Membedakan Naskah Pantomim dengan rinci	Tes Tertulis	Uraian	Pada naskah pantomim “Tak Nyeyak dan “Mimpi” keduanya memiliki perbedaan secara konsep naskah. Tuliskan dengan baik perbedaan keduanya dan hubungkan dengan sumber naskah pantomim.
3	Menentukan urutan struktur naskah pantomim dengan tepat	Tes Tertulis	Uraian	Buatlah skema struktur naskah pantomim sesuai pengetahuan Ananda.
4	Membedakan Naskah Pantomim berdasarkan modus sajian.	Tes Tertulis	Uraian	Naskah pantomim memiliki modus sajian didalamnya yang terdiri dari tragedi, komedi dan tragedi komedi. Deskripsikan dengan baik perbedaan ketiganya dan ciri-ciri ketiganya.

No.	Indikator Pencapaian	Bentuk Penilaian	Bentuk Instrumen	Instrumen
5	Menuliskan klasifikasi berdasarkan perbedaan kejadian dan peristiwa dengan benar.	Tes Tertulis	Uraian	Klasifikasi cerita terdiri dari 2 hal yaitu kejadian dan peristiwa. Tuliskan perbedaan keduanya.
6	Tahap detail mengenal tubuh pantomim.	Tes Tertulis	Uraian	Tahap awal sebelum menyusun tubuh pantomim adalah mengenal bagian tubuh agar seorang pantomimer siap menyusun tubuhnya dengan baik sesuai kaidah pementasan pantomim. menurut Ananda bagaimana cara melakukan proses mengenal tubuh?
7	Ruas gerak pantomim disusun dengan rinci	Tes Tertulis	Uraian	Tuliskanlah tahap melakukan gerak tangan meliuk seperti ombak
8	Menentukan tahap berjalan pantomim dengan rinci	Tes Tertulis	Uraian	Rincikan tahap berjalan pantomim berdasarkan gambar di atas
9	Menyusun detail teknik bersandar, mematung dan duduk dengan baik	Tes Tertulis	Uraian	Bahaslah dengan detail teknik bersandar, mematung dan duduk

No.	Indikator Pencapaian	Bentuk Penilaian	Bentuk Instrumen	Instrumen
10	Menuliskan tahap detail gerak stakato	Tes Tertulis	Uraian	Gerak stakato atau patah-patah, dapat diterapkan dengan gerak robotik. Gerak ini dimaksimalkan melalui penekanan power tubuh dengan gerak stakato pada tiap bagian ruas tubuh. Mengapa gerak ini penting bagi pelaku pantomim

Rekomendasi

Ananda yang hebat, jika Ananda memperoleh nilai minimal 80 maka dapat melanjutkan ke pembelajaran ke2. Tapi jika Ananda mendapatkan nilai kurang dari 80, Ananda wajib mempelajari ulang Pembelajaran 1, dan mengerjakan soal diatas hingga memperoleh nilai minimal 80. Tetap semangat Ananda, yakinlah bahwa Ananda bisa lebih dari ini.

Pembelajaran 2

A. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah menghasilkan karya naskah pantomim berdasarkan konsep, teknik dan prosedur seni peran, Ananda mengarang cerita naskah pantomim untuk dipergakan sesuai dengan konsep, teknik dan prosedur seni peran.
2. Setelah menyusun cerita naskah pantomim. Ananda mengkreasikan naskah pantomim untuk dipergakan sesuai dengan konsep, teknik dan prosedur seni peran.

B. Peran Guru dan Orang Tua

Orang tua dan guru saling bekerjasama untuk membelajarkan Ananda agar dapat mengikuti pembelajaran dengan senang dan tercapai pembelajaran yang terdapat dalam modul ini. Peran guru dan orang tua sebagai berikut;

1. Guru memberikan petunjuk tahap pembelajaran daring bagi Ananda pada modul.
2. Guru memberikan saran pendampingan kepada Ananda
3. Guru mengarahkan pada Ananda untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran daring dengan senang, sesuai petunjuk modul
4. Guru mengarahkan Ananda untuk mengikuti tahap pembelajaran luring sesuai petunjuk modul.
5. Orang tua mengingatkan Ananda untuk mempelajari modul dengan senang.
6. Orang tua membimbing mempelajari modul
7. Orang tua mendampingi Ananda mengerjakan tugas-tugas yang disediakan
8. Orang tua mengingatkan untuk menyelesaikan dan mengumpulkan tugas-tugas sesuai petunjuk modul dan guru.

C. Aktivitas Pembelajaran

Aktivitas – 1 : Mengarang Cerita Naskah Pantomim

Tentunya Ananda pernah menyaksikan pertunjukan pantomim dengan berbagai jenis cerita dan modus sajian. Ananda juga memiliki keinginan untuk mementaskan pantomim, sebelum melakukan pementasan perlu menyiapkan naskah pantomim terlebih dahulu sebagai bahan dasar cerita yang akan dimainkan. Persiapan awal Ananda dalam membuat naskah pantomim perlu mengarang cerita terbaik sesuai imajinasi Ananda. Bagaimanakah cerita yang baik untuk naskah pantomim, inilah gambarannya agar Ananda lebih tertarik dan dapat membuat naskah terbaik.



Gambar 23 Profesi Pilot, Dokter dan Polisi



<http://beritatrans.com/2019/02/15/waduh-pramugari-duduk-di-kursi-pilot-dalam-penerbangan-singapore-airlines/>

<http://beritatrans.com/2019/02/15/waduh-pramugari-duduk-di-kursi-pilot-dalam-penerbangan-singapore-airlines/>

Gambar 24 Profesi Pramugara, Pramugari dan Guru



<https://id.pinterest.com/pin/593067844665173392/>

<https://id.pinterest.com/pin/862580134867491994/>

Gambar 25 Profesi Nelayan dan Petani

Gambar di atas merupakan sebagian kecil profesi yang terdapat di Indonesia. Ananda pasti mengetahui lebih banyak profesi disekitar daerah Ananda. Mulailah memilih profesi yang akan digunakan sebagai bahan cerita. Ananda boleh memilih sesuai gambar diatas atau profesi lain yang diketahui. Tulislah pilihan profesi disini.....

Setelah Ananda memilih profesi mulailah mengarah cerita bersumber dari profesi, aktivitas profesi dan hal-hal lain yang menarik dari profesi. Mulailah mengarang, tulislah dalam satu lembar kertas. Dalam cerita tersebut memuat adegan-adegan.

Setelah Ananda menyelesaikan cerita tersebut konsultasikan pada guru atau orang tua Ananda. Mintalah beliau mengevaluasi cerita yang sudah Ananda buat. Jika guru atau orang tua memberikan komentar baik maka silahkan disimpan dengan baik, jika belum baik silahkan diperbaiki perlahan agar hasilnya sempurna. Jika sudah baik, tahap berikutnya simpanlah dan ikuti langkah selanjutnya.

Selamat Ananda sudah menyelesaikan cerita yang akan digunakan untuk mengkreasikan menjadi naskah pantomim. Ananda yang baik silakan fokuskan pandangan dan tetap konsentrasi dengan baik. Amatilah gambar kegiatan sehari-hari dibawah ini satu persatu.



Gambar 26 Seorang anak melakukan kegiatan sehari-hari belajar di rumah



Gambar 27 Dua Anak melakukan kegiatan sehari-hari bersepeda



Gambar 28 Kegiatan sehari-hari berkebun



Gambar 29 Kegiatan sehari-hari memasak

Gambar diatas merupakan sebagaian kecil kegiatan sehari-hari dirumah yang Ananda lakukan. Ananda pasti melakukan dan melihat aktivitas sehari-hari dirumah. Mulailah memilih kegiatan sehari-hari yang akan digunakan sebagai bahan cerita. Ananda boleh memilih sesuai gambar diatas atau kegiatan sehari-hari lain yang diketahui. Tulislah pilihan kegiatan sehari-hari disini.....

Setelah Ananda menyelesaikan cerita bersumber dari kegiatan sehari-hari konsultasikan pada guru atau orang tua Ananda. Mintalah beliau mengevaluasi cerita yang sudah Ananda buat. Jika guru atau orang tua memberikan komentar baik maka silahkan disimpan dengan baik, jika belum baik silahkan diperbaiki perlahan agar hasilnya sempurna. Jika sudah baik, tahap berikutnya simpanlah dan ikuti langkah selanjutnya.

Selamat Ananda sudah menyelesaikan cerita yang akan digunakan untuk mengkreasikan menjadi naskah pantomim.

LEMBAR KERJA 4



1. Siapkan alat tulis, buku catatan, gawai atau laptop
2. Setelah memilih salah satu profesi baik sesuai dengan gambar maupun profesi disekitar rumah Ananda, silahkan mengarang naskah pantomim berdasarkan profesi yang dipilih!

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

3. Setelah memilih salah satu kegiatan sehari-hari silahkan mengarang naskah pantomim bersumber dari kegiatan sehari-hari yang dipilih!

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

4. Setelah mengarang naskah pantomim bersumber dari profesi dan kegiatan sehari-hari, bacakanlah naskah pantomim itu di depan orang tua Ananda, selanjutnya mintalah orang tua Ananda mengomentari naskah yang sudah Ananda buat.

Tabel 2
Isian untuk Orang Tua

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

Keterangan;

1. Kurang Baik
2. Cukup Baik
3. Baik
4. Sangat Baik

5. Gambarlah adegan-adegan dalam naskah yang terlampir di atas dengan menggunakan panduan gerak dan ekspresi dalam modul aktivitas 3 ini.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Aktivitas – 2 : Mengkreasikan Naskah Pantomim untuk Diperagakan

Ananda yang baik. Setelah mengarang cerita silahkan siapkan karangan Ananda itu untuk bahan naskah pantomim. Pilahlah adegan demi adegan kemudian kreasikan menjadi naskah pantomim untuk diperagakan dirumah masing-masing dengan menggunakan metode rekaman menggunakan handphone didampingi orang tua. Kemudian kirimlah hasil kepada guru Ananda. Mulailah mengkreasikan naskah pantomim sesuai cerita bersumber dari profesi dan kegiatan sehari-hari yang sudah Ananda buat sebelumnya. Perhatikan konsep, teknik dan prosedur seni peran sesuai yang tersusun pada aktivitas 3 pembelajaran 1. Dibawah ini Ananda dapat menyaksikan pantomim dengan beberapa contoh, mulai dari profesi sampai kegiatan sehari-hari. Silahkan tirukan penampilan pada tautan <https://youtu.be/CRSVqiLk8OQ> dengan baik. Mintalah orang tua mendampingi Ananda dan mintalah mengevaluasi Ananda. Evaluasi yang disampaikan orang tua tuliskan di bawah ini

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Video diatas menyajikan profesi sebagai sumber cerita, menyajikan profesi astronot. Seorang aktor pantomim (pantomimer) melakukan dengan baik. Memaksimalkan tubuh dan ekspresi saat membawakan ceritanya. Konsep, teknik dan prosedur sama seperti pada aktivitas 3 pembelajaran 1. Tubuh dimaksimalkan ketahanan, kelenturan, keseimbangan dan kekuatannya. Ekspresi dilatih berdasarkan ruang mimic. Berlatih ekspresi marah, sedih, takut, terharu, berfikir, gelisah, gembira dan ekspresi lainnya. Mari Ananda maksimalkan kembali dengan mengamati video di bawah ini menunjukkan seorang ellaki bersih-besih kemudian iseng memainkan drum. Silahkan Ananda saksikan bersama dengan orang tua

https://youtu.be/A_kloG2Z7tU mintalah orang tua mendampingi Ananda dan mintalah mengevaluasi Ananda. Evaluasi yang disampaikan orang tua tuliskan di bawah ini.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Ananda telah melakukan dengan baik. Sekarang sampailah kita pada aktivitas inti yaitu mengkreasikan naskah pantomim. silahkan membuat naskah pantomim sesuai format naskah diatas. Waktu untuk menyusun naskah maksimal 20 menit. Setelah Ananda menyelesaikan naskah silahkan melakukan percobaan praktiknya di depan cermin rumah Ananda. Apabila merasa sudah siap, naskah berikan pada orang tua Ananda, mintalah beliau membaca dan melihat peragaan pantomim Ananda. Mintalah evaluasi orang tua. Tuliskan disini:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

D. Latihan

1. Buatlah naskah pantomim sesuai struktur naskah. Ananda mengarang naskah sesuai dengan profesi disekitar rumah Ananda!

.....
.....

2. Buatlah naskah pantomim sesuai struktur naskah. Ananda mengarang naskah sesuai dengan Kegiatan sehari-hari disekitar rumah Ananda, diutamakan khas didaerah setempat!

.....
.....

3. Dokumentasikanlah berupa foto dan video gerak pantomim yang anda lakukan berdasarkan profesi pada video yang Ananda saksikan! Tempelkan foto tahap gerak yang sudah Ananda lakukan ada buku milik anda. Mintalah guru mengevaluasi!

.....
.....

4. Dokumentasikanlah berupa foto dan video gerak pantomim yang Ananda lakukan berdasarkan Kegiatan sehari-hari pada video yang Ananda saksikan! Tempelkan foto tahap gerak yang sudah Ananda lakukan ada buku milik Aanda. Mintalah guru mengevaluasi!

.....
.....

5. Kreasikanlah gerak berdasarkan rutinitas yang dilakukan oleh anggota keluarga Ananda! Maksimalkanlah dengan menambah keindahan gerak dan ekspresi!

.....
.....

E. Rangkuman

Pantomim membutuhkan ketekunan, konsentrasi tinggi dan senang hati saat Ananda mengarang naskah dan mengkreasikan naskah untuk diperagakan. Kurangi kesulitan dengan cara menganalisis detail gerak profesi dan kegiatan sehari-hari kemudian diterapkan dalam cerita dan praktik pantomim. Proses pendalaman naskah dikuatkan dengan mempraktikkan dalam bentuk gerak dan ekspresi pantomim yang baik, gerak indah dan ekspresi sesuai atau sejalan dengan gerak yang dilakukan.

F. Refleksi

1. Selama proses pembelajaran Ananda di dampingi oleh guru dan orang tua
2. Pada setiap aktivitas Ananda melaksanakan langkah demi langkahnya dengan baik dengan cara mengikuti perbagian paragraF, sebab didalamnya memuat aktivitas yang menambah pengetahuan, sikap dan keterampilan Ananda.
3. Cara Ananda menyelesaikan satu aktivitas ialah pada waktu beruntun agar dapat tercapai dengan baik, tentunya tetap dengan pendampingan guru dan orang tua.
4. Mengarang naskah pantomim berdasarkan profesi dan kegiatan sehari-hari dengan memilih aktivitas terbaik.
5. Mengekspresikan gerak pantomim memerlukan teknik, konsep dan prosedur yang baik, sesuai dengan aktivitas pembelajaran.

G. Rubrik Penilaian/Kunci Jawaban/Pedoman Penskoran/Penjelasan Jawaban

a. Rubrik Penilaian

No	Kriteria	Nilai
1	Buatlah naskah pantomim sesuai struktur naskah. Ananda mengarang naskah sesuai dengan profesi di sekitar rumah Ananda	20
2	Naskah pantomim sesuai struktur naskah. Ananda mengarang naskah sesuai dengan Kegiatan sehari-hari disekitar rumah Ananda, diutamakan khas di daerah setempat	20
3	Foto dan video gerak pantomim yang Ananda lakukan berdasarkan profesi pada video yang Ananda saksikan! Tempelkan foto tahap gerak yang sudah Ananda lakukan ada buku milik anda. Mintalah guru mengevaluasi	20
4	Foto dan video gerak pantomim yang anda lakukan berdasarkan Kegiatan sehari-hari pada video yang Ananda saksikan! Tempelkan foto tahap gerak yang sudah Ananda lakukan ada buku milik anda. Mintalah guru mengevaluasi	20
5	Gerak berdasarkan rutinitas yang dilakukan oleh anggota keluarga Ananda! Maksimalkanlah dengan menambah keindahan gerak dan ekspresi!	20

b. Kunci Jawaban

No	Soal	Kunci Jawaban
1	Buatlah naskah pantomim sesuai struktur naskah. Ananda mengarang naskah sesuai dengan profesi di sekitar rumah Ananda!	<ol style="list-style-type: none"> 1. Naskah sesuai dengan Judul, Keterangan Pemain dan Karakter, Kramagung/ Petunjuk Adegan, Nama Karakter, Nomor Adegan dan Adegan 2. Pilihan profesi sesuai dengan kebutuhan siswa. 3. Naskah memuat plot yang bagus 4. Naskah memuat kekayaan gerak dan ekspresi pantomim
2	Buatlah naskah pantomim sesuai struktur naskah. Ananda mengarang naskah sesuai dengan Kegiatan sehari-hari di sekitar rumah Ananda, diutamakan khas di daerah setempat!	<ol style="list-style-type: none"> 1. Naskah sesuai dengan Judul, Keterangan Pemain dan Karakter, Kramagung/ Petunjuk Adegan, Nama Karakter, Nomor Adegan dan Adegan 2. Pilihan kegiatan sehar-hari sesuai dengan kebutuhan siswa. 3. Naskah memuat plot yang bagus. 4. Naskah memuat kekayaan gerak dan ekspresi pantomim
3	Dokumentasikanlah berupa foto dan video gerak pantomim yang Ananda lakukan berdasarkan profesi pada video yang Ananda saksikan! Tempelkan foto tahap gerak yang sudah Ananda lakukan ada buku milik anda. Mintalah guru mengevaluasi!	Portofolio foto gerak dan ekspresi adegan sesuai dengan naskah dan aktivitas profesi yang dipilih.

No	Soal	Kunci Jawaban
4	Dokumentasikanlah berupa foto dan video gerak pantomim yang anda lakukan berdasarkan Kegiatan sehari-hari pada video yang Ananda saksikan! Tempelkan foto tahap gerak yang sudah Ananda lakukan ada buku milik anda. Mintalah guru mengevaluasi!	Portofolio foto gerak dan ekspresi adegan sesuai dengan naskah dan aktivitas kegiatan sehari-hari yang dipilih.
5	Mengekspresikan gerak pantomim memerlukan teknik, konsep dan prosedur yang baik, sesuai dengan aktivitas pembelajaran.	Mengekspresikan secara utuh dengan baik sesuai kaidah teknik, konsep dan prosedur.

c. Kunci Jawaban

No	Indikator Pencapaian	Bentuk Penilaian	Bentuk Instrumen	Instrumen
1	Naskah pantomim sesuai struktur naskah. Naskah sesuai dengan profesi di sekitar rumah	Tes Tertulis	Uraian	<ol style="list-style-type: none"> 1. Naskah sesuai dengan Judul, Keterangan Pemain dan Karakter, Kramagung/ Petunjuk Adegan, Nama Karakter, Nomor Adegan dan Adegan 2. Pilihan profesi sesuai dengan kebutuhan siswa. 3. Naskah memuat plot yang bagus 4. Naskah memuat kekayaan gerak dan ekspresi pantomim

No	Indikator Pencapaian	Bentuk Penilaian	Bentuk Instrumen	Instrumen
2	Naskah pantomim sesuai struktur naskah. Naskah sesuai dengan Kegiatan sehari-hari diutamakan khas di daerah setempat	Tes Tertulis	Uraian	<ol style="list-style-type: none"> 1. Naskah sesuai dengan Judul, Keterangan Pemain dan Karakter, Kramagung/ Petunjuk Adegan, Nama Karakter, Nomor Adegan dan Adegan 2. Pilihan kegiatan sehari-hari sesuai dengan kebutuhan siswa. 3. Naskah memuat plot yang bagus. 4. Naskah memuat kekayaan gerak dan ekspresi pantomim
3	Foto dan video gerak pantomim yang Ananda lakukan berdasarkan profesi pada video, foto tahap gerak yang sudah	Tes Praktik	Portofolio	Portofolio foto gerak dan ekspresi adegan sesuai dengan naskah dan aktivitas profesi yang dipilih.
4	Foto dan video gerak pantomim yang anda lakukan berdasarkan Kegiatan sehari-hari pada video yang saksikan, foto tahap gerak pendampingan guru dan orang tua.	Tes Praktik	Portofolio	Portofolio foto gerak dan ekspresi adegan sesuai dengan naskah dan aktivitas kegiatan sehari-hari yang dipilih.
5	Gerak pantomim memerlukan teknik, konsep dan prosedur yang baik, sesuai dengan aktivitas pembelajaran.	Tes Praktik	Portofolio	Mengekspresikan secara utuh dengan baik sesuai kaidah teknik, konsep dan prosedur.

Rekomendasi

Ananda yang baik, jika Ananda memperoleh nilai minimal 80 maka dapat melanjutkan ke pembelajaran ke3. Tapi jika Ananda mendapatkan nilai kurang dari 80, Ananda wajib mempelajari ulang Pembelajaran 2, dan mengerjakan soal diatas hingga memperoleh nilai minimal 80. Tetap semangat Ananda, yakinlah bahwa Ananda bisa lebih dari ini.

Pembelajaran 3

A. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah mempersiapkan bentuk peragaan pantomim sesuai dengan konsep, teknik dan prosedur seni peran, Ananda menciptakan gerak pantomim sesuai dengan konsep, teknik dan prosedur seni peran.
2. Setelah menciptakan gerak pantomim sesuai dengan konsep, teknik dan prosedur seni peran, Ananda menampilkan gerak pantomim sesuai dengan konsep, teknik dan prosedur seni peran dengan benar.

B. Peran Guru dan Orang Tua

Orang tua dan guru saling bekerjasama untuk membelajarkan Ananda agar dapat mengikuti pembelajaran dengan senang dan tercapai pembelajaran yang terdapat dalam modul ini. Peran guru dan orang tua sebagai berikut;

1. Guru memberikan petunjuk tahap pembelajaran daring bagi Ananda pada modul.
2. Guru memberikan saran pendampingan kepada Ananda
3. Guru mengarahkan pada Ananda untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran daring dengan senang, sesuai petunjuk modul
4. Guru mengarahkan Ananda untuk mengikuti tahap pembelajaran luring sesuai petunjuk modul.
5. Orang tua mengingatkan Ananda untuk mempelajari modul dengan senang.
6. Orang tua membimbing mempelajari modul
7. Orang tua mendampingi Ananda mengerjakan tugas-tugas yang disediakan
8. Orang tua mengingatkan untuk menyelesaikan dan mengumpulkan tugas-tugas sesuai petunjuk modul dan guru.

C. Aktivitas Pembelajaran

Aktivitas – 1 : Menciptakan Gerakan Pantomim sesuai dengan Konsep, Teknik dan Prosedur Seni Peran.



Gambar 30 Pantomimer bercermin (Sumber: <https://id.wikihow.com/Berpantomim>)

Gunakan tubuh Ananda untuk berbicara. Berbicara atau mengucapkan kata-kata tidak perlu dilakukan selama berpantomim. Gunakan saja ekspresi wajah, bahasa dan postur tubuh untuk menyampaikan maksud Anda.

1. Gunakan cermin (atau orang tua) untuk menentukan gerakan mana yang paling berhasil menyampaikan emosi, sikap, dan reaksi tertentu. Cermin panjang sangat diperlukan bagi pemula, tetapi ingatlah bahwa cermin adalah alat yang harus Anda tinggalkan saat waktu pertunjukan tiba.
2. Kamera handphone, jika ada, adalah alat yang sangat bermanfaat juga



Gambar 31 Teknik dasar pantomime (Sumber: <https://id.wikihow.com/Berpantomim>)

Mulailah dengan teknik dasar pantomim. Ada beberapa latihan dasar yang perlu dipelajari oleh sebagian pelaku pantomim.

1. Kembangkan khayalan Ananda. Daya khayal Anda adalah hal yang paling penting dalam menciptakan ilusi. Bagi seorang seniman pantomim, meyakini bahwa ilusi adalah suatu hal yang nyata sangatlah penting. Secara alami, semakin nyata suatu ilusi dirasakan oleh seorang seniman, akan semakin realistis penampilannya di hadapan penonton. Hal ini bisa dicapai melalui latihan. Sebagai contoh, bayangkanlah bahwa dinding adalah suatu benda yang nyata. Rasakan dinding dalam tekstur yang berbeda-beda, misalnya terasa kasar, halus, basah, kering, dingin atau panas. Gunakan teknik yang sama saat Anda melatih "semua" jenis ilusi. Anda pada akhirnya akan mampu bereaksi secara alami terhadap suatu ilusi jika Anda yakin bahwa hal itu nyata.
2. Gunakan suatu titik tetap. Titik tetap mungkin lebih umum disebut sebagai 'pointe fixe', walaupun begitu, kata ini berasal dari bahasa Perancis yang berarti 'titik tetap'. Dasar pemikirannya sangat sederhana: seniman pantomim menentukan satu titik dengan tubuhnya, dan tetap diam pada daerah tersebut. Teknik ini adalah dasar dari semua ilusi yang bisa diciptakan oleh seniman pantomim.
3. Tambahkan garis pada titik tetap. Garis pada titik tetap pada awalnya dibuat hanya dengan menambahkan satu titik tetap lainnya, sehingga terbentuk jarak di antara kedua titik tersebut. Jarak realtif di antara kedua titik tersebut juga bisa menjadi dasar 'bangunan dinding'. Dengan demikian, garis ini bisa berubah selama kedua titik tersebut tetap terhubung satu sama lain. Contoh penggunaan konsep ini antara lain adalah 'dinding pantomim'.
4. Buat garis dinamis. Garis saja tidak bisa memberikan gaya pada titik-titiknya, maka untuk itulah garis dinamis digunakan. Ide ini dapat diterapkan pada 'menarik tambang', tetapi sebenarnya bisa digunakan dalam penggunaan gaya apa pun dalam sebuah ilusi. Rahasia konsep ini adalah menyelaraskan dampak adanya ilusi gaya terhadap tubuh. Dengan demikian, garis dinamis pada dasarnya adalah pemahaman fisika yang diterapkan ke tubuh manusia. Hal ini mungkin terdengar rumit, tetapi Anda bisa membayangkannya dengan mudah. Cari sebuah dinding dan letakkan kedua tangan Ananda di permukaannya setinggi bahu Ananda. Tekan lembut dinding dengan tangan Ananda. Saat Anda mencoba menekan dinding, cobalah merasakan tekanan dalam tubuh

Anda. Anda seharusnya bisa merasakan tekanan di tangan, dan tentu saja, di bahu dan pinggul Anda. Cobalah juga posisi yang berbeda, dan rasakan bagaimana pengaruhnya terhadap tekanan di tubuh Anda. Garis dinamis memerlukan Anda untuk mengingat pengaruh gaya seperti yang dijelaskan dalam latihan di atas untuk menciptakan ilusinya.

5. "Manipulasi" ruang dan benda. Frasa ini adalah cara lain untuk menyatakan "membuat sesuatu dari tidak ada menjadi ada". Teknik ini adalah teknik yang paling rumit untuk dijelaskan karena banyak menggunakan banyak elemen dari tiga teknik sebelumnya. Teknik ini paling bagus disajikan dengan ilusi contoh: mendribel bola basket. Hanya gunakan satu tangan, pantomim akan menirukan banyak konsep dibalik Garis dinamis, tetapi dengan hanya menggunakan satu tangan, dia hanya menggunakan satu titik. Dengan menggunakan dua titik, seniman pantomim akan mengubah titik tersebut menjadi suatu bentuk: telapak tangan yang membulat dengan jari-jari bergelung di atasnya. Bentuk ini menggambarkan "ruang" tempat ilusi berlangsung, dan memungkinkan bola basket sebagai "benda" untuk muncul dalam ilusi. Manipulasi "ruang/benda" ini bisa digunakan untuk menciptakan benda, karakter, atau kejadian apa pun dengan menggunakan prinsip ini.



Gambar 32 Pantomimer memainkan tali
(Sumber: <https://id.wikihow.com/Berpantomim>)

Ambil tali. Cobalah untuk berpura-pura melihat tali yang menggantung sebelum Anda mencoba untuk memanjatnya.

- Panjat naik turun untuk menunjukkan tampilan yang terbaik. Saat Anda mencapai puncaknya, hapuslah keringat Anda pada bagian alis. Memanjat tali adalah ilusi yang sangat sulit dilakukan. Bayangkan dan rasakan berat tubuh Anda secara keseluruhan. Jika Anda benar-benar memanjat tali, otot Anda akan meregang dan menegang. Wajah

Ananda akan menunjukkan ekspresi kelelahan. Dengan demikian, menghapus keringat dari alis Ananda adalah suatu reaksi alami. Jika Ananda belum pernah memanjat tali sungguhan, lakukanlah dengan pengawasan orang tua. Ingat aksi dan reaksi yang terjadi, bahkan jika ilusi Anda tidak dilakukan dengan gerakan yang persis sama seperti kenyataan, ingatan bawah sadar (atau khayalan) Ananda seharusnya sama seperti sungguhan. (Lihat catatan pertama pada "Peringatan" untuk selalu melakukan pemanasan sebelum mencoba melakukan ilusi ini).



Gambar 33 Pantomimer bermain dalam kotak
(Sumber:<https://id.wikihow.com/Berpantomim>)

Berpura-puralah masuk ke dalam kotak. Jika Ananda berada dalam kotak yang tak kasatmata, Anda bisa menekan udara di depan Anda dengan tangan, pertama-tama dengan telapak tangan, selanjutnya dengan jari Anda. Gunakan satu tangan untuk menyentuh tepi kotak khayalan Anda, saat mencari pembukanya untuk keluar. Jika mau, pada akhirnya Ananda bisa berpura-pura menemukan pembuka kotak dan membukanya secara dramatis dengan kedua tangan, untuk memperlihatkan bahwa Ananda berhasil.

1. Menaiki tangga. Untuk menunjukkan ilusi menaiki tangga, ambillah tangga khayalan dari udara. Letakkan salah satu kaki tangga ke lantai, sama seperti jika Ananda benar-benar meletakkan tangga. Naiki anak tangga (gerakkan tangan Ananda bersamaan juga!) saat Ananda menaikkan salah satu kaki dan turun kembali

saat kaki yang lain mencapai anak tangga yang sama. Ganti tangan dan kaki setiap kali Anda "naik". Pertahankan perhatian Anda ke depan, walaupun Anda melihat tempat pijakan Anda juga. (Jika tangga ini tinggi, sesekali lihat ke bawah, dan kemudian ke depan untuk memberikan efek jenaka - tekuk kepala Anda perlahan dengan hati-hati, dan kemudian lihat ke depan dengan cepat, dengan ekspresi ketakutan!) Lakukan gerakan yang sama dengan kaki Anda seperti jika menaiki tangga sungguhan.

2. Bersandar. Berpura-puralah bersandar di tiang lampu, dinding, atau meja. Hal ini mungkin terdengar mudah, tetapi membutuhkan kekuatan dan koordinasi untuk bisa bersandar di udara. Gerakan sandaran dasar terdiri dari dua bagian. Mulailah dengan membuka kaki Anda selebar bahu.
3. Untuk bagian atas: pegang lengan Anda sedikit jauh dari tubuh, dengan siku yang tertekuk sehingga lengan depan Anda sejajar dengan lantai dan telapak tangan (pergelangan tangan sedikit santai) berada dekat dengan tubuh. Sekarang angkat bahu sambil menggerakkan dada ke depan mengarah ke siku Anda (pertahankan siku Anda di tempat yang sama!).
4. Bagian bawah: pada saat yang sama, tekuk sedikit lutut Anda, letakkan beban berat badan Anda ke kaki yang tertekuk. Hasil secara keseluruhan dari gerakan ini seharusnya siku Anda tetap di tempatnya, tetapi tampak seperti beban tubuh Anda jatuh ke titik khayalan tempatnya bersandar. Pastikan untuk hanya menekuk kaki di bawah lengan yang Anda angkat. Pertahankan kaki yang lain tetap lurus karena hal ini akan membuat ilusi menjadi semakin meyakinkan.
5. Perhatikan gerakan Anda di depan cermin, atau gunakan kamera video untuk mengetahui seberapa efektif teknik ini untuk Anda. Terkadang, cara yang paling efektif adalah melakukan teknik ini dengan santai, tanpa berlebihan sama sekali.
6. Untuk melakukan pertunjukkan bersandar yang lebih aktif, Anda juga bisa menggabungkan gerakan tersandung, terpeleset, dan terlepas dari tempat bersandar.



Gambar 34 Pantomimer memaksimalkan konsep, teknik dan prosedur seni peran
(Sumber: <https://id.wikihow.com/Berpantomim>)

Gunakan angin. Berpura-puralah cuaca sedang sangat berangin dan Anda kesulitan berdiri tegak. Biarkan angin mengayun tubuh Anda ke depan dan ke belakang, Untuk membuatnya semakin jenaka, tambahkanlah gerakan kesulitan menggunakan payung yang selalu tertiuip ke belakang.

Pantomim makan. Menonton pantomim makan bisa sangat menyenangkan. Berpura-puralah makan hamburger atau hot dog dengan ceroboh sehingga semua isinya jatuh ke pakaian Anda. Cipratkan saus tomat ke mata Anda secara tidak sengaja. Atau cobalah mengupas pisang dan terpeleset karena kulitnya.

Berjalan di satu tempat. Salah satu gerakan terkenal pantomim adalah berjalan tetap. Hal ini juga salah satu gerakan yang paling sulit. Gerakan berjalan ini sangat berbeda dengan gerakan berjalan sungguhan. Kaki "belakang" dalam pantomim tidak menahan beban apa pun, tetapi "menggambarkan" kaki yang menahan beban dalam gerakan berjalan normal. Hal ini adalah alasan kenapa kaki "belakang" harus tetap lurus sepanjang ilusi - karena "tampak" seperti menahan beban. Berikut ini cara melakukannya:

1. Memulainya dengan postur yang baik sangatlah penting. Anda harus menahan abdomen Anda cukup ketat karena mudah bergerak saat Anda tidak memperhatikannya. Angkat bahu dan punggung Anda - jangan membungkuk, dada dan leher Anda juga harus terangkat - tetapi jangan membusungkannya.
2. Untuk memulai, letakkan seluruh beban Anda di atas tumit salah satu kaki. Kaki ini adalah kaki "depan" Anda. Tekuk lutut kaki depan sedikit saat melakukannya. Dengan kaki Anda yang lain, atau kaki "belakang", letakkanlah jari kaki Anda sejajar dengan jari kaki

depan. Tetapi, selama menggerakkan kaki belakang Ananda sejajar dengan kaki belakang, jangan menyentuh lantai dengan kaki belakang Ananda. Pertahankan kaki belakang Ananda lurus sempurna.

3. Dengan kaki depan Ananda, perlahan-lahan turunkan tumit Ananda ke lantai dan luruskan kaki. Saat Ananda melakukannya, gerakkan kaki belakang Ananda ke belakang sambil menjaganya tetap sejajar dengan lantai dan lurus - Ananda seharusnya merasakan adanya ketegangan di bagian belakang kaki. Dorong kaki belakang sejauh yang Ananda bisa sambil mempertahankan posisi di atas, serta keseimbangan Ananda.
4. Setelah kaki belakang Ananda terdorong sejauh mungkin, bawalah kembali sejajar dengan kaki depan Ananda. Cobalah untuk mengangkat tumit kaki belakang Ananda terlebih dahulu, seperti berjalan biasa. Tekuk kaki Ananda saat menarik kaki belakang ke depan.
5. Jangan menyentuh lantai dengan bagian depan kaki belakang Ananda. Jika Ananda memperhatikan kaki Ananda, posisinya sekarang berkebalikan dengan posisi awal. Kaki depan Ananda sekarang berada di belakang dan sebaliknya.
6. Perpindahan berat antara kedua kaki ini adalah aspek yang paling penting dalam ilusi! Ananda harus bisa memindahkan berat badan dari kaki depan ke kaki belakang dengan halus. Pada saat yang sama, Ananda harus mengangkat kaki depan dan meletakkannya di belakang. Gerakan ini perlu sedikit latihan untuk dikuasai.
7. Dengan semua gerakan di kaki Ananda, jangan lupa menggerakkan bagian atas tubuh juga! Ayunkan lengan Ananda sehingga kaki depan selalu berlawanan dengan tangan depan Ananda. Tarik napas saat Ananda menarik kaki belakang ke depan; keluarkan napas saat Ananda mengembalikan kaki depan ke belakang kembali.
8. Jika Anda tidak menggerakkan kaki belakang Ananda sejajar dengan kaki depan, Ananda bisa memindahkan berat tubuh Ananda dan mulai melakukan *moonwalking!*



LEMBAR KERJA 5

1. Konsep Gerak pantomim ialah nampak nyata, berpower, konsisten dan stilisasi (diindahkan), lakukanlah menarik tali seperti ada lawan di depan Ananda yang menaik kadang tertarik dan kadang menarik. Kekuatan gerak dan ekspresi sangat diperlukan.
2. Konsep teknik pantomim berdasarkan prosedur seni peran memiliki tahapan yang jelas dan imajinasi yang kuat dalam melakukan. Silahkan Ananda menciptakan jalan pantomim dan tuliskan deskripsi tahapan geraknya.

Aktivitas – 2 : Menampilkan Gerak Pantomim sesuai dengan Konsep Teknik dan Prosedur Seni Peran dengan Benar

Ananda yang baik sebelum Ananda menampilkan gerak pantomim sesuai dengan konsep, teknik dan prosedur seni peran dengan benar, terlebih dahulu Ananda menyiapkan perlengkapan untuk menguatkan penampilan pantomim Ananda. Perlengkapan dan perangkat yang perlu Ananda siapkan adalah:



Gambar 35 Make up dan kostum pantomime
(Sumber: <https://id.wikihow.com/Berpantomim>)

Berdandan seperti seniman pantomim (pilihan). Jika Ananda ingin berdandan menyerupai pantomimer, cobalah:

1. Kenakan riasan pantomim. Seorang seniman pantomim bisa langsung dikenali dari riasannya: cat berwarna putih di seluruh bagian wajah (tetapi tidak di lehernya), alis mata berwarna gelap, dan lipstik hitam atau merah gelap. Ananda juga mungkin bisa menambahkan rona pipi untuk membuat riasan pantomim feminin yang ceria.
2. Kenakan kostum pantomim. Mungkin tidak lagi mengenakan "kostum" klasik, tetapi kostum ini sangat mudah dikenali sesuai dengan karakter Ananda. Carilah kaus bergaris hitam putih horizontal, idealnya dengan kerah *boat neck* dan lengan tiga per empat. Kenakan celana berwarna gelap, tali selempang berwarna hitam, dan sarung tangan sepanjang pergelangan tangan berwarna putih untuk menyempurnakan tampilan Ananda. Tidak perlu mengenakan topi pemain bola guling. Ananda bisa mengenakan topi baret berwarna hitam atau merah.



Gambar 36 Pantomimer memaksimalkan gerak dan ekspresi
(Sumber: <https://id.wikihow.com/Berpantomim>)

Buatlah pantomim semakin menarik. Ananda bisa tertawa, atau Ananda bisa membuat pantomim menjadi bentuk kesenian yang lebih lengkap. Jika Ananda menciptakan cerita dari pantomim, Ananda bisa membuat penonton semakin tertarik dan memberikan sentuhan seni sejati dalam kesenian pantomim. Pikirkan suatu "cerita" yang ingin Ananda sampaikan. Ingatlah bahwa pantomim bisa menjadi seni yang cantik dan menghanyutkan jika dilakukan dengan baik. Gunakan salah satu contoh di atas:

1. Cuaca berangin (pantomim angin/payung) dan Anda ingin pergi ke kedai hamburger untuk bertemu seorang teman yang kucingnya terperangkap di atas pohon. Teman Ananda meminta Ananda memanjat tangga untuk menyelamatkan kucingnya (pantomim tangga). Saat Ananda mengembalikan kucingnya (pantomim memegang kucing yang menjerit dan menolak ditolong), teman Ananda membelikan Ananda sebuah hamburger (pantomim makan/saus tomat dengan ceroboh), dan saat pergi, Ananda terpeleset kulit pisang yang terjatuh di tanah.
2. Jika Ananda ingin berpantomim yang lebih serius, ciptakan suasana dengan pakaian, riasan, dan pencahayaan. Pikirkan cerita yang serius sebelumnya. Sebagai contoh Ananda mungkin ingin menceritakan tentang tunawisma yang tidur di luar ruangan sepanjang musim dingin. Gambarkan wajah sedih, kenakan pakaian compang camping, dan gunakan pencahayaan yang redup. Pikirkan cerita yang memungkinkan Anda berpantomim rasa sedih pada tunawisma saat mencari tempat berlindung di malam hari. Pantomim menyiapkan tempat tidur di kolong jembatan dengan hanya kardus sebagai tempat tidur. Pantomim kedinginan dan sulit tidur. Tunjukkan kesedihan untuk merefleksikan karakter ini.



LEMBAR KERJA 6

1. Make uplah pantomim dengan menggunakan bahan make up body painting, lipstick dan pidih warna hitam. Selanjutnya lengkapi dengan kostum terbaik yang Ananda miliki di rumah. Setelah mengenakan kostum dan bermake up pantomim Ananda berlatih satu cerita pantomim berdasarkan kegiatan sehari-hari atau profesi yang anda pilih.
2. Tampilkanlah pantomim dirumah dengan penonton anggota keluarga. Lengkapi dengan musik ilustrasi pengiring penampilan pantomim dari Ananda yang selalu bersemangat.

No	Kriteria	Nilai
1	Makeup dan kostum sesuai	
2	Ekspersi	
3	Gerak Pantomim	
4	Kesatuan (cerita, musik dan penampilan)	
5	Tema	

E. Rangkuman

Menciptakan gerak pantomim sesuai dengan konsep, teknik dan prosedur seni peran dan menampilkan gerak pantomim sesuai dengan konsep, teknik dan prosedur seni peran dengan benar. Menempatkan rangkaian praktik pantomim, bahan dasar utama ialah tubuh. Tubuh harus prima sebelum melakukan tahap gerak pantomim, melalui konsep (kekuatan, ketahanan, kelenturan, dan keseimbangan), teknik (berjalan, bersandar, duduk, tangan ombak dan segala aktivitas nyata yang dilakukan oleh manusia dional dalam teknik pantomim). Proses mengamati aktivitas secara rinci dan detail menjadi modal utama dalam pencapaian hasil yang

baik. Setelah melakukan pengamatan seyogyanya mempraktikkan di depan kaca atau di depan orang tua. Prosedur dasarnya ialah kesesuaian dan keindahan. Gerak dan ekspresi sesuai dengan aktivitas yang dilakukan manusia pada kenyataan dan mampu menambahkan unsur keindahan dalam menerapkan gerak dan ekspresi. Unsur rasa menjadi medium utama untuk memunculkan kesesuaian dan keindahan itu. Hal ini dimasukkan agar pantomim dapat dinikmati dan diminati oleh pelaku pantomimnya dalam hal ini siswa juga oleh penonton.

F. Refleksi

1. Selama proses pembelajaran Ananda didampingi oleh guru dan orang tua.
2. Pada setiap aktivitas Ananda melaksanakan langkah demi langkahnya dengan baik dengan cara mengikuti perbagian paragraF, sebab di dalamnya memuat aktivitas yang menambah pengetahuan, sikap dan keterampilan Ananda.
3. Cara Ananda menyelesaikan satu aktivitas ialah pada waktu beruntun agar dapat tercapai dengan baik, tentunya tetap dengan pendampingan guru dan orang tua.
4. Menciptakan gerak pantomim sesuai dengan konsep, teknik dan prosedur seni peran didasarkan pada ketekunan dan konsentrasi yang tinggi untuk melakukan. Ananda selalu bersemangat dan jangan menyerah saat praktik gerak pantomim ini.
5. Menampilkan gerak pantomim sesuai dengan konsep, teknik dan prosedur seni peran dengan benar. Penampilan Ananda dilakukan di rumah disaksikan oleh anggota keluarga mulai orang tua sampai adik, kakak Ananda. Yakinlah bahwa mereka adalah penonton terbaik. Maka, Ananda memiliki kewajiban untuk menampilkan gerak pantomim terbaik. Jangan menyerah setiap hari Ananda punya hak untuk mencoba dan berlatih.

G. Rubrik Penilaian/Kunci Jawaban/Pedoman Penskoran/Penjelasan Jawaban

a. Rubrik Penilaian

No	Kriteria	Nilai
1	Praktik gerak menarik tambang/tali	20
2	Praktik teknik pantomim naik tangga	20
3	Praktik memancing atau menjaring ikan	20
4	Praktik mengangkat benda yang berat. Bisa berupa pohon, batu bata atau benda berat lainnya	20
5	Praktik gerak pantomim satu cerita dengan mengenakan make up dan kostum	20

b. Kunci Jawaban

No	Soal	Kunci Jawaban
1	Praktik gerak menarik tambang/tali	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kekuatan dasar gerak terdapat di tangan 2. Diameter lingkaran tangan sesuai dengan ukuran tali yang akan ditarik 3. Posisi tubuh nyata seperti orang sedang menarik tambang. 4. Ekspresi menunjukkan tali yang ditarik berat 5. Tubuh, ekspresi dan power gerak menyatu. Tampak nyata melakukan gerak menarik tambang/tali

No	Soal	Kunci Jawaban
2	Praktik teknik pantomim naik tangga	<ol style="list-style-type: none"> 1. Proses mengangkat tangga ditunjukkan dengan baik, tampak seperti nyata. 2. Meletakkan tangga pada satu tempat, kemudian menaiki tangga satu persatu dengan teknik yang tepat antara tangan dan kaki memerlukan kerjasama. 3. Ekspresi menunjukkan berat, capek, lelah, seperti tidak segera sampai puncak atas.
3	Praktik memancing atau menjaring ikan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pantomimer menunjukkan membawa barang yang tidak nyata tampak nyata. Jenis barang sesuai untuk kebutuhan memancing. 2. Tahapan gerak mulai menagmbil joran panjang, memasang umpan dan melempar kesungai membutuhkan keindahan agar kegiatan memancing tampak nyata. 3. Kreatifitas dimunculkan dalam praktik memancing. Misal joran ditarik seperti ikan, pantomimer merasa berat ditarik kesana kemari. Berusaha kuat untuk menarik joran ternyata yang didapat hanya sepatu.
4	Praktik mengangkat benda yang berat. Bisa berupa pohon, batu bata atau benda berat lainnya	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kekuatan dasar gerak terdapat di tangan 2. Diameter lingkaran tangan sesuai dengan ukuran tali yang akan ditarik

No	Soal	Kunci Jawaban
		<ol style="list-style-type: none"> 3. Posisi tubuh nyata seperti orang sedang mengangkat benda berat. Bisa berupa pohon, batu bata atau benda berat lainnya 4. Ekspresi menunjukkan benda yang diangkat berat 5. Tubuh, ekspresi dan power gerak menyatu. Tampak nyata melakukan gerak mengangkat benda berat
5	Praktik gerak pantomim satu cerita dengan mengenakan make up dan kostum	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pantomimer mengenakan make up dan kostum yang dimiliki oleh pantomimer di rumah 2. Praktik gerak pantomim membawakan satu cerita. 3. Tema cerita dipilih oleh pantomimer. 4. Praktik dilakukan di depan anggota keluarga.

c. Rekomendasi Penskoran

NO	Indikator Pencapaian	Bentuk Penilaian	Bentuk Instrumen	Instrumen
1	Praktik gerak menarik tambang/tali	Tes praktik	Portofolio	<ol style="list-style-type: none"> 6. Aktivitas praktik divideokan diserahkan kepada guru. 7. Ananda melakukan praktik sesuai petunjuk mendapatkan hasil terbaik

NO	Indikator Pencapaian	Bentuk Penilaian	Bentuk Instrumen	Instrumen
2	Praktik teknik pantomim naik tangga	Tes praktik	Portofolio	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aktivitas praktik divideokan diserahkan kepada guru. 2. Ananda melakukan praktik sesuai petunjuk mendapatkan hasil terbaik
3	Praktik memancing atau menjaring ikan	Tes Praktik	Portofolio	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aktivitas praktik divideokan diserahkan kepada guru. 2. Ananda melakukan praktik sesuai petunjuk mendapatkan hasil terbaik
4	Praktik mengangkat benda yang berat. Bisa berupa pohon, batu bata atau benda berat lainnya	Tes Praktik	Portofolio	<ol style="list-style-type: none"> 6. Aktivitas praktik divideokan diserahkan kepada guru. 7. Ananda melakukan praktik sesuai petunjuk mendapatkan hasil terbaik
5	Praktik gerak pantomim satu cerita dengan mengenakan make up dan kostum	Tes Praktik	Portofolio	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aktivitas praktik divideokan, mulai dari proses make up dan sudah berkostum sampai tampil didepan anggota keluarga diserahkan kepada guru. 2. Ananda melakukan praktik sesuai petunjuk mendapatkan hasil terbaik

Rekomendasi

Ananda yang baik, jika Ananda memperoleh nilai minimal 80 maka dinyatakan bahwa pembelajarn 1,2 dan 3 telah tuntas namun jika dalam pembelajaran pembelajaran ke 3 nilai kurang dari 80, Ananda wajib mempelajari ulang Pembelajaran 2, dan mengerjakan soal di atas hingga memperoleh nilai minimal 80. Tetap semangat Ananda, yakinlah bahwa Ananda bisa lebih dari ini dan berhasil menuntaskan modul ini dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Aubert, Charles. 2003. *The Art Of Pantomime*, Amerika: Dover Publications INC.
- Abdillah, Autar. 2008. *Dramaturgi 1*, Surabaya: Unesa University Press,
- Feder, Happy Jack. 1992. *Mime Time*, Amerika: Meriwther Publising LTD.
- Iswantara, Nur. 2007. *Wajah Pantomime Indonesia*, Yogyakarta: Media Kreatifa.
- Klipnis, Claude. 1986. *The Mime Book*, Amerika, Meriwther Publising LTD.
- Toomey, Susie Kelly. 1986. *Mime Ministry*, Amerika: Meriwther Publising LTD.
- Yudiarini. 2002. *Panggung Teater Dunia*. Jogjakarta: Pustaka Gendho Suli.
- Wilson, Edwin, 1988. *The Theatre Experience*, New York: McGraw-Hill Book Company.

Daftar Gambar

Gambar 1: <https://e7.pngegg.com/pngimages/515/849/png-clipart-bicycle-cycling-ride-a-bicycle-to-and-from-school-child-school-supplies.png>

Gambar 2: <http://www.seasite.niu.edu/Indonesian/Themes/Numbers/time/10-00.gif>

Gambar 3: https://i.ytimg.com/vi/eQUs8r4L_9I/maxresdefault.jpg

Gambar 4: <https://i2.wp.com/www.dara.co.id/wp-content/uploads/2019/05/JIBEH.jpg?fit=999%2C666&ssl=1>

Gambar 5: <https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn%3AANd9GcRE-bOpnYJmgxOm3s1VxfGQiaKuoDqVpFW7UA&usqp=CAU>

Gambar 23: <https://www.topflightheli.com/urungkan-niat-jadi-pilot-jika-mengidap-3-penyakit-ini/> dan <http://id.gofreedownload.net/free-vector/vector-icon/doctor-icons-colored-cartoon-design-blouse-uniform-251745/#.X0pEmugzbIU>

Gambar 26:
<https://www.kompas.com/edu/read/2020/03/16/173156571/belajar-dari-rumah-5-tips-penting-untuk-orangtua?page=all>

Gambar 27:
https://st4.depositphotos.com/6741230/39595/v/450/depositphotos_395958330-stock-illustration-active-family-outdoor-in-city.jpg

Gambar 28:
https://statik.tempo.co/data/2019/05/29/id_845257/845257_720.jpg



**Direktorat Sekolah Menengah Pertama
Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini,
Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI
2020**