



BADAN STANDAR, KURIKULUM, DAN ASESMEN PENDIDIKAN  
KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI  
REPUBLIK INDONESIA  
2022

Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran

# Pemeranan Fase F

Untuk SMK/MAK



## Tentang Capaian Pembelajaran Pemeranan

Capaian Pembelajaran (CP) merupakan kompetensi pembelajaran yang harus dicapai peserta didik pada setiap fase. Untuk mata pelajaran Pemeranan, capaian yang ditargetkan di Fase F.

CP menjadi acuan untuk pembelajaran intrakurikuler. Sementara itu, kegiatan proyek penguatan profil pelajar Pancasila tidak perlu merujuk pada CP, karena lebih diutamakan untuk proyek penguatan profil pelajar Pancasila dirancang utamanya untuk mengembangkan dimensi-dimensi profil pelajar Pancasila yang diatur dalam Keputusan Kepala BSKAP tentang Dimensi, Elemen, dan Subelemen Profil Pelajar Pancasila pada Kurikulum Merdeka. Dengan demikian, CP digunakan untuk intrakurikuler, sementara dimensi profil pelajar Pancasila untuk proyek penguatan profil pelajar Pancasila.

Sebagai acuan untuk pembelajaran intrakurikuler, CP dirancang dan ditetapkan dengan berpijak pada Standar Nasional Pendidikan terutama Standar Isi. Oleh karena itu, pendidik yang merancang pembelajaran dan asesmen mata pelajaran Pemeranan tidak perlu lagi merujuk pada dokumen Standar Isi, cukup mengacu pada CP. Untuk Pendidikan dasar dan menengah, CP disusun untuk setiap mata pelajaran. Bagi peserta didik berkebutuhan khusus dengan hambatan intelektual dapat menggunakan CP pendidikan khusus. Peserta didik berkebutuhan khusus tanpa hambatan intelektual menggunakan CP reguler ini dengan menerapkan prinsip modifikasi kurikulum dan pembelajaran.

Pemerintah menetapkan Capaian Pembelajaran (CP) sebagai kompetensi yang ditargetkan. Namun demikian, sebagai kebijakan tentang target pembelajaran yang perlu dicapai setiap peserta didik, CP tidak cukup konkret untuk memandu kegiatan pembelajaran sehari-hari. Oleh karena itu pengembang kurikulum operasional ataupun pendidik perlu menyusun dokumen yang lebih operasional yang dapat memandu proses pembelajaran intrakurikuler, yang dikenal dengan istilah alur tujuan pembelajaran. Pengembangan alur tujuan pembelajaran dijelaskan lebih terperinci dalam Panduan Pembelajaran dan Asesmen.



Gambar 1. Proses Perancangan Pembelajaran dan Asesmen

Memahami CP adalah langkah pertama dalam perencanaan pembelajaran dan asesmen (lihat Gambar 1 yang diambil dari [Panduan Pembelajaran dan Asesmen](#)). Untuk dapat merancang pembelajaran dan asesmen mata pelajaran Pemeranan dengan baik, CP mata pelajaran Pemeranan perlu dipahami secara utuh, termasuk rasional mata pelajaran, tujuan, serta karakteristik dari mata pelajaran Pemeranan. Dokumen ini dirancang untuk membantu pendidik pengampu mata pelajaran Pemeranan memahami CP mata pelajaran ini. Untuk itu, dokumen ini dilengkapi dengan beberapa penjelasan dan panduan untuk berpikir reflektif setelah membaca setiap bagian dari CP mata pelajaran Pemeranan.

- i** Untuk dapat memahami CP, pendidik perlu membaca dokumen CP secara utuh mulai dari rasional, tujuan, karakteristik mata pelajaran, hingga capaian per fase.

## Rasional Mata Pelajaran Pemeranan

Mata pelajaran Pemeranan merupakan mata pelajaran kejuruan berisi kompetensi-kompetensi yang mendasari penguasaan keahlian Pemeranan. Di dalamnya berisi berbagai ilmu pemeranan dan kompetensi unsur pemeranan sebagai bekal menjawab tuntutan industri kreatif dalam bidang seni pertunjukan dan perfilman. Keberadaannya berfungsi membekali peserta didik dengan seperangkat pengetahuan, keterampilan, sikap, dan *passion* (renjana) supaya memiliki kompetensi pemeranan yang kuat di fase F.

Mata pelajaran Pemeranan berfungsi untuk menumbuhkembangkan keprofesionalan dan kebanggaan peserta didik terhadap seni peran melalui pemahaman tentang proses

bisnis di dunia kerja, perkembangan teknologi dan isu-isu global di masyarakat atau dunia industri. Mata pelajaran Pemeranan mengenalkan berbagai macam profesi dan okupasi kerja serta peluang usaha, pemahaman tentang *entrepreneur*, pemahaman konsep seni, pemahaman dasar-dasar produksi, pemahaman sarana dan peralatan pementasan, serta pemahaman teknik dasar pemeranan. Mata pelajaran Pemeranan membekali tamatan menjadi pekerja seni peran, seperti pemeran di atas panggung, pemeran di depan kamera, pengisi suara dan berbagai wirausaha sesuai bidangnya. Selain itu, sebagai pendukung landasan pengetahuan dan keterampilan untuk pembelajaran di fase F pada konsentrasi keahlian Pemeranan. Pada kelas XII semua materi diperdalam melalui program praktik kerja lapangan.

Pembelajaran mata pelajaran Pemeranan melalui proses perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian pembelajaran yang dilakukan sesuai dengan karakteristik mata pelajaran dan tujuan yang ingin dicapai. Pembelajarannya menggunakan berbagai variasi model pembelajaran yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk terlibat aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, kemandirian sesuai bakat, minat, renjana, serta perkembangan fisik dan psikologis peserta didik. Model pembelajaran yang dapat digunakan antara lain *Project-based Learning*, *Problem-based Learning*, *Teaching Factory*, *Discovery Learning*, *Inquiry Learning*, atau metode dan model lain yang relevan.

Mata pelajaran Pemeranan berkontribusi menjadikan peserta didik memiliki kompetensi sebagai seniman dalam bidang seni peran yang beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berkebhinekaan global, mampu berkomunikasi, bernegosiasi dan berinteraksi antar budaya, mampu bekerja dalam tim, bertanggungjawab, memiliki kepekaan dan kepedulian terhadap situasi dan lingkungan kerja, serta kritis dan kreatif.

- ❓ Setelah membaca bagian Rasional Mata Pelajaran, apakah dapat dipahami mengapa mata pelajaran ini penting? Apakah dapat dipahami tujuan utamanya?

## Tujuan Mata Pelajaran Pemeranan

Mata pelajaran Pemeranan bertujuan membekali peserta didik melalui pengetahuan, keterampilan, dan sikap (*soft skill* dan *hard skill*, serta karakter), yaitu:

1. memahami profil pekerjaan/profesi di bidang industri seni peran;
2. mampu melaksanakan olah tubuh untuk keperluan seni peran;
3. mampu melaksanakan olah suara untuk keperluan seni peran;
4. mampu melaksanakan teknik penghayatan peran; dan
5. mampu melaksanakan bermain peran untuk pemeranan tradisi dan modern di depan panggung dan kamera.

❓ Setelah membaca tujuan mata pelajaran di atas, dapatkah Anda mulai membayangkan bagaimana hubungan antara kompetensi dalam CP dengan pengembangan kompetensi pada profil pelajar Pancasila? Sejauh mana Anda sebagai pengampu mata pelajaran ini, mendukung pengembangan kompetensi tersebut?

## Karakteristik Mata Pelajaran Pemeranan

Pada hakikatnya mata pelajaran Pemeranan berfokus pada kompetensi pemeranan yang harus dimiliki oleh peserta didik sebagai seniman dalam bidang seni peran sesuai dengan situasi, kondisi, dan perkembangan dunia kerja.

Selain itu, peserta didik diberikan pemahaman tentang proses bisnis, perkembangan penerapan teknologi dan isu-isu global, profil *entrepreneur*, *job profile*, peluang usaha dan pekerjaan/profesi, sehingga peserta didik mampu bekerja di industri, berwirausaha mandiri dan melanjutkan pendidikan di tingkat lanjut yang sesuai dengan bidang keahlian yang dimiliki.

Mata pelajaran Pemeranan mengenalkan peserta didik terhadap lapangan kerja, jabatan kerja setelah lulus dari konsentrasi keahlian yang dapat dilakukan di dalam kelas, di luar kelas, di suasana industri, pembelajaran di lapangan, pembelajaran oleh guru tamu, dan pembelajaran praktik kerja lapangan sehingga peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang nyata dan bervariasi. Pengalaman belajar yang diperoleh peserta didik tersebut diharapkan akan meningkatkan pemahaman konsep-konsep pengetahuan, meningkatkan keterampilan teknis, dan menumbuhkan sikap kerja secara optimal.

Mata pelajaran Pemeranan terdiri atas elemen-elemen berikut.

Elemen	Deskripsi
Profesi Pemeran	Lingkup pembelajaran meliputi sikap, pengetahuan dan keterampilan pada etika, sopan santun profesi pemeran, memahami industri pemeranan, dan memahami industri budaya.
Olah Tubuh	Lingkup pembelajaran meliputi sikap, pengetahuan dan keterampilan pada prinsip dasar keaktoran, menerapkan fungsi olah tubuh, kelenturan tubuh, ketahanan tubuh dan melaksanakan teknik olah tubuh.
Olah Suara	Lingkup pembelajaran meliputi sikap, pengetahuan dan keterampilan dalam memahami fungsi olah suara, menerapkan teknik pernafasan, menerapkan teknik olah suara, dan menerapkan fungsi panca indera dalam pemeranan.
Teknik Penghayatan Peran	Lingkup pembelajaran meliputi sikap, pengetahuan dan keterampilan dalam memahami dan melaksanakan konsentrasi, memahami dan melaksanakan imajinasi, melaksanakan teknik muncul, melaksanakan teknik irama, melaksanakan teknik pengulangan, melaksanakan teknik jeda, melaksanakan teknik <i>timing</i> , melaksanakan teknik penonjolan, melaksanakan imajinasi peristiwa, melaksanakan emosi, melaksanakan aksi reaksi, melaksanakan teknik dramatik, melaksanakan teknik pengembangan, melaksanakan teknik improvisasi, melaksanakan teknik perubahan emosi peran, serta melaksanakan pola latihan peran secara terstruktur dan mandiri.

Elemen	Deskripsi
Bermain Peran	Lingkup pembelajaran meliputi sikap, pengetahuan dan keterampilan dalam memahami dimensi karakter peran, memahami fungsi latihan adegan, memahami teknik bermain peran di depan kamera, melaksanakan pemeranan diatas panggung, melaksanakan improvisasi, melaksanakan teknik pemeranan, menyusun konsep pementasan, memahami naskah dan skenario, mampu berperan menggunakan tata rias dan busana, serta mengelola dan melaksanakan pemeranan untuk teater tradisional, teater modern dan film.

- ❓ Kompetensi dan/atau materi esensial apa yang terus menerus dipelajari dan dikembangkan peserta didik dari fase ke fase?  
Sejauh mana Anda sudah mengajarkan seluruh elemen-elemen mata pelajaran ini?

## Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Pemeranan Setiap Fase

- i Capaian Pembelajaran disampaikan dalam dua bentuk, yaitu (1) rangkuman keseluruhan elemen dalam setiap fase dan (2) capaian untuk setiap elemen pada setiap fase yang lebih terperinci.  
Saat membaca CP, gunakan beberapa pertanyaan berikut untuk memahami CP:
- Kompetensi apa saja yang harus dicapai peserta didik pada setiap fase?
  - Bagaimana kompetensi tersebut dapat dicapai?
  - Adakah ide-ide pembelajaran dan asesmen yang dapat dilakukan untuk mencapai dan memantau ketercapaian kompetensi tersebut?

## Capaian Pembelajaran

### ► Fase F (Umumnya untuk kelas XI dan XII SMK/MAK)

Pada akhir fase F, peserta didik akan mendapatkan gambaran mengenai konsentrasi keahlian Pemeranan yang dipilihnya, sehingga mampu menumbuhkan *passion* dan *vision* untuk merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar.

Pada aspek *soft skill* peserta didik akan mampu menerapkan budaya kerja sesuai tuntutan pekerjaan, memahami konsep diri yang positif sesuai standar K3 (Keselamatan dan Kesehatan Kerja) dan 5R (Ringkas, Rapi, Resik, Rawat, Rajin) dalam seni peran, mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan memecahkan masalah dan mencari solusi, konsisten menerapkan budaya kerja dalam berkesenian. Pada aspek *hard skill* peserta didik mampu memahami elemen-elemen kompetensi pada mata pelajaran Pemeranan.

- ❓ Setelah membaca CP di atas, menurut Anda, apakah capaian pada fase tersebut dapat dicapai apabila peserta didik tidak berhasil menuntaskan fase-fase sebelumnya? Apa yang akan Anda lakukan jika peserta didik tidak siap untuk belajar di fase yang lebih tinggi?

## Capaian Pembelajaran Setiap Fase Berdasarkan Elemen

- 💡 Saat membaca CP per elemen berikut ini, hal yang dapat kita pelajari adalah:
- Apakah ada elemen yang tidak dicapai pada suatu fase, ataukah semua elemen perlu dicapai pada setiap fase?

Elemen	Capaian Pembelajaran
Profesi Pemeran	Lingkup pembelajaran meliputi sikap, pengetahuan dan keterampilan pada etika, sopan santun profesi pemeran, memahami industri pemeranan, dan memahami industri budaya.
Olah Tubuh	Lingkup pembelajaran meliputi sikap, pengetahuan dan keterampilan pada prinsip dasar keaktoran, menerapkan fungsi olah tubuh, kelenturan tubuh, ketahanan tubuh dan melaksanakan teknik olah tubuh.
Olah Suara	Lingkup pembelajaran meliputi sikap, pengetahuan dan keterampilan dalam memahami fungsi olah suara, menerapkan teknik pernafasan, menerapkan teknik olah suara, dan menerapkan fungsi panca indera dalam pemeranan.
Teknik Penghayatan Peran	Lingkup pembelajaran meliputi sikap, pengetahuan dan keterampilan dalam memahami dan melaksanakan konsentrasi, memahami dan melaksanakan imajinasi, melaksanakan teknik muncul, melaksanakan teknik irama, melaksanakan teknik pengulangan, melaksanakan teknik jeda, melaksanakan teknik <i>timing</i> , melaksanakan teknik penonjolan, melaksanakan imajinasi peristiwa, melaksanakan emosi, melaksanakan aksi reaksi, melaksanakan teknik dramatik, melaksanakan teknik pengembangan, melaksanakan teknik improvisasi, melaksanakan teknik perubahan emosi peran, serta melaksanakan pola latihan peran secara terstruktur dan mandiri.

Elemen	Capaian Pembelajaran
Bermain Peran	Lingkup pembelajaran meliputi sikap, pengetahuan dan keterampilan dalam memahami dimensi karakter peran, memahami fungsi latihan adegan, memahami teknik bermain peran di depan kamera, melaksanakan pemeranan diatas panggung, melaksanakan improvisasi, melaksanakan teknik pemeranan, menyusun konsep pementasan, memahami naskah dan skenario, mampu berperan menggunakan tata rias dan busana, serta mengelola dan melaksanakan pemeranan untuk teater tradisional, teater modern dan film.

-  Setelah membaca CP, dapatkah Anda memahami: Kemampuan atau kompetensi apa yang perlu dimiliki peserta didik sebelum ia masuk pada fase yang lebih tinggi? Bagaimana pendidik dapat mengetahui apakah peserta didik memiliki kompetensi untuk belajar di suatu fase? Apa yang akan Anda lakukan jika peserta didik tidak siap untuk belajar di fase tersebut?

## Refleksi Pendidik

Memahami CP adalah langkah yang sangat penting dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran dan asesmen. Setiap pendidik perlu memahami apa yang perlu mereka ajarkan, terlepas dari apakah mereka akan mengembangkan kurikulum, alur tujuan pembelajaran, atau silabusnya sendiri ataupun tidak.

Beberapa contoh pertanyaan reflektif yang dapat digunakan untuk memandu guru dalam memahami CP, antara lain:

- Kata-kata kunci apa yang penting dalam CP?
- Apakah capaian yang ditargetkan sudah biasa saya ajarkan?

- Apakah ada hal-hal yang sulit saya pahami? Bagaimana saya mencari tahu dan mempelajari hal tersebut? Dengan siapa saya sebaiknya mendiskusikan hal tersebut?
- Sejauh mana saya dapat mengidentifikasi kompetensi yang diharapkan dalam CP ini?
- Dukungan apa yang saya butuhkan agar dapat memahami CP dengan lebih baik? Mengapa?

Selain untuk mengenal lebih mendalam mata pelajaran yang diajarkan, memahami CP juga dapat memantik ide-ide pengembangan rancangan pembelajaran. Berikut ini adalah beberapa pertanyaan yang dapat digunakan untuk memantik ide:

- Bagaimana capaian dalam fase ini akan dicapai peserta didik?
- Proses atau kegiatan pembelajaran seperti apa yang akan ditempuh peserta didik untuk mencapai CP?
  - Alternatif cara belajar apa saja yang dapat dilakukan peserta didik untuk mencapai CP?
  - Materi apa saja yang akan dipelajari? Seberapa luas? Seberapa dalam?
- Bagaimana menilai ketercapaian CP setiap fase?

Sebagian guru dapat memahami CP dengan mudah, namun berdasarkan monitoring dan evaluasi Kemendikbudristek, bagi sebagian guru CP sulit dipahami. Oleh karena itu, ada dua hal yang perlu menjadi perhatian:

1. Pelajari CP bersama pendidik lain dalam suatu komunitas belajar. Melalui proses diskusi, bertukar pikiran, mengecek pemahaman, serta berbagai ide, pendidik dapat belajar dan mengembangkan kompetensinya lebih efektif, termasuk dalam upaya memahami CP.
2. Dalam lampiran Ketetapan Menteri mengenai Kurikulum Merdeka dinyatakan bahwa pendidik tidak wajib membuat alur tujuan pembelajaran, salah satunya adalah karena penyusunan alur tersebut membutuhkan pemahaman yang mendalam tentang CP dan perkembangan peserta didik. Oleh karena itu, pendidik dapat berangsur-angsur meningkatkan kapasitasnya untuk terus belajar memahami CP hingga kelak dapat merancang alur tujuan pembelajaran mereka sendiri.