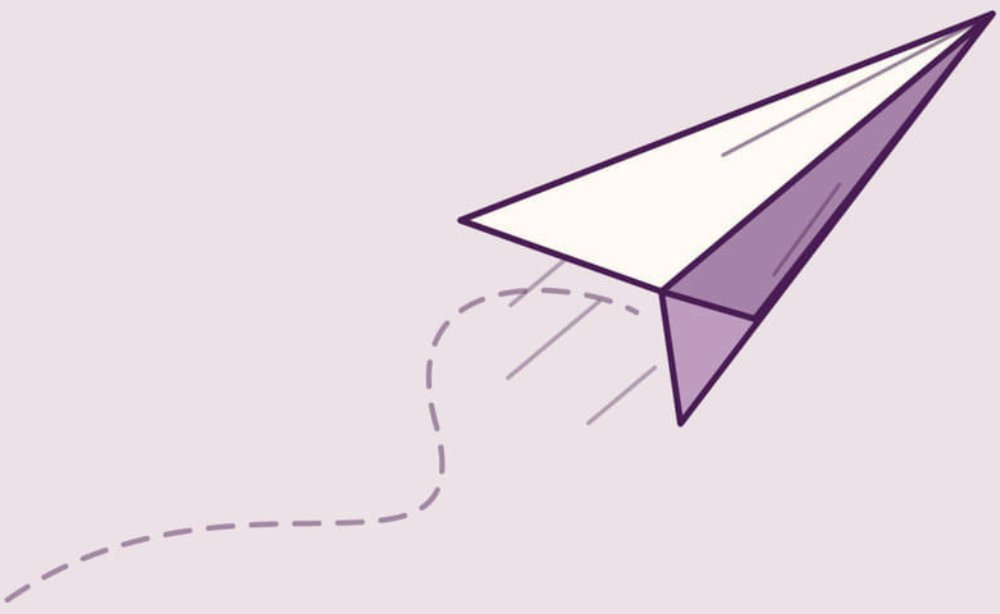
SERI PERSIAPAN TKA SMK

TKA SMK

SENI PERTUNJUKAN

Materi, Strategi, dan Simulasi



Handaka Lumu

by Next Level Study Indonesia

2026/2027 · SMKSP

TKA SMK SENI PERTUNJUKAN

Materi, Strategi, dan Simulasi

Handaka Lumu

by Next Level Study Indonesia

The Dancer of the Silent Stage

"Semakin kau mengenalku, semakin banyak yang kamu tidak tahu"



KETERANGAN BUKU

TKA SMK Seni Pertunjukan: Materi, Strategi, dan Simulasi

Penulis: Handaka Lumu

Penyusun soal: Tim Next Level Study Indonesia

Penerbit: Next Level Study Indonesia

Edisi: Edisi 1 · Gratis untuk pelajar Indonesia · 2026/2027 · Kode buku SMKSP

© 2026 Next Level Study Indonesia. Hak cipta dilindungi undang-undang.

GRATIS · TIDAK UNTUK DIPERJUALBELIKAN

Buku ini dibagikan gratis sebagai dedikasi Next Level Study Indonesia untuk bangsa. Boleh diperbanyak dan dibagikan untuk belajar, tetapi tidak untuk diperjualbelikan.

Sumber soal asli: Belum ada soal asli TKA untuk mapel ini; bentuk soal mengikuti soal asli TKA SMK 2025 Projek Kreatif dan Kewirausahaan (Pusat Asesmen Pendidikan, Kemendikdasmen).

Acuan kisi-kisi: https://pusmendik.kemendikdasmen.go.id/tka/tka/view/mata-pelajaran-pilihan/sma/smk-seni-pertunjukan

Kata Pengantar

Kamu yang sedang bersiap,

Terima kasih sudah membuka buku ini. Sebuah pertunjukan yang sampai ke penonton hampir selalu lahir dari banyak tangan. Ada penari yang menahan napas di sayap panggung dan dalang yang membaca suasana, ada pula orang-orang yang tidak terlihat: pimpinan panggung yang menghitung menit, penata cahaya, dan bendahara. Seni pertunjukan adalah kerja hati sekaligus kerja tim yang rapi.

Buku ini saya tulis untuk kamu yang mengambil TKA SMK Seni Pertunjukan. Saya ingin terus terang tentang satu hal. Untuk mata pelajaran ini belum ada soal asli tahun lalu yang bisa dibedah. Karena itu, buku ini berpegang pada dua hal: kisi-kisi resmi Pusmendik dan bentuk soal asli TKA SMK 2025, yaitu kasus nyata yang meminta kamu memilih keputusan terbaik. Semua sanggar, tokoh, dan kejadian di soal adalah rekaan dan ditandai jelas.

Isinya mengikuti kisi-kisi: wawasan budaya kerja, konsep seni pertunjukan, tahapan produksi, dan penataan artistik dengan teknologi pendukung. Setiap sub bab lebih dulu menjelaskan materinya secara utuh, lengkap dengan gambar dan contoh, baru kemudian strategi menjawab dan jebakan yang sering dipasang. Di akhir setiap bab ada kuis, dan di akhir buku ada tiga simulasi TKA yang berwaktu seperti ujian sesungguhnya. Buku ini tidak menjanjikan nilai tertentu; yang saya janjikan hanya penjelasan yang jujur dan latihan yang terarah.

Bacalah berurutan, dan tanyakan pada setiap kasus: apa yang sebenarnya diminta, siapa yang bertugas, dan apa yang tidak boleh diubah. Bila skor kuis belum memuaskan, kembalilah ke sub bab yang ditunjuk tabel anjuran. Kamu juga bisa membuka latihan dan kuis yang sama di LMS NLS lewat kode QR di dalam buku.

Seniman yang baik setia pada bagian yang tidak dilihat penonton: latihan sunyi, daftar periksa, dan kabel yang ditata rapi. Berjanjilah pada dirimu untuk tidak berhenti di tengah jalan. Persembahkan kesungguhanmu untuk orang tua yang menunggu kabar baikmu, untuk guru yang sabar membimbingmu, dan untuk negeri yang kelak membutuhkan tangan dan pikiranmu. Belajarlah dan berkaryalah dengan sepenuh jiwa dan raga, karena ilmu yang kamu kumpulkan hari ini adalah baktimu esok hari.

Selamat belajar. Saya percaya kamu bisa.

Oktober 2026

Handaka Lumu

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Panduan Memakai Buku

Buku ini dipakai berurutan: kenali ujiannya (Bagian A), pelajari 4 bab materi (Bagian B), uji kesiapanmu dengan simulasi TKA berwaktu (Bagian C), lalu cocokkan jawaban dan pelajari pembahasannya (Bagian D).

Peta belajar

Langkah	Kamu mengerjakan	Hasil
1	Bagian A: kenali bentuk soal dan peta kisi-kisi	Tahu apa yang diuji
2	Bab demi bab: baca sub bab, kerjakan latihan, lalu Kuis Akhir Bab	Skor kuis per bab
3	Ulangi sub bab yang ditunjuk tabel anjuran di akhir kuis	Titik lemah berkurang
4	Bagian C: 3 simulasi TKA berwaktu	Skor simulasi
5	Bagian D: kunci dan pembahasan semua soal	Paham alasan, bukan hanya jawaban

Tanda di dalam buku

Tanda	Artinya
◎ APA YANG DIUJI	Tujuan belajar sub bab dan indikator resmi yang diuji
◆ KONSEP INTI	Materi lengkap: penjelasan runtut, gambar, dan contoh terselesaikan
▲ STRATEGI DAN JEBAKAN	Langkah menjawab dan pola pengecoh yang sering dipasang
● BEDAH SOAL	Soal dibahas langkah demi langkah
✎ LATIHAN	Soal untuk dikerjakan sendiri; kunci singkat di bawahnya
✔ PERIKSA DIRI	Pertanyaan refleksi dan hal yang perlu diingat
Kotak QR	Membuka latihan dan kuis yang sama di LMS NLS

Kode

SMKSP-1.2 = sub bab 1.2; SMKSP-KB1 = kuis akhir bab 1; SMKSP-FIN1 = simulasi 1. Kode yang sama dipakai di LMS.

Belajar lewat PDF atau LMS

Semua latihan, kunci, dan pembahasan sudah ada di buku ini, jadi kamu bisa belajar hanya dengan PDF atau cetakan. LMS menambahkan latihan dan kuis interaktif, serta menyimpan skormu.

Buka buku ini di LMS NLS

Pindai untuk membuka course buku ini.

next-level-study.com/belajar/lms-player.html?course=buku-smksp

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Daftar Isi

Kata Pengantar ii
Panduan Memakai Buku iii
Bagian A · Mengenal TKA Seni Pertunjukan 1
Bagian B · Materi 9
Bab 1 · Wawasan Budaya Kerja Bidang Seni Pertunjukan 9
Sub bab 1.1 · Profesi dan lingkup pekerjaan bidang seni pertunjukan 10
Sub bab 1.2 · Peluang usaha ekonomi kreatif seni pertunjukan 24
Sub bab 1.3 · Simulasi proses bisnis dan strategi kerja industri seni pertunjukan 37
Sub bab 1.4 · Peluang dan tantangan dalam seni pertunjukan 56
Sub bab 1.5 · Perkembangan teknologi dan isu global dalam seni pertunjukan 73
Sub bab 1.6 · Relasi seni pertunjukan dengan kehidupan sosial budaya masyarakat 89
Kuis Akhir Bab 1 104
Bab 2 · Konsep Seni Pertunjukan 118
Sub bab 2.1 · Cabang seni pertunjukan: tari, karawitan, pedalangan, teater, tata artistik, dan musik 119
Sub bab 2.2 · Sejarah seni pertunjukan 132
Sub bab 2.3 · Bentuk, jenis, dan ciri seni pertunjukan 147
Sub bab 2.4 · Fungsi seni pertunjukan dalam kehidupan masyarakat 163
Sub bab 2.5 · Unsur-unsur pendukung seni pertunjukan 180
Sub bab 2.6 · Analisis pengembangan karya seni pertunjukan tradisi dan modern 195
Kuis Akhir Bab 2 211
Bab 3 · Tahapan Produksi Seni Pertunjukan 226
Sub bab 3.1 · Jenis dan struktur produksi seni pertunjukan 227
Sub bab 3.2 · Perencanaan produksi dan penyusunan anggaran sederhana 242
Sub bab 3.3 · Pelaksanaan produksi dan pembagian tugas tim 259
Sub bab 3.4 · Monitoring dan evaluasi produksi seni pertunjukan 275
Sub bab 3.5 · Pemanfaatan teknologi digital dalam promosi dan produksi pertunjukan 294
Kuis Akhir Bab 3 312
Bab 4 · Penataan Artistik dan Teknologi Pendukung Seni Pertunjukan 328
Sub bab 4.1 · Klasifikasi perlengkapan pementasan 329
Sub bab 4.2 · Tata rias dan busana pertunjukan 344
Sub bab 4.3 · Tata teknik pentas: cahaya, suara, dan listrik 360
Sub bab 4.4 · Pemanfaatan piranti digital sederhana dalam penataan artistik 382
Sub bab 4.5 · Interpretasi desain panggung dan rundown pementasan 398
Kuis Akhir Bab 4 419
Bagian C · Simulasi TKA 435
Simulasi 1 — Prediksi TKA 2026 436
Simulasi 2 — Prediksi TKA 2026 451
Simulasi 3 — Prediksi TKA 2026 465
Bagian D · Kunci dan Pembahasan 480

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Penutup 570
Lampiran 571

NEXT LEVEL STUDY
Educational Institutions

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Bagian A · Mengenal TKA Seni Pertunjukan

Apa itu TKA SMK Seni Pertunjukan

Tes Kemampuan Akademik (TKA) Seni Pertunjukan adalah salah satu mata pelajaran **pilihan** pada TKA jenjang SMK/MAK. Menurut kisi-kisi Pusat Asesmen Pendidikan (Pusmendik) Kemendikdasmen, TKA ini mengukur pengetahuan dan keterampilan peserta tentang konsep dan produksi seni pertunjukan, sekaligus membangun sikap profesional dan menumbuhkan minat di bidang ini. Muatannya disusun dari Capaian Pembelajaran Seni Pertunjukan dalam Keputusan Kepala BSKAP Kemendikdasmen Nomor 046/H/KR/2025.

Artinya, kamu tidak diminta menghafal nama tari, nama gending, atau nama seniman sebanyak-banyaknya. Kamu diminta **berpikir seperti pekerja seni pertunjukan yang bertanggung jawab**: membaca sebuah kasus, mengingat konsep yang berlaku, lalu memilih keputusan yang paling tepat bagi pertunjukan, tim, dan penontonnya.

> Pemberitaan tentang jadwal TKA 2026 menyebut setiap mata pelajaran pilihan berisi **25 soal** dan dikerjakan dalam **60 menit**. Artinya, rata-rata kamu punya sekitar **2,4 menit** untuk setiap soal. Pastikan ketentuan resminya lewat pengumuman Pusmendik menjelang ujian. Semua paket di buku ini dibuat 25 soal.

Apa yang diuji: tiga elemen, lima sub-elemen

Kisi-kisi resmi membagi muatan TKA Seni Pertunjukan menjadi tiga elemen. **Elemen 1, wawasan budaya kerja bidang seni pertunjukan**, memuat profil usaha, peluang, dan profesi, serta perkembangan teknologi dan isu global. **Elemen 2, konsep seni pertunjukan**, memuat unsur-unsur pendukung, termasuk sejarah, bentuk, jenis, dan fungsi, serta analisis pengembangan karya. **Elemen 3, dasar-dasar produksi seni pertunjukan**, memuat tahapan produksi (jenis, struktur, dan fungsi manajemen: perencanaan, pelaksanaan, monitoring, evaluasi) serta keterampilan dasar penataan artistik dengan teknologi (tata rias, busana, dan teknik pentas). Buku ini mengikuti pengelompokan Peta Topik di Bank Soal NLS, yang memecah Elemen 3 menjadi dua bab, sehingga ada empat bab.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Bab di buku ini	Muatan kisi-kisi yang dicakup	Sub bab
Bab 1 Wawasan Budaya Kerja Bidang Seni Pertunjukan	profesi, peluang usaha ekonomi kreatif, simulasi proses bisnis dan strategi kerja, peluang dan tantangan; teknologi dan isu global; hubungan dengan kehidupan sosial budaya	1.1 – 1.6
Bab 2 Konsep Seni Pertunjukan	cabang, sejarah, bentuk dan jenis, fungsi, unsur pendukung, analisis pengembangan karya tradisi dan modern	2.1 – 2.6
Bab 3 Tahapan Produksi Seni Pertunjukan	jenis dan struktur produksi; perencanaan dan anggaran; pelaksanaan; monitoring dan evaluasi; teknologi digital untuk promosi	3.1 – 3.5
Bab 4 Penataan Artistik dan Teknologi Pendukung	klasifikasi perlengkapan; tata rias dan busana; tata teknik pentas; piranti digital sederhana; denah panggung dan rundown	4.1 – 4.5

Kisi-kisi tidak menyebut berapa soal untuk tiap sub-elemen. Karena itu, porsi soal di buku ini mengikuti sebaran paket latihan di Bank Soal NLS (150 soal): Bab 1 paling banyak (sekitar 27 %), disusul Bab 2 dan Bab 3 (masing-masing sekitar 25 %), dan Bab 4 (24 %). Pegang angka ini sebagai gambaran, bukan ketentuan resmi.

Sembilan sub bab berikut diberi tanda ★ karena memuat banyak konsep atau banyak soal yang sulit: **1.3 simulasi proses bisnis**, **1.4 peluang dan tantangan**, **2.2 sejarah**, **2.6 pengembangan karya**, **3.2 perencanaan dan anggaran**, **3.3 pelaksanaan produksi**, **3.4 monitoring dan evaluasi**, **4.3 tata teknik pentas**, serta **4.5 denah panggung dan rundown**. Kerjakan dengan lebih teliti.

Lima kompetensi dan tiga tingkat berpikir

Kerangka Pusmendik merumuskan lima kompetensi: mengidentifikasi peluang usaha seni pertunjukan; mengidentifikasi jenis teknologi yang dipakai; memahami konsep, bentuk, dan fungsi dasar seni pertunjukan; memahami konsep produksi dan memecahkan masalah produksi; serta menerapkan teknik dasar seni pertunjukan secara menyeluruh. Soal disusun dalam tiga level kognitif.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Level	Proses berpikir	Yang diminta	Contoh kegiatannya
1. Pengetahuan dan pemahaman	mengenali, menguraikan, memberi contoh	menyebut tugas sebuah jabatan, ciri sebuah jenis karya	menentukan jabatan yang sesuai dengan sebuah uraian tugas
2. Aplikasi	membandingkan, mengelompokkan, menafsirkan; anggaran dan perencanaan sederhana	memakai konsep pada kasus kerja atau pada sebuah tabel	memilih ide usaha yang cocok dengan modal; menghitung tiket minimal
3. Penalaran	memprediksi, merancang, memecahkan masalah, mengevaluasi	menimbang beberapa keputusan dan memilih yang paling tepat	menilai rencana pengembangan karya; memutuskan langkah saat listrik padam di tengah pentas

Soal level 3 jarang selesai dengan mengenali satu istilah. Setelah memahami konsepnya, kamu masih harus **menimbang**: keputusan mana yang menyasar masalah sebenarnya, mana yang hanya terdengar benar, dan mana yang melanggar syarat yang diberikan soal.

Konteks soal: sanggar, sekolah, festival, dan gedung pertunjukan

Soal asli TKA SMK 2025 (mata pelajaran Projek Kreatif dan Kewirausahaan) menunjukkan polanya dengan jelas: hampir setiap soal membuka dengan satu kasus kerja, lalu meminta kamu memilih keputusan terbaik. TKA Seni Pertunjukan memakai konteks yang serupa.

Konteks	Contoh situasi yang sering muncul	Dibahas di
Usaha dan pesanan	sanggar menerima tawaran dari penyelenggara acara; menghitung honor dan biaya; kontrak dan penagihan	Bab 1
Kesenian dan masyarakat	pentas di desa, bersih desa, kampanye di sekolah; seni tradisi yang ingin tampil lebih modern	Bab 1 dan 2
Produksi	struktur tim, jadwal, anggaran, hari pentas, rapat evaluasi, promosi daring	Bab 3
Panggung dan teknik	gladi, rias dan kostum, lampu, suara, denah panggung, rundown	Bab 4

Cerita pembuka biasanya cukup pendek, sekitar satu paragraf, tetapi petunjuk penting sering diselipkan di sana: jumlah pemain, batas dana, jam gedung, kemampuan tim, atau **satu hal yang tidak boleh diubah**. **Biasakan membaca kalimat pertanyaannya dulu**, lalu kembali ke cerita untuk mencari petunjuk yang dibutuhkan.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Pola soal: dari kasus ke keputusan terbaik

Hampir semua soal di buku ini mengikuti satu pola. Soal memberi **sebuah situasi kerja** (kadang dengan tabel atau denah), lalu meminta kamu memilih **tindakan, rancangan, atau penilaian** yang paling tepat. Gunakan rantai empat langkah berikut.

Langkah	Pertanyaan yang kamu ajukan	Contoh (kelompok gamelan sekolah yang diminta tampil di hotel)
1. Fakta	Apa yang dinyatakan soal: tujuan, angka, syarat, batasan?	Hotel meminta sajian 15 menit di lobi sempit; kelompok biasa tampil satu jam dengan dua belas pemain
2. Konsep	Konsep atau aturan apa yang berlaku?	mengembangkan karya berarti menjaga inti dan mengubah kemasan, bukan menghilangkan ciri pokoknya
3. Pencocokan	Pilihan mana yang sesuai dengan konsep dan syarat?	memadatkan sajian dan menyesuaikan jumlah pemain dengan ruang, tanpa membuang gending pokok
4. Saringan	Pilihan mana yang **menyasar masalahnya** dan tidak melanggar syarat?	mempercepat seluruh tempo memang membuat semua bagian muat, tetapi menghilangkan ciri gending

Langkah 4 adalah saringan terakhir. Pengecoh pada soal sejenis sering berupa **keputusan yang masuk akal tetapi tidak menyasar masalah**, atau yang menyelesaikan satu masalah sambil menciptakan masalah baru. Pilih jawaban yang didukung informasi di soal, bukan sekadar yang terdengar profesional.

Bentuk soal dan cara menjawabnya

Kisi-kisi resmi memuat tiga bentuk soal.

Bentuk	Cara menjawab
Pilihan ganda (PG)	pilih **satu** jawaban dari lima pilihan
PG kompleks kategori (Benar/Salah)	tentukan **setiap** pernyataan Benar atau Salah
PG kompleks pilih lebih dari satu (MCMA)	pilih **semua** pilihan yang benar; jumlahnya tidak disebutkan

Pilihan ganda. Contoh resmi berupa kasus pendek, misalnya memilih profesi yang cocok bagi sebuah tugas atau strategi bagi kelompok tradisi yang ingin tampil modern. Periksa setiap pilihan terhadap kasus dan terhadap konsepnya, bukan terhadap selera pribadimu. Pilihan yang benar sebagian tetapi memuat satu kata yang keliru tetap salah.

Benar/Salah. Perlakukan setiap pernyataan sebagai soal kecil yang berdiri sendiri. Contoh resmi memberi satu kasus (perpaduan musik pada sebuah pertunjukan, atau strategi galang dana konser), lalu tiga pernyataan. Satu pernyataan boleh salah walaupun yang lain benar.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Pilih lebih dari satu (MCMA). Jangan menebak jumlah jawabannya. Nilai setiap pilihan satu per satu, lalu pilih semua yang lolos. Contoh resmi meminta kamu memilah kegiatan hari pentas: mana yang tugas tim lapangan, mana yang urusan artistik, mana yang urusan keuangan. Pegang prinsip bahwa **kegiatan dikelompokkan menurut tanggung jawabnya**, bukan menurut siapa yang kebetulan ada di tempat.

Belum ada soal asli: apa artinya bagimu

Untuk Seni Pertunjukan, **belum ada soal asli** TKA tahun lalu yang dipublikasikan. Hanya satu mata pelajaran SMK yang soalnya sudah terbit, yaitu Projek Kreatif dan Kewirausahaan (PKK), 30 soal. Karena itu, buku ini jujur memakai dua acuan:

- **Isi dan konsep** diambil dari kisi-kisi resmi TKA Seni Pertunjukan dan kompetensi SMK kelas X–XII.
- **Bentuk dan tingkat kesulitan soal** mengikuti soal asli TKA SMK 2025 PKK: sekitar tiga perempat soal berupa kasus kerja, sekitar seperenam berupa tabel sederhana (rincian biaya, jadwal, laporan), dan sisanya gambar atau denah. Bentuknya sekitar 60 % pilihan ganda, 30 % PG kompleks, dan 10 % Benar/Salah. Hitungan hanya aritmetika sederhana: biaya, harga, persentase, dan jadwal.

Pada soal asli PKK 2025, rata-rata peserta yang menjawab benar hanya sekitar **43 %**. Kesulitannya bukan dari konsep yang rumit, tetapi dari **memilih keputusan terbaik di antara beberapa tindakan yang tampak masuk akal**. Angka ini milik mata pelajaran lain dan hanya dipakai sebagai gambaran. Tabel "tingkat kesulitan nasional" tiap soal tidak dimuat di sini karena datanya memang tidak ada untuk Seni Pertunjukan, dan kami tidak mengarangnya. Semua sanggar, tokoh, dan kejadian dalam soal buku ini rekaan, dan ditandai di akhir tiap soal.

Peta kisi-kisi: dua puluh dua subtopik dan tempatnya di buku

Tabel ini merangkum lingkup materi tiap sub bab. Pakai tabel ini untuk mengecek mana yang sudah kamu kuasai dan mana yang belum.

Sub bab	Lingkup materi (ringkas)
1.1	profesi dalam tim produksi: artistik, manajemen, teknis; membaca uraian tugas
1.2	peluang usaha ekonomi kreatif seni pertunjukan; memilih ide yang sesuai kondisi
1.3	alur pesanan, penawaran, kontrak, penagihan, memilih tawaran
1.4	tantangan dan peluang kelompok seni; memilih strategi
1.5	teknologi dan isu global: siaran daring, AI, e-tiket, ramah lingkungan
1.6	seni dalam kehidupan warga; merancang pentas untuk komunitas
2.1	enam cabang seni pertunjukan dan pertunjukan gabungan
2.2	sejarah seni pertunjukan; membaca catatan kronologis
2.3	bentuk, jenis, dan ciri tari, teater, dan musik
2.4	fungsi seni pertunjukan; seni sakral dan batas adat

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

2.5	unsur-unsur pendukung dan keselarasannya
2.6	pengembangan karya tradisi dan modern
3.1	jenis produksi dan struktur tim
3.2	jadwal, anggaran, titik impas tiket
3.3	load-in, gladi, hari pentas, penanganan kejadian
3.4	monitoring dan evaluasi: target, realisasi, indikator
3.5	konten promosi digital, poster, e-tiket
4.1	klasifikasi perlengkapan pementasan
4.2	tata rias dan busana
4.3	tata cahaya, tata suara, listrik, keselamatan
4.4	piranti digital sederhana: proyektor, pemutar suara, daftar cue
4.5	denah panggung, blocking, rundown

Istilah yang akan sering kamu temui

Soal memakai banyak istilah panggung, sebagian dari bahasa Inggris, tanpa penjelasan. Semua istilah berikut dijelaskan dengan contoh di sub bab yang ditunjuk. Kenali dulu artinya secara singkat.

Istilah	Arti singkat	Dibahas di
Pimpinan panggung (stage manager)	orang yang mengendalikan jalannya latihan dan pentas dan memberi aba-aba	1.1, 3.3
Sendratari	pertunjukan tari yang bercerita tanpa dialog, diiringi musik	2.1
Pakem	aturan baku sebuah karya atau gaya yang diwariskan	2.3, 2.6
Load-in dan load-out	memasang dan membongkar perlengkapan di gedung pentas	3.3, 4.1
Gladi kotor, gladi bersih	latihan di tempat pentas yang masih boleh dihentikan; latihan penuh seperti pentas	3.3
Cue	tanda yang memicu perubahan (lampu, suara, masuk pemain)	3.3, 4.4
Rundown	susunan acara per waktu	4.5
Blocking	pengaturan posisi dan gerak pemain di panggung	4.5
Properti	benda yang dipakai pemain atau menghiasi adegan	4.1
Feedback	bunyi melengking akibat suara dari speaker masuk lagi ke mikrofon	4.3
Rias korektif dan rias karakter	rias untuk menyempurnakan wajah; rias untuk menjadi tokoh	4.2
Titik impas	jumlah penjualan yang tepat menutup seluruh biaya	3.2

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Membaca satu soal dari awal sampai akhir

Berikut kasus rekaan untuk melatih rantai empat langkah. Sanggar Mutiara di Gorontalo diminta mengisi pembukaan seminar selama 10 menit. Mereka biasa membawakan tarian kelompok selama 25 menit dengan tujuh penari, dan panitia hanya menyediakan panggung kecil berlebar 5 meter. Ketua sanggar tidak ingin ciri gerak dan iringan tarinya hilang.

1. **Fakta:** waktu 10 menit; panggung 5 meter; tarian biasanya 25 menit dengan tujuh penari; ciri gerak dan iringan harus tetap.
2. **Konsep:** pengembangan karya menjaga inti dan mengubah kemasan: durasi, formasi, dan jumlah penari boleh disesuaikan, ciri pokok tidak boleh hilang.
3. **Pencocokan:** pilihan yang memadatkan bagian-bagian terkuat, menata ulang pola lantai agar muat di panggung kecil, dan mempertahankan gerak serta iringan khas.
4. **Saringan:** mempercepat seluruh tempo hanya agar semua bagian tetap masuk menghilangkan ciri iringan, dan mengganti iringan dengan lagu populer melanggar syarat.

Keterampilan yang dipakai di semua bab

Mengunci syarat

Banyak soal menutup kasusnya dengan kalimat seperti "ia tidak ikut menentukan tafsir adegan" atau "melodi pokok tidak boleh diubah". Syarat itu adalah bagian dari soal. **Garis bawahi syaratnya** sebelum membaca pilihan, dan buang setiap pilihan yang melanggarnya, meskipun pilihan itu terdengar benar.

Membaca tabel biaya, jadwal, dan laporan

Soal Bab 1 dan Bab 3 sering memberi tabel rincian biaya, jadwal minggu demi minggu, atau laporan kemajuan. Cari dulu **apa yang ditanyakan** (sisa kas, tiket minimal, divisi yang paling tertinggal), lalu baca baris yang relevan satu per satu. Jangan menjumlahkan angka yang satuannya berbeda, dan periksa apakah ada pos yang **wajib** atau sudah **dibayar dan tidak dapat dikembalikan**.

Membaca denah, rancangan, dan rundown

Soal Bab 4 memakai denah panggung, rancangan cahaya, atau daftar cue. Telusuri dengan urutan tetap: **judul dan keterangan**, lalu **arah dan kesepakatan** (kiri atau kanan menurut siapa), lalu **angka dan label**, baru **pilihan jawaban**.

Memilih keputusan terbaik

Bila beberapa pilihan tampak baik, urutkan: **keselamatan lebih dulu**, lalu **menyasar masalah sebenarnya**, lalu **memenuhi syarat dan batas yang diberikan**, baru efisiensi atau kemegahan. Keputusan yang membuat pertunjukan tampak lebih bagus tetapi membahayakan orang atau melanggar syarat hampir pasti salah.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Strategi 60 menit

1. **Putaran pertama (±35 menit):** kerjakan soal yang pertanyaannya langsung bisa dijawab setelah membaca kasusnya. Soal dengan tabel panjang atau hitungan bertahap, serta MCMA yang kamu ragukan, tandai lalu lewati.
2. **Putaran kedua (±20 menit):** kerjakan soal yang ditandai dengan rantai empat langkah (fakta → konsep → pencocokan → saringan). Coret pilihan yang tidak menyasar masalah atau melanggar syarat.
3. **Lima menit terakhir:** periksa soal Benar/Salah dan MCMA baris demi baris, ulangi hitungan yang kamu ragukan, dan pastikan tidak ada soal yang terlewat.
4. **Waspadai pilihan yang hanya menambah kemegahan** (lebih banyak pemain, alat lebih canggih, tampil lebih lama) padahal masalahnya pada tujuan, syarat, atau keselamatan. Namun, jangan memilih hanya karena pola ini; tetap cocokkan dengan kasus.

Cara memakai buku ini untuk Seni Pertunjukan

- **Ikuti urutan bab.** Pembagian tugas di Bab 1 dan struktur tim di Bab 3 dipakai lagi di soal Bab 4, dan konsep di Bab 2 menjadi dasar keputusan pengembangan karya.
- **Prioritaskan sub bab bertanda ★.** Sub bab ini punya banyak soal atau banyak konsep yang saling terkait.
- **Hitung sendiri.** Di Sub bab 1.3, 3.2, 3.4, dan 4.4 ada hitungan bertahap (penawaran, tiket minimal, laju penjualan, durasi iringan). Tutup buku, ulangi hitungannya dengan angka lain, lalu cek hasilnya.
- **Bayangkan panggungnya.** Gambar denah kecil di kertas setiap kali sebuah kasus melibatkan posisi pemain, lampu, atau kabel.
- **Kerjakan kuis akhir bab dalam 60 menit**, sama dengan waktu ujian, lalu ikuti tabel anjuran di bawahnya.
- **Simpan Simulasi TKA untuk akhir.** Karena belum ada soal asli Seni Pertunjukan, ketiga simulasi di buku ini adalah soal prediksi yang disusun mengikuti bentuk soal asli TKA SMK 2025. Kerjakan berurutan dan nilai kesiapanmu dari skor per sub bab.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Bagian B · Materi

Bagian ini memuat 4 bab. Tiap bab diakhiri kuis; kerjakan berurutan.

Bab 1 · Wawasan Budaya Kerja Bidang Seni Pertunjukan

SMKSP-B1

Setelah mempelajari bab ini, kamu dapat:

- menjelaskan profesi dan lingkup pekerjaan dalam tim produksi seni pertunjukan
- memilih peluang usaha, strategi kerja, dan penawaran yang sesuai dengan kondisi sebuah kelompok
- menilai pemanfaatan teknologi dan hubungan seni pertunjukan dengan kehidupan sosial budaya masyarakat

Peta bab

Sub bab	Judul
1.1	Profesi dan lingkup pekerjaan bidang seni pertunjukan
1.2	Peluang usaha ekonomi kreatif seni pertunjukan
1.3	Simulasi proses bisnis dan strategi kerja industri seni pertunjukan
1.4	Peluang dan tantangan dalam seni pertunjukan
1.5	Perkembangan teknologi dan isu global dalam seni pertunjukan
1.6	Relasi seni pertunjukan dengan kehidupan sosial budaya masyarakat

Bab 1 di LMS

Buka seluruh latihan bab ini di LMS.

next-level-study.com/belajar/lms-player.html?course=buku-smksp&node=SMKSP-B1

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Sub bab 1.1 · Profesi dan lingkup pekerjaan bidang seni pertunjukan

SMKSP-1.1

◎ APA YANG DIUJI

Kisi-kisi TKA Seni Pertunjukan menempatkan **profil profesi dan pekerjaan** di elemen Wawasan Budaya Kerja. Kamu diminta **mengidentifikasi** siapa mengerjakan apa dalam sebuah produksi, dari tim artistik, tim manajemen, sampai tim teknis. Dalam soal, bentuknya hampir selalu **kasus pendek**: sebuah produksi mencari satu anggota tim, lalu uraian tugasnya ditulis dalam beberapa kalimat. Kamu memilih **jabatan** atau **profesi** yang paling sesuai.

Kompetensinya berada di level pengetahuan dan pemahaman, kadang aplikasi: **mengelompokkan** tugas ke jabatan, **membedakan** dua jabatan yang kedengarannya mirip, dan **menafsirkan** uraian tugas. Soalnya tidak meminta kamu menghafal daftar nama. Yang diuji adalah apakah kamu memahami **apa yang sebenarnya dikerjakan** setiap jabatan dan **apa yang bukan tugasnya**.

Setelah mempelajari sub bab ini, kamu dapat:

- menjelaskan tiga rumpun pekerjaan dalam produksi seni pertunjukan: artistik, manajemen, dan teknis;
- menyebut tugas inti dan batas tugas jabatan utama, dari sutradara sampai kru panggung;
- menentukan jabatan dari sebuah uraian tugas dengan langkah yang runtut;
- menyebut profesi lain di sekitar pentas dan tempat lulusan SMK Seni Pertunjukan dapat bekerja;
- menjelaskan sikap kerja profesional dalam sebuah tim produksi.

◆ KONSEP INTI

Bayangkan malam pentas di aula sekolah. Penonton duduk, lampu meredup, penari masuk, musik mengalun. Bagi penonton, pertunjukan itu terlihat seperti kerja para penampil saja. Padahal sebelum lampu menyala, belasan sampai puluhan orang sudah bekerja berminggu-minggu: ada yang menyusun gerak, ada yang menghitung uang, ada yang merancang lampu, ada yang menjahit kostum, ada yang berdiri di balik tirai dengan jam di tangan. Sub bab ini memperkenalkan orang-orang itu, dari yang terlihat sampai yang tidak pernah muncul di depan penonton.

1. Pertunjukan adalah kerja tim

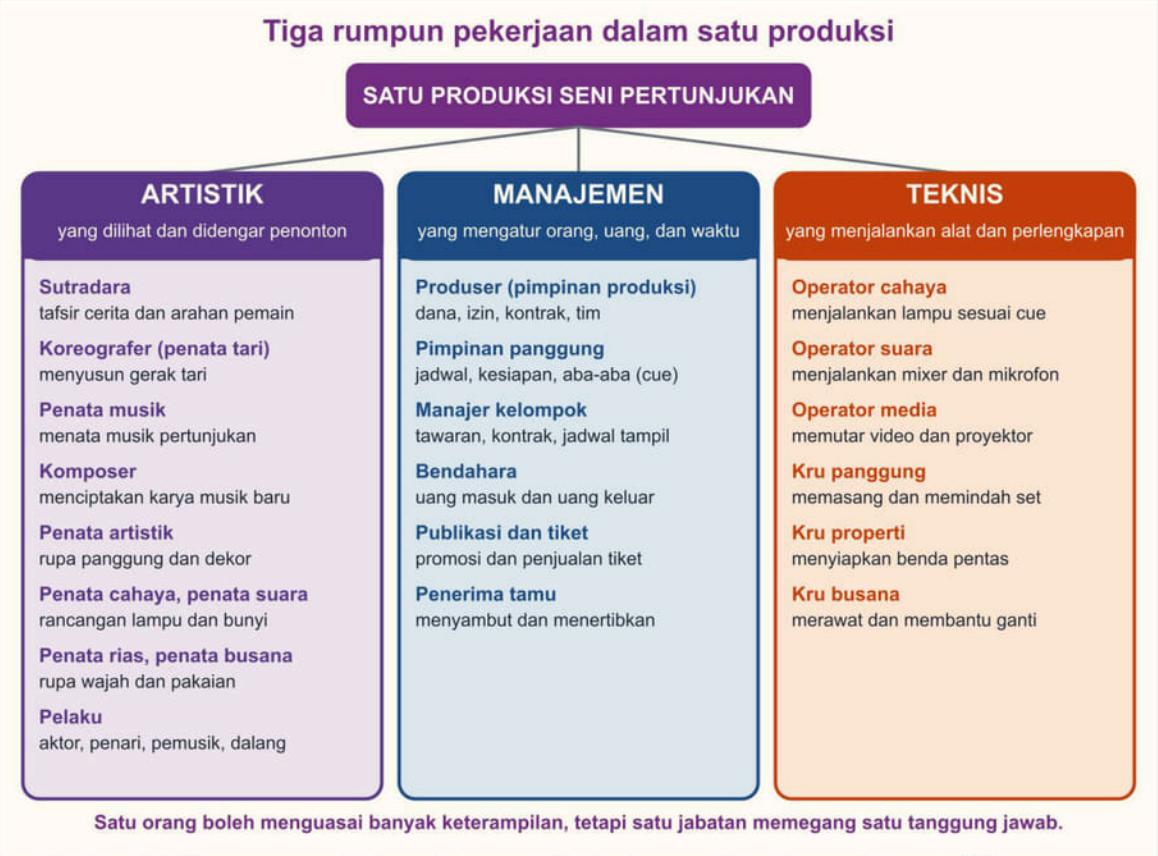
Tiga istilah perlu dibedakan lebih dulu.

- **Profesi** adalah pekerjaan yang menuntut keahlian khusus, misalnya penata rias atau pemusik.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

- **Jabatan** adalah nama tanggung jawab seseorang dalam satu produksi tertentu. Orang yang berprofesi penata rias dapat menjabat sebagai penata rias di produksi A dan memegang jabatan lain, misalnya penata busana, di produksi B.
- **Produksi** adalah seluruh kerja menyiapkan dan menampilkan satu pertunjukan, dari gagasan awal sampai evaluasi.

Pekerjaan dalam sebuah produksi dapat dikelompokkan menjadi tiga **rumpun** (lihat Gambar 1.1).



Gambar 1.1 Tiga rumpun pekerjaan dalam produksi seni pertunjukan beserta jabatan di tiap rumpun. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

1. **Artistik**: pekerjaan yang membentuk apa yang dilihat dan didengar penonton, yaitu cerita, gerak, musik, rupa panggung, cahaya, bunyi, rias, dan busana.
2. **Manajemen**: pekerjaan yang mengatur orang, uang, izin, jadwal, promosi, dan penjualan tiket.
3. **Teknis**: pekerjaan yang menjalankan alat dan perlengkapan sesuai rancangan, seperti lampu, suara, dan perpindahan set.

Dalam banyak produksi teater di Indonesia, bidang artistik berada di bawah koordinasi **sutradara**, sedangkan bidang keproduksian berada di bawah tanggung jawab **produser** atau pimpinan produksi. Tim teknis menjalankan rancangan artistik dan dikoordinasikan oleh pimpinan panggung. Pembagian ini hanyalah kebiasaan umum. Nama jabatan dapat berbeda antarkelompok. Ada yang menyebut produser sebagai "ketua pelaksana", ada pula kelompok kecil yang menggabungkan beberapa jabatan pada satu orang. Karena itu, di soal

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

dan dalam pekerjaan nyata, **tugasnya yang menentukan jabatan, bukan namanya**.

Gambar 1.2 memperlihatkan bagan sebuah produksi menengah dan hubungan antarjabatannya. Garis lurus menunjukkan siapa bertanggung jawab kepada siapa. Garis putus-putus menunjukkan koordinasi dua arah antara sutradara dan pimpinan panggung.



Gambar 1.2 Bagan satu produksi menengah: produser di puncak, lalu sutradara, pimpinan panggung, dan bidang manajemen beserta timnya. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

2. Rumpun artistik

Sutradara (*director*) menafsirkan naskah atau gagasan pertunjukan, memilih dan mengarahkan pemain, lalu menentukan bentuk akhir yang akan dilihat penonton. Ia memimpin tim artistik. Sutradara bukan orang yang mengurus dana atau memberi aba-aba teknis saat pentas.

Koreografer atau **penata tari** menyusun **koreografi**, yaitu rangkaian gerak, pola lantai, dan hubungan gerak dengan iringan. Ia juga melatih penari. Pada pertunjukan tari, koreografer sering berperan seperti sutradara.

Komposer adalah pencipta karya musik: melodi, harmoni, dan ritmenya. Lirik lagu ditulis oleh pencipta lirik, yang kadang orang yang sama dengan komposer. Komposer menciptakan sesuatu yang baru.

Penata musik menata musik untuk satu pertunjukan: memilih jenis musik, menentukan musik pengiring dan ilustrasi tiap adegan, serta menyusun ulang lagu agar cocok dengan alat dan pemain yang tersedia. Menyusun ulang disebut **aransemen**, yaitu mengubah susunan alat, pembagian bagian, dan pengantar atau peralihan sebuah lagu tanpa menggantikan melodi pokoknya. Kamu perlu mencatat satu hal: istilah ini dipakai berbeda-beda. Dalam pertunjukan tertentu, penata musik juga menciptakan musiknya. Untuk soal, pegang pembedaan ini: **komposer menciptakan, penata musik menata dan menyusun ulang**.

Konduktor atau pimpinan musik memimpin tempo dan dinamika para pemusik **saat tampil**, biasanya dengan isyarat tangan. Ia bukan pencipta lagu dan bukan penata suara.

Penata artistik (sering juga disebut penata panggung) merancang rupa ruang pentas: sketsa dan **maket** (model kecil) dekor, pilihan warna dan bahan, serta pengawasan pembuatan dekor oleh kru. Ia merancang apa yang ada di panggung, tetapi tidak menjalankan lampu dan tidak memerankan tokoh.

Penata cahaya merancang pencahayaan: lampu apa dipasang di mana, mengarah ke mana, berwarna apa, dan kapan berubah. Hasil kerjanya berupa gambar rancangan dan daftar perubahan cahaya. **Penata suara** merancang dan mengolah bunyi: mikrofon apa dipakai untuk alat atau pemain apa, di mana speaker diletakkan, dan bagaimana keseimbangan bunyi diatur dari meja **mixer** (alat pengatur suara dari banyak sumber). Pada pentas kecil, penata cahaya dan penata suara sering juga menjalankan alatnya sendiri.

Penata rias membentuk wajah sesuai tokoh, misalnya menggambar garis wajah tokoh raksasa yang tegas atau mengubah wajah pemain remaja menjadi tokoh dewasa, lalu mengujinya di bawah lampu saat gladi agar hasilnya tetap terlihat jelas dari kursi penonton. **Penata busana** merancang dan menyiapkan pakaian setiap tokoh. Rias dan busana adalah dua pekerjaan terpisah, walaupun dikerjakan berdampingan.

Pelaku adalah orang yang tampil di depan penonton. Termasuk di dalamnya **aktor** atau pemeran, **penari**, pemusik, penyanyi, **pengrawit** (pemain gamelan), **sindhen** (penyanyi perempuan dalam karawitan), dan **dalang** (penutur cerita yang menggerakkan wayang). Pelaku juga bekerja dalam tim: mereka menjalankan rancangan sutradara dan koreografer.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

3. Rumpun manajemen

Produser atau **pimpinan produksi** bertanggung jawab atas keseluruhan produksi: dana, kontrak, izin, pemilihan tim, dan penjualan tiket. Pada sanggar kecil, ketua sanggar sering menjadi produser sekaligus. Pada produksi besar, tanggung jawab ini dapat dibagi dua: produser sebagai penanggung jawab tertinggi, dan pimpinan produksi yang mengelola bidang manajemen sehari-hari (dibahas di Sub bab 3.1). Dalam soal, uraian tugas yang mencakup dana, kontrak, izin, dan tiket menunjuk ke jabatan ini. Produser tidak menafsirkan adegan dan tidak memberi aba-aba saat pentas.

Pimpinan panggung (*stage manager*) mengendalikan jalannya latihan dan pentas. Pekerjaannya antara lain menyusun jadwal latihan dan **gladi** (latihan menyeluruh menjelang pentas), mencatat posisi dan gerak pemain di naskah induk, memastikan pemain sudah siap di **sayap panggung** (bagian samping panggung yang tidak terlihat penonton), dan saat pentas memberi **cue**, yaitu isyarat untuk memulai suatu perubahan, misalnya lampu berganti, musik masuk, atau pemain melangkah ke panggung. Di banyak buku, pimpinan panggung digolongkan sebagai manajemen karena ia mengatur jalannya kerja. Ia bekerja sangat dekat dengan sutradara dan tim teknis, sehingga pada Gambar 1.2 ia digambar sebagai penghubung. Ia tidak menafsirkan adegan, itu tugas sutradara, dan tidak mengurus dana, itu tugas produser.

Manajer kelompok (misalnya manajer band atau manajer sanggar) mengurus kepentingan para pelakunya: mencari tawaran tampil, merundingkan honor dan isi kontrak, menyusun jadwal dan perjalanan. Jangan menyamakannya dengan **promotor**. Promotor adalah pihak yang **menyelenggarakan acara dan menjual tiketnya**, serta menanggung risiko bila acara sepi. Manajer mewakili pelaku, promotor mewakili acara. Ada juga **event organizer** (EO), yaitu perusahaan atau tim yang menyelenggarakan acara untuk pihak lain.

Bendahara mencatat uang masuk dan keluar. Tim **publikasi** membuat dan menyebarkan promosi. Petugas **tiket** menjual dan memeriksa tiket. **Penerima tamu** (*front of house*) menyambut dan menertibkan penonton sebelum dan sesudah pentas.

4. Rumpun teknis

Operator cahaya, **operator suara**, dan **operator media** (video atau proyektor) menjalankan alat sesuai rancangan penata dan sesuai cue. Perbedaan penata dan operator ada pada satu kata kerja: penata **merancang**, operator **menjalankan**. Pada pentas kecil seseorang boleh menjadi keduanya, tetapi di produksi besar jabatan ini dipisah supaya rancangan tidak berubah di tengah pentas.

Kru panggung (*stagehand*) memasang dan memindahkan dekor atau set, termasuk saat pergantian adegan. **Kru properti** menyiapkan dan menata **properti**, yaitu benda yang dipakai di pentas, baik perabot di panggung maupun benda yang dipegang pemain, lalu menyerahkannya tepat waktu. **Kru busana** merawat kostum dan membantu pemain berganti pakaian dengan cepat. Kru teknis sering menjadi orang pertama yang melihat bahaya, misalnya kabel melintang di lantai, sehingga laporan mereka harus didengar.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

5. Cara membaca uraian tugas

Soal tentang profesi hampir selalu berbentuk uraian tugas. Pakai langkah berikut dan perhatikan alasannya.

1. **Baca seluruh uraian, lalu tandai kata kerjanya.** Kata kerja (menafsirkan, merancang, menjalankan, mengelola) menunjukkan jenis pekerjaan. Nama alat atau benda dapat menyesatkan: mikrofon disebut oleh penata suara, operator suara, dan kru panggung sekaligus.
2. **Tandai hasil kerjanya.** Hasil berupa rancangan, jadwal, dana, gerak, atau suasana adegan menunjuk ke jabatan yang berbeda. Gambar 1.3 mencocokkan kata kerja dengan jabatan.
3. **Tandai batasnya.** Kalimat seperti "ia tidak mengatur lampu dan tidak memerankan tokoh" menyingkirkan jabatan tetangga. Kalimat batas ini ditulis sengaja, jadi jangan dilewatkan.
4. **Cari jabatan yang mencakup semua kata kerja,** lalu ujilah dengan pertanyaan: "Adakah jabatan lain yang lebih cocok?" Jawaban yang hanya cocok dengan satu kata kerja biasanya salah.
5. **Periksa tiga pasangan yang paling sering tertukar.** Merancang atau menjalankan? Menciptakan atau menata ulang? Mewakili pelaku atau menyelenggarakan acara?

Dari kata kerja dalam uraian tugas ke jabatan

Kata kerja kunci	Hasil kerja yang disebut	Jabatan yang cocok
menafsirkan	tafsir cerita, arahan akting	Sutradara
menyusun gerak	rangkaian gerak tari	Koreografer (penata tari)
menciptakan	melodi dan lirik yang baru	Komposer
menyusun ulang	lagu lama untuk alat dan pemain yang ada	Penata musik (aransemen)
merancang rupa	denah, dekor, warna ruang pentas	Penata artistik
merancang cahaya	gambar lampu dan daftar cue cahaya	Penata cahaya
menjalankan alat	menekan, menggeser, memutar sesuai cue	Operator (cahaya/suara)
memberi aba-aba	cue, kesiapan pemain, jadwal pentas	Pimpinan panggung
mengelola	dana, kontrak, izin, tim	Produser
mencari tawaran	jadwal tampil dan kontrak kelompok	Manajer kelompok

Cari kata kerja pada uraian tugas lebih dulu, baru nama jabatan.
Nama jabatan yang paling terkenal belum tentu jawabannya.

Gambar 1.3 Tabel kata kerja kunci, hasil kerja, dan jabatan yang cocok. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Gambar 1.4 memperlihatkan jabatan yang mudah tertukar beserta batas tugasnya. Dua jabatan yang kedengarannya mirip hampir selalu dibedakan oleh satu hal pokok.

Jabatan yang mudah tertukar: tugasnya dan yang bukan tugasnya

Jabatan	MENGERJAKAN	BUKAN tugasnya
Sutradara	menafsirkan naskah, memilih dan mengarahkan pemain	mengurus dana dan izin; memberi cue saat pentas
Pimpinan panggung	menjalankan latihan dan gladi, memastikan pemain siap, memberi cue	menafsirkan adegan; mengurus dana dan tiket
Produser	mengelola dana, kontrak, izin, tim, dan penjualan tiket	mengarahkan akting; memberi cue saat pentas
Penata musik	menata musik pentas, mis. menyusun ulang lagu dan membuat intro	menciptakan lagu dari nol; memimpin pemain di pentas
Komposer	menciptakan karya musik baru	mengatur bunyi di mixer; mengurus kontrak
Penata artistik	merancang rupa ruang pentas: sketsa, maket, warna, bahan	menjalankan lampu; memerankan tokoh
Penata cahaya	merancang lampu: letak, arah, warna, daftar cue	menekan tombol saat pentas (itu operator)
Manajer kelompok	mencari tawaran, merundingkan kontrak, menyusun jadwal	menjual tiket acara milik penyelenggara (itu promotor)

Dua jabatan yang mirip biasanya dibedakan satu hal: merancang atau menjalankan, menciptakan atau menyusun ulang.

Gambar 1.4 Delapan jabatan, apa yang dikerjakan, dan apa yang bukan tugasnya. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

NEXT LEVEL STUDY
Educational Institutions

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

6. Profesi lain di sekitar pentas

Tidak semua pekerjaan seni pertunjukan terjadi di dalam satu produksi. Di sekitar pentas ada profesi yang menopangnya.

- **Pelatih tari, musik, atau teater** dan **guru seni** mengajarkan keterampilan di sanggar dan sekolah.
- **MC** (*master of ceremony*) membawakan acara dan menghubungkan satu mata acara dengan mata acara berikutnya.
- **Kurator festival** memilih dan menyusun karya yang tampil dalam sebuah festival atau pameran.
- **Perajin** membuat topeng, wayang, kostum, dan alat musik. Pekerjaan mereka sering turun-temurun.
- **Penulis naskah atau lakon** menulis cerita yang kemudian ditafsirkan sutradara.
- **Fotografer dan videografer pentas** merekam pertunjukan untuk dokumentasi dan promosi.

7. Tempat bekerja dan sikap kerja

Gambar 1.5 memperlihatkan tempat lulusan SMK Seni Pertunjukan dapat bekerja atau berusaha. Peluang di tiap daerah berbeda, dan satu orang dapat bekerja di beberapa tempat sekaligus.



Gambar 1.5 Enam tempat bekerja dan satu jalur wirausaha untuk lulusan seni pertunjukan. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

- **Sanggar dan kelompok seni**: menjadi penari, pemusik, pelatih, atau manajer kelompok.
- **Hotel dan pariwisata**: menjadi penampil acara makan malam atau pemandu kegiatan budaya bagi wisatawan.
- **Televisi, film, dan produksi konten**: menjadi pemeran, penata rias, atau kru panggung studio.
- **Festival dan event organizer**: menjadi pimpinan panggung, kru, penerima tamu, atau MC.
- **Sekolah dan lembaga pendidikan**: menjadi guru seni atau pelatih ekstrakurikuler.
- **Platform digital**: menjadi kreator konten atau penyunting rekaman pentas.
- **Wirausaha**: membuka kelas, jasa rias dan busana, atau sewa perlengkapan (dibahas di Sub bab 1.2).

Apa pun tempatnya, kerja tim menuntut **sikap profesional**: datang tepat waktu, disiplin menjalankan jadwal, bertanggung jawab pada tugas sendiri, menyampaikan permintaan lewat atasan langsung (bukan langsung ke bawahan atasan lain), mengutamakan keselamatan, dan menghargai hak karya orang lain. Pelaku yang berbakat tetapi sering terlambat akan sulit dipercaya, sedangkan kru yang disiplin dan jujur akan terus dipanggil.

Ringkasan. Produksi seni pertunjukan dikerjakan tim artistik, manajemen, dan teknis. Tiap jabatan punya tugas dan batas tugas. Untuk menentukan jabatan, baca kata kerja, hasil kerja, dan batas tugas di dalam uraian, bukan nama alat atau nama jabatan yang paling terkenal.

CONTOH TERSELESAIKAN

Contoh 1 — Tiga uraian tugas dalam drama sekolah

Teater Pelita SMK di Bengkulu menyiapkan lakon "Pasar Subuh" untuk Oktober 2027. Tiga anggota tim menjelaskan tugasnya. **Laode** menggambar rancangan lampu: lampu dipasang di mana, mengarah ke mana, warna apa untuk adegan subuh, dan kapan berubah. Ia menyusun daftar perubahan cahaya. Pada malam pentas ia duduk di bangku penonton dan mencatat, tanpa menyentuh papan kontrol. **Nurhayati** menyusun anggaran, menandatangani surat peminjaman aula dengan pihak sekolah, memilih anggota tim, dan mengatur penjualan tiket. Ia tidak mengarahkan akting. **Kadek** membuat dan merawat keranjang, payung, dan timbangan yang dipegang pemain. Ia menatanya di meja samping panggung sebelum adegan dan menyerahkannya kepada pemain di sayap panggung. Tentukan jabatan masing-masing dan alasan jabatan tetangganya tidak cocok. *Kasus disusun untuk contoh; tokoh dan tempat fiktif.*

1. Laode: kata kerja **menggambar rancangan** dan **menyusun daftar perubahan**. Hasil kerjanya berupa rancangan. Batasnya: ia tidak menyentuh papan kontrol. Jabatan: **penata cahaya**. **Operator cahaya** tidak cocok karena operator menjalankan alat, sedangkan Laode merancang.
2. Nurhayati: kata kerja **menyusun anggaran**, **menandatangani surat**, **memilih tim**, dan **mengatur penjualan tiket**. Hasil kerjanya berupa dana, izin, dan tim. Batasnya: tidak

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

mengarahkan akting. Jabatan: **produser** (pimpinan produksi). **Sutradara** tidak cocok karena sutradara mengarahkan akting, bukan mengurus dana. **Bendahara** hanya mencatat uang dan tidak memilih tim.

3. Kadek: kata kerja **membuat**, **merawat**, **menata**, dan **menyerahkan** benda yang dipegang pemain. Jabatan: **kru properti**. **Penata artistik** tidak cocok karena penata artistik merancang rupa seluruh panggung (sketsa, maket, warna), sedangkan Kadek menyiapkan benda pegangan sesuai rancangan itu. **Kru busana** mengurus pakaian, bukan benda yang dipegang.

Jawaban: Laode penata cahaya, Nurhayati produser, Kadek kru properti.

Contoh 2 — Siapa mengerjakan apa untuk video promosi tari

Sanggar Renjana di Singkawang akan membuat video promosi tari berdurasi 90 detik untuk akun media sosial sanggar pada Juni 2027, direkam di taman kota pada siang hari. Yohana, ketua sanggar, mendaftar enam kebutuhan kerja. (1) Menyusun gerak baru 60 detik dan pola lantainya. (2) Mengurus izin lokasi, menyewa kamera, mengatur jadwal syuting, dan membayar semua pihak. (3) Merias penari agar wajah tidak tampak berminyak di bawah matahari. (4) Menjalankan kamera dan merekam. (5) Menata dan mengolah musik pengiring 90 detik dari rekaman latihan sanggar. (6) Memberi cue lampu panggung saat adegan pergantian. Pilih jabatan untuk tiap kebutuhan dan tentukan apakah semuanya perlu. *Kasus disusun untuk contoh; tokoh dan tempat fiktif.*

1. Kebutuhan (1) kata kerja **menyusun gerak**: **koreografer**, misalnya Hendrik.
2. Kebutuhan (2) kata kerja **mengurus izin**, **menyewa**, **mengatur jadwal**, **membayar**: **produser** (pimpinan produksi), yaitu Yohana sendiri.
3. Kebutuhan (3) **merias**: **penata rias**, misalnya Salma. Lokasi di luar ruang pada siang hari membuat rias harus tahan terik, jadi ia perlu hadir saat syuting.
4. Kebutuhan (4) **menjalankan kamera dan merekam**: **videografer** (profesi di sekitar pentas, bagian 6), misalnya Ucok.
5. Kebutuhan (5) **menata dan mengolah musik**: **penata musik** untuk menyusun urutan iringan, dibantu **penata suara** bila ada rekaman ulang. Siska boleh memegang keduanya karena skalanya kecil.
6. Kebutuhan (6) **cue lampu panggung**: **tidak diperlukan.** Syuting dilakukan di taman pada siang hari tanpa lampu panggung, sehingga pimpinan panggung dan operator cahaya tidak dibutuhkan. Tim cukup lima orang.

Jawaban: koreografer, produser, penata rias, videografer, penata musik (dan penata suara bila perlu); kebutuhan nomor (6) tidak diperlukan karena tidak ada lampu panggung. Perhatikan bahwa jabatan mengikuti **kebutuhan produksi**, bukan sebaliknya.

❖ PETA KONSEP

Gambar 1.6 merangkum profesi dan lingkup pekerjaan dalam seni pertunjukan.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan



Gambar 1.6 Peta konsep profesi dan lingkup pekerjaan seni pertunjukan. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Yang harus kamu ingat

- Produksi dikerjakan tiga rumpun: **artistik** (apa yang dilihat dan didengar), **manajemen** (orang, uang, waktu), dan **teknis** (menjalankan alat dan perlengkapan).
- **Tugas** yang menentukan jabatan, bukan nama alat atau nama yang paling terkenal. Kata kerja kunci: menafsirkan (sutradara), menyusun gerak (koreografer), menciptakan (komposer), menyusun ulang (penata musik), merancang rupa (penata artistik), merancang cahaya (penata cahaya), menjalankan alat (operator), memberi cue (pimpinan panggung), mengelola (produser), mencari tawaran (manajer).
- **Penata merancang, operator menjalankan.** Komposer menciptakan, penata musik menata. Manajer mewakili pelaku, promotor menyelenggarakan acara.
- Pimpinan panggung mengendalikan jalannya latihan dan pentas serta memberi cue, tetapi tidak menafsirkan adegan dan tidak mengurus dana.
- Lulusan dapat bekerja di sanggar, hotel dan wisata, televisi dan film, festival, sekolah, dan platform digital, atau berwirausaha.
- Sikap profesional: tepat waktu, disiplin, bertanggung jawab, menyampaikan permintaan lewat atasan langsung, dan mengutamakan keselamatan.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

▲ STRATEGI DAN JEBAKAN

Langkah menjawab soal profesi dan uraian tugas:

1. **Garis bawahi kata kerja dan kalimat batas** ("ia tidak ...") sebelum membaca pilihan jawaban.
2. **Tulis jabatan dugaanmu sendiri** dari kata kerja itu, baru cocokkan dengan pilihan. Cara ini mencegahmu tertarik pada nama jabatan yang bunyinya mirip.
3. **Hapus pilihan yang cocok dengan hanya satu kata kerja.** Jabatan yang benar mencakup seluruh uraian dan tidak melanggar kalimat batas.
4. **Periksa tiga pasangan klasik:** merancang atau menjalankan, menciptakan atau menata ulang, mewakili pelaku atau menyelenggarakan acara.
5. **Pada soal pilihan jamak,** nilai tiap pernyataan sendiri-sendiri.

Jebakan yang sering dipasang:

- **Pimpinan panggung dikira sutradara,** padahal ia menjalankan jadwal dan cue, bukan menafsirkan adegan.
- **Penata musik dikira komposer,** padahal komposer menciptakan karya baru dan penata musik menata atau menyusun ulang.
- **Operator dikira penata** karena keduanya menyebut lampu atau suara.
- **Penata artistik dikira kru properti** (merancang rupa seluruh panggung dibandingkan menyiapkan benda yang dipegang pemain).
- **Manajer dikira promotor,** atau sebaliknya.
- **Menjawab dari nama profesi yang paling terkenal,** bukan dari uraian tugas.

> Contoh salah tafsir: sebuah uraian menyebut seseorang "merancang pakaian setiap tokoh dan menentukan bahannya". Siswa yang tergesa melihat kata "pakaian" lalu memilih jabatan yang paling sering didengarnya di balik panggung, yaitu rias. Padahal kata kerja "merancang pakaian" menunjuk ke penata busana, sedangkan penata rias membentuk wajah. Satu kata kerja yang dibaca lengkap sudah cukup untuk memisahkan keduanya.

• BEDAH SOAL PREDIKSI

Soal berikut menampilkan satu uraian tugas dengan kalimat batas pada akhirnya. Gunakan bagian 2 (perbedaan penata musik, komposer, dan konduktor) serta lima langkah membaca uraian tugas pada bagian 5. Tulis kata kerja dan kalimat batasnya lebih dulu, lalu uji setiap pilihan.

►. Ansambel SMK Swara Nusantara di Yogyakarta diminta membawakan lagu pop daerah "Kembang Wangi" pada upacara HUT kabupaten tahun 2027. Lagu aslinya dimainkan band, sedangkan ansambel sekolah terdiri atas gamelan, biola, dan flute. Seorang anggota tim ditugasi membagi bagian lagu untuk setiap alat sesuai kemampuan pemain serta membuat intro dan bagian peralihan, tanpa mengubah melodi dan lirik ciptaan aslinya. Saat pentas,

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

ia tidak memimpin para pemain.

(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)

Profesi yang sesuai dengan tugas tersebut adalah ....

A. Penata musik yang menyusun ulang lagu untuk ansambel
B. Komposer yang menciptakan melodi dan lirik lagu yang baru
C. Konduktor yang memimpin tempo dan dinamika para pemain
D. Penata suara yang mengatur mikrofon dan keseimbangan volume
E. Produser musik yang mengelola biaya dan jadwal rekaman lagu

Pembahasan **Kunci: A**

Konsep: Profesi musik pertunjukan: komposer (mencipta karya baru), penata musik/arranger (menyusun ulang karya yang ada untuk formasi tertentu), konduktor/pemimpin ansambel (memimpin permainan), penata suara (perangkat suara), dan produser (pengelolaan produksi).

Analisis setiap opsi:

• **A.** ✓ Menyusun bagian tiap alat, intro, dan peralihan dari lagu yang sudah ada adalah tugas penata musik (arranger).
• **B.** ✗ Jebakan: tugasnya memang menulis bagian musik, tetapi melodi dan lirik ciptaan asli tidak diubah, jadi bukan mencipta lagu baru.
• **C.** ✗ Jebakan: konduktor bekerja dengan seluruh pemain, tetapi kasus menyebut ia tidak memimpin saat pentas.
• **D.** ✗ Penata suara mengurus perangkat suara, bukan menyusun bagian lagu untuk tiap alat.
• **E.** ✗ Produser mengurus biaya dan jadwal, bukan isi musik.

Jawaban: A.

✎ LATIHAN

Kerjakan tanpa melihat kunci. Untuk tiap soal, tulis dulu kata kerja dan kalimat batas, lalu jabatan dugaanmu, baru periksa pilihan jawaban.

1. Teater Lentera SMK Nusa Bangsa menyiapkan lakon "Rumah di Ujung Gang" untuk Februari 2027. Salah satu anggota tim bertugas menyusun jadwal latihan dan gladi, mencatat posisi pemain di naskah induk, memastikan pemain sudah siap di sayap panggung sebelum masuk, dan pada malam pentas memberi aba-aba (cue) kepada operator lampu dan suara. Ia tidak ikut menentukan tafsir adegan dan tidak mengurus dana.

(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)

Jabatan anggota tim tersebut adalah ....

A. Sutradara yang menafsirkan naskah dan mengarahkan permainan aktor
B. Produser yang mengelola dana, kontrak, izin, dan penjualan tiket
C. Pimpinan panggung yang mengendalikan jalannya latihan dan pentas
D. Penata artistik yang merancang dekor, properti, dan suasana adegan
E. Operator cahaya yang menjalankan perubahan lampu sesuai daftar cue

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

2. Festival Teater Remaja Makassar 2027 mencari satu anggota tim untuk lakon "Rumah Panggung". Tugasnya: menafsirkan konsep sutradara menjadi rancangan ruang panggung, menggambar sketsa dan maket dekor, memilih warna serta bahan dekor, dan mengawasi pembuatan dekor oleh kru. Ia tidak menjalankan lampu dan tidak memerankan tokoh. *(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)*
Jabatan yang dicari adalah ....

A. Kru properti yang menyiapkan benda-benda yang dipegang pemain
B. Penata artistik yang merancang rupa ruang panggung
C. Operator cahaya yang menjalankan perubahan lampu selama pentas
D. Sutradara yang menetapkan konsep dan mengarahkan para pemain
E. Pimpinan panggung yang mengendalikan jalannya gladi dan pentas

Kunci singkat: 1. C 2. B

✔ PERIKSA DIRI

- Dapatkah kamu menjelaskan perbedaan penata dan operator, komposer dan penata musik, serta manajer dan promotor dengan satu kata kerja pembeda?
- Dapatkah kamu menentukan jabatan dari sebuah uraian tugas dengan menandai kata kerja, hasil kerja, dan kalimat batasnya?
- **Yang harus kuingat: tugas menentukan jabatan**; baca **kata kerja**, **hasil kerja**, dan **kalimat batas**; **penata merancang, operator menjalankan**; **komposer menciptakan, penata musik menata**; **pimpinan panggung memberi cue**, **sutradara menafsirkan**, **produser mengelola**.

Latihan interaktif di LMS

Sub bab 1.1: kerjakan latihannya dan lihat progresmu.

next-level-study.com/belajar/lms-player.html?course=buku-smksp&node=SMKSP-1.1

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Sub bab 1.2 · Peluang usaha ekonomi kreatif seni pertunjukan

SMKSP-1.2

◎ APA YANG DIUJI

Kisi-kisi TKA Seni Pertunjukan memasukkan **peluang usaha ekonomi kreatif** ke dalam elemen Wawasan Budaya Kerja. Kamu diminta **mengidentifikasi** peluang usaha dari kondisi nyata, bukan menghafal teori kewirausahaan. Bentuk soalnya berupa **kasus pengamatan**: beberapa lulusan atau sebuah sanggar memiliki keahlian dan modal tertentu, lalu daftar hasil pengamatan mereka dituliskan (siapa yang membutuhkan apa, siapa pesaingnya, apa yang sulit). Kamu memilih **ide usaha yang paling sesuai**, kadang lebih dari satu.

Kompetensinya berada di level aplikasi dan penalaran: **membandingkan** beberapa ide, **menimbang** modal terhadap kebutuhan, dan **memilih** yang cocok dengan kondisi. Hitungannya paling banyak penjumlahan dan pembagian sederhana. Yang membuat soal terasa sulit adalah **ketelitian membaca**: satu butir pengamatan sering menyingkirkan pilihan yang tampak menarik.

Setelah mempelajari sub bab ini, kamu dapat:

- menjelaskan hubungan seni pertunjukan dengan ekonomi kreatif;
- menyebutkan ragam usaha di sekitar pertunjukan beserta pembeli dan sumber uangnya;
- mencari peluang dengan lima langkah: amati, periksa pesaing, ukur kemampuan, hitung modal, coba kecil;
- menyusun analisis kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman sederhana;
- menghitung titik impas usaha jasa dan memilih ide usaha yang sesuai dengan kondisi.

◆ KONSEP INTI

Seorang lulusan SMK Seni Pertunjukan biasanya punya keterampilan yang nyata: menari, memainkan alat musik, merias, menjahit kostum, atau menyiapkan panggung. Pertanyaannya, siapa yang mau membayar keterampilan itu, kapan, dan berapa kali dalam setahun? Jawaban atas pertanyaan itulah yang disebut **peluang usaha**. Sub bab ini mengajarimu cara mencarinya dengan teliti. Gagasan yang hebat tetapi tidak punya pembeli akan menghabiskan modal. Gagasan sederhana yang dibutuhkan orang setiap bulan justru dapat menghidupi sebuah kelompok.

1. Ekonomi kreatif dan seni pertunjukan

Ekonomi kreatif adalah kegiatan ekonomi yang bertumpu pada gagasan, kreativitas, dan keterampilan untuk menghasilkan barang atau jasa. Pemerintah Indonesia mengelompokkannya ke dalam beberapa **subsektor**. Pembagian yang lama dan banyak dipakai menyebut **17 subsektor**, misalnya kuliner, fesyen, kriya, musik, film, fotografi,

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

desain, periklanan, penerbitan, seni rupa, dan **seni pertunjukan**. Daftar ini dapat diperbarui (pada 2025 pemerintah mengumumkan penambahan subsektor baru), jadi periksa pengumuman resmi kementerian yang membidangi ekonomi kreatif bila kamu memerlukan daftar terbaru. Yang tidak berubah: seni pertunjukan termasuk subsektor ekonomi kreatif. Seni pertunjukan sendiri mencakup kesenian tradisi dan kontemporer di banyak daerah.

Subsektor seni pertunjukan bersinggungan dengan subsektor lain. Kostum bersinggungan dengan fesyen dan kriya, rekaman pentas dengan musik dan film, dan poster dengan desain komunikasi visual. Karena itu peluang usaha seni pertunjukan tidak hanya berbentuk "pentas". Ia juga berbentuk jasa dan produk di sekeliling pentas.

Wirausaha adalah orang yang melihat peluang, mengambil keputusan, dan mengelola usaha agar terus berjalan. **Peluang usaha** adalah kebutuhan nyata yang belum terpenuhi atau terpenuhi kurang baik, dan dapat dilayani dengan kemampuan serta modal yang ada.

2. Ragam usaha di sekitar pertunjukan

Gambar 1.7 merangkum delapan jenis usaha. Setiap jenis punya pembeli, sumber uang, dan risiko yang berbeda.



Gambar 1.7 Delapan jenis usaha di sekitar pertunjukan beserta pembeli dan sumber uang masuknya. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

1. **Pelatihan**: kelas tari, musik, teater, atau rias. Pembelinya sekolah, orang tua, atau peserta lomba. Uang masuk berupa iuran bulanan atau biaya kursus, sehingga **berulang** dan dapat diperkirakan.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

2. **Jasa rias dan busana**: merias dan menata busana pentas, wisuda, atau pawai. Uang masuk per orang atau per pentas.
3. **Sewa perlengkapan**: kostum, alat musik, atau panggung. Modalnya membeli persediaan, dan kamu perlu merawatnya.
4. **Paket hiburan acara**: tampil di hajatan, resepsi, atau acara kantor. Pembelinya keluarga, instansi, dan hotel, dan harganya per paket.
5. **Produksi konten**: merekam pentas, membuat video, atau menyiarkan acara. Pembelinya sanggar, instansi, atau pelaku usaha, dan bayarannya per proyek.
6. **Pertunjukan bertiket**: pentas sendiri yang tiketnya dijual kepada penonton umum. Hasilnya bergantung pada jumlah penonton, sehingga risikonya paling tinggi.
7. **Cendera mata**: kaus, topeng kecil, atau kerajinan yang dijual kepada penonton dan wisatawan.
8. **Wisata budaya**: lokakarya, kelas singkat, atau paket kunjungan bagi wisatawan dan rombongan sekolah. Uang masuk per peserta.

Satu kelompok dapat menjalankan beberapa jenis sekaligus. Usaha yang dibayar **di muka** oleh lembaga (misalnya paket untuk sekolah) lebih mudah diperkirakan daripada usaha yang menunggu orang membeli tiket.

3. Mencari peluang: lima langkah

Peluang tidak jatuh dari langit. Ia ditemukan lewat langkah yang runtut (lihat Gambar 1.8).



Gambar 1.8 Lima langkah mencari peluang usaha dari pengamatan sampai keputusan. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

1. **Amati kebutuhan.** Catat siapa membutuhkan apa, kapan, dan seberapa sering. Kebutuhan yang **berulang** (acara sekolah tiap tahun, hajatan tiap akhir pekan) lebih

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

bernilai daripada kebutuhan yang datang sekali. Alasannya, kebutuhan berulang membuat pendapatan dapat diperkirakan.

2. **Periksa pesaing.** Lihat siapa yang sudah melayani kebutuhan itu, dengan kualitas dan harga berapa. Bila pesaing sudah melayani dengan baik dan terjangkau, pasar itu **penuh**. Sebaliknya, ketiadaan pesaing belum tentu peluang: bisa jadi memang tidak ada pembelinya. Peluang baik terlihat bila kebutuhan **ada** dan pelayanannya **kurang**.
3. **Ukur kemampuan.** Keterampilan, alat, tenaga, dan waktu apa yang sudah kamu punya? Usaha yang menuntut keahlian yang belum kamu kuasai membuat kualitas turun dan pelanggan pergi.
4. **Hitung modal.** Hitung biaya awal (membeli alat) dan biaya bulanan (sewa, transport). Modal harus cukup sampai **uang pertama masuk**. Usaha yang modalnya habis sebelum pembeli pertama membayar akan berhenti.
5. **Coba kecil, lalu putuskan.** Jalankan satu paket lebih dulu, catat hasilnya, lalu lanjutkan, ubah, atau hentikan. Cara ini membatasi kerugian bila dugaanmu keliru.

Cara mengumpulkan pengamatan. Pengamatan yang baik bukan tebakan. Tanyakan langsung kepada lima sampai sepuluh calon pembeli, misalnya guru, panitia acara, pengelola hotel kecil, atau orang tua murid: "Kapan Anda biasa mengadakan acara? Siapa yang biasa diundang? Berapa kisaran biayanya? Apa yang kurang?" Catat tanggal, nama, dan jawabannya. Lihat juga undangan, pengumuman, dan unggahan media sosial penyelenggara acara. Catatan ini akan menjadi data untuk memutuskan, dan untuk meyakinkan orang lain bahwa idemu masuk akal.

Kalender permintaan. Banyak kebutuhan bersifat musiman. Pawai dan lomba bertepatan dengan hari besar nasional dan akhir tahun ajaran, wisuda sekolah jatuh pada bulan tertentu, pernikahan ramai pada bulan tertentu menurut adat setempat, dan wisatawan meramaikan masa libur. Tulislah kalender setahun yang memuat bulan ramai dan bulan sepi. Usaha yang pendapatannya hanya muncul dua bulan setahun perlu dipadukan dengan kegiatan lain supaya biaya tetap tetap tertutup di bulan sepi.

Selain itu, kenali **siapa pembelimu**. Lembaga seperti sekolah, instansi, dan hotel membayar per acara dan menjadwalkannya jauh hari. Penonton umum membeli tiket bila acaranya menarik, mudah dijangkau, dan harganya cocok. Usaha yang bergantung pada penonton umum perlu data nyata, bukan perkiraan, sebelum modal besar dikeluarkan.

4. Kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman

Cara sederhana menimbang sebuah ide adalah menuliskan empat daftar (lihat Gambar 1.9).

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan



Gambar 1.9 Matriks kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman untuk kasus Contoh 1. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

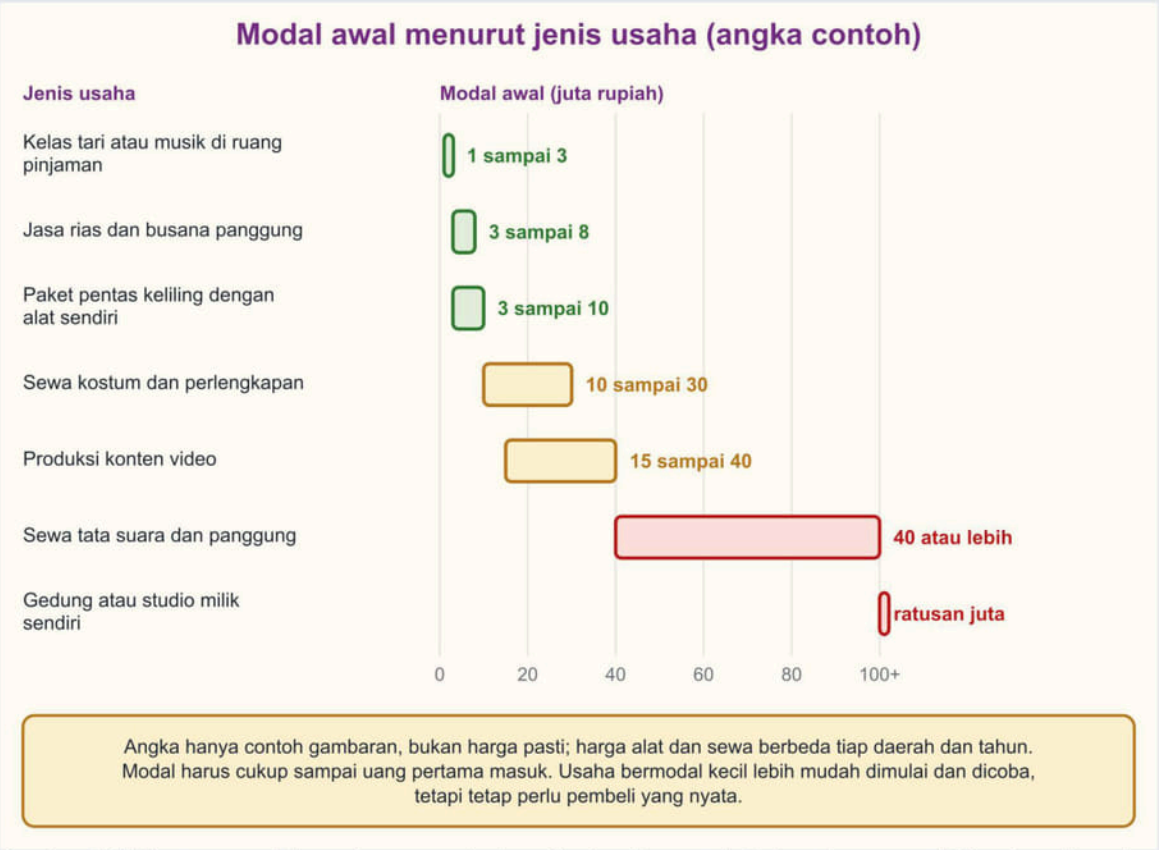
- **Kekuatan**: hal baik yang ada **di dalam** kelompokmu, misalnya keterampilan dan alat.
- **Kelemahan**: hal kurang baik di dalam kelompokmu, misalnya belum punya nama atau belum punya kendaraan.
- **Peluang**: keadaan **di luar** kelompokmu yang menguntungkan, misalnya sekolah yang rutin mencari acara.
- **Ancaman**: keadaan di luar kelompokmu yang merugikan, misalnya pesaing yang lebih murah atau musim libur.

Pembedaan dalam dan luar penting. Kekuatan dan kelemahan dapat kamu perbaiki sendiri. Peluang dan ancaman tidak dapat kamu ubah, tetapi dapat kamu siasati. Idenya: **cocokkan kekuatan dengan peluang**, lalu siapkan cara menutup kelemahan dan menghadapi ancaman.

5. Modal, biaya, dan titik impas

Modal awal setiap jenis usaha berbeda. Gambar 1.10 menunjukkan gambaran rentang modal. **Angkanya hanya contoh** untuk memperlihatkan perbedaan, bukan harga pasti.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan



Gambar 1.10 Rentang modal awal menurut jenis usaha (angka contoh, bukan harga pasti). Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Untuk mengetahui apakah usaha jasa mulai menguntungkan, kamu perlu membedakan dua jenis biaya.

- **Biaya tetap** adalah biaya yang jumlahnya sama berapa pun jumlah pesanan dalam satu bulan, seperti sewa ruang, iklan bulanan, dan **penyusutan** alat. Penyusutan adalah harga alat dibagi masa pakainya, misalnya alat Rp3.600.000 yang dipakai 12 bulan menyusut Rp300.000 per bulan.
- **Biaya variabel** adalah biaya yang naik bersama jumlah pesanan, seperti bahan rias sekali pakai dan transport tiap acara.

Titik impas (*break-even*) adalah jumlah pesanan ketika pendapatan sama dengan seluruh biaya, sehingga usaha tidak rugi dan belum untung. Rumusnya:

titik impas = biaya tetap ÷ (harga per pesanan − biaya variabel per pesanan)

Selisih "harga − biaya variabel" disebut **sumbangan** tiap pesanan. Ia yang "membayar" biaya tetap sedikit demi sedikit. Pesanan setelah titik impas menghasilkan laba. Rumus ini dibahas lebih jauh di Sub bab 3.2 untuk tiket pertunjukan.

6. Memilih ide: yang cocok, bukan yang paling mewah

Setelah beberapa ide terkumpul, ujilah masing-masing dengan lima pertanyaan penyaring (lihat Gambar 1.11): ada pembeli? berulang? ruang pasar masih terbuka? sesuai keterampilan? modal cukup? Ide yang lolos semuanya adalah pilihan terbaik.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Membandingkan tiga ide usaha (Contoh 1)

Pertanyaan penyaring	A Pentas boneka dan dongeng keliling	B Kelas tari anak sore hari	C Teater berbayar bulanan di gedung
1 Ada pembeli yang butuh?	YA TK dan PAUD tiap bulan	YA orang tua mencari kelas	TIDAK tiket sulit terjual
2 Pembelian berulang?	YA acara hari anak dan wisuda	YA iuran bulanan	SEBAGIAN bulanan, tetapi sepi
3 Ruang pasar masih terbuka (pesaing belum memenuhi)?	YA belum ada teater boneka	TIDAK tiga sanggar sudah ada	SEBAGIAN tempat sulit dipesan
4 Sesuai keterampilan?	YA boneka dan dongeng	SEBAGIAN tari bukan keahlian utama	SEBAGIAN perlu tim besar
5 Modal Rp7.500.000 cukup?	YA butuh Rp3.500.000	SEBAGIAN sewa ruang Rp1.200.000/bulan	TIDAK sewa Rp4.000.000 satu malam

Ide A lolos semua pertanyaan penyaring. Ide C untung per pesanan terbesar, tetapi pembelinya tidak ada dan modalnya habis dalam satu malam. Pilih ide yang paling cocok dengan kondisi, bukan yang paling mewah.

Gambar 1.11 Perbandingan tiga ide usaha dengan lima pertanyaan penyaring (kasus Contoh 1). Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Ada empat jebakan yang sering muncul.

- Memilih ide yang **untung per pesanan paling besar** tanpa memeriksa apakah pesanannya ada.
- Memilih usaha yang **pasarnya sudah penuh** pesaing yang melayani dengan baik.
- Memilih usaha yang **modalnya melebihi kemampuan**, atau yang menghabiskan hampir seluruh modal dalam satu kali kegiatan.
- Memilih usaha yang **pembelinya jarang membeli** (pertunjukan berbayar yang biasanya sepi).

Satu catatan lagi. Bila ide usahamu memakai karya orang lain, seperti lagu atau tari ciptaan seniman, ingatlah bahwa pemakaian secara komersial umumnya memerlukan izin pemiliknya dan sering disertai imbalan. Hal ini dibahas di Sub bab 1.3 dan 1.5.

Ringkasan. Seni pertunjukan adalah bagian ekonomi kreatif. Peluang ditemukan lewat pengamatan kebutuhan, pemeriksaan pesaing, pengukuran kemampuan, penghitungan modal, dan uji coba kecil. Ide yang dipilih adalah yang pembelinya nyata dan berulang, ruang pasarnya terbuka, sesuai kemampuan, dan modalnya cukup.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

CONTOH TERSELESAIKAN

Contoh 1 — Memilih ide usaha dari hasil pengamatan

Rizal dan Margareta, lulusan SMK Seni Pertunjukan di Tarakan pada 2027, terampil bermain teater boneka dan mendongeng. Modal mereka Rp7.500.000. Selama sebulan mereka mencatat: (a) taman kanak-kanak dan PAUD di kota mengadakan acara hari anak, wisuda, dan peringatan hari besar hampir tiap bulan; para guru mengaku selama ini mengundang badut dari luar kota yang ongkos datangnya mahal, dan belum ada penyedia teater boneka; (b) tiga sanggar tari sudah membuka kelas anak setiap sore; (c) gedung kesenian kota disewa Rp4.000.000 per malam dan hampir selalu dipakai instansi; dua pertunjukan berbayar terakhir di sana sepi penonton. Ada tiga ide: **A** pentas boneka dan dongeng keliling untuk TK, PAUD, dan perpustakaan, dengan peralatan Rp3.500.000 (boneka, panggung lipat, pengeras suara kecil); **B** kelas tari anak di ruang sewaan Rp1.200.000 per bulan; **C** pertunjukan teater berbayar tiap bulan di gedung kesenian. Pilih ide yang paling sesuai. *Kasus disusun untuk contoh; tokoh dan tempat fiktif.*

1. **Kebutuhan.** A: TK dan PAUD butuh acara tiap bulan, jadi pembelinya ada. B: orang tua mencari kelas anak, tetapi sudah dilayani. C: pembeli tiket sulit ditemukan, terbukti dari dua pentas yang sepi.
2. **Pembelian berulang.** A dan B berulang (acara bulanan dan iuran bulanan). C bulanan, tetapi sepi.
3. **Ruang pasar.** A terbuka karena belum ada penyedia teater boneka (Gambar 1.9 memetakan kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancamannya). B penuh karena tiga sanggar sudah ada. C sulit karena gedung hampir selalu terpakai.
4. **Kemampuan.** A cocok dengan keterampilan mereka. B hanya sebagian karena keahlian utama mereka boneka dan dongeng. C memerlukan tim besar.
5. **Modal.** A butuh Rp3.500.000, yaitu 46,7 % dari modal, dan sisa Rp4.000.000 cukup untuk promosi dan cadangan. B butuh sewa Rp1.200.000 per bulan ditambah perlengkapan sehingga modal cepat tergerus sebelum iuran cukup. C: satu malam sewa Rp4.000.000 sudah 53,3 % dari modal.
6. Hasil penyaringan ada di Gambar 1.11. Ide A lolos kelima pertanyaan.

Jawaban: ide A, pentas boneka dan dongeng keliling untuk TK, PAUD, dan perpustakaan. Ide C memang paling "megah", tetapi pembelinya tidak ada dan modalnya habis dalam satu malam.

Contoh 2 — Titik impas jasa rias panggung

Anjani membuka jasa rias panggung di Tanjungpinang pada awal 2027. Peralatan rias profesional dan lampu cermin seharga Rp3.600.000 ia perkirakan dipakai 12 bulan. Sewa ruang kecil Rp500.000 per bulan dan iklan Rp200.000 per bulan. Tarifnya Rp150.000 per orang, dan bahan sekali pakai ditambah transport rata-rata Rp50.000 per orang (angka contoh). Habibi, sahabatnya, bertanya: berapa orang yang harus ia rias tiap bulan agar tidak rugi, dan berapa orang agar labanya Rp1.500.000 per bulan? Dari pengamatannya, tiap bulan rata-rata ada 4

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

acara sekolah dengan 6 orang yang dirias. Apakah target laba itu tercapai? *Kasus disusun untuk contoh; tokoh dan tempat fiktif.*

1. **Biaya tetap per bulan.** Penyusutan alat = 3.600.000 ÷ 12 = Rp300.000. Total biaya tetap = 300.000 + 500.000 + 200.000 = **Rp1.000.000**.
2. **Sumbangan per orang** = harga − biaya variabel = 150.000 − 50.000 = **Rp100.000**.
3. **Titik impas** = 1.000.000 ÷ 100.000 = **10 orang** per bulan. Pada 10 orang, pendapatan 1.500.000 sama dengan biaya (1.000.000 tetap + 500.000 variabel).
4. **Target laba Rp1.500.000.** Sumbangan yang dibutuhkan = biaya tetap + laba = 1.000.000 + 1.500.000 = 2.500.000. Banyak orang = 2.500.000 ÷ 100.000 = **25 orang**.
5. **Perkiraan pesanan** = 4 acara × 6 orang = 24 orang. Laba = 24 × 100.000 − 1.000.000 = **Rp1.400.000**, kurang Rp100.000 dari target.
6. **Cara menutup kekurangan:** tambah satu orang (25 orang), atau naikkan tarif Rp5.000 menjadi Rp155.000. Pada 24 orang, tambahan Rp120.000 membuat laba Rp1.520.000. Pilihan kedua perlu diperiksa apakah pembeli masih mau membayar.

Jawaban: titik impas 10 orang per bulan; target laba memerlukan 25 orang. Dengan perkiraan 24 orang, target belum tercapai (laba Rp1.400.000), tetapi dapat dicapai dengan satu orang tambahan atau tarif sedikit lebih tinggi.

Contoh 3 — Menilai empat usul untuk sebuah kelompok musik tradisi

Sanggar Langgam di Sorong beranggotakan tujuh pemusik tradisi dan memiliki modal Rp4.000.000 pada 2027. Hasil pengamatan mereka: (a) dua hotel kecil di dekat bandara mencari hiburan musik sore pada Jumat sampai Minggu; kelompok yang sekarang tampil di sana sering berhalangan hadir; (b) sekolah menengah pertama di kota mengadakan pekan seni setiap Oktober dan mencari pelatih musik tradisi; (c) wisatawan jarang datang pada musim hujan; (d) toko cendera mata kota meminta alat musik mini, sedangkan anggota sanggar tidak memiliki keterampilan dan peralatan membuat alat musik. Empat usul diajukan. **1** Menawarkan diri sebagai penampil cadangan sekaligus pengganti di dua hotel itu. **2** Menawarkan pelatihan musik tradisi untuk pekan seni sekolah setiap Oktober. **3** Membuat dan menjual alat musik mini ke toko cendera mata. **4** Membangun gedung pentas sendiri karena wisatawan banyak. Nilailah tiap usul. *Kasus disusun untuk contoh; tokoh dan tempat fiktif.*

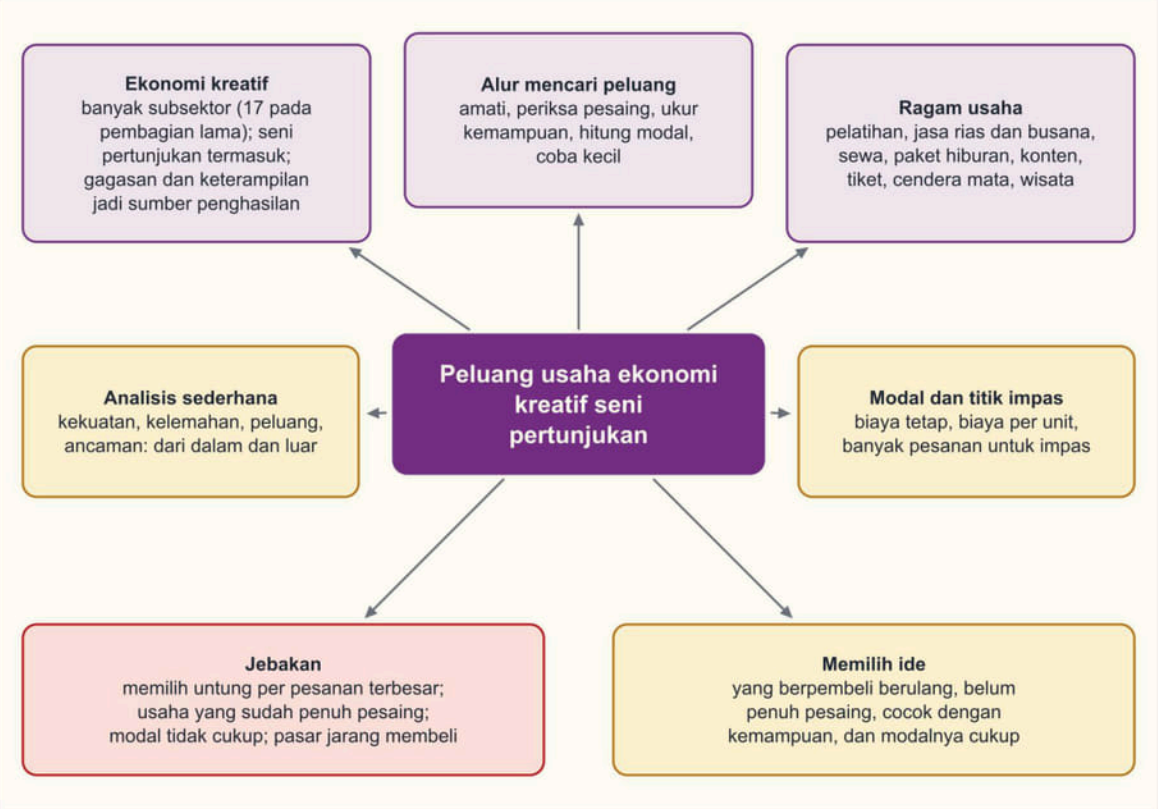
1. **Usul 1: sesuai.** Kebutuhan berulang (tiap akhir pekan), ada celah (kelompok lama sering berhalangan), cocok dengan keterampilan, dan hampir tanpa modal tambahan.
2. **Usul 2: sesuai, tetapi musiman.** Kebutuhan nyata dan sesuai kemampuan, namun pendapatannya hanya muncul sekitar bulan Oktober. Usul ini cocok sebagai tambahan, bukan satu-satunya sumber penghasilan.
3. **Usul 3: tidak sesuai.** Toko memang membutuhkan, tetapi sanggar tidak memiliki keterampilan dan alatnya, sehingga membeli peralatan akan memakan modal dan mutu produk sulit terjamin.
4. **Usul 4: tidak sesuai.** Modal Rp4.000.000 jauh dari cukup untuk gedung, dan wisatawan jarang datang pada musim hujan. Dua butir pengamatan menyingkirkan usul ini.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Jawaban: usul 1 sesuai; usul 2 sesuai sebagai usaha tambahan musiman; usul 3 dan 4 tidak sesuai.

❖ PETA KONSEP

Gambar 1.12 merangkum peluang usaha ekonomi kreatif seni pertunjukan.



Gambar 1.12 Peta konsep peluang usaha ekonomi kreatif seni pertunjukan. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Yang harus kamu ingat

- Seni pertunjukan adalah salah satu subsektor ekonomi kreatif (pembagian lama: 17 subsektor); usahanya mencakup pelatihan, jasa rias dan busana, sewa, paket hiburan, konten, tiket, cendera mata, dan wisata budaya.
- Lima langkah mencari peluang: **amati kebutuhan, periksa pesaing, ukur kemampuan, hitung modal, coba kecil**.
- Kebutuhan yang **berulang** dan pembeli yang membayar per paket lebih dapat diperkirakan daripada tiket yang bergantung pada penonton umum.
- Ruang pasar terbuka bila kebutuhan ada dan pelayanannya kurang; ketiadaan pesaing saja belum cukup.
- Kekuatan dan kelemahan berasal dari dalam; peluang dan ancaman berasal dari luar.
- Titik impas = biaya tetap ÷ (harga − biaya variabel per pesanan).
- Pilih ide yang **cocok dengan kondisi**, bukan yang untung per pesanan paling besar atau paling mewah.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

▲ STRATEGI DAN JEBAKAN

Langkah menjawab soal peluang usaha:

1. **Baca seluruh hasil pengamatan** dan tandai butir yang mengunci: kebutuhan yang ada, pesaing yang sudah ada, keterbatasan modal, kebiasaan pembeli.
2. **Tulis modal dan batas biaya** dengan satuannya (per bulan, per malam, sekali beli).
3. **Uji setiap pilihan dengan lima pertanyaan penyaring.** Satu pilihan yang menyalahi satu butir pengamatan dicoret.
4. **Pada soal pilihan jamak,** uji tiap pernyataan sendiri-sendiri. Beberapa ide sah bersamaan bila semuanya didukung pengamatan.
5. **Pada soal hitungan,** pisahkan biaya tetap dan biaya variabel, lalu hitung sumbangan per pesanan.

Jebakan yang sering dipasang:

- **Untung per pesanan terbesar** dianggap ide terbaik, padahal pesanannya hampir tidak ada.
- **Usaha yang sudah dipenuhi pesaing** dipilih karena "ramai".
- **Modal tidak cukup** atau terpakai hampir seluruhnya dalam satu kali kegiatan.
- **Pasar yang jarang membeli** (pentas berbayar yang sepi) dianggap pasti laku.
- **Ide yang tidak sesuai keterampilan** dipilih karena menarik.
- **Pengamatan yang menyingkirkan satu pilihan terlewat** karena terselip di tengah paragraf.

> Contoh salah tafsir: sekelompok lulusan melihat bahwa penyewaan perlengkapan di kotanya mahal, lalu langsung memilih membuka usaha sewa perlengkapan lengkap. Mereka tidak membaca butir pengamatan lain bahwa modal mereka hanya sebagian kecil dari harga perlengkapan itu. Ide yang tampak menjanjikan tetapi modalnya tidak cukup menyalahi satu pertanyaan penyaring, sehingga tidak boleh dipilih.

● BEDAH SOAL PREDIKSI

Soal berikut meminta kamu memilih **lebih dari satu** ide usaha yang sesuai dengan kondisi seorang lulusan. Gunakan lima pertanyaan penyaring pada bagian 6 dan uji tiap pilihan **sendiri-sendiri** terhadap hasil pengamatan. Perhatikan butir pengamatan tentang pembeli yang berulang dan tentang modal.

►. Lalu Ahmad, lulusan SMK Seni Pertunjukan di Lombok Tengah (2027), terampil merias panggung dan menjahit kostum. Modalnya Rp5 juta. Pengamatannya: setiap Agustus sekolah-sekolah mengadakan pawai budaya dan banyak orang tua kesulitan mencari kostum anak; tiga sanggar tari di sekitarnya biasa menyewa kostum dan perias dari Mataram untuk pentas akhir tahun; warga desanya jarang menonton pertunjukan berbayar.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)

Ide usaha yang sesuai dengan kondisi Lalu Ahmad adalah ....

(Jawaban benar lebih dari satu.)

Pilih semua jawaban yang benar.

☐ A. Membuka butik gaun pengantin mewah karena keuntungan per pesanan paling besar.

☐ B. Menyewakan kostum anak untuk pawai budaya sekolah yang berulang setiap tahun.

☐ C. Menawarkan paket rias dan kostum kepada tiga sanggar untuk pentas akhir tahun.

☐ D. Menggelar pertunjukan tari berbayar setiap bulan di desanya sendiri.

☐ E. Menerima jasa rias pentas sekolah sambil merias peserta pawai budaya.

Pembahasan **Kunci: B, C, E**

Angka pilihan di pembahasan: 1 = A, 2 = B, 3 = C, 4 = D, 5 = E.

Konsep: Peluang usaha ekonomi kreatif dinilai dari kecocokan keahlian, modal, dan kebutuhan pasar yang nyata. Kebutuhan yang berulang dan pelanggan yang sudah terbiasa membayar jasa adalah tanda peluang yang kuat.

Analisis setiap pernyataan:

• **Pernyataan 1 ✗** Jebakan: untungnya besar, tetapi modal Rp5 juta tidak cukup dan tidak ada kebutuhan yang ia amati untuk gaun mewah.

• **Pernyataan 2 ✓** Kebutuhan berulang tiap Agustus, sesuai keahlian menjahit, dan kostum dapat disewakan berkali-kali.

• **Pernyataan 3 ✓** Sanggar sudah biasa membayar jasa ini dari Mataram; Lalu menawarkan jasa serupa yang lebih dekat.

• **Pernyataan 4 ✗** Warga desanya jarang menonton pertunjukan berbayar, dan ini bukan keahlian utama Lalu.

• **Pernyataan 5 ✓** Sesuai keahlian merias, modal kecil, dan kebutuhannya ada pada acara sekolah.

Jawaban: pernyataan 2, 3, 5.

Educational Institutions

✎ LATIHAN

Kerjakan tanpa melihat kunci. Untuk tiap soal, tulis dulu butir pengamatan yang mengunci, modal yang tersedia, lalu uji setiap pilihan.

1. Tiga lulusan SMK Seni Pertunjukan di Kabupaten Banyuwangi ingin membuka usaha pada 2027 dengan modal Rp12 juta. Keahlian mereka tari tradisi dan rias panggung. Hasil pengamatan mereka:

• sekolah-sekolah di sekitar setiap tahun mencari pelatih tari dan perias untuk lomba FLS2N dan acara perpisahan;

• dua desa wisata membutuhkan penampil setiap akhir pekan, tetapi sudah dilayani sanggar desa masing-masing;

• sewa gedung pertunjukan di kota mahal dan jarang kosong;

• modal belum memadai untuk membeli peralatan tata suara.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Ide usaha yang paling sesuai adalah ....

A. Jasa sewa tata suara dan panggung untuk acara di desa sekitar
B. Pentas tari rutin setiap akhir pekan di dua desa wisata itu
C. Gedung pertunjukan mini untuk pentas bulanan yang berbayar
D. Toko daring kostum tari impor untuk penari di kota besar
E. Jasa pelatihan tari dan rias untuk lomba serta acara sekolah

2. Empat lulusan SMK Seni Pertunjukan di Manado (2027) mahir bernyanyi dan bermain keyboard serta gitar, dan sudah memiliki alat musik sendiri. Modal mereka Rp8 juta. Pengamatan mereka: hampir setiap akhir pekan ada pesta pernikahan dan ibadah syukur keluarga yang mencari penyanyi dan pemain musik; sewa sound system sudah banyak tersedia di kota itu; kafe yang menampilkan musik langsung hanya dua dan sudah punya pemain tetap; konser berbayar di gedung kota jarang laku.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Peluang usaha yang paling tepat adalah ....

A. Sewa sound system untuk pesta keluarga dan ibadah syukur
B. Pemain tetap musik langsung di dua kafe yang sudah ada
C. Jasa musik dan penyanyi untuk konser berbayar di gedung kota
D. Kafe musik langsung milik sendiri dengan mereka sebagai pemainnya
E. Jasa musik dan penyanyi untuk pesta keluarga dan ibadah syukur

Kunci singkat: 1. E 2. E

✔ PERIKSA DIRI

- Dapatkah kamu menjelaskan mengapa ketiadaan pesaing belum tentu peluang dan mengapa kebutuhan yang berulang lebih bernilai?
- Dapatkah kamu menghitung titik impas sebuah usaha jasa dan menjelaskan arti "sumbangan" per pesanan?
- **Yang harus kuingat:** lima langkah **amati, periksa pesaing, ukur kemampuan, hitung modal, coba kecil**; pilih ide yang **berpembeli berulang, ruang pasarnya terbuka, sesuai keterampilan, dan modalnya cukup**; titik impas = **biaya tetap ÷ (harga − biaya variabel)**.

Latihan interaktif di LMS
Sub bab 1.2: kerjakan latihannya dan lihat progresmu.
next-level-study.com/belajar/lms-player.html?course=buku-smksp&node=SMKSP-1.2

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Sub bab 1.3 · Simulasi proses bisnis dan strategi kerja industri seni pertunjukan

SMKSP-1.3

◎ APA YANG DIUJI

Kisi-kisi TKA Seni Pertunjukan meminta peserta didik memahami **proses bisnis** dan **strategi kerja** di industri seni pertunjukan: simulasi sebuah usaha dari pesanan sampai pembayaran. Dalam soal, kamu berperan sebagai ketua atau pengurus sebuah kelompok. Kasusnya menampilkan **tawaran kerja**, **harga paket**, **perjanjian**, atau **pencairan dana**, sering dengan tabel biaya dan honor. Kamu diminta memilih keputusan atau langkah yang paling tepat, atau menghitung sisa uang kelompok.

Kompetensinya berada di level aplikasi dan penalaran: **menghitung** dengan penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan persen sederhana, **membandingkan** pilihan, lalu **menyusun** langkah kerja yang aman. Soal pada bagian ini termasuk yang paling sulit di buku ini. Penyebabnya bukan angkanya, melainkan **ketelitian**: satuan honor, siapa yang menanggung biaya, persen dihitung dari apa, dan syarat apa yang harus terpenuhi bersamaan.

Setelah mempelajari sub bab ini, kamu dapat:

- menyusun alur satu pesanan dari permintaan sampai evaluasi dan menjelaskan alasan urutannya;
- menyusun penawaran dan RAB sederhana, lalu menentukan harga dari biaya dan laba;
- memilih tawaran yang bertabrakan dengan memeriksa jam, jumlah pemain, dan sisa kas;
- menghitung bagi hasil tiket, memilih tempat dari beberapa syarat, dan menyusun paket harga menurut segmen pasar;
- menyebut isi perjanjian yang melindungi kelompok, termasuk penggunaan rekaman dan permintaan tambahan;
- menyiapkan bukti pelaksanaan, mengajukan penagihan, dan membaca arus kas.

◆ KONSEP INTI

Telepon ketua sanggar berdering. "Bisa tampil bulan depan? Berapa biayanya?" Jawaban pertama ketua sering menentukan apakah sanggar untung atau rugi sepanjang bulan. Jawaban yang dihitung teliti membuat kelompok dipercaya dan terus dipanggil. Jawaban yang asal sebut harga membuat kelompok kelelahan dan kehabisan uang walaupun penontonnya bertepuk tangan. Sub bab ini mengajarkan cara menjawab telepon itu dengan benar, dan cara menjaga uang kelompok sampai pesanan dibayar.

1. Proses bisnis: dari permintaan sampai evaluasi

Proses bisnis adalah rangkaian langkah yang dilalui sebuah pesanan dari awal sampai akhir.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Gambar 1.13 memperlihatkan delapan langkahnya.



Gambar 1.13 Alur satu pesanan, dari permintaan sampai evaluasi. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

1. **Permintaan.** Catat siapa yang meminta, tanggal, tempat, durasi, jumlah penampil, dan kebutuhan khusus. Catatan yang lengkap mencegah salah hitung nanti.
2. **Penawaran dan RAB.** Hitung semua biaya, tambahkan laba, lalu kirim penawaran berisi apa yang kamu sediakan, harga, dan syarat (bagian 2).
3. **Negosiasi.** Pemberi kerja boleh menawar. Kamu dapat menyesuaikan **isi** paket atau jadwal, tetapi harga tidak boleh turun di bawah biaya.
4. **Perjanjian atau SPK dan uang muka. SPK** (surat perintah kerja) adalah surat dari pemberi kerja yang memerintahkan kelompok melaksanakan pekerjaan, memuat lingkup, nilai, dan waktu. **Perjanjian** atau kontrak adalah kesepakatan tertulis dua pihak. **Uang muka** (DP) adalah pembayaran awal. Langkah ini harus selesai **sebelum belanja besar**.
5. **Persiapan.** Menjahit kostum, latihan, menyewa alat, mengatur transport. Semuanya mengikuti RAB dan SPK. Kostum khusus untuk satu acara (misalnya seragam bertema yang tidak dapat dipakai di acara lain) **baru dijahit setelah perjanjian ditandatangani**, dan biayanya sudah masuk penawaran. Bila dijahit lebih dulu lalu pesanan batal, biayanya jatuh pada kelompok.
6. **Pelaksanaan.** Tampil sesuai kesepakatan dan **kumpulkan bukti sambil acara berjalan** (bagian 7).
7. **Penagihan.** Kirim laporan, bukti, dan kuitansi sesuai ketentuan SPK agar dana dapat

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

dicairkan.

8. **Evaluasi.** Bandingkan RAB dengan biaya sebenarnya, catat masukan pemberi kerja, dan perbaiki penawaran berikutnya.

Urutan ini melindungi kelompokmu. Belanja besar sebelum SPK berarti kamu berjudi dengan uang sendiri. Bukti yang tidak dikumpulkan saat acara hampir tidak mungkin dicari lagi sesudahnya.

2. Penawaran dan RAB

Penawaran adalah dokumen yang menyatakan apa yang kamu tawarkan, harganya, dan syaratnya. Dasarnya adalah **RAB (rencana anggaran biaya)**, yaitu daftar seluruh pos biaya beserta jumlahnya. Gambar 1.14 memperlihatkan contoh RAB untuk pentas keliling tiga desa.

Contoh RAB penawaran: pentas keliling tiga desa (angka contoh)

Pos biaya	Perhitungan	Jumlah
A. SEBELUM HARI-H		
Kostum dan properti	untuk satu lakon, tiga kali tampil	Rp2.600.000
Latihan: ruang dan konsumsi	sepuluh kali latihan	Rp1.200.000
Sewa alat suara portabel	3 hari × Rp600.000	Rp1.800.000
Dokumentasi foto dan video	untuk bukti pelaksanaan	Rp700.000
Surat izin dan koordinasi	tiga desa	Rp500.000
Subtotal A		**Rp6.800.000**
B. HARI-H		
Honor pemain dan pemusik	10 orang × 3 tampil × Rp100.000	Rp3.000.000
Transport dan penginapan	tiga desa	Rp1.200.000
Konsumsi hari-H		Rp500.000
Cadangan tak terduga		Rp300.000
Subtotal B		**Rp5.000.000**
TOTAL BIAYA (A + B)		**Rp11.800.000**
Laba yang diinginkan	35,6 % dari biaya (26,25 % dari harga)	**Rp4.200.000**
HARGA PENAWARAN	biaya + laba	**Rp16.000.000**

Semua pos wajib masuk RAB, termasuk dokumentasi dan cadangan.
Pos yang dihapus agar murah akan menjadi kerugian sendiri saat acara berlangsung.

Gambar 1.14 Contoh RAB penawaran pentas keliling tiga desa (angka contoh). Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Cara menyusunnya:

1. **Daftar semua pos.** Honor pemain, honor pemusik, kostum dan rias, sewa alat, latihan, transport, penginapan, konsumsi, dokumentasi, izin, dan **cadangan** untuk hal tak terduga. Pos yang terlupa menjadi kerugian sendiri.
2. **Tulis satuan honor dengan jelas.** Honor dapat dihitung **per tampil**, per jam latihan, atau per hari. Honor Rp100.000 per tampil untuk tiga kali tampil berarti tiga kali Rp100.000, bukan sekali. Satuan yang tidak jelas adalah sumber salah hitung yang paling sering.
3. **Jumlahkan biaya.** Total biaya = jumlah semua pos.
4. **Tambahkan laba.** Harga penawaran = total biaya + laba. Baca kata setelah "persen": laba "dari biaya" dihitung dari total biaya (biaya × persen), sedangkan laba "dari harga" dihitung dari harga jual. Pada Gambar 1.14, laba Rp4.200.000 sama dengan 35,6 % dari biaya, tetapi hanya 26,25 % dari harga Rp16.000.000.
5. **Periksa harga terhadap pasar.** Harga dari biaya adalah **batas bawah**. Bila terlalu tinggi dibanding acara sejenis, pesanan hilang. Jangan menurunkannya dengan menghapus pos wajib.

3. Memilih di antara tawaran yang bertabrakan

Kadang dua atau tiga tawaran datang pada tanggal yang sama. Ketua harus memilih tawaran yang menguntungkan **dan dapat dikerjakan**. Pertama hitung **sisa kas**, yaitu uang yang tinggal untuk kelompok setelah semua biaya langsung dibayar:

sisa kas = honor dari pemberi kerja − (jumlah pemain × honor per pemain) − biaya lain (transport, alat, rias, dan sebagainya)

Biaya yang **ditanggung pihak lain**, misalnya penginapan yang dibayar panitia, tidak dihitung sebagai biaya kelompok. Contoh: tur satu kota dengan honor Rp6.000.000, sepuluh anggota yang masing-masing dibayar Rp200.000, serta transport dan penginapan Rp2.800.000 yang Rp900.000-nya dibayar panitia. Biaya kelompok = 2.800.000 − 900.000 = Rp1.900.000. Sisa = 6.000.000 − 10 × 200.000 − 1.900.000 = **Rp2.100.000**. Bila pengurus mensyaratkan sisa minimal Rp1.000.000, tawaran ini diterima.

Kedua, periksa **tiga syarat bersama** (lihat Gambar 1.15):

1. **Jam.** Satu pemain tidak dapat berada di dua tempat pada jam yang bersamaan. Beri jeda untuk istirahat dan berpindah, misalnya paling sedikit dua jam (angka contoh), dan sesuaikan dengan jarak.
2. **Jumlah pemain.** Bila kelompok tidak memakai pemain dari luar, jumlah pemain yang dibutuhkan tidak boleh melebihi anggota. Pemain yang sama dapat tampil pada dua tawaran bila jamnya cukup jauh.
3. **Sisa kas.** Setelah dua syarat pertama terpenuhi, pilih kombinasi dengan jumlah sisa kas terbesar, dan periksa syarat sisa minimal bila ada.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Tiga tawaran pada 21 Agustus 2027 (kelompok punya 8 pemain)

Tawaran	Jam	Pemain	Honor	Transport + alat	Sisa kas
K penyambutan tamu	08.00 sampai 09.30	5	Rp3.600.000	Rp700.000	Rp1.900.000
L pembukaan bazar	09.00 sampai 10.30	6	Rp4.800.000	Rp900.000	Rp2.700.000
M penutupan malam	19.30 sampai 21.00	7	Rp5.500.000	Rp1.200.000	Rp2.900.000

Sisa kas = honor − (pemain × Rp200.000) − transport dan alat

Pilihan gabungan

K + L	jam saling tumpang tindih; butuh 5 + 6 = 11 pemain, padahal hanya 8	TIDAK BISA
K + M	pagi dan malam; 8 pemain cukup untuk kedua tampil	Rp4.800.000
L + M	pagi dan malam; 8 pemain cukup; jeda lama untuk istirahat	Rp5.600.000 (TERBAIK)
M saja	hanya satu tawaran diterima	Rp2.900.000

Aturan yang dipakai: satu pemain tidak dapat berada di dua tempat pada jam yang bersamaan, dan satu set alat hanya dapat dipakai di satu lokasi. Tiga syarat diperiksa bersama: jam, jumlah pemain, sisa kas.

Gambar 1.15 Tiga tawaran pada tanggal yang sama beserta pilihan gabungannya (angka Contoh 1). Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

4. Bagi hasil tiket dan memilih tempat

Pada pentas bertiket, uang yang masuk dari tiket disebut **pendapatan kotor**. Bila gedung atau penyelenggara mendapat **bagian** dari tiket, bagian itu **dihitung dari pendapatan kotor**, kecuali soal menyebut lain. Biaya produksi kelompok dikurangkan sesudahnya.

Contoh: gedung mendapat 25 % dari pendapatan kotor tiket. Tiket umum 150 lembar × Rp50.000 = Rp7.500.000. Tiket pelajar 80 lembar × Rp30.000 = Rp2.400.000. Pendapatan kotor = Rp9.900.000. Bagian gedung = 25 % × 9.900.000 = Rp2.475.000. Sisa = 9.900.000 − 2.475.000 = Rp7.425.000. Bila biaya produksi Rp3.200.000, kelompok memperoleh 7.425.000 − 3.200.000 = **Rp4.225.000**. Kesalahan yang sering terjadi ialah menghitung 25 % dari sisa setelah biaya produksi (menjadi Rp1.675.000 untuk gedung), padahal persen diambil dari tiket.

Memilih tempat juga memakai urutan tetap:

1. **Saring syarat wajib** (kapasitas harus cukup untuk penonton, biaya tidak boleh melebihi anggaran). Tempat yang gagal satu syarat langsung gugur.
2. **Tambahkan biaya yang belum termasuk.** Bila tempat tidak menyediakan lampu dan sound, tambahkan sewa paket alat.
3. **Bandingkan biaya total** tempat yang lolos, lalu pilih yang terkecil.

Contoh: penonton 220 orang, anggaran tempat dan alat paling banyak Rp3.800.000, dan sewa paket lampu serta sound Rp1.100.000 bila tidak tersedia. Tempat yang tersedia: Aula Sekolah (kapasitas 200, sewa Rp600.000, tanpa alat), Balai Desa (250, Rp900.000, tanpa alat), Gedung Seni (260, Rp2.600.000, alat tersedia), Aula Koperasi (300, Rp2.700.000, tanpa alat), dan Gedung Pertemuan (400, Rp3.000.000, tanpa alat). Aula Sekolah gugur karena kapasitas 200 kurang dari 220. Biaya total Balai Desa = 900.000 + 1.100.000 = Rp2.000.000. Gedung Seni = Rp2.600.000. Aula Koperasi = 2.700.000 + 1.100.000 = Rp3.800.000, tepat di batas anggaran sehingga masih lolos. Gedung Pertemuan = 3.000.000 + 1.100.000 = Rp4.100.000, melebihi anggaran, sehingga gugur. Pilihan terbaik adalah **Balai Desa, Rp2.000.000**.

5. Paket harga dan segmen pasar

Kelompok yang hanya menawarkan satu paket mahal akan kehilangan calon klien yang berkemampuan kecil. **Segmen pasar** adalah kelompok pembeli dengan kebutuhan dan kemampuan membayar yang mirip, misalnya klien gedung dan perusahaan di satu sisi, dan keluarga atau kantor kecil di sisi lain. Kebutuhan kedua segmen berbeda, jadi satu paket tidak cocok untuk keduanya.

Jalan keluarnya adalah **menambah paket yang sesuai segmen** (lihat Gambar 1.16), bukan mengganti paket lama.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan



Gambar 1.16 Paket lengkap dan paket hemat beserta biaya dan laba (angka contoh). Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Aturan menyusun paket tambahan:

1. **Hitung biaya paket baru** dari nol. Paket hemat bukan paket lengkap yang dipotong harganya, tetapi paket yang **isinya** lebih ringan (penampil lebih sedikit, durasi lebih pendek, tanpa dekor).
2. **Harga paket baru harus menutup biaya dan memberi laba.** Jangan menjual rugi demi ramai.
3. **Paket lengkap tetap ada dengan harga tetap.** Klien besar membayar penuh karena membutuhkan paket itu. Memberi potongan umum pada paket lengkap mengurangi laba dari klien yang tidak meminta potongan.
4. **Beri batas paket hemat** (jumlah penampil, durasi, jenis acara, wilayah) supaya klien besar tidak berpindah ke paket hemat.

6. Perjanjian dan permintaan tambahan

Gambar 1.17 memuat contoh isi surat perjanjian sederhana. Dokumen itu hanya contoh untuk belajar; untuk perjanjian bernilai besar, mintalah bantuan pihak yang paham hukum.

Isi surat perjanjian kerja pentas yang sederhana

SURAT PERJANJIAN KERJA PENTAS

Nomor 007/SPK/VIII/2027 (dokumen contoh, fiktif)

Pihak Pertama: Panitia Pekan Literasi Kecamatan Marga Asri. Pihak Kedua: Teater Gema.

Pasal 1 Pekerjaan

Tiga kali pentas lakon "Pelabuhan Terakhir", masing-masing 40 menit, di tiga desa pada 12, 13, dan 14 Agustus 2027.

Pasal 2 Nilai dan pembayaran

Rp16.000.000. Termin 1 sebesar 40 % saat surat ditandatangani; termin 2 sebesar 20 % pada H−3; termin 3 sebesar 40 % paling lambat 14 hari setelah laporan diterima.

Pasal 3 Perubahan dan tambahan

Perubahan jadwal, jumlah tampil, atau isi pentas dibuat tertulis dan disetujui kedua pihak. Tambahan di luar pasal 1 dihitung dengan tarif tambahan.

Pasal 4 Dokumentasi dan rekaman

Panitia boleh memakai foto dan video untuk laporan dan publikasi kegiatan ini sampai 31 Desember 2027. Pemakaian lain, misalnya iklan, perlu izin tertulis dan imbalan terpisah.

Pasal 5 Pembatalan

Bila panitia membatalkan kurang dari 7 hari sebelum pentas pertama, uang muka tidak dikembalikan dan biaya yang sudah keluar diganti. Bila kelompok membatalkan, uang muka dikembalikan.

Pasal 6 Keselamatan

Panitia menyediakan tempat yang aman: jalur keluar masuk, listrik, tempat berganti pakaian, dan air minum.

Pasal 7 Perselisihan

Diselesaikan dengan musyawarah lebih dulu.

Tanda tangan Pihak Pertama

_____

nama jelas, tanggal

Tanda tangan Pihak Kedua

_____

nama jelas, tanggal

Gambar 1.17 Contoh isi surat perjanjian kerja pentas (dokumen fiktif). Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Isi minimal yang perlu ada:

- **Pihak dan pekerjaan**: siapa yang bersepakat, apa yang dikerjakan, tanggal, tempat, dan durasi.
- **Nilai dan cara bayar**: jumlah, uang muka, jadwal termin, dan batas waktu pelunasan. **Termin** adalah cicilan pembayaran sesuai tahap pekerjaan.
- **Perubahan dan tambahan**: perubahan harus tertulis dan disetujui kedua pihak, dan pekerjaan tambahan dihitung dengan tarif tambahan.
- **Dokumentasi dan rekaman**: apa yang boleh dipakai, untuk apa, sampai kapan.
- **Pembatalan**: apa yang terjadi pada uang muka bila pesanan dibatalkan salah satu pihak.
- **Keselamatan**: tempat, listrik, jalur keluar, dan tempat berganti pakaian.

Rekaman dan hak cipta. Menurut UU Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, hak cipta lahir secara otomatis ketika sebuah ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata. Pelaku pertunjukan, yaitu orang yang menampilkan sebuah ciptaan, memiliki **hak terkait** atas penampilannya. Karena itu rekaman penampilan kelompokmu tidak boleh dipakai sesukanya. Bila pemberi kerja ingin memakai rekaman untuk keperluan lain, terutama iklan, atur **untuk apa, di media apa, berapa lama, dan berapa imbalannya**. Izin pemakaian yang tidak dibatasi waktu dan tidak disertai imbalan merugikan kelompokmu, walaupun tampak seperti kesempatan dikenal orang. Detail aturan hak cipta dibahas di Sub bab 1.5.

Permintaan tambahan di hari-H. Misalkan pemberi kerja meminta penambahan di luar kesepakatan, misalnya durasi lebih panjang atau materi yang belum dilatih. Tindakan yang tepat berurutan:

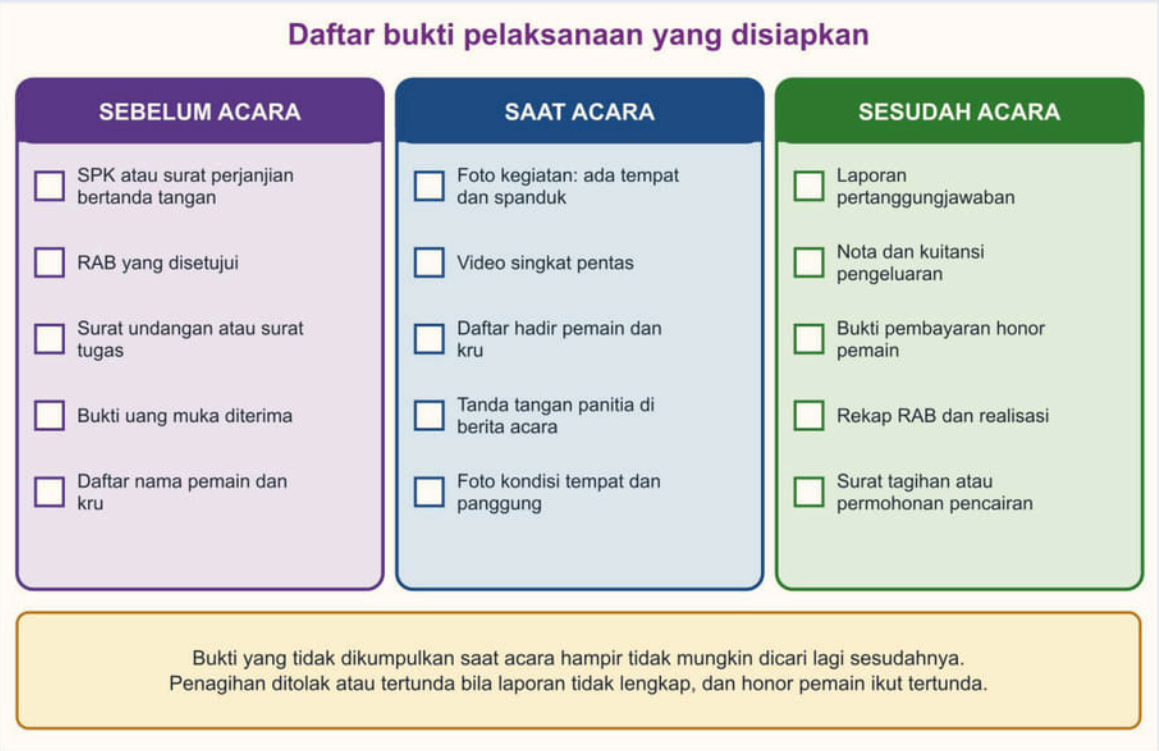
1. **Sebutkan tarif tambahan** sesuai penawaran. Pekerjaan tambahan tidak otomatis gratis.
2. **Tawarkan alternatif** yang sudah dikuasai kelompok, bukan memaksakan materi yang belum dilatih.
3. **Catat kesepakatan secara tertulis** sebelum tambahan dikerjakan. Pesan singkat yang jelas pun dapat menjadi bukti.
4. **Tanyakan kepada anggota** yang akan tampil. Waktu dan tenaga mereka ikut terpengaruh.

Permintaan yang tidak layak boleh **ditolak**. Tolak pesanan bila harganya di bawah biaya dan laba minimal, bila jadwalnya bentrok, bila di luar kemampuan atau tidak aman, atau bila meminta sesuatu yang melanggar hak, misalnya rekaman tanpa batas atau menampilkan seni sakral sebagai hiburan tanpa izin pemangku adat (lihat Sub bab 2.4). Penolakan yang sopan dan jelas lebih baik daripada menerima lalu mengecewakan.

7. Bukti pelaksanaan, penagihan, dan arus kas

Dana dari instansi atau perusahaan sering **cair setelah acara**, berdasarkan SPK dan **laporan pertanggungjawaban** yang dilengkapi **bukti pelaksanaan**. Gambar 1.18 memuat daftar bukti yang perlu disiapkan sebelum, saat, dan sesudah acara.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan



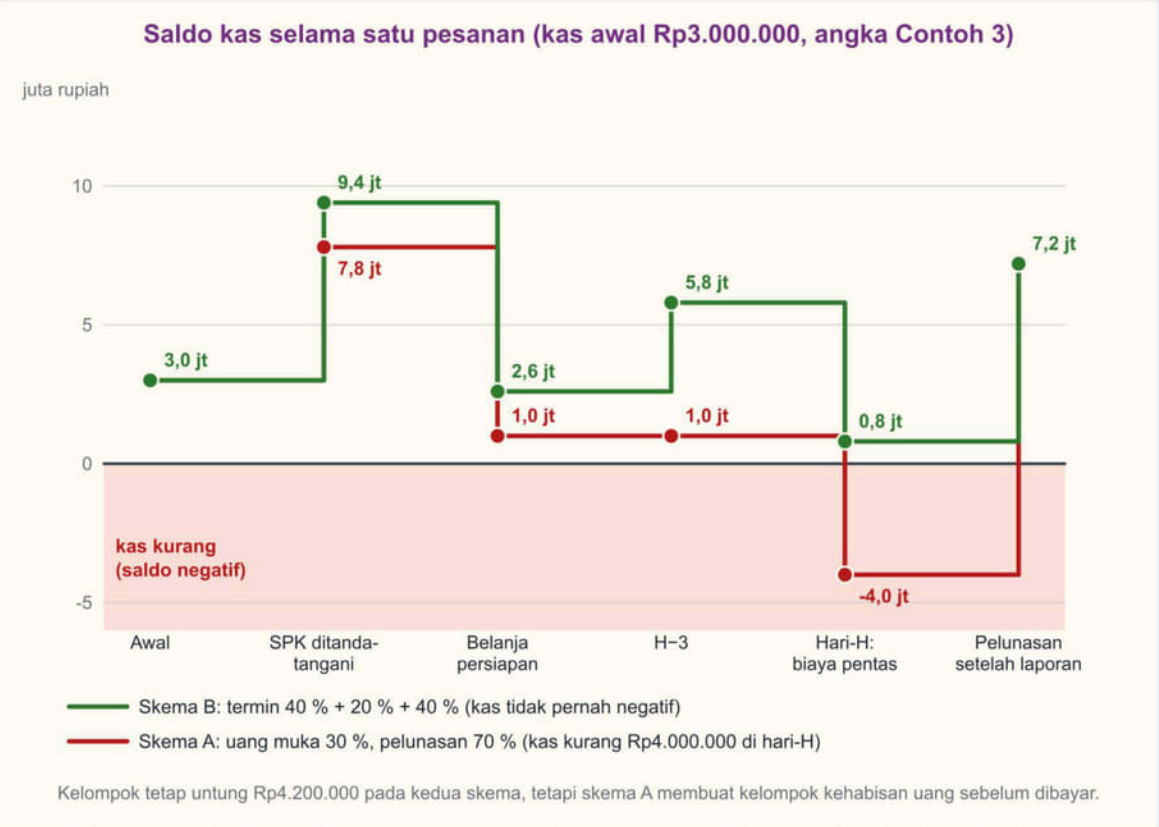
Gambar 1.18 Daftar bukti pelaksanaan sebelum, saat, dan sesudah acara. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Foto kegiatan, video, daftar hadir pemain dan kru, nota, dan kuitansi dikumpulkan **selama kegiatan berlangsung**. Penagihan ditunda atau ditolak bila laporan tidak lengkap, dan akibatnya honor pemain ikut tertunda.

Honor yang belum dibayar karena dana belum cair tetap dicatat sebagai kewajiban kelompok, bukan dibiarkan tidak tercatat. Pencatatan memastikan pemain dibayar begitu dana masuk dan membuat laporan menjadi benar.

Arus kas adalah pergerakan uang masuk dan uang keluar dari waktu ke waktu. Sebuah pesanan dapat menguntungkan di atas kertas tetapi membuat kelompok kehabisan uang bila uang keluar datang lebih awal daripada uang masuk. Gambar 1.19 membandingkan dua skema pembayaran untuk pesanan yang sama.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan



Gambar 1.19 Saldo kas selama satu pesanan pada dua skema pembayaran (angka Contoh 3). Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Cara menjaga kas tetap sehat:

1. **Minta uang muka** atau pembayaran bertahap (termin) yang ditulis dalam perjanjian.
2. **Jadwalkan belanja** sesuai uang yang sudah masuk. Tunda belanja yang belum mendesak.
3. **Sewa** alat yang hanya dipakai sekali, bukan membeli.
4. **Simpan cadangan** untuk hal tak terduga.
5. **Catat** semua uang masuk dan keluar sejak awal, supaya kamu tahu posisi kas setiap saat.

Ringkasan. Satu pesanan melalui delapan langkah: permintaan, penawaran dan RAB, negosiasi, SPK dan uang muka, persiapan, pelaksanaan, penagihan, dan evaluasi. Hitung semua biaya dengan satuan yang jelas, pilih tawaran dengan memeriksa jam, jumlah pemain, dan sisa kas, tambahkan paket sesuai segmen tanpa mengorbankan paket lama, tulis perjanjian, dan jaga arus kas.

CONTOH TERSELESAIKAN

Contoh 1 — Memilih tawaran pada tanggal yang sama

Kelompok Rebana Selaras di Pangkalpinang beranggotakan 8 pemain. Pada 21 Agustus 2027 datang tiga tawaran. **K**: penyambutan tamu kunjungan pukul 08.00 sampai 09.30, honor Rp3.600.000, membutuhkan 5 pemain, transport dan alat Rp700.000. **L**: pembukaan bazar

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

sekolah pukul 09.00 sampai 10.30, honor Rp4.800.000, 6 pemain, transport dan alat Rp900.000. **M**: acara penutupan malam pukul 19.30 sampai 21.00, honor Rp5.500.000, 7 pemain, transport dan alat Rp1.200.000. Setiap pemain yang tampil dibayar Rp200.000 per tampil, kelompok tidak memakai pemain dari luar, dan satu set alat hanya dapat berada di satu lokasi pada satu waktu. Pengurus ingin sisa kas terbesar pada hari itu. Tentukan tawaran yang diterima. *Kasus disusun untuk contoh; tokoh dan tempat fiktif.*

1. **Sisa kas tiap tawaran.** K = 3.600.000 − 5 × 200.000 − 700.000 = **Rp1.900.000**. L = 4.800.000 − 6 × 200.000 − 900.000 = **Rp2.700.000**. M = 5.500.000 − 7 × 200.000 − 1.200.000 = **Rp2.900.000**.
2. **Periksa jam.** K (08.00 sampai 09.30) dan L (09.00 sampai 10.30) saling tumpang tindih. M berlangsung malam, jauh dari keduanya.
3. **Periksa jumlah pemain.** K dan L bersamaan akan membutuhkan 5 + 6 = 11 pemain, padahal hanya ada 8. Selain itu, set alatnya tidak mungkin berada di dua lokasi. Jadi **K dan L tidak dapat diambil bersama**. K dan M boleh diambil bersama, begitu juga L dan M, karena jamnya berjauhan dan 8 pemain cukup untuk masing-masing.
4. **Bandingkan kombinasi.** K + M = 1.900.000 + 2.900.000 = Rp4.800.000. L + M = 2.700.000 + 2.900.000 = **Rp5.600.000**. M saja = Rp2.900.000. Kombinasi L + M terbesar (Gambar 1.15).

Jawaban: terima tawaran L dan M, dengan sisa kas Rp5.600.000. Tawaran K ditolak dengan sopan.

Contoh 2 — Paket hemat tanpa mengorbankan paket lengkap

Sanggar Tari Padi Emas di Tegal, dipimpin Wayan, pada 2027 hanya menawarkan satu paket: **paket lengkap** seharga Rp11.500.000 (12 penari dan 5 pemusik langsung, 60 menit, dekor panggung dan tata cahaya) dengan biaya Rp9.000.000. Beberapa calon klien acara kecil di rumah dan kantor membatalkan setelah menanyakan harga. Dewa, pengurus, mengusulkan **paket hemat**: 4 penari dengan iringan rekaman buatan sanggar sendiri, 20 menit, tanpa dekor. Biayanya: honor 4 penari × Rp250.000, transport Rp300.000, perawatan kostum milik sendiri Rp200.000, dan rias Rp200.000. Pengurus ingin laba paket hemat sekitar 30 % dari biaya, dengan harga dibulatkan ke atas ke kelipatan Rp50.000. Sebulan rata-rata ada 4 klien paket lengkap, dan Dewa memperkirakan paket hemat mendatangkan 3 klien kecil baru. Wayan khawatir ada klien besar yang berpindah ke paket hemat. Tentukan harga paket hemat, lalu bandingkan laba bulanan bila paket hemat ditambah **tanpa batas** (satu klien besar berpindah) dengan bila ditambah **dengan batas yang tegas** (tidak ada yang berpindah). *Kasus disusun untuk contoh; tokoh dan tempat fiktif.*

1. **Biaya paket hemat** = 4 × 250.000 + 300.000 + 200.000 + 200.000 = 1.000.000 + 700.000 = **Rp1.700.000**.
2. **Harga dengan laba 30 % dari biaya** = 1.700.000 × 1,3 = Rp2.210.000. Dibulatkan ke atas ke kelipatan Rp50.000 menjadi **Rp2.250.000**. Laba = 2.250.000 − 1.700.000 = Rp550.000, yaitu sekitar 32,4 % dari biaya, tidak kurang dari target.
3. **Laba bulanan sekarang** = 4 klien × Rp2.500.000 = **Rp10.000.000** (laba per klien lengkap = 11.500.000 − 9.000.000 = Rp2.500.000).

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

4. **Paket hemat ditambah tanpa batas.** Satu klien besar berpindah, sehingga paket lengkap tinggal 3 klien: 3 × 2.500.000 = Rp7.500.000. Paket hemat dipesan 1 klien pindahan + 3 klien baru = 4 klien: 4 × 550.000 = Rp2.200.000. Laba = 7.500.000 + 2.200.000 = **Rp9.700.000**, justru **turun Rp300.000** dari laba sekarang. Satu klien besar yang berpindah menghilangkan Rp2.500.000 − Rp550.000 = Rp1.950.000, lebih besar daripada tambahan dari satu klien kecil.
5. **Paket hemat ditambah dengan batas.** Paket hemat hanya untuk acara sampai sekitar 100 tamu, di rumah atau kantor, dalam kota, tanpa dekor, durasi 20 menit. Klien besar tidak memenuhi syarat itu sehingga tetap memesan paket lengkap: 4 × 2.500.000 = Rp10.000.000. Ditambah 3 klien kecil × 550.000 = Rp1.650.000, laba = **Rp11.650.000**, naik Rp1.650.000.
6. **Pelajaran.** Menambah paket menguntungkan hanya bila klien besar tidak berpindah, jadi batas paket hemat harus dituliskan sejak penawaran. Menurunkan harga paket lengkap untuk semua klien (misalnya potongan 15 %) bukan jalan keluar: tiap klien besar kehilangan 15 % × 11.500.000 = Rp1.725.000 laba, sedangkan klien kecil tetap tidak terlayani.

Jawaban: harga paket hemat Rp2.250.000; tambahkan paket hemat dengan batas yang tegas dan pertahankan paket lengkap (laba Rp11.650.000 per bulan, dibandingkan Rp9.700.000 tanpa batas).

Contoh 3 — Dari SPK sampai penagihan, dan menjaga kas

Teater Gema di Lubuklinggau menerima pesanan dari Panitia Pekan Literasi Kecamatan Marga Asri pada Agustus 2027: lakon "Pelabuhan Terakhir" berdurasi 40 menit dipentaskan di tiga desa pada 12, 13, dan 14 Agustus. Teater Gema menyusun RAB seperti Gambar 1.14: total biaya Rp11.800.000, dengan Rp6.800.000 dikeluarkan **sebelum hari-H** (kostum, latihan, sewa alat suara, dokumentasi, izin) dan Rp5.000.000 pada **hari-H** (honor, transport, konsumsi, cadangan). Harga penawaran Rp16.000.000. Kas teater saat ini Rp3.000.000. Panitia menawarkan dua skema: **A**, uang muka 30 % lalu pelunasan 70 % setelah laporan diterima; **B**, termin 40 % saat surat ditandatangani, 20 % pada H−3, dan 40 % paling lambat 14 hari setelah laporan diterima. Tentukan laba, skema yang aman bagi kas, dan susun langkah dari SPK sampai penagihan. *Kasus disusun untuk contoh; tokoh dan tempat fiktif.*

1. **Laba** = 16.000.000 − 11.800.000 = **Rp4.200.000**.
2. **Skema A.** Uang muka 30 % × 16.000.000 = 4.800.000, kas menjadi 3.000.000 + 4.800.000 = 7.800.000. Belanja sebelum hari-H 6.800.000 menyisakan **Rp1.000.000**. Biaya hari-H 5.000.000 membuat kas menjadi **−Rp4.000.000**. Teater Gema kekurangan uang pada hari pentas, padahal pelunasan baru datang setelah laporan.
3. **Skema B.** Termin 1 = 40 % × 16.000.000 = 6.400.000, kas menjadi 9.400.000. Setelah belanja 6.800.000, kas 2.600.000. Termin 2 = 20 % × 16.000.000 = 3.200.000, kas menjadi 5.800.000. Setelah biaya hari-H 5.000.000, kas **Rp800.000**, belum negatif. Termin 3 = 6.400.000 membuat kas akhir 7.200.000, yaitu kas awal ditambah laba (3.000.000 + 4.200.000).
4. **Pilih skema B** (Gambar 1.19). Kedua skema menghasilkan laba yang sama, tetapi hanya skema B menjaga kas tidak negatif.
5. **Langkah kerja:**

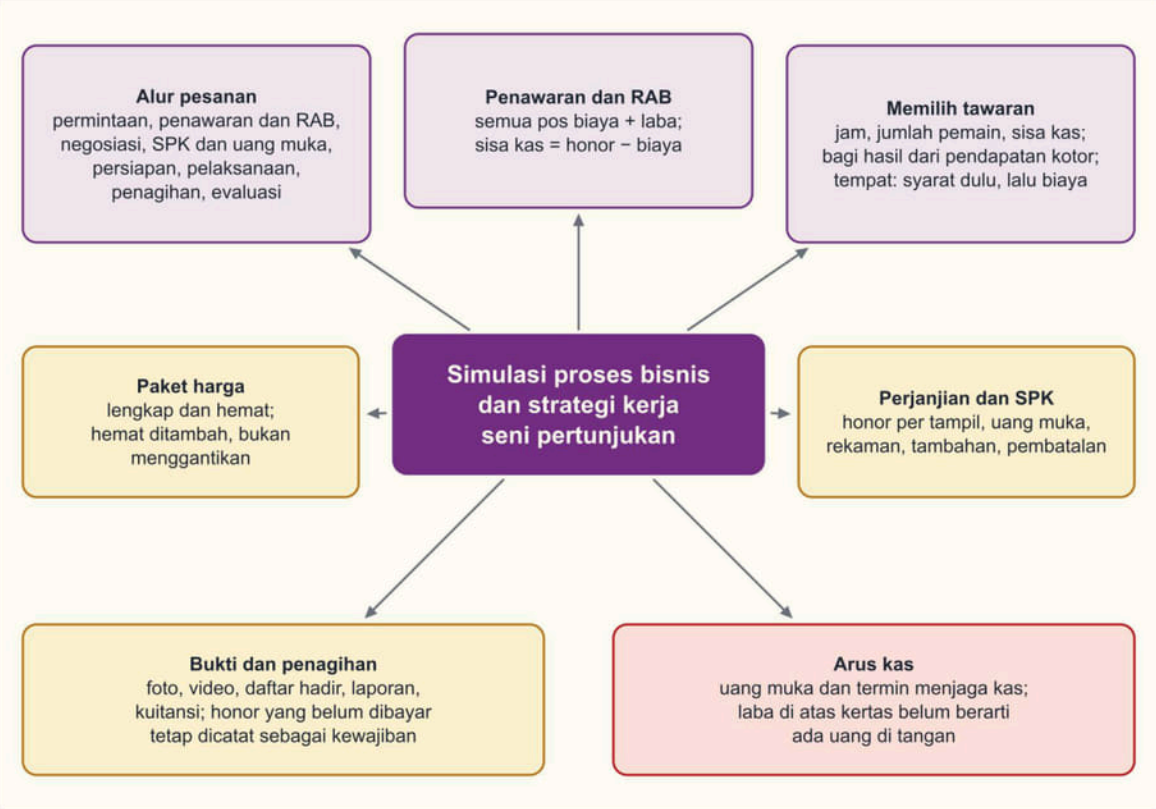
Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

1. Ajukan penawaran Rp16.000.000 dengan RAB dan termin skema B.
2. Setelah panitia setuju, tandatangani perjanjian atau SPK (Gambar 1.17) dan terima termin 1 sebesar Rp6.400.000.
3. Baru sesudah SPK, belanja kostum, sewa alat, dan lakukan latihan.
4. Pada H−3 selesaikan gladi dan terima termin 2 sebesar Rp3.200.000.
5. Pentas tanggal 12, 13, dan 14 Agustus. Kumpulkan foto, video, daftar hadir, dan nota (Gambar 1.18).
6. Catat honor yang belum dibayar, bila ada, sebagai kewajiban.
7. Kirim laporan pertanggungjawaban dan bukti, lalu tagih termin 3 sebesar Rp6.400.000.
8. Bayar sisa honor, lalu evaluasi RAB dan realisasi.

Jawaban: laba Rp4.200.000; skema B yang aman bagi kas; langkah dari penawaran, perjanjian, belanja setelah SPK, pentas dengan bukti, laporan, sampai termin 3.

❖ PETA KONSEP

Gambar 1.20 merangkum simulasi proses bisnis dan strategi kerja industri seni pertunjukan.



Gambar 1.20 Peta konsep simulasi proses bisnis dan strategi kerja seni pertunjukan. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Yang harus kamu ingat

- Alur pesanan: **permintaan, penawaran dan RAB, negosiasi, SPK dan uang muka, persiapan, pelaksanaan, penagihan, evaluasi**. Belanja besar dan kostum khusus **setelah SPK**.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

- RAB memuat **semua pos** dan satuan honor yang jelas (per tampil, bukan per hari). Harga = biaya + laba; baca "persen dari biaya" atau "dari harga".
- Sisa kas = honor dari pemberi kerja − (pemain × honor per pemain) − biaya lain; biaya yang ditanggung pihak lain tidak dihitung.
- Tawaran bertabrakan: periksa **jam, jumlah pemain, sisa kas**, lalu bandingkan kombinasi.
- Bagian gedung dihitung dari **pendapatan kotor**. Memilih tempat: saring syarat, tambahkan biaya tambahan, pilih total terkecil.
- **Tambah** paket sesuai segmen; paket lengkap tetap dan tidak didiskon umum; beri batas paket hemat.
- Perjanjian memuat pekerjaan, nilai dan termin, tambahan, rekaman (untuk apa, berapa lama, imbalan), pembatalan, dan keselamatan. Permintaan tambahan: tarif tambahan, alternatif, catat tertulis.
- Kumpulkan **bukti saat acara**; tagih sesuai SPK; honor yang belum dibayar tetap dicatat; jaga **arus kas** dengan uang muka atau termin.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

▲ STRATEGI DAN JEBAKAN

Langkah menjawab soal proses bisnis dan strategi kerja:

1. **Baca kasus lalu kunci syaratnya:** tanggal, jam, jumlah orang, satuan honor, siapa menanggung biaya, persen dari apa, dan batas anggaran atau sisa minimal. Tulis satu per satu.
2. **Tulis angka dengan satuannya** dan tandai per tampil, per hari, per orang, atau sekali bayar.
3. **Pada soal tabel,** hitung dulu tiap baris (sisa kas, biaya total), baru gugurkan yang melanggar syarat, lalu bandingkan sisanya.
4. **Pada soal langkah,** urutkan menurut alur delapan langkah dan cari langkah yang mendahului SPK atau uang muka (itu pasti keliru).
5. **Pada soal strategi harga,** periksa tiga hal: apakah harga paket baru menutup biaya dan memberi laba, apakah paket lama tetap, dan apakah klien lama tetap terlayani.
6. **Pada soal pilihan jamak,** nilai tiap pernyataan sendiri-sendiri.
7. **Lakukan uji balik** pada hitungan: jumlahkan kembali biaya, sisa, dan bagian.

Jebakan yang sering dipasang:

- **Menjahit kostum atau belanja besar sebelum SPK** ditandatangani.
- **Menyetujui pemakaian rekaman tanpa batas waktu** atau tanpa imbalan.
- **Honor penari dihitung per hari** padahal disepakati per tampil, atau sebaliknya.
- **Honor tidak dicatat karena dana belum cair.**
- **Mengganti paket lama dengan paket baru** sehingga klien besar hilang, atau memberi diskon umum pada paket lengkap.
- **Persen dihitung dari dasar yang salah** (bagian gedung dari sisa, bukan dari kotor).
- **Biaya yang ditanggung pihak lain ikut dikurangkan** dari sisa kas.
- **Tawaran bertabrakan diambil bersamaan** walaupun jamnya tumpang tindih atau pemainnya kurang.
- **Memilih tempat paling murah** tanpa memeriksa kapasitas dan biaya tambahan alat.

> Contoh salah tafsir: sebuah kelompok menerima permintaan tampil dengan honor Rp4.000.000 dan memutuskan menjahit kostum baru seharga Rp1.200.000 pada hari yang sama, sebelum ada surat tugas. Dua hari kemudian pemberi kerja membatalkan. Kostum sudah dijahit, uang muka tidak ada, dan kelompok menanggung Rp1.200.000 sendirian. Perjanjian dan uang muka seharusnya ada lebih dulu, baru kostum dijahit.

• BEDAH SOAL PREDIKSI

Soal berikut menampilkan sebuah kelompok yang kehilangan calon klien setelah menanyakan harga, dengan data biaya paket lengkap dan biaya paket yang lebih ringan. Gunakan bagian 5 (paket harga dan segmen pasar). Periksa tiga hal pada setiap pilihan: apakah harganya menutup

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

biaya dan memberi laba, apakah paket lama tetap tersedia, dan apakah klien besar tetap terlayani.

►. Orkes keroncong "Lintang" di Solo hanya menawarkan satu paket: 10 pemain, harga Rp6.000.000. Biaya honor dan transport paket ini Rp5.000.000 per acara, berapa pun durasinya. Pada 2027 banyak calon klien membatalkan setelah menanyakan harga; hampir semuanya mengadakan acara kecil di rumah selama sekitar 2 jam. Sebagian klien acara gedung tetap memesan paket lengkap. Orkes juga dapat tampil sebagai trio akustik dengan biaya honor dan transport Rp1.200.000 per acara 2 jam.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Strategi yang paling tepat adalah ....

A. Menambah paket trio 2 jam seharga Rp1.000.000, paket lengkap tetap ada
B. Mengganti paket lengkap dengan paket trio 2 jam seharga Rp1.800.000
C. Paket lengkap dipersingkat menjadi 2 jam dengan harga Rp4.000.000
D. Menambah paket trio 2 jam seharga Rp1.800.000, paket lengkap tetap ada
E. Paket lengkap diberi potongan 20% khusus untuk acara kecil di rumah

Pembahasan **Kunci: D**

Konsep: Strategi kerja industri pertunjukan menyesuaikan produk dengan kebutuhan pasar. Paket bertingkat (kecil–lengkap) menjangkau klien berbeda, dengan syarat harga setiap paket tetap di atas biayanya.

Langkah:
1. Biaya trio Rp1.200.000 → harga Rp1.800.000 untung Rp600.000; harga Rp1.000.000 rugi.
2. Paket lengkap Rp4.000.000 atau 80% × 6.000.000 = 4.800.000 → keduanya di bawah biaya Rp5.000.000.
3. Paket lengkap tetap diperlukan untuk klien acara gedung.

Analisis setiap opsi:
• **A.** ✗ Jebakan: bentuk paketnya tepat, tetapi harga di bawah biaya trio Rp1.200.000 sehingga rugi.
• **B.** ✗ Jebakan: acara kecil terlayani, tetapi klien acara gedung yang masih memesan paket lengkap hilang.
• **C.** ✗ Biaya paket lengkap tetap Rp5.000.000 per acara berapa pun durasinya, sehingga rugi Rp1.000.000.
• **D.** ✓ Sesuai acara kecil, harga di atas biaya trio (Rp1.200.000), dan klien acara gedung tetap terlayani.
• **E.** ✗ Jebakan: harga menjadi Rp4.800.000, masih di bawah biaya Rp5.000.000.

Jawaban: D.

✎ LATIHAN

Kerjakan tanpa melihat kunci. Untuk tiap soal, tulis dulu syarat yang mengunci, satuan angka, dan alur yang dipakai, lalu hitung dan uji balik.

1. Sanggar Tari Sekar Arum (Kota Malang) dihubungi sebuah event organizer (EO) pada Januari 2027 untuk mengisi pembukaan pameran otomotif: tarian 8 menit oleh 10 penari,

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

tampil tiga kali sehari selama dua hari. EO meminta kostum berwarna logo sponsor dan berencana memakai rekaman penampilan untuk video iklan. EO menawarkan pembayaran penuh 30 hari setelah acara. Ketua sanggar menyusun langkah sebelum menyanggupi pesanan.

(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)

Langkah yang tepat dilakukan ketua sanggar adalah ....

(Jawaban benar lebih dari satu.)

Pilih semua jawaban yang benar.

☐ A. Menyusun penawaran berdasarkan enam kali tampil, honor penari, kostum, dan transport.

☐ B. Meminta uang muka dan menuliskan jadwal pelunasan di dalam surat perjanjian.

☐ C. Mengizinkan rekaman dipakai untuk iklan tanpa batas waktu karena sekaligus mempromosikan sanggar.

☐ D. Membuat kostum warna sponsor setelah perjanjian ditandatangani, dengan biayanya masuk penawaran.

☐ E. Menyamakan honor penari per hari dengan honor satu kali tampil karena tarian hanya 8 menit.

2. Sanggar Tari Puspa Rinonce memiliki 10 penari dan menerima tiga tawaran untuk tanggal yang sama, 20 Juni 2027. Setiap penari yang tampil dibayar Rp300.000 dari honor, dan sanggar tidak memakai penari dari luar sanggar.

Tawaran	Honor	Penari diperlukan	Transport & rias
P – resepsi pernikahan	Rp6.000.000	6	Rp1.200.000
Q – peresmian kantor	Rp8.500.000	12	Rp1.500.000
R – festival desa wisata	Rp7.000.000	8	Rp2.400.000

Pengurus memilih satu tawaran yang meninggalkan sisa terbesar untuk kas sanggar.

(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)

Tawaran yang dipilih dan sisa untuk kas sanggar adalah ....

A. Q, sisa Rp7.000.000

B. P, sisa Rp4.800.000

C. R, sisa Rp4.600.000

D. P, sisa Rp3.000.000

E. R, sisa Rp2.200.000

3. Sanggar Tari "Bunga Lontara" di Makassar mendapat permintaan dinas pariwisata untuk mengisi pembukaan festival budaya pada 2027 dengan 20 penari. Dana dari dinas cair setelah acara, berdasarkan surat perintah kerja (SPK) dan laporan pertanggungjawaban yang dilengkapi bukti pelaksanaan. Ketua sanggar menyusun langkah kerjanya.

(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Langkah yang tepat adalah ....
(Jawaban benar lebih dari satu.)

Pilih semua jawaban yang benar.

- ☐ A. Menjahit 20 kostum baru sebelum SPK ditandatangani agar persiapan tidak terlambat.
- ☐ B. Menyusun rencana anggaran biaya (RAB) sebelum menyepakati nilai kerja sama.
- ☐ C. Mengumpulkan foto, video, dan daftar hadir penari saat acara sebagai bukti pelaksanaan.
- ☐ D. Tidak mencatat honor penari yang belum dibayar karena dana dari dinas belum cair.
- ☐ E. Mengajukan penagihan dengan melampirkan laporan dan bukti sesuai ketentuan SPK.

Kunci singkat: 1. A, B, D 2. D 3. B, C, E

✔ PERIKSA DIRI

- Dapatkah kamu menyebutkan delapan langkah satu pesanan dan menjelaskan mengapa kostum khusus dan belanja besar menunggu SPK?
- Dapatkah kamu memilih di antara tawaran yang bertabrakan dengan memeriksa jam, jumlah pemain, dan sisa kas, lalu menghitung sisa kas dengan benar?
- **Yang harus kuingat:** ikuti **alur delapan langkah**; **jahit dan belanja setelah SPK**; hitung **semua biaya dengan satuan yang jelas**; **tambah paket, jangan ganti paket lama**; atur **rekaman dan permintaan tambahan secara tertulis**; kumpulkan **bukti saat acara**; jaga **arus kas** dengan uang muka atau termin.

Latihan interaktif di LMS

Sub bab 1.3: kerjakan latihannya dan lihat progresmu.

next-level-study.com/belajar/lms-player.html?course=buku-smksp&node=SMKSP-1.3

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Sub bab 1.4 · Peluang dan tantangan dalam seni pertunjukan

SMKSP-1.4

◎ APA YANG DIUJI

Kisi-kisi TKA Seni Pertunjukan menempatkan **peluang dan tantangan** di elemen wawasan budaya kerja, bersama profesi dan peluang usaha. Yang diminta dari kamu adalah mengidentifikasi tantangan yang dihadapi sebuah kelompok seni, mengenali peluang yang bisa dimanfaatkan, lalu **memilih strategi yang paling tepat**. Soalnya berbentuk kasus singkat tentang sebuah sanggar atau kelompok, lengkap dengan angka (jumlah pemain, durasi, jam, dana) dan lima pilihan yang tampak mirip. Pilihan-pilihan itu biasanya hanya berbeda pada **satu syarat**, misalnya durasinya, hari tampilnya, atau saluran pengumumannya. Kompetensinya berada di level aplikasi dan penalaran: kamu membandingkan, memprediksi, dan memutuskan.

Sub bab ini membahas apa saja tantangan dan peluang khas dunia seni pertunjukan, bagaimana menimbang pilihan secara runtut, dan bagaimana menerima tawaran tanpa melampaui kesanggupan. Hubungannya dengan sub bab lain: usaha dan peluang pasar ada di Sub bab 1.2, penawaran dan kontrak di Sub bab 1.3, teknologi di Sub bab 1.5, dan hubungan dengan warga di Sub bab 1.6.

Setelah mempelajari sub bab ini, kamu dapat:

- membedakan tantangan dan peluang, serta menjelaskan mengapa satu keadaan bisa menjadi keduanya;
- mengenali tantangan khas kelompok seni: penonton, regenerasi, jadwal pemain, biaya dan logistik, serta dana;
- memilih format, jam, dan saluran pengumuman yang cocok dengan calon penontonnya;
- menyusun rencana regenerasi dan daftar logistik perjalanan pentas;
- menimbang beberapa pilihan terhadap semua syarat, lalu menerima atau menawar kontrak sesuai kesanggupan kelompok.

◆ KONSEP INTI

Bayangkan sebuah sanggar di kota kecil. Pentasnya dulu selalu penuh. Sekarang kursi terisi separuh, para pemain bertambah tua, dan tiga pemuda yang dulu berlatih sudah merantau. Pada saat yang sama, seorang pengelola hotel menghubungi sanggar itu untuk pentas rutin, dan sebuah sekolah menawarkan kerja sama latihan. Kabar buruk dan kabar baik datang bersamaan. Pengurus yang baik tidak sekadar mengeluh atau bersorak. Ia mencatat apa yang terjadi, menimbang apa yang sanggup dikerjakan, lalu mengambil langkah yang menjawab masalah sebenarnya. Itulah isi sub bab ini.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

1. Tantangan dan peluang: dua sisi dari keadaan yang sama

Tantangan adalah keadaan yang menyulitkan kelompok mencapai tujuannya, misalnya penonton berkurang atau dana tidak cukup. **Peluang** adalah keadaan yang bisa dimanfaatkan agar kelompok maju, misalnya undangan festival atau kerja sama dengan sekolah. Para pelaku usaha juga membedakan faktor **dari dalam** kelompok (jumlah pemain, kemampuan, alat, dana) dan faktor **dari luar** (selera penonton, aturan, saingan, teknologi). Kamu sudah mengenal cara berpikir ini dari analisis kekuatan–kelemahan–peluang–ancaman di Sub bab 1.2.

Yang penting, **satu keadaan bisa berwajah dua**. Siaran sebuah kelompok yang mendadak ramai ditonton adalah peluang, sebab pesanan pentas datang. Namun kelompok kecil yang anggotanya sedikit mungkin tidak sanggup melayani semua pesanan, dan itu tantangan. Karena itu jangan terburu-buru melabeli. Tanyakan dua hal: apakah keadaan ini menolong atau menyulitkan tujuanku, dan apakah aku sanggup memanfaatkannya sekarang? Lihat Gambar 1.21, yang memasangkan enam tantangan dengan peluang yang dapat menjawabnya.



Gambar 1.21 Enam tantangan khas kelompok seni pertunjukan dan peluang yang dapat menjawabnya. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

2. Tantangan yang paling sering dihadapi

Penonton berkurang atau menua. Banyak kesenian tradisi masih ditonton oleh generasi yang sama selama bertahun-tahun. Ketika generasi itu menua, kursi kosong bertambah. Penyebabnya jarang satu. Kadang pentas terlalu panjang, kadang jamnya bertabrakan dengan jam belajar atau jam kerja, kadang calon penonton tidak tahu ada pentas, kadang harga tiketnya terasa mahal. Karena penyebabnya banyak, cara mengatasinya pun harus dimulai dengan **mencari tahu alasan sebenarnya**, misalnya lewat obrolan atau survei kecil.

Regenerasi pemain. Regenerasi adalah pergantian generasi: pemain muda disiapkan agar kelompok tidak berhenti ketika pemain senior tidak lagi sanggup tampil. Tantangannya, anak muda sering tidak tertarik karena latihan terasa berat, honor kecil, atau kesempatan tampil jarang. Regenerasi tidak terjadi dengan sendirinya; ia harus dirancang (bagian 5).

Pemain yang punya pekerjaan lain. Banyak pemain seni tradisi bekerja sebagai petani, nelayan, guru, pedagang, atau karyawan, dan sebagian masih bersekolah. Jadwal pentas harus mengikuti **kalender kerja** mereka. Kelompok yang menerima tawaran tanpa melihat kalender ini berisiko membatalkan pentas di saat terakhir.

Biaya dan logistik. Logistik adalah semua urusan mengangkut dan menyiapkan barang serta orang: alat musik, kostum, properti, kendaraan, penginapan, konsumsi, dan dokumen perjalanan. Tur sering tidak untung karena biaya perjalanan menghabiskan honor.

Dana terbatas. Sebagian besar kelompok seni hidup dari honor pentas, iuran, dan bantuan yang tidak tetap. Dana kecil membuat pilihan harus **diurutkan**: mana yang paling berdampak untuk tiap rupiah.

Persaingan dengan hiburan lain. Penonton sekarang punya video pendek, siaran, dan permainan di ponsel yang selalu tersedia. Pentas langsung harus menawarkan sesuatu yang tidak bisa diberikan layar: kebersamaan, suasana, dan cerita yang dekat dengan penonton. Keterampilan mengelola, seperti membuat jadwal, mencatat keuangan, dan berpromosi, juga sering menjadi tantangan tersendiri bagi kelompok yang semua anggotanya adalah seniman.

3. Peluang yang dapat dimanfaatkan

- **Undangan festival dan acara.** Festival memberi panggung, penonton baru, dan kadang menanggung sebagian biaya. Periksa dahulu apa yang ditanggung panitia dan apa yang tidak.
- **Wisata budaya.** Desa wisata, hotel, dan pusat oleh-oleh membutuhkan pertunjukan yang pendek, terjadwal, dan rutin.
- **Kerja sama dengan sekolah dan kampus.** Siswa seni mencari tempat berlatih dan tampil. Sanggar mendapat tenaga muda. Inilah dasar program **magang**, yaitu belajar sambil bekerja di bawah bimbingan pelaku berpengalaman.
- **Dukungan pemerintah dan lembaga kebudayaan.** Undang-Undang Nomor 5 Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan menempatkan seni sebagai salah satu objek pemajuan kebudayaan, dan pemerintah menyediakan berbagai program bantuan bagi pelaku budaya, termasuk dana kebudayaan yang dikelola kementerian bersama lembaga

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

pengelola dana. Nama program, jumlah, dan syaratnya berubah dari tahun ke tahun, jadi periksa pengumuman resmi terbaru dan siapkan proposal yang jelas.

- **Sponsor dan kerja sama usaha.** Toko, bank, dan perusahaan daerah kadang mau mendukung pentas yang menjangkau warga, asalkan ada imbal baliknya, misalnya nama sponsor di poster dan panggung.
- **Platform digital.** Video, siaran, dan e-tiket membuka penonton baru (Sub bab 1.5).
- **Pesanan acara.** Hajatan, acara kantor, dan penyambutan tamu adalah pasar tetap bagi banyak sanggar (Sub bab 1.3).

Peluang yang baik bukan peluang yang paling besar, melainkan peluang yang **cocok dengan kesanggupanmu hari ini**.

4. Memahami penonton: format, jam, dan saluran pengumuman

Soal tentang penonton biasanya menanyakan tiga hal yang bisa kamu atur: **durasi** pentas, **jam dan hari** pentas, dan **saluran** pengumuman. Ketiganya harus cocok dengan kebiasaan penonton yang dituju. Gambar 1.22 menunjukkan contoh kebiasaan umum lima kelompok penonton. Anggap ini gambaran, bukan aturan; di kasus nyata kebiasaannya harus dicek lewat pengamatan sendiri.

Kelompok penonton dan format pentas yang lazim cocok

Penonton	Durasi lazim	Jam dan hari	Saluran pengumuman
Pelajar	60–90 menit	akhir pekan; sore atau malam sebelum hari libur; hindari malam sebelum ujian	grup kelas, OSIS, dan akun media sosial sekolah
Keluarga dan anak	45–60 menit	Minggu pagi atau sore	tempat ibadah, sekolah, grup warga, pengeras suara kampung
Wisatawan	30–45 menit, terjadwal rutin	mengikuti jadwal kunjungan wisata	hotel, desa wisata, pusat informasi, laman daring
Pekerja dan karyawan	60–90 menit	malam akhir pekan; hindari jam shift kerja	grup kantor, media sosial, poster di tempat kerja
Penonton setia dewasa dan lansia	sajian utuh bila diinginkan	malam hari di tempat yang mudah dijangkau	spanduk di gedung, pengumuman RT atau RW, radio, dari mulut ke mulut

Ini gambaran umum, bukan aturan baku. Cek kebiasaan penontonmu dengan bertanya langsung, lalu ubah KEMASAN (durasi, jam, saluran), bukan inti kesenian.

Gambar 1.22 Contoh kebiasaan lima kelompok penonton dan format yang lazim cocok untuknya (gambaran umum, bukan aturan baku). Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Beberapa prinsip untuk memilih:

1. **Durasi mengikuti daya tahan dan waktu luang penonton.** Pelajar dan keluarga muda lebih mudah datang ke sajian 60–90 menit daripada pentas yang berakhir tengah malam. Penonton setia kadang justru ingin sajian utuh. Karena itu kelompok bisa menyediakan **dua format**: versi ringkas untuk penonton baru dan versi utuh untuk penonton setia.
2. **Jam dan hari mengikuti kesempatan penonton.** Pelajar bebas pada akhir pekan dan sore atau malam sebelum hari libur, bukan pada malam sebelum ujian. Pekerja shift butuh jam yang tidak bentrok dengan jadwal kerja.
3. **Saluran mengikuti tempat penonton membaca kabar.** Pengumuman yang hanya ditempel di gedung pentas hanya dibaca oleh orang yang sudah lewat gedung itu. Pelajar lebih mudah dijangkau lewat grup kelas, OSIS, dan akun media sosial sekolah. Warga kampung dijangkau lewat pengurus RT atau RW, tempat ibadah, dan pengeras suara kampung.
4. **Ubah kemasan, jaga inti.** Memadatkan durasi atau menggeser jam mengubah *kemasan* pentas, bukan nilai dan ciri pengenalnya (lihat Sub bab 2.6). Mengganti seluruh lagu daerah dengan lagu asing agar disukai mengubah *inti*, dan itu bukan solusi yang baik.

5. Pemain dan regenerasi

Membaca kalender kerja pemain. Sebelum menerima tawaran yang berulang, catat kapan setiap pemain tidak bisa hadir dan mengapa (pekerjaan, sekolah, ujian, hajatan keluarga, musim kerja). Gambar 1.23 memperlihatkan kalender seperti itu untuk sebuah kelompok kecil; hitungannya dibahas di Contoh 2. Dua pertanyaan kuncinya: berapa **pemain minimal** yang dibutuhkan pentas, dan berapa **pemain yang benar-benar bisa hadir** di tiap tanggal. Tanggal yang pemain hadirnya kurang dari minimal adalah titik rawan.

NEXT LEVEL STUDY
Educational Institutions

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Kalender ketersediaan pemain Calung Lorong (angka contoh)

Pentas membutuhkan paling sedikit 6 pemain. Pemain yang hadir tiap Sabtu dihitung di baris bawah.

Pemain	Sab 1	Sab 2	Sab 3	Sab 4	Sab 5	Sab 6	Sab 7	Sab 8	Sab 9	Sab 10	Sab 11	Sab 12
Surya	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Taufik	✓	✓	✗	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Mahendra	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✓
Rosmala	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✓
Idris	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Permata	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✗
Zulkarnain	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✓
Pemain hadir	7	7	6	5	7	6	7	7	5	7	5	6
Cukup (≥ 6)?	aman	aman	aman	RAWAN	aman	aman	aman	aman	RAWAN	aman	RAWAN	aman

✓ bisa hadir ✗ berhalangan pemain hadir kurang dari 6: titik rawan (Sabtu ke-4, ke-9, ke-11)

Gambar 1.23 Kalender ketersediaan tujuh pemain pada dua belas Sabtu (angka contoh). Sabtu yang pemain hadirnya kurang dari enam ditandai sebagai titik rawan. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Merancang jalur regenerasi. Anak muda tidak langsung menjadi pemain inti. Mereka perlu **jalur bertahap** (Gambar 1.24): (1) **kelas dasar** untuk mengenal dan menyukai kesenian; (2) **latihan bersama** yang rutin; (3) **magang**, yaitu ikut tampil mendampingi pemain senior pada pentas nyata; dan (4) **pemain inti** setelah siap. Tiap tahap perlu alasan agar mereka bertahan. Alasan itu bisa berupa kesempatan tampil, sertifikat atau surat keterangan magang untuk portofolio, uang transport, dan rasa memiliki. Tahap tampil sangat penting, sebab kelas tanpa kesempatan tampil mudah membosankan.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan



Gambar 1.24 Jalur regenerasi: kelas dasar, latihan bersama, magang, dan pemain inti, beserta contoh dukungan di tiap tahap. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Kerja sama dengan sekolah menengah kejuruan seni sangat cocok untuk tahap magang. Siswa mendapat pengalaman tampil, sanggar mendapat tenaga muda. Pengetahuan pemain senior (pola lagu, gerak, cerita) juga perlu **dicatat dan didokumentasikan** supaya tidak hilang bila mereka berhenti.

6. Logistik tur dan perjalanan pentas

Undangan ke luar kota atau luar negeri adalah peluang besar, tetapi hanya bila logistiknya terkelola. Daftar periksa pada Gambar 1.25 membagi urusan menjadi lima kelompok.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan



Gambar 1.25 Lima kelompok urusan logistik yang perlu diperiksa sebelum tur pentas. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

1. **Alat dan properti.** Daftar semua alat musik dan properti, beri label, dan kemas sesuai kerapuhannya. Alat yang rapuh atau besar butuh kemasan pelindung dan cara angkut khusus, jadi tanyakan ketentuan maskapai atau jasa angkut jauh sebelum berangkat. Alat yang mudah didapat di lokasi dapat dipinjam atau disewa dari panitia untuk menghemat biaya angkut.
2. **Kostum dan rias.** Siapkan cadangan untuk bagian yang mudah rusak, kemas terpisah dari barang berat, dan bawa perlengkapan perbaikan kecil.
3. **Dokumen.** Siapkan kartu identitas atau paspor, surat undangan, dan surat tugas dari sekolah bila pemain adalah pelajar. Pemain yang masih di bawah umur memerlukan **izin tertulis orang tua** dan pendamping dewasa. Untuk perjalanan ke luar negeri, urusan paspor dan visa membutuhkan waktu, jadi mulai jauh hari dan ikuti ketentuan panitia serta kantor imigrasi.
4. **Biaya.** Baca surat undangan dengan teliti: apa yang **ditanggung panitia** (misalnya penginapan, konsumsi, atau penjemputan) dan apa yang **tidak** (misalnya ongkos perjalanan menuju lokasi atau pengangkutan alat). Biaya yang tidak ditanggung harus punya sumber dana sebelum kelompok berangkat, entah dari kas, sponsor, atau bantuan.
5. **Orang dan keselamatan.** Tentukan penanggung jawab rombongan, obat-obatan pribadi, nomor kontak darurat, dan jadwal istirahat. Rencana cadangan (misalnya pemain sakit atau alat rusak) ditulis sebelum berangkat.

7. Menimbang pilihan dengan runtut

Soal strategi menuntut keputusan yang **menjawab masalah, sanggup dilaksanakan, dan tidak merusak hal yang harus dijaga**. Cara menimbangnya dapat kamu latih sebagai berikut.

1. **Tulis masalah dan penyebabnya.** Pisahkan gejala (kursi kosong) dari penyebab (tidak

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

tahu jadwal, pentas terlalu panjang, jam terlalu malam).

2. **Tulis tujuan dan batasan.** Tujuan: menambah penonton muda. Batasan: dana, waktu, jumlah pemain, aturan gedung, nilai yang tidak boleh berubah.
3. **Daftar pilihan, lalu uji tiap pilihan terhadap setiap penyebab dan batasan.** Gambar 1.26 memperlihatkan caranya dalam bentuk tabel: pilihan di kolom, penyebab di baris, dan tanda centang bila pilihan itu menjawab penyebab tersebut.
4. **Cari pilihan yang menjawab penyebab terbesar dengan biaya yang sanggup.** Bila dana terbatas, bagi jumlah orang yang terjangkau dengan biaya, lalu mulai dari yang paling hemat.
5. **Periksa tiga uji akhir.** Apakah menjawab *semua* penyebab penting, bukan hanya satu? Apakah sanggup dari sisi dana, waktu, dan orang? Apakah tidak melanggar keselamatan, aturan, atau inti kesenian?

Menimbang lima pilihan terhadap penyebab dan biaya (Contoh 1)

Penyebab (dari 60 pelajar)	Pilihan 1 pentas keliling ke sekolah	Pilihan 2 ringkasan cerita bahasa Indonesia	Pilihan 3 iklan di radio komunitas	Pilihan 4 umumkan di grup kelas dan sekolah	Pilihan 5 potongan harga pelajar
Gedung jauh: 24	✓	–	–	–	–
Bahasa sulit: 15	–	✓	–	–	–
Tidak tahu jadwal: 12	–	–	✓	✓	–
Harga mahal: 6	–	–	–	–	✓
Alasan lain: 3	–	–	–	–	–
Biaya (angka contoh)	Rp1.200.000	Rp300.000	Rp1.000.000	Rp100.000	Rp400.000
Orang terjangkau	24	15	12	12	6
Terjangkau per Rp100.000	2	5	±1,2	12	±1,5
	DIPILIH	DIPILIH	✗ dicoret	DIPILIH	DIPILIH

Pilihan 1 + 2 + 4 + 5 = Rp2.000.000 (di bawah dana Rp2.100.000) menjawab 24 + 15 + 12 + 6 = 57 dari 60 pelajar (95 %). Pilihan 3 dicoret: penyebabnya sudah dijawab pilihan 4 yang sepuluh kali lebih murah.

Gambar 1.26 Tabel menimbang lima pilihan terhadap lima penyebab penonton absen, dengan biaya tiap pilihan (angka Contoh 1). Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Pilihan yang terdengar paling meriah sering gugur pada uji ketiga. Menaikkan honor tanpa sumber dana menjawab masalah regenerasi di atas kertas, tetapi tidak sanggup. Menolak semua pesanan agar mutu terjaga tidak menjawab tujuan mendapatkan penghasilan. Memaksa pemain hadir pada hari mereka bekerja tidak memperhitungkan kenyataan.

8. Kontrak dan kesanggupan yang realistis

Kontrak atau kesepakatan (Sub bab 1.3) adalah janji. Janji yang tidak bisa ditepati merugikan kelompok lebih besar daripada menolak sejak awal. Karena itu, sebelum menerima tawaran,

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

periksa:

- **Kesanggupan orang:** apakah pemain cukup pada tiap tanggal?
- **Kesanggupan alat dan tempat:** apakah alat dan kendaraan tersedia?
- **Kesanggupan dana:** apakah honor menutup biaya, termasuk biaya perjalanan?
- **Kelonggaran dalam kontrak:** bolehkah tanggal tertentu digeser atau pemain diganti?

Sikap yang tepat bukan "terima semuanya" dan bukan pula "tolak semuanya". Sikap yang tepat adalah **menerima dengan syarat yang realistis** atau **menawar** bagian yang belum sanggup, lalu menuliskan hasilnya.

Ringkasan. Tantangan dan peluang sering datang bersamaan. Cari penyebab sebenarnya, kenali penontonmu, rancang regenerasi, siapkan logistik, lalu pilih strategi yang menjawab penyebab, sanggup dilaksanakan, dan menjaga inti kesenian.

CONTOH TERSELESAIKAN

Contoh 1 — Menarik penonton muda dengan dana terbatas

Sanggar Nuansa di Cirebon, yang dipimpin Marlina, memainkan drama tarling (lagu dan dialog diiringi gitar dan suling, dalam bahasa daerah) di gedung kesenian kota setiap bulan pada 2027. Penontonnya terus berkurang, terutama yang muda. Hasanuddin, pelatih sanggar, menanyai 60 pelajar tentang **alasan utama** (satu alasan tiap orang) mereka tidak datang. Hasilnya: gedung jauh dari sekolah dan tidak ada angkutan pulang malam 24 orang, bahasa daerah yang dipakai sulit dipahami 15, tidak tahu jadwal 12, harga tiket terasa mahal 6, dan alasan lain 3. Dana promosi bulan ini Rp2.100.000. Lima pilihan, dengan biaya dan penyebab yang dijawabnya (angka contoh): (1) pentas keliling ke halaman sekolah sebulan sekali, termasuk angkut alat, Rp1.200.000; (2) membagikan ringkasan cerita berbahasa Indonesia sebelum pentas, Rp300.000; (3) iklan di radio komunitas, Rp1.000.000; (4) mengumumkan jadwal di grup kelas dan akun media sosial sekolah, Rp100.000; (5) potongan harga tiket pelajar, Rp400.000. Tentukan kombinasi terbaik. *Kasus disusun untuk contoh; tokoh dan tempat fiktif.*

1. Jumlah responden 24 + 15 + 12 + 6 + 3 = 60. Setiap penyebab ditulis sebagai bagian dari 60: gedung jauh 40 %, bahasa sulit 25 %, tidak tahu jadwal 20 %, harga 10 %, lain-lain 5 %.
2. Cocokkan pilihan dengan penyebabnya: pilihan 1 menjawab "gedung jauh" (24 orang), pilihan 2 menjawab "bahasa sulit" (15), pilihan 3 dan pilihan 4 sama-sama menjawab "tidak tahu jadwal" (12), dan pilihan 5 menjawab "harga" (6).
3. Hitung orang terjangkau tiap Rp100.000: pilihan 1 = 24 ÷ 12 = 2 orang, pilihan 2 = 15 ÷ 3 = 5 orang, pilihan 3 = 12 ÷ 10 = sekitar 1,2 orang, pilihan 4 = 12 ÷ 1 = 12 orang, pilihan 5 = 6 ÷ 4 = sekitar 1,5 orang. Dua pilihan menjawab penyebab yang sama, jadi pilih yang lebih murah (pilihan 4) dan coret pilihan 3.
4. Jumlahkan pilihan 1, 2, 4, dan 5: 1.200.000 + 300.000 + 100.000 + 400.000 = Rp2.000.000, di bawah Rp2.100.000. Orang terjangkau = 24 + 15 + 12 + 6 = **57 dari 60**, atau 95 %.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

5. Uji alternatif: bila pilihan 3 ikut dipilih, total Rp3.000.000 melebihi dana, padahal tidak menambah satu pun orang terjangkau. Bila hanya pilihan 4 dan 5 yang diambil, murah tetapi hanya menjangkau 18 orang, sedangkan dua penyebab terbesar (gedung jauh dan bahasa sulit) tidak tersentuh.
6. Uji akhir: pentas keliling dan ringkasan cerita mengubah kemasan dan cara menyampaikan, bukan inti drama tarling (bahasa daerah tetap dipakai); dana cukup; sisa Rp100.000 dapat disimpan untuk cadangan.

Jawaban: pilihan 1, 2, 4, dan 5 dijalankan bersama. Biayanya Rp2.000.000 dan menjawab penyebab bagi sekitar 95 % pelajar yang disurvei. Satu langkah saja tidak cukup, sebab penyebabnya banyak.

Contoh 2 — Menerima kontrak pentas rutin dengan kalender pemain

Kelompok Calung Lorong di Banjarnegara beranggota tujuh orang: Surya, Taufik, Mahendra, Rosmala, Idris, Permata, dan Zulkarnain. Setiap pemain menguasai paling sedikit dua alat sehingga dapat saling menggantikan. Pada 2027 sebuah penginapan wisata menawarkan pentas setiap **Sabtu malam selama 12 Sabtu berturut-turut**, honor Rp2.100.000 per pentas (angka contoh). Pentas memerlukan **paling sedikit 6 pemain**. Kalender ketersediaan (Gambar 1.23): Taufik tidak hadir pada Sabtu ke-3 dan ke-4 (penataran guru); Mahendra pada Sabtu ke-4 dan ke-9; Rosmala pada Sabtu ke-9; Idris pada Sabtu ke-6; Permata pada Sabtu ke-11 dan ke-12; Zulkarnain pada Sabtu ke-11. Menurut Surya, semua pemain bisa hadir pada hari Minggu sore sesudah Sabtu-Sabtu itu. Putuskan bagaimana menjawab tawaran. *Kasus disusun untuk contoh; tokoh dan tempat fiktif.*

1. Hitung pemain hadir tiap Sabtu (7 dikurangi yang berhalangan). Hasilnya: Sabtu 1 sampai 12 berturut-turut 7, 7, 6, 5, 7, 6, 7, 7, 5, 7, 5, dan 6.
2. Bandingkan dengan minimal 6. Yang kurang: **Sabtu ke-4 (5 orang), ke-9 (5 orang), dan ke-11 (5 orang)**. Sembilan Sabtu lainnya aman.
3. Hitung nilai kontrak: 12 × Rp2.100.000 = Rp25.200.000. Tiga pentas yang rawan bernilai 3 × 2.100.000 = Rp6.300.000. Bila kelompok menerima tanpa syarat lalu membatalkan tiga pentas, bukan hanya Rp6.300.000 yang hilang; kepercayaan penginapan juga terganggu.
4. Periksa pilihan. *Menolak semua* membuang peluang Rp25.200.000 padahal sembilan Sabtu aman. *Menerima dan mewajibkan semua hadir* tidak realistis karena alasan berhalangan sah (penataran dan ujian). Karena pemain hadir kurang hanya satu orang pada tiga Sabtu tertentu dan semua bisa hadir pada hari Minggu sore, jalan yang paling masuk akal adalah **menerima dengan syarat**: tiga pentas itu dipindahkan ke Minggu sore atau ditukar dengan pentas pada hari lain.
5. Tuliskan syarat itu dalam kesepakatan: tanggal pengganti, jam, dan siapa yang mengabarkan. Bila penginapan tidak setuju, kelompok masih bisa menerima sembilan Sabtu dan menawarkan tiga tanggal lain.

Jawaban: menerima kontrak dengan syarat penggeseran tiga pentas (Sabtu ke-4, ke-9, dan ke-11) ke Minggu sore. Kelompok mempertahankan nilai kontrak Rp25.200.000 tanpa memaksa pemain meninggalkan kewajibannya.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Contoh 3 — Rencana regenerasi dengan dana Rp9.000.000

Sanggar Anyaman di Tomohon, yang dipimpin Kristin, mengajarkan kolintang (alat musik bilah kayu dari Minahasa) dan tari. Anggota intinya menua dan hanya tersisa sedikit penabuh muda. Frans, pelatih, mengusulkan jalur regenerasi untuk satu semester 2027 dengan dana Rp9.000.000 (angka contoh). Pilihan program: (A) kelas kolintang anak setiap Sabtu pagi, 16 pertemuan, dengan dua pelatih alumni, honor Rp150.000 per pelatih per pertemuan dan konsumsi Rp100.000 per pertemuan; (B) pentas bersama anak-anak kelas pada perayaan sekolah, Rp1.500.000; (C) magang empat siswa SMK pada sepuluh pentas rutin, transport Rp25.000 per siswa per pentas; (D) membeli satu set kolintang baru, Rp12.000.000; (E) pentas keliling lima sekolah, Rp3.500.000. Syarat dari Kristin: jalur harus memuat tahap *kelas*, *magang*, dan *tampil*, dan tidak boleh melampaui dana. *Kasus disusun untuk contoh; tokoh dan tempat fiktif.*

1. Hitung biaya: (A) 2 × 150.000 × 16 = Rp4.800.000, ditambah konsumsi 16 × 100.000 = Rp1.600.000, jadi **Rp6.400.000**. (B) **Rp1.500.000**. (C) 4 × 25.000 × 10 = **Rp1.000.000**. (D) Rp12.000.000. (E) Rp3.500.000.
2. Coret pilihan yang melampaui dana: (D) Rp12.000.000 lebih besar dari Rp9.000.000, jadi ditunda.
3. Petakan ke tahap jalur: kelas = A, magang = C, tampil = B (atau E). Syarat Kristin menuntut ketiga tahap, jadi A dan C wajib. Untuk tahap tampil, pilih B atau E.
4. Uji kombinasi: A + C + B = 6.400.000 + 1.000.000 + 1.500.000 = **Rp8.900.000**, di bawah Rp9.000.000 (sisa Rp100.000). A + C + E = 10.900.000 melampaui dana.
5. Pilih A + B + C. Kombinasi lain seperti B + C + E (Rp6.000.000) murah tetapi tidak memuat kelas, sehingga tidak ada tahap mengenal dan melatih anak baru.

Jawaban: jalankan A, B, dan C dengan total Rp8.900.000. Anak-anak belajar di kelas, siswa SMK magang pada pentas rutin, dan hasil belajar ditampilkan pada perayaan sekolah. Pembelian alat baru ditunda sampai ada dana lain.

❖ PETA KONSEP

Gambar 1.27 merangkum peluang dan tantangan dalam seni pertunjukan.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan



Gambar 1.27 Peta konsep peluang dan tantangan dalam seni pertunjukan. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Yang harus kamu ingat

- Tantangan menyulitkan tujuan; peluang dapat dimanfaatkan. Satu keadaan bisa menjadi keduanya, jadi nilai juga kesanggupanmu.
- Tantangan khas: penonton menua, regenerasi, pemain punya pekerjaan lain, biaya dan logistik, dana terbatas, dan hiburan lain.
- Peluang khas: festival, wisata budaya, kerja sama sekolah, dukungan pemerintah dan sponsor, platform digital, dan pesanan acara.
- Cari penyebab sebenarnya, lalu sesuaikan durasi, jam, dan saluran pengumuman dengan penontonnya. Ubah kemasan, jaga inti.
- Regenerasi adalah jalur: kelas, latihan, magang, lalu pemain inti, dan tiap tahap perlu kesempatan tampil.
- Logistik tur: alat, kostum, dokumen (izin orang tua bagi yang di bawah umur), biaya (apa yang ditanggung panitia), dan keselamatan.
- Timbang pilihan terhadap semua penyebab dan batasan. Terima tawaran dengan syarat yang realistis, bukan menerima atau menolak semuanya.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

▲ STRATEGI DAN JEBAKAN

Langkah menjawab soal peluang dan tantangan:

1. **Tentukan yang ditanyakan:** strategi untuk penonton, regenerasi, tawaran kontrak, atau perjalanan? Garis bawahi tujuannya.
2. **Daftar semua syarat dan angka** di kasus: durasi, jam, hari, saluran, jumlah pemain, dana, siapa yang menanggung biaya. Syarat yang tampak kecil sering menentukan jawaban.
3. **Cari penyebab, bukan gejala.** Kursi kosong adalah gejala; jam yang terlalu malam adalah penyebab.
4. **Coret pilihan yang melanggar satu syarat.** Dari lima pilihan yang mirip, bandingkan satu per satu dan perhatikan bagian yang berbeda.
5. **Pilih yang menjawab semua penyebab penting** dengan sumber daya yang ada.
6. **Periksa uji akhir:** sanggup dana, waktu, dan orang; aman; tidak menghilangkan inti kesenian.
7. **Pada soal pernyataan majemuk,** nilai tiap pernyataan sendiri-sendiri berdasarkan kasus, bukan kesan umum.

Jebakan yang sering dipasang:

- **Menaikkan honor atau menambah kegiatan tanpa sumber dana,** padahal dana terbatas.
- **Mengganti seluruh lagu daerah dengan lagu asing** demi disukai penonton, sehingga inti kesenian hilang.
- **Mewajibkan pemain hadir** pada musim atau hari ketika mereka punya kewajiban lain.
- **Menunda tanpa batas waktu** (menunggu "sampai siap") sehingga peluang lewat.
- **Mengubah satu hal padahal masalahnya tiga,** misalnya hanya mengganti jam tetapi tidak mengumumkan.
- **Pilihan yang sama persis kecuali satu kata,** seperti hari atau saluran. Baca kata itu dengan teliti.
- **Menerima semuanya atau menolak semuanya** padahal jalan terbaik adalah menerima dengan syarat.
- **Mengabaikan biaya yang tidak ditanggung panitia** (tiket, angkutan alat) atau dokumen perjalanan siswa di bawah umur.
- **Menganggap pilihan paling mahal atau paling meriah pasti terbaik.**

> Contoh salah tafsir: sebuah sanggar kehilangan penonton muda karena gedung pentas jauh dari sekolah, pentas dimulai terlalu malam, dan jadwalnya tidak diketahui. Pengurus memilih membuat iklan di radio dengan alasan "supaya semua orang tahu". Iklan itu hanya menjawab satu penyebab (jadwal tidak diketahui) dan menghabiskan sebagian besar dana, sedangkan dua penyebab lain tidak tersentuh. Pilihan yang benar mengatasi ketiga penyebab dengan cara yang sesuai tempat calon penonton berada dan membaca kabar.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

● BEDAH SOAL PREDIKSI

Soal berikut memuat kelompok yang punya banyak pemain senior dan sedikit pemuda, ditambah sumber daya yang berbeda-beda. Gunakan bagian 5 (jalur regenerasi), bagian 7 (menimbang pilihan), dan cara membandingkan Contoh 1 dan 3. Bandingkan pilihan satu per satu dan perhatikan bagian yang membedakan, lalu uji terhadap tujuan dan batasan.

►. Kelompok wayang orang "Ngesti Laras" di Semarang memiliki 30 pemain dengan usia rata-rata 55 tahun (2027). Pemuda jarang bergabung karena latihan berlangsung setiap malam dan honornya kecil. Di sisi lain, banyak siswa SMK seni di kota itu membutuhkan pengalaman tampil di panggung untuk portofolio dan tugas praktik. Dana kelompok terbatas.

(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)

Langkah yang paling tepat untuk menjamin regenerasi pemain adalah ....

A. Magang siswa SMK yang tampil bersama pemain senior, latihan setiap malam
B. Kelas gratis untuk umum setiap akhir pekan tanpa kesempatan tampil
C. Magang siswa SMK yang tampil bersama pemain senior, latihan akhir pekan
D. Honor pemain dinaikkan agar pemuda mau ikut latihan setiap malam
E. Pemain profesional dari kota lain dikontrak selama satu tahun penuh

Pembahasan **Kunci: C**

Konsep: Regenerasi seni tradisi berhasil bila program menyesuaikan hambatan calon pemain muda (waktu, biaya) dan menawarkan manfaat yang mereka butuhkan, sambil mewariskan keterampilan dari pemain senior.

Analisis setiap opsi:

• **A.** ✗ Jebakan: bentuk programnya tepat, tetapi jadwal setiap malam adalah hambatan yang membuat pemuda enggan.
• **B.** ✗ Jebakan: jadwal sudah sesuai, tetapi siswa membutuhkan pengalaman tampil di panggung.
• **C.** ✓ Menjawab kebutuhan siswa (pengalaman tampil) dan hambatan jadwal tanpa biaya besar, sekaligus mewariskan keterampilan.
• **D.** ✗ Dana kelompok terbatas, dan jadwal setiap malam tetap menjadi hambatan.
• **E.** ✗ Bukan regenerasi pemain muda dan memerlukan dana besar.

Jawaban: C.

✎ LATIHAN

Kerjakan tanpa melihat kunci. Untuk tiap soal, tulis dulu masalah, tujuan, dan batasannya, lalu uji tiap pilihan terhadap semuanya.

1. Kelompok ketoprak "Krida Budaya" di Pati (2027) tampil di gedung kecamatan setiap bulan. Penontonnya kebanyakan berusia di atas 50 tahun dan terus berkurang. Hasil obrolan dengan pelajar setempat: mereka menyukai cerita lucu ketoprak, tetapi pentas berlangsung empat jam, dimulai pukul 20.00 pada malam sekolah, dan mereka tidak tahu jadwalnya karena pengumuman hanya ditempel di gedung kecamatan. Dana kelompok

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

terbatas.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Strategi yang paling tepat adalah ....

A. Sajian 90 menit setiap malam Minggu, diumumkan lewat grup kelas dan OSIS
B. Sajian 90 menit setiap malam Minggu, diumumkan lewat spanduk di gedung kecamatan
C. Sajian tetap empat jam setiap malam Minggu, diumumkan lewat grup kelas dan OSIS
D. Sajian 90 menit setiap malam Rabu, diumumkan lewat grup kelas dan OSIS
E. Sajian 90 menit setiap malam Minggu, diiklankan di televisi daerah

2. Kelompok sisingaan di sebuah desa wisata di Subang ditawari agen perjalanan pentas 30 menit setiap hari mulai Januari 2027, dibayar per pentas, dengan syarat iringan dimainkan langsung. Pentas memerlukan 14 pemain: 8 pengusung dan penari serta 6 pemusik. Semua pemain adalah petani; pada musim panen (Maret–April) hanya 8 orang yang dapat tampil. Banyak pemuda desa ingin belajar, dan pelatih memperkirakan mereka siap tampil setelah dua bulan latihan. Desa ingin pendapatan tambahan.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Keputusan yang paling tepat adalah ....

A. Menerima kontrak dan melatih pemuda mulai Maret ketika pemain mulai panen
B. Menerima kontrak; selama panen tampil dengan 8 pemain dan iringan rekaman
C. Menunda kontrak sampai pemuda selesai dilatih, lalu menawarkannya ulang
D. Menerima kontrak dan mewajibkan semua pemain hadir selama musim panen
E. Menerima kontrak dan melatih pemuda sejak Januari sebagai cadangan panen

NEXT LEVEL STUDY
Educational Institutions

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

3. Kelompok angklung SMK Pasundan di Bandung yang beranggotakan 24 siswa berusia 16–17 tahun diundang ke festival budaya pelajar di Jepang pada 2027. Panitia menanggung penginapan dan konsumsi, tetapi tidak menanggung tiket pesawat. Kelompok membawa sekitar 60 angklung bambu dan kostum adat Sunda. Panitia meminta sajian 20 menit yang menampilkan budaya asal peserta.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Pernyataan yang tepat adalah ....
(Jawaban benar lebih dari satu.)

Pilih semua jawaban yang benar.

- ☐ A. Undangan ini berpeluang membuka tawaran pentas lanjutan dan memperkenalkan sekolah di luar negeri.
- ☐ B. Angklung bambu tidak memerlukan pengemasan khusus selama penerbangan karena bobotnya ringan.
- ☐ C. Biaya tiket pesawat menjadi tantangan yang perlu dicarikan sponsor atau dukungan sejak jauh hari.
- ☐ D. Lagu daerah sebaiknya diganti seluruhnya dengan lagu Jepang agar sajian disukai penonton setempat.
- ☐ E. Dokumen perjalanan siswa di bawah umur perlu disiapkan dengan izin orang tua sejak awal.

Kunci singkat: 1. A 2. E 3. A, C, E

✔ PERIKSA DIRI

- Dapatkah kamu menjelaskan mengapa satu keadaan, seperti siaran yang mendadak ramai ditonton, bisa menjadi peluang sekaligus tantangan?
- Dapatkah kamu menimbang beberapa pilihan terhadap semua penyebab dan batasan, lalu memutuskan menerima tawaran dengan syarat yang realistis?
- **Yang harus kuingat:** cari **penyebab** dan **batasan**, sesuaikan **durasi, jam, dan saluran** dengan penonton, rancang **regenerasi** sebagai jalur, siapkan **logistik**, dan terima tawaran **sesuai kesanggupan**.

Latihan interaktif di LMS

Sub bab 1.4: kerjakan latihannya dan lihat progresmu.
next-level-study.com/belajar/lms-player.html?course=buku-smksp&node=SMKSP-1.4

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Sub bab 1.5 · Perkembangan teknologi dan isu global dalam seni pertunjukan

SMKSP-1.5

◎ APA YANG DIUJI

Kisi-kisi TKA Seni Pertunjukan meminta kamu mengenali **jenis teknologi** yang dipakai di industri seni pertunjukan dan dunia kerjanya, serta **isu global** yang ikut memengaruhi kelompok seni. Dalam soal, teknologi dan isu itu muncul sebagai kasus: sebuah sanggar ingin menyiarkan pentas secara daring, memakai kecerdasan buatan untuk suara atau gambar, menjual tiket lewat kode QR, atau menyelenggarakan festival yang ramah lingkungan. Kamu diminta **menilai rencana mana yang tepat**, atau menentukan pernyataan yang benar dan salah. Kompetensinya berada di level aplikasi dan penalaran.

Yang membuat soal tampak rumit biasanya bukan istilah teknologinya, tetapi **syarat yang menyertainya**: izin, keterangan kepada penonton, hak cipta, kenyamanan penonton, dan tujuan lingkungan. Pilihan yang tampak canggih sering gugur karena melanggar salah satu syarat itu.

Setelah mempelajari sub bab ini, kamu dapat:

- menyebutkan teknologi yang dipakai sebelum, saat, dan sesudah pentas beserta manfaatnya;
- merancang siaran daring dengan memperhatikan durasi, zona waktu, teks terjemahan, dan izin;
- menjelaskan hak cipta dan hak terkait pada rekaman serta siaran pentas;
- menilai pemakaian kecerdasan buatan secara etis, dengan izin dan keterangan yang jelas;
- menilai rencana pentas ramah lingkungan dan memilih teknologi yang sesuai dengan tujuan dan penonton.

◆ KONSEP INTI

Seorang pelatih tari di desa membuka ponselnya sebelum latihan. Ia memeriksa jadwal di grup, memutar rekaman latihan minggu lalu untuk membenahi gerakan, lalu menjawab pertanyaan calon penonton tentang tiket yang dikirim lewat kode QR. Malamnya, pentas disiarkan ke para perantau di luar negeri, lengkap dengan teks terjemahan. Dua puluh tahun lalu semua itu belum mungkin. Teknologi mengubah cara pentas dibuat, ditonton, dijual, dan diarsipkan. Di sisi lain, teknologi membawa pertanyaan baru: siapa pemilik rekaman itu, bolehkah suara seseorang ditiru, dan apakah pentas yang megah merusak lingkungan?

1. Teknologi dari sebelum sampai sesudah pentas

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Teknologi bisa dilihat menurut waktunya (lihat Gambar 1.28).



Gambar 1.28 Teknologi yang dipakai sebelum, saat, dan sesudah pentas beserta manfaatnya. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

- **Sebelum pentas:** dokumen bersama dan kalender daring untuk menyusun jadwal; rekaman latihan dari ponsel untuk dilihat ulang; video pendek dan poster digital untuk promosi (Sub bab 3.5); serta penjualan tiket daring.
- **Saat pentas:** lampu LED, proyektor, **projection mapping**, tata suara digital, dan pemutar *cue* (Sub bab 4.3 dan 4.4), serta siaran langsung.
- **Sesudah pentas:** rekaman dan arsip, unggahan versi ringkas, survei daring, dan laporan.

Beberapa istilah yang sering muncul:

- **Lampu LED** memakai dioda pemancar cahaya. Lampu ini umumnya lebih hemat listrik dan menghasilkan panas lebih sedikit daripada lampu pijar atau halogen, dan warnanya mudah diatur. Karena itu LED lazim dipakai di panggung masa kini.
- **Projection mapping** adalah memproyeksikan gambar atau video ke permukaan sehingga gambar itu mengikuti bentuk permukaannya, misalnya dinding, panel, atau dekor bertingkat. Gambar akan tampak tajam bila ruangan cukup redup. Lampu lain yang menyala di dekat permukaan proyeksi bisa membuat gambar pucat.
- **Siaran langsung** (*live streaming*) menayangkan pentas pada saat yang sama lewat internet. **Rekaman** ditayangkan sesudah pentas dan dapat ditonton kapan saja.
- **Kode QR** adalah kotak hitam-putih yang dapat dibaca kamera ponsel untuk membuka tautan atau data, misalnya data tiket.
- **Kecerdasan buatan** (*artificial intelligence*, AI) adalah program komputer yang belajar dari banyak data untuk menghasilkan atau mengolah teks, gambar, suara, atau

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

terjemahan.

Teknologi hanyalah alat. Pertanyaan pertama bukan "alat apa yang paling baru?" melainkan "tujuan apa yang ingin dicapai, dan siapa penontonnya?". Kelompok di desa dengan sinyal lemah mungkin lebih terbantu oleh rekaman yang diunggah daripada siaran langsung yang sering terputus. Penonton lansia mungkin lebih mudah dijangkau lewat pengumuman di tempat ibadah daripada lewat aplikasi. Teknologi yang dipilih harus cocok dengan tujuan, penonton, dana, dan kemampuan tim.

2. Siaran daring: dari pentas ke layar penonton

Siaran daring membuka penonton baru, termasuk perantau di negara lain. Namun pentas tidak bisa langsung disiarkan apa adanya. Gambar 1.29 merangkum langkah-langkahnya.



Gambar 1.29 Langkah merancang siaran daring dan contoh perhitungan jam tayang untuk dua kota (angka contoh). Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

1. **Tentukan tujuan dan penonton.** Mencari tambahan penghasilan, memperkenalkan kesenian, atau menjaga hubungan dengan perantau? Tujuan menentukan bentuk siaran.
2. **Sesuaikan durasi.** Pentas yang berlangsung semalam suntuk kurang cocok disiarkan apa adanya. Penonton daring mudah berpindah ke tayangan lain. Siapkan **versi siaran** yang lebih ringkas, misalnya satu sampai dua jam, tanpa menghilangkan inti cerita atau pengenalnya.
3. **Pilih jam tayang menurut zona waktu.** Indonesia punya tiga zona waktu: WIB (UTC+7), WITA (UTC+8), dan WIT (UTC+9). Penonton di negara lain berada di zona waktu yang lain. Contoh: pentas pukul 19.30 WIB berarti pukul 15.30 di Arab Saudi (UTC+3, selisih empat jam lebih awal) dan pukul 20.30 di Perth, Australia Barat (UTC+8, selisih satu jam lebih akhir). Hitung selalu dengan selisih zona waktu, dan periksa apakah sebuah negara memakai perubahan jam musiman.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

4. **Sediakan teks terjemahan (*subtitle*)** agar penonton yang tidak berbahasa daerah dapat mengikuti cerita. Subtitle juga membantu penonton yang sulit mendengar atau menonton di tempat bising. Periksa hasil terjemahan oleh orang yang menguasai kedua bahasa, terutama untuk istilah budaya.
5. **Urus izin.** Siapa saja yang tampil harus setuju direkam dan disiarkan, dan musik atau teks milik orang lain harus berizin (bagian 3).
6. **Uji teknis dan siapkan cadangan:** kecepatan internet, kamera, suara, dan alat cadangan. Pentas langsung tidak bisa diulang bila siaran gagal.
7. **Siarkan, tanggapi penonton secukupnya, dan arsipkan.** Seorang moderator dapat menjawab komentar, sehingga para pemain tidak perlu terganggu. Rekaman utuh disimpan sebagai arsip, dan potongan pendek bisa dipakai untuk promosi (dengan izin yang sama).

3. Rekaman, hak cipta, dan hak terkait

Rekaman dan siaran melibatkan beberapa pihak, dan masing-masing punya hak.

- **Hak cipta** adalah hak pencipta atas karya yang ia wujudkan, misalnya lagu, tari, naskah, atau gambar. Menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, hak ini timbul **secara otomatis** setelah karya diwujudkan; pendaftaran tidak wajib, tetapi membantu pembuktian. Perlu dibedakan **pencipta** (orang yang menciptakan) dari **pemegang hak cipta** (orang atau pihak yang memegang hak itu, yang bisa berbeda dari pencipta).
- **Hak terkait** adalah hak bagi **pelaku pertunjukan**, produser rekaman suara, dan lembaga penyiaran. Pelaku pertunjukan, yaitu penari, pemusik, dan dalang yang membawakan karya, memiliki hak ekonomi atas pertunjukannya. Contohnya, merekam, menyiarkan, atau memperbanyak rekaman pentas mereka pada dasarnya memerlukan izin.

Karena itu sebelum merekam dan menyiarkan pentas, lakukan hal-hal berikut: (1) minta **persetujuan tertulis** seluruh pemain dan kru yang terlihat atau terdengar; (2) pastikan **lagu, musik, naskah, dan tarian milik orang lain** punya izin atau lisensi; (3) catat siapa pemegang hak rekaman; dan (4) tulis apakah rekaman boleh dipakai untuk promosi, dijual, atau diunggah ulang. Penggunaan lagu dan musik secara komersial di layanan publik diatur lebih lanjut dalam peraturan pemerintah tentang royalti, dan pembayarannya melalui lembaga manajemen kolektif nasional. Besar royalti tidak dibahas di sini. Yang perlu kamu ingat adalah prinsipnya: **potongan singkat milik orang lain tidak otomatis bebas dipakai**. Panjang potongan bukan alasan untuk melewatkan izin.

4. Kecerdasan buatan dan etika izin

AI dapat membantu sanggar: membuat terjemahan awal, merapikan suara, atau membuat gambar poster. Namun AI juga bisa menciptakan masalah baru, terutama ketika ia **meniru suara, wajah, atau gaya seseorang**. Pegangan etikanya dapat dirangkum dalam lima langkah (Gambar 1.30).

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan



Gambar 1.30 Lima langkah memakai kecerdasan buatan dalam produksi pertunjukan secara etis. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

1. **Tentukan tujuan dan baca syarat alat.** Apakah hasil AI boleh dipakai untuk kegiatan berbayar? Setiap aplikasi punya ketentuan sendiri.
2. **Minta izin pemilik suara, wajah, atau karya.** Suara dan wajah melekat pada seseorang, sehingga tiruannya memerlukan persetujuan orang itu atau, bila ia sudah tidak ada, pihak yang berhak mewakilinya. Mudahnya sebuah rekaman ditemukan tidak berarti suaranya bebas ditiru, dan izin dari pihak lain yang tidak terkait dengan pemilik suara tidak menggantikan izin pemilik suara.
3. **Periksa dan sunting hasilnya.** Terjemahan otomatis bisa keliru, terutama pada bahasa daerah dan istilah budaya. Gambar AI bisa menyerupai karya atau orang tertentu tanpa disengaja.
4. **Beri keterangan jelas bahwa bagian itu dibuat dengan AI,** agar penonton tidak tertipu.
5. **Simpan bukti izin dan catatan alat** yang dipakai, supaya kelompok dapat menunjukkan bahwa langkahnya bertanggung jawab.

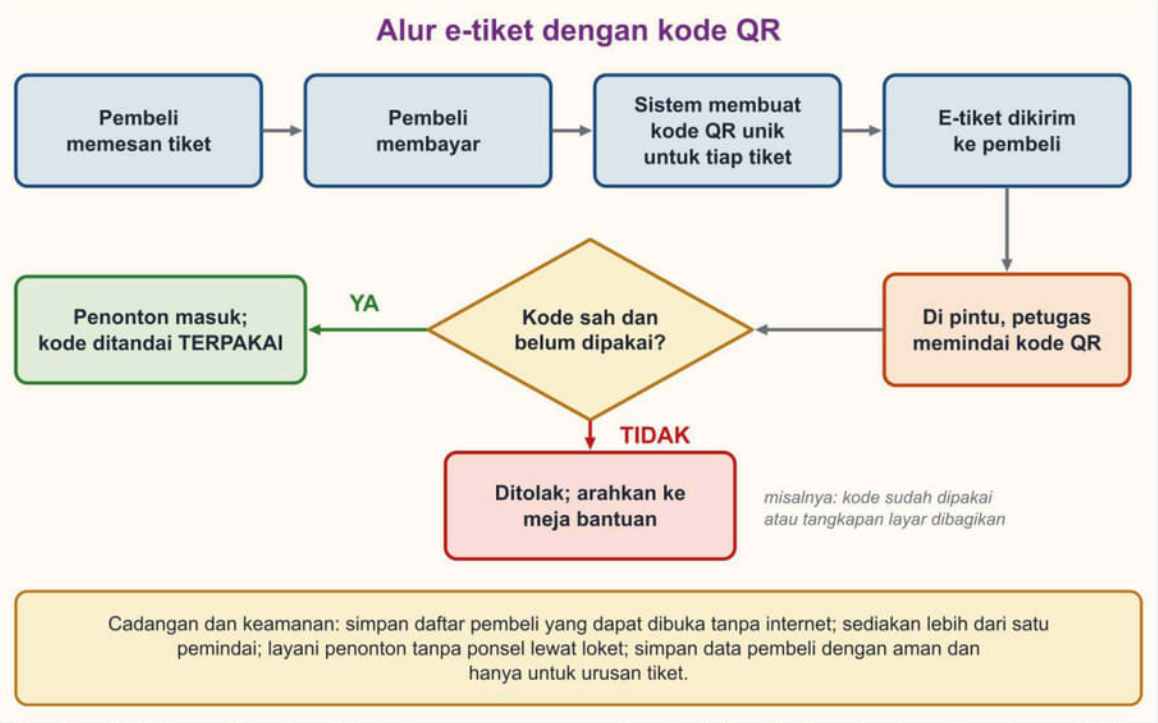
Satu prinsip tambahan: AI membantu manusia, bukan menggantikan pemain tanpa persetujuan mereka.

5. E-tiket dan data penonton

E-tiket adalah tiket digital yang dikirim kepada pembeli, biasanya berupa kode QR. Gambar 1.31 menunjukkan alurnya. Pembeli memesan dan membayar, sistem membuat **kode unik** untuk tiap tiket, lalu di pintu masuk petugas memindai kode. Sistem memeriksa dua hal: apakah kode itu sah, dan apakah belum pernah dipakai. Bila keduanya terpenuhi, penonton

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

masuk dan kode ditandai terpakai. Bila kode sudah dipakai (misalnya tangkapan layar dibagikan ke orang lain), pemindai menolaknya.



Gambar 1.31 Alur e-tiket kode QR dari pemesanan sampai pemindaian di pintu. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Keunggulan e-tiket: tidak perlu mencetak kertas, penjualan tercatat rapi, dan tiket ganda mudah dicegah. Hal yang perlu dijaga:

- **Cadangan bila sinyal gagal:** simpan daftar pembeli yang dapat dibuka tanpa internet, dan sediakan lebih dari satu pemindai.
- **Data pribadi pembeli** (nama, nomor ponsel) harus disimpan dengan aman dan hanya dipakai untuk urusan tiket. Jangan dibagikan atau dijual.
- **Penonton yang tidak memegang ponsel** tetap dilayani, misalnya lewat loket atau tiket cetak untuk jumlah terbatas.

6. Isu global: lingkungan, keberlanjutan, dan aksesibilitas

Perubahan iklim, sampah plastik, dan pemakaian energi menjadi perhatian dunia. Pentas dan festival menghasilkan sampah dan memakai energi: lampu, genset, kendaraan, dekor sekali pakai, dan makanan. **Keberlanjutan** artinya memenuhi kebutuhan sekarang tanpa merusak kemampuan generasi berikutnya. Dalam urusan sampah, urutan yang dianjurkan adalah **kurangi** dulu, **pakai ulang**, lalu **daur ulang**.

Contoh langkah ramah lingkungan di pentas dan festival:

- lampu LED menggantikan lampu yang boros listrik dan panas;
- dekor modular dari bahan yang dapat dipakai ulang atau berasal dari bahan bekas;
- e-tiket dan poster digital menggantikan cetakan yang banyak;
- wadah dan gelas yang **dapat dicuci dan dipakai ulang**, atau air minum isi ulang dengan tempat pengisian yang disediakan;
- pemilahan sampah dengan petugas yang mengarahkan, bukan sekadar menyediakan tempat sampah;
- penggabungan perjalanan tur dan pemilihan angkutan yang lebih hemat bahan bakar bila memungkinkan, misalnya kereta api untuk jarak dekat;
- menghindari spanduk atau bahan sekali pakai yang dicetak ulang tiap hari, serta balon gas yang dilepas ke udara dan konfeti plastik yang mudah terbawa angin dan sulit dibersihkan;
- merencanakan kebutuhan listrik lebih dulu dan mematikan lampu atau alat yang tidak dipakai (kapasitas tetap mengikuti spesifikasi alat dan aturan lokasi);
- menyediakan angkutan bersama atau tempat parkir sepeda bagi penonton, bukan sekadar melarang kendaraan pribadi.

Gambar 1.32 menilai tujuh langkah sebuah festival (dibahas di Contoh 3).

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Menilai tujuh langkah Festival Ombak Timur (Contoh 3)

Langkah yang diusulkan	Penilaian	Alasan
(a) Kostum dan dekor disewa dari sanggar lain dan dikembalikan setelah festival	✓ SEJALAN	dipakai ulang; mengurangi pembuatan kostum dan dekor baru
(b) Ratusan balon gas dilepaskan ke udara saat pembukaan	✗ TIDAK	balon jatuh menjadi sampah di laut dan pantai
(c) Titik isi ulang air minum disediakan; botol sendiri atau botol pinjam berjaminan	✓ SEJALAN	ada solusi bagi pengunjung; sampah botol berkurang
(d) Kebutuhan listrik didaftar lebih dulu; lampu dan alat yang tidak dipakai dimatikan	✓ SEJALAN	mencegah pemborosan; kapasitas tetap sesuai spesifikasi alat
(e) Kendaraan pribadi dilarang masuk, tanpa angkutan pengganti dan parkir sepeda	✗ TIDAK	larangan tanpa solusi menyulitkan penonton; sediakan bus antar-jemput
(f) Sampah dipilah dengan relawan pengarah; sisa makanan dikompos	✓ SEJALAN	sampah terpilah mudah diolah; pengunjung diarahkan
(g) Konfeti plastik berkilau ditembakkan setiap malam	✗ TIDAK	serpihan kecil sulit dibersihkan dan terbawa angin ke pantai

Prinsip: kurangi, pakai ulang, dan sediakan solusi. Larangan tanpa solusi bukan langkah yang baik.

Gambar 1.32 Tujuh langkah festival pada Contoh 3 dan penilaiannya terhadap tujuan ramah lingkungan dan kenyamanan penonton. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Satu pelajaran penting: **larangan tanpa solusi bukan langkah yang baik**. Melarang pedagang memakai wadah sekali pakai tanpa menyediakan wadah pengganti hanya menyulitkan mereka dan penonton, dan sampahnya tetap muncul dengan cara lain. Tujuan lingkungan harus berjalan bersama kenyamanan dan keselamatan penonton, misalnya jalur evakuasi tidak boleh dikorbankan demi bahan dekor yang "alami".

Isu global lain yang juga muncul: **aksesibilitas** (pentas dapat dinikmati orang dengan disabilitas, misalnya lewat jalur landai, subtitle, atau juru bahasa isyarat), **ekonomi digital** (penjualan dan promosi lewat internet), serta **keamanan data dan akun**. Pegangan umumnya sama: pilih teknologi untuk menambah manfaat, bukan sekadar untuk tampak modern.

7. Memilih teknologi yang tepat

Ajukan empat pertanyaan sebelum memutuskan:

1. **Tujuannya apa?** Menjangkau lebih banyak orang, menghemat biaya, mempermudah kerja, atau menjaga lingkungan?
2. **Siapa penontonnya dan apa yang mereka punya?** Ponsel, sinyal, kebiasaan.
3. **Apakah sanggup?** Dana, tenaga yang bisa mengoperasikan, dan waktu latihan.
4. **Apa risikonya dan bagaimana cadangannya?** Izin, keamanan data, kegagalan alat, dan

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

keselamatan.

Ringkasan. Teknologi membantu sebelum, saat, dan sesudah pentas, dan harus dipilih menurut tujuan dan penonton. Siaran, rekaman, dan AI menuntut izin dan keterangan yang jelas. Isu lingkungan dijawab dengan langkah nyata yang tetap nyaman bagi penonton.

CONTOH TERSELESAIKAN

Contoh 1 — Berapa pemindai e-tiket yang dibutuhkan?

Sanggar Seruling Emas di Garut mementaskan tari kreasi di gedung berkapasitas 640 kursi pada 2027. Lukman, pimpinan sanggar, menjual e-tiket kode QR. Terjual 90 % dari kapasitas. Dari pengalaman, sekitar 80 % penonton tiba pada **30 menit terakhir** sebelum pentas mulai. Satu pemindai memeriksa satu kode tiap sekitar 5 detik, termasuk menyapa. Berapa pemindai yang dibutuhkan, dan apa yang perlu disiapkan bila sinyal gagal? *Kasus disusun untuk contoh; tokoh dan tempat fiktif.*

1. Tiket terjual = 90 % × 640 = **576**.
2. Penonton dalam 30 menit tersibuk = 80 % × 576 = 460,8, dibulatkan menjadi **461 orang**.
3. Laju kedatangan = 461 ÷ 30 menit ≈ **15,4 orang per menit**.
4. Kemampuan satu pemindai = 60 detik ÷ 5 detik = **12 orang per menit**.
5. Pemindai yang dibutuhkan = 15,4 ÷ 12 ≈ 1,28, dibulatkan ke atas menjadi **2 pemindai**. Dengan satu pemindai saja, 461 orang butuh sekitar 38 menit, lebih lama daripada waktu yang tersedia.
6. Tambahkan **satu pemindai cadangan** untuk jaga-jaga bila ponsel atau sambungan bermasalah. Total tiga petugas.
7. Siapkan juga daftar nama pembeli yang dapat dibuka tanpa internet, dan satu loket bagi penonton tanpa ponsel.

Jawaban: dua pemindai sudah cukup (satu lagi sebagai cadangan), disertai daftar nama luring dan loket bantuan. Perhitungan memakai angka contoh; angka nyata diukur dari pengalaman sendiri.

Contoh 2 — Siaran hibrida: harga tiket dan jam tayang

Sanggar yang sama, dengan Intan sebagai koordinator media, menyiarkan pentas yang sama kepada perantau di Arab Saudi dan Australia Barat. Pentas langsung berlangsung Sabtu pukul 19.30 WIB, versi siaran 75 menit. Biaya siaran (kamera, operator, subtitle) Rp9.000.000 (angka contoh). Platform memotong **10 % dari harga tercantum**. Sanggar menargetkan 150 tiket daring. Tentukan harga tercantum paling rendah (dibulatkan ke ribuan) dan jam tayang di dua kota itu. *Kasus disusun untuk contoh; tokoh dan tempat fiktif.*

1. Uang bersih yang dibutuhkan per tiket = 9.000.000 ÷ 150 = **Rp60.000**.
2. Komisi 10 % dari harga tercantum, jadi harga tercantum = 60.000 ÷ (1 − 0,10) = 60.000 ÷ 0,9 ≈ **Rp66.667**.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

3. Bulatkan ke atas ke ribuan: **Rp67.000**. Uji balik: 67.000 × 0,9 = 60.300; 150 × 60.300 = 9.045.000, lebih besar dari 9.000.000. Bila dibulatkan ke bawah menjadi Rp66.000: 66.000 × 0,9 = 59.400; 150 × 59.400 = 8.910.000, kurang dari biaya.
4. Titik impas pada harga Rp67.000: 9.000.000 ÷ 60.300 = 149,3, jadi **150 tiket**.
5. Jam tayang: 19.30 WIB, UTC+7. Arab Saudi UTC+3, selisih −4 jam, jadi **15.30**. Perth UTC+8, selisih +1 jam, jadi **20.30**.
6. Syarat pendukung: izin tertulis semua pemain; izin atas musik milik pihak lain; subtitle diperiksa orang yang menguasai bahasanya; cadangan sambungan internet; serta arsip rekaman utuh.

Jawaban: harga tercantum paling rendah Rp67.000. Jam tayang 15.30 di Arab Saudi dan 20.30 di Perth, dengan izin dan subtitle yang sudah siap.

Contoh 3 — Menilai rencana festival ramah lingkungan

Festival Ombak Timur akan digelar di pantai di Bulukumba pada 2027, dengan perkiraan 3.000 pengunjung. Daeng Basri, ketua panitia, mengusulkan tujuh langkah. Nilai tiap langkah apakah **sejalan** dengan tujuan ramah lingkungan dan **ramah penonton**. Perkiraan awal: tiap pengunjung membeli dua botol air minum kemasan plastik sekali pakai selama festival. *Kasus disusun untuk contoh; tokoh dan tempat fiktif.*

Langkah yang diusulkan: (a) kostum dan dekor disewa dari sanggar lain dan dikembalikan setelah festival; (b) ratusan balon gas dilepaskan ke udara saat pembukaan; (c) titik pengisian air minum disediakan, pengunjung diajak membawa botol sendiri, dan botol pinjam berjaminan tersedia bagi yang lupa; (d) kebutuhan listrik didaftar lebih dulu agar kapasitas genset sesuai, dan lampu serta alat yang tidak dipakai dimatikan; (e) pengunjung dilarang membawa kendaraan pribadi ke lokasi, tanpa angkutan pengganti dan tanpa tempat parkir sepeda; (f) pemilahan sampah dengan relawan pengarah dan sisa makanan dijadikan kompos; (g) konfeti plastik berkilau ditembakkan setiap malam.

1. Hitung dampak awal: 3.000 × 2 = **6.000 botol sekali pakai**. Bila titik isi ulang dan botol pinjam mengurangi 70 % (angka contoh), sisanya 30 % × 6.000 = **1.800 botol**.
2. (a) Sejalan: dipakai ulang, mengurangi pembuatan kostum dan dekor baru.
3. (b) Tidak sejalan: balon yang terlepas jatuh menjadi sampah di laut dan pantai, dan tidak dapat diambil kembali.
4. (c) Sejalan: ada solusi bagi pengunjung dan sampah botol berkurang.
5. (d) Sejalan: perencanaan kebutuhan mencegah pemborosan bahan bakar; kapasitas tetap ditentukan menurut spesifikasi alat dan aturan lokasi, bukan dikurangi demi hemat.
6. (e) Tidak sejalan: larangan tanpa solusi menyulitkan penonton, dan sebagian pengunjung tetap datang dengan cara lain sehingga kemacetan dan emisi tidak berkurang. Penggabungan angkutan, misalnya bus antar-jemput, adalah solusi yang lebih baik.
7. (f) Sejalan: sampah terpilah mudah diolah, dan relawan mengarahkan pengunjung.
8. (g) Tidak sejalan: serpihan plastik kecil sulit dibersihkan dan mudah terbawa angin ke pantai.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Jawaban: sejalan (a), (c), (d), (f); tidak sejalan (b), (e), (g). Prinsipnya: kurangi, pakai ulang, dan sediakan solusi, bukan hanya larangan.

Contoh 4 — Menilai pemakaian AI untuk poster dan subtitle

Sanggar Seruling Emas membuat poster dengan gambar yang dihasilkan aplikasi AI, memakai musik latar yang dibuat aplikasi AI untuk video promosi berbayar, dan memakai subtitle otomatis untuk siaran. Tentukan benar atau salah. (a) Poster sebaiknya diberi keterangan bahwa gambarnya dibuat dengan AI, dan hasilnya diperiksa agar tidak menyerupai orang atau karya tertentu. (b) Foto wajah warga kampung boleh diunggah ke aplikasi AI untuk dijadikan tokoh pada poster tanpa memberi tahu mereka, karena foto itu sudah ada di media sosial. (c) Musik buatan aplikasi AI pasti bebas dipakai dalam iklan berbayar. *Kasus disusun untuk contoh; tokoh dan tempat fiktif.*

1. (a) **Benar.** Langkah 3 dan 4 pada Gambar 1.30: periksa hasil dan beri keterangan.
2. (b) **Salah.** Wajah melekat pada orangnya. Fotonya mudah ditemukan, tetapi itu tidak berarti ia setuju wajahnya diolah dan dipajang. Langkah 2: minta izin pemilik wajah lebih dulu.
3. (c) **Salah.** Tiap aplikasi punya ketentuan sendiri tentang pemakaian komersial. Langkah 1: baca syaratnya sebelum dipakai untuk iklan berbayar.

Jawaban: (a) benar, (b) salah, (c) salah.

❖ PETA KONSEP

Gambar 1.33 merangkum perkembangan teknologi dan isu global dalam seni pertunjukan.



Gambar 1.33 Peta konsep perkembangan teknologi dan isu global dalam seni pertunjukan. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Yang harus kamu ingat

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

- Teknologi dipakai sebelum, saat, dan sesudah pentas. Pilih menurut tujuan, penonton, dana, dan kemampuan tim.
- Siaran daring: sesuaikan durasi (jangan siarkan semalam suntuk apa adanya), hitung zona waktu, sediakan subtitle, dan urus izin.
- Hak cipta timbul otomatis. Pelaku pertunjukan punya hak terkait: merekam atau menyiarkan pentas mereka perlu izin. Potongan singkat milik orang lain tidak otomatis bebas.
- AI: minta izin pemilik suara atau wajah (keluarga bila sudah wafat), periksa hasil, beri keterangan "dibuat dengan AI", simpan bukti izin.
- E-tiket: kode unik, dipindai, ditandai terpakai; siapkan cadangan luring dan lindungi data pembeli.
- Isu lingkungan dijawab dengan kurangi, pakai ulang, daur ulang, dan solusi nyata; larangan tanpa solusi bukan langkah yang baik.

NEXT LEVEL STUDY
Educational Institutions

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

▲ STRATEGI DAN JEBAKAN

Langkah menjawab soal teknologi dan isu global:

1. **Tentukan tujuan dan penonton** dalam kasus, lalu bandingkan setiap pilihan terhadap tujuan itu.
2. **Daftar syarat:** izin, keterangan kepada penonton, durasi, zona waktu, anggaran, keselamatan, dan kenyamanan penonton.
3. **Coret pilihan yang melanggar satu syarat,** seberapa canggih pun teknologinya.
4. **Pada soal zona waktu,** tulis UTC tiap tempat lalu hitung selisih. Waktu di negara yang lebih ke barat lebih awal.
5. **Pada soal izin,** tanyakan: siapa pemilik suara, wajah, musik, atau rekaman, dan sudahkah ia setuju?
6. **Pada soal lingkungan,** periksa apakah langkah itu benar-benar mengurangi dampak dan apakah penonton tetap terlayani.
7. **Pada soal pernyataan majemuk,** nilai tiap pernyataan sendiri.

Jebakan yang sering dipasang:

- **Memakai suara atau wajah tiruan tanpa izin dan tanpa keterangan,** dengan alasan sumbernya mudah ditemukan.
- **Menyiarkan pentas semalam suntuk apa adanya** karena dianggap "asli".
- **Menganggap potongan lagu orang lain bebas karena singkat.**
- **Larangan tanpa solusi** dianggap sejalan dengan tujuan lingkungan.
- **Teknologi paling canggih dianggap paling tepat,** padahal penontonnya tidak punya sinyal atau ponsel.
- **Menghitung zona waktu terbalik,** atau lupa bahwa sebuah negara punya selisih tertentu.
- **Mengabaikan data pribadi pembeli,** atau tidak menyiapkan cadangan saat sinyal gagal.
- **Mengganti pemain dengan hasil AI tanpa persetujuan mereka.**

> Contoh salah tafsir: sebuah sanggar menyiarkan pentas berbayar tetapi memakai potongan 15 detik musik latar sebuah film sebagai pembuka, dengan alasan "hanya sebentar". Panjang potongan tidak menghapus kewajiban izin atau lisensi. Cara yang tepat adalah memakai musik milik sendiri atau musik yang jelas izin pemakaiannya.

● BEDAH SOAL PREDIKSI

Soal berikut memuat rencana siaran daring untuk penonton di luar negeri dan beberapa ide tambahan yang tampak menarik. Gunakan bagian 2 (alur siaran: durasi, zona waktu, subtitle) dan bagian 3 (izin dan hak cipta). Nilai tiap pernyataan satu per satu terhadap tujuan sanggar.

►. Sanggar Wayang Golek "Giri Harja Muda" di Bandung berencana menyiarkan pentas wayang golek secara daring berbayar pada 2027 untuk penonton diaspora Indonesia dan peminat budaya di Belanda dan Jepang. Pentas aslinya semalam suntuk berbahasa Sunda.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Sanggar ingin penonton luar negeri dapat mengikuti cerita dan mau membeli tiket lagi pada pentas berikutnya.

(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)

Rencana yang tepat adalah ....

(Jawaban benar lebih dari satu.)

Pilih semua jawaban yang benar.

☐ A. Menyiarkan pentas semalam suntuk tanpa perubahan karena keasliannya adalah daya tarik utama.

☐ B. Menyediakan teks terjemahan (subtitle) bahasa Indonesia dan Inggris selama siaran.

☐ C. Memakai cuplikan 30 detik lagu populer milik penyanyi lain sebagai pembuka; karena singkat, izin tidak diperlukan.

☐ D. Menyusun versi siaran sekitar dua jam dengan jam tayang yang sesuai zona waktu penonton sasaran.

☐ E. Meminta dalang membaca dan menanggapi setiap komentar penonton daring selama pentas berlangsung.

Pembahasan **Kunci: B, D**

Angka pilihan di pembahasan: 1 = A, 2 = B, 3 = C, 4 = D, 5 = E.

Konsep: Teknologi siaran daring membuka penonton global. Penyesuaian yang diperlukan: bahasa (subtitle), durasi dan jam tayang (zona waktu), kepatuhan pada izin pemakaian karya orang lain, dan pengelolaan interaksi tanpa mengganggu pentas.

Analisis setiap pernyataan:

• **Pernyataan 1** ✗ Jebakan: keaslian penting, tetapi siaran semalam suntuk sulit diikuti penonton daring di zona waktu lain; durasi dapat dipadatkan tanpa membuang ciri inti.

• **Pernyataan 2** ✓ Penonton yang tidak berbahasa Sunda dapat mengikuti cerita.

• **Pernyataan 3** ✗ Jebakan: durasi pendek tidak menghapus kewajiban izin; pemakaian karya orang lain dalam siaran berbayar tetap perlu izin pemiliknya.

• **Pernyataan 4** ✓ Durasi dan jam tayang menyesuaikan penonton global sehingga lebih banyak yang menonton sampai selesai.

• **Pernyataan 5** ✗ Jebakan: interaksi menarik, tetapi membaca setiap komentar mengganggu konsentrasi dalang dan alur pentas; komentar dapat dikelola admin.

Jawaban: pernyataan 2, 4.

✎ LATIHAN

Kerjakan tanpa melihat kunci. Untuk tiap soal, tulis dulu tujuan dan syaratnya, lalu uji setiap pernyataan atau pilihan.

1. Panitia Festival Tari Pelajar di Semarang (2027) mengusung tema "pertunjukan ramah lingkungan". Rencananya: lampu halogen diganti lampu LED, dekor dibuat dari bambu dan kain bekas yang dapat dipakai ulang pada festival berikutnya, tiket kertas diganti e-tiket, dan penonton dilarang membawa air minum kemasan plastik ke dalam area festival, tetapi panitia tidak menyediakan tempat isi ulang air minum. Festival berlangsung siang hari

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

selama enam jam.

(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)

Tentukan **Benar** atau **Salah** untuk setiap pernyataan berikut.

Tentukan setiap pernyataan Benar atau Salah.

Pernyataan	Benar	Salah
Penggantian lampu halogen dengan lampu LED mengurangi pemakaian listrik dan panas di area panggung.	○	○
Dekor dari bambu dan kain bekas yang dapat dipakai ulang mengurangi sampah sisa produksi festival.	○	○
Larangan membawa air minum kemasan tanpa menyediakan tempat isi ulang sudah sejalan dengan tujuan ramah lingkungan sekaligus memperhatikan penonton.	○	○

2. Sanggar pedalangan "Sabda Laras" di Klaten ingin membuat video promosi pentas tahun 2027 dengan narasi berbunyi seperti suara Ki Harjo, dalang terkenal pendiri sanggar yang sudah wafat. Suara itu akan dibuat dengan aplikasi kecerdasan buatan (AI) dari rekaman-rekaman pentas beliau. Sanggar ingin tetap memakai suara khas beliau sebagai penghormatan.

(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)

Langkah yang paling tepat adalah ....

A. Meminta izin keluarga Ki Harjo dan mencantumkan bahwa narasi dibuat dengan AI
B. Langsung memakai suara AI karena rekaman pentas beliau sudah tersebar di internet
C. Memakai suara AI tanpa keterangan agar penonton mengira rekaman itu asli
D. Meminta izin hanya kepada perusahaan pembuat aplikasi AI yang dipakai
E. Membatalkan narasi dan tidak memakai teknologi AI apa pun di sanggar

Kunci singkat: 1. 1B 2B 3S 2. A

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

✔ PERIKSA DIRI

- Dapatkah kamu menjelaskan mengapa suara seseorang yang sudah wafat tidak boleh ditiru dengan AI hanya karena rekamannya mudah ditemukan, dan apa yang harus dilakukan sanggar?
- Dapatkah kamu menilai rencana festival ramah lingkungan: mana langkah yang benar-benar mengurangi dampak dan mana yang hanya melarang tanpa solusi?
- **Yang harus kuingat:** pilih teknologi menurut **tujuan dan penonton**, urus **izin dan keterangan**, hitung **durasi dan zona waktu** siaran, dan jawab isu lingkungan dengan **langkah nyata yang nyaman bagi penonton**.

Latihan interaktif di LMS

Sub bab 1.5: kerjakan latihannya dan lihat progresmu.

next-level-study.com/belajar/lms-player.html?course=buku-smksp&node=SMKSP-1.5

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Sub bab 1.6 · Relasi seni pertunjukan dengan kehidupan sosial budaya masyarakat

SMKSP-1.6

◎ APA YANG DIUJI

Kisi-kisi TKA Seni Pertunjukan meminta kamu memahami **hubungan seni pertunjukan dengan kehidupan sosial budaya masyarakat**. Seni pertunjukan tidak berdiri sendiri di atas panggung. Ia hidup di tengah warga: dalam acara desa, hajatan, perayaan, dan kegiatan sehari-hari. Dalam soal, hubungan itu tampil sebagai kasus. Sebuah kelompok pentas di kampung, lalu kamu diminta **menilai peran pentas itu bagi warga**, atau **merancang pentas yang tepat** untuk komunitas tertentu: isi cerita, bahasa, tempat, dan cara menyampaikan pesan tanpa menyinggung siapa pun. Bentuk soalnya bisa PG atau pernyataan benar/salah.

Soal-soal bagian ini terasa dekat dengan kehidupan, tetapi jebakannya halus. Misalnya, pentas yang penuh humor dianggap "hanya hiburan", padahal juga menyuarakan persoalan warga. Atau cerita yang bersumber dari epos dianggap "tidak berkaitan" dengan warga, padahal pesannya dapat menyentuh kehidupan mereka. Ketelitian membaca kasus menentukan jawabanmu.

Setelah mempelajari sub bab ini, kamu dapat:

- menjelaskan hubungan timbal balik antara seni pertunjukan, warga, dan ekonomi desa;
- menyebutkan fungsi sosial sebuah pentas dan mengenali bahwa satu pentas bisa berfungsi ganda;
- memilih bahasa, isi, bentuk, dan tempat pentas yang cocok dengan komunitas penontonnya;
- menyampaikan pesan sosial dengan santun, tanpa menyinggung dan tanpa menyebut nama warga;
- merancang pentas untuk komunitas lengkap dengan pelibatan warga dan perhitungan sederhana.

◆ KONSEP INTI

Malam itu desa tampak lain. Balai warga dipasangi lampu, anak-anak berlari di halaman, dan para ibu menata makanan di tikar. Beberapa pedagang kecil membuka lapak di tepi jalan. Menjelang gelap, pemain naik ke panggung sederhana, dan warga dari berbagai dusun duduk mengelilinginya. Tidak ada tiket, tidak ada gedung megah. Yang ada adalah orang-orang yang saling mengenal, berkumpul untuk menonton sesuatu yang mereka anggap milik bersama. Sub bab ini membahas hubungan antara pentas dan kehidupan warga seperti itu: apa yang

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

diberikan seni kepada warga, apa yang diberikan warga kepada seni, dan bagaimana merancang pentas agar tepat untuk mereka.

1. Seni, warga, dan ekonomi desa saling berhubungan

Kebudayaan tersusun dari banyak unsur yang saling terkait. Undang-Undang Nomor 5 Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan menyebut sepuluh objek pemajuan kebudayaan: tradisi lisan, manuskrip, adat istiadat, ritus, pengetahuan tradisional, teknologi tradisional, seni, bahasa, permainan rakyat, dan olahraga tradisional. Sebuah pentas di desa sering menyentuh beberapa objek sekaligus: **seni** (tari, musik, lakon), **bahasa** (bahasa daerah dalam dialog dan nyanyian), **tradisi lisan** (cerita rakyat), dan kadang **adat istiadat** atau **ritus** (upacara yang menyertainya).

Hubungan antara seni dan warga bersifat **timbal balik** (lihat Gambar 1.34).



Gambar 1.34 Hubungan timbal balik antara seni pertunjukan, warga, dan ekonomi desa. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

- **Warga memberi kepada seni:** cerita dan bahasa sehari-hari, tenaga (panitia, pemain, penata tempat), tempat (balai, lapangan, halaman), serta penonton yang menghidupkan pentas.
- **Seni memberi kepada warga:** hiburan, kebersamaan, pesan, pelajaran, dan rasa bangga akan identitas mereka.
- **Seni dan ekonomi desa saling menguatkan:** keramaian pentas membuat pedagang kecil, penyewa tenda dan pengeras suara, serta penjahit kostum memperoleh penghasilan. Sebaliknya, dukungan warga dan pedagang membantu pentas terus

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

berlangsung.

Karena hubungannya timbal balik, pentas yang baik bukan pentas yang hanya "dipertunjukkan kepada" warga, melainkan pentas yang **dibuat bersama dan untuk** warga.

2. Fungsi sosial sebuah pentas

Sebuah pentas di tengah warga biasanya menjalankan beberapa fungsi sekaligus (fungsi seni dibahas lengkap di Sub bab 2.4):

- **Perekat sosial.** Pentas mengumpulkan warga dari berbagai dusun dan kelompok umur, mengajak mereka bekerja sama, dan mempererat hubungan.
- **Penjaga identitas.** Bahasa daerah, lagu, cerita, dan gerak yang dibawakan membuat warga, terutama anak muda, mengenal siapa mereka dan dari mana mereka berasal.
- **Pendidikan dan penyuluhan.** Pentas dapat menyampaikan pesan tentang kesehatan, lingkungan, keselamatan, dan nilai-nilai kebaikan dengan cara yang mudah diingat.
- **Suara warga.** Dengan humor dan sindiran halus, pentas dapat mengangkat persoalan yang dirasakan warga dan membuka percakapan di antara mereka.
- **Hiburan.** Ini fungsi yang paling terlihat, tetapi bukan satu-satunya.
- **Penggerak ekonomi kecil.** Pentas menarik pembeli ke lapak dan jasa di sekitarnya.

Penting dipahami bahwa **satu pentas bisa berfungsi ganda** (Gambar 1.35). Karena itu, pernyataan "pentas ini hanya hiburan" hampir selalu salah bila kasus memberi tahu bahwa pentas juga menyampaikan pesan atau mengumpulkan warga. Sebaliknya, pernyataan bahwa pentas "hanya" menjalankan satu fungsi dapat dibantah dengan satu bukti dari kasus.



Gambar 1.35 Contoh satu pentas dalam pesta panen sebuah desa yang menjalankan lima fungsi sekaligus (contoh rekaan). Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

3. Seni dalam acara adat dan kegiatan desa

Di banyak daerah, pertunjukan menyertai acara bersama warga. Dua contoh yang dikenal luas di Jawa adalah **bersih desa**, yaitu ungkapan syukur dan kebersamaan warga desa yang dilakukan setahun sekali dengan nama dan tata cara yang berbeda-beda antardesa, dan **sedekah laut** di kampung nelayan pesisir, yaitu ungkapan syukur atas hasil laut. Di tempat lain, ada acara panen, perayaan hari besar, hajatan keluarga, dan kerja bakti desa. Pertunjukan di dalamnya dapat berupa wayang, tari, musik, atau teater rakyat, tergantung kebiasaan setempat.

Beberapa hal perlu diperhatikan.

1. **Hormati adat.** Sebagian pertunjukan atau bagian acara bersifat **sakral**, yaitu dianggap suci dan hanya pantas dilakukan dalam waktu, tempat, dan cara tertentu. Pelaku seni dari luar tidak menilai kepercayaan warga dan tidak membuka atau mengubah tata cara yang dijaga warga. Bila ragu, bertanya kepada tetua adat atau pengurus desa dahulu.
2. **Bedakan acara untuk warga dan acara untuk tamu.** Versi yang disajikan kepada wisatawan atau penonton umum dapat dibuat sebagai karya baru dari gerak atau lagu rakyat, sedangkan bagian sakral tetap dijaga di tempatnya.
3. **Tamu mengikuti aturan setempat:** tempat duduk, pakaian, jam, dan bagian yang tidak boleh difoto atau direkam.
4. **Biaya dan tenaga ditanggung bersama.** Kebiasaan gotong royong membuat pentas bisa berlangsung tanpa tiket.

4. Memilih bahasa, isi, dan bentuk menurut penonton

Pentas yang baik dipahami penontonnya. Karena itu, ada empat keputusan yang harus cocok dengan komunitas. Gambar 1.36 membandingkan empat komunitas dan pilihan yang lazim cocok. Anggap ini gambaran, bukan aturan baku.

Next Level Study
Educational Institutions

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Memilih bahasa, bentuk, dan tempat menurut komunitas

Komunitas	Bahasa	Bentuk dan durasi	Tempat dan jam
Kampung (dewasa dan lansia)	bahasa sehari-hari warga, bahasa daerah bila dipahami	lakon jenaka, penonton duduk; sekitar 30–45 menit	balai kampung; sore atau malam setelah bekerja
Remaja sekolah	bahasa remaja yang sopan, tanpa kata kasar	bergerak dan berirama; 15–20 menit	halaman atau aula sekolah; jam kegiatan sekolah
Perumahan baru (pekerja)	bahasa Indonesia yang santai	dialog pendek dan tanya jawab; sekitar 20 menit	balai perumahan; akhir pekan
Acara adat (warga dan tamu)	bahasa setempat; ada penjelasan singkat untuk tamu	mengikuti kebiasaan acara; bagian sakral dijaga	tempat dan waktu yang ditetapkan adat atau pengurus

Gambaran umum, bukan aturan baku. Intinya: bahasa dipahami, bentuk sesuai daya tahan penonton, tempat dekat, dan jam sesuai waktu luang warga.

Gambar 1.36 Contoh pilihan bahasa, bentuk, dan tempat pentas menurut komunitas penonton (gambaran umum, bukan aturan baku). Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

- **Bahasa.** Pakai bahasa yang dipakai sehari-hari oleh warga, entah bahasa daerah, bahasa Indonesia, atau campuran. Bahasa baku yang kaku atau bahasa asing membuat jarak. Pakai bahasa daerah juga membantu **menjaga bahasa itu tetap hidup**, sebab bahasa adalah salah satu objek pemajuan kebudayaan. Bila sebagian penonton tidak memahami bahasa daerah, selipkan penjelasan singkat atau gerak yang mudah ditebak.
- **Isi cerita.** Ambil dari kehidupan warga atau cerita yang mereka kenal. Cerita dari tempat yang jauh boleh dipakai, tetapi pesannya perlu dihubungkan dengan hidup mereka. Cerita lama dari masa lampau sering memuat pelajaran tentang kejujuran, tanggung jawab, dan gotong royong yang tetap relevan bagi kehidupan warga sekarang.
- **Bentuk dan durasi.** Anak-anak dan remaja cocok dengan sajian pendek dan bergerak. Lansia nyaman dengan pentas duduk yang tenang. Pekerja butuh jam yang tidak mengganggu pekerjaan.
- **Tempat dan waktu. Tempat yang dekat dengan warga** (balai warga, lapangan, halaman) membuat mereka mudah datang. Jam pentas mengikuti waktu luang mereka.

5. Melibatkan warga dan menjaga ketertiban

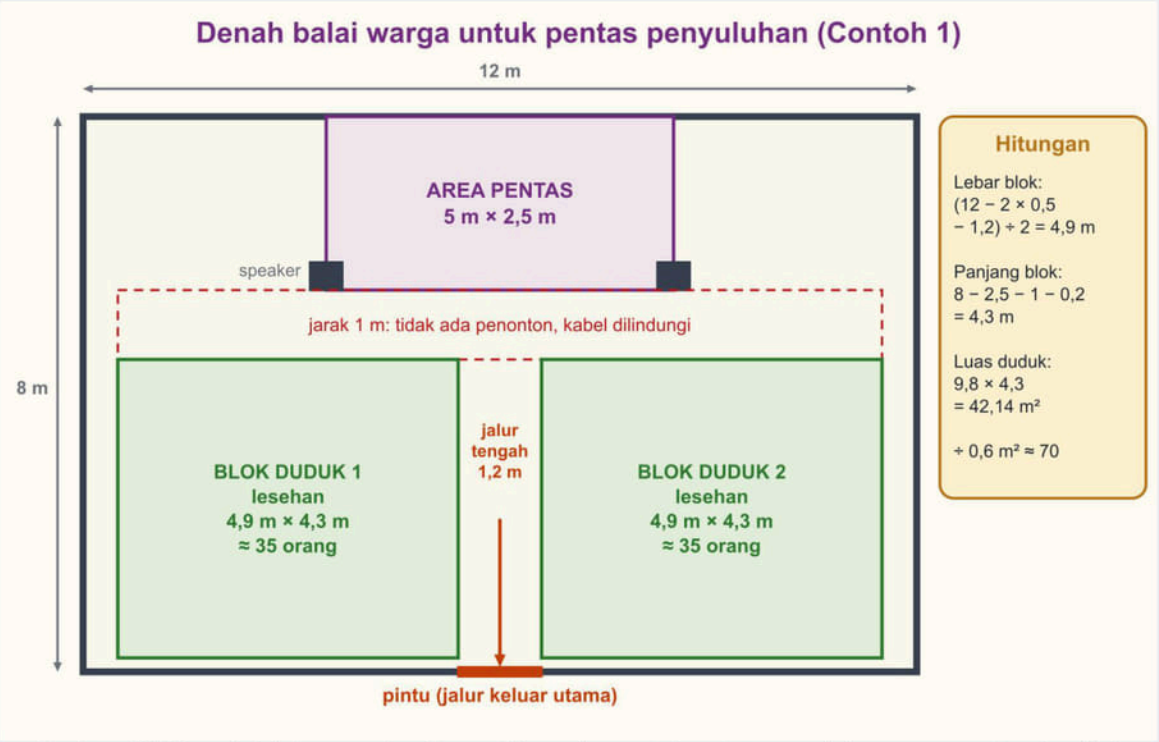
Pelibatan membuat warga merasa memiliki. Warga dapat menjadi panitia, penyedia tempat, penjual makanan, penjaga keamanan, dan pemain peran kecil. Beberapa hal yang perlu disiapkan:

- **Izin dan pemberitahuan.** Beri tahu pengurus RT atau RW dan perangkat desa atau kelurahan. Jika acara besar atau di tempat umum, tanyakan ketentuan izin keramaian setempat; aturannya berbeda antardaerah, jadi tanyakan langsung ke kantor desa atau kelurahan.
- **Tetangga dan lingkungan.** Atur volume suara dan jam selesai agar tidak mengganggu warga yang beristirahat. Sediakan petugas kebersihan agar tempat pentas bersih

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

kembali.

- **Keselamatan.** Kabel tidak melintang di jalur jalan, ada jalur keluar yang bebas, dan anak kecil tidak berada di dekat peralatan.
- **Tata letak.** Gambar 1.37 memperlihatkan denah balai warga sederhana yang dipakai pada Contoh 1.



Gambar 1.37 Denah balai warga berukuran 12 m × 8 m untuk pentas penyuluhan: area pentas, dua blok tempat duduk lesehan, jalur tengah, dan pintu (Contoh 1). Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

NEXT LEVEL STUDY
Educational Institutions

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

6. Pesan sosial yang santun

Banyak pentas rakyat membawa pesan, baik lewat cerita, humor, maupun nyanyian. Pesan yang berhasil membuat warga **tergerak**, bukan merasa diadili. Beberapa pegangan (lihat Gambar 1.38):

1. **Kenali persoalan sebenarnya** lewat obrolan dengan warga dan pengamatan. Pesan yang tidak sesuai kenyataan akan ditolak.
2. **Pakai tokoh rekaan dan situasi umum,** bukan nama warga nyata. Menyebut nama warga di panggung mempermalukan orang itu dan dapat memicu pertengkaran.
3. **Sasar perilaku, bukan orang.** Yang ditertawakan adalah kebiasaan (misalnya menunda kerja bakti), bukan fisik, suku, agama, atau kekurangan seseorang.
4. **Beri jalan keluar dan ajakan,** misalnya langkah sederhana yang dapat dilakukan warga setelah menonton.
5. **Buka percakapan sesudah pentas,** misalnya diskusi singkat dengan pengurus RT atau tokoh warga. Pentas menjadi awal tindakan, bukan akhir.



Gambar 1.38 Jalur menyampaikan pesan sosial dengan santun, dan kesalahan yang perlu dihindari. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Pentas penyuluhan yang baik memadukan isi yang benar dengan cara penyampaian yang menyenangkan. Fakta kesehatan atau hukum dalam pesan diambil dari sumber resmi, misalnya dinas kesehatan atau kantor desa, agar tidak menyebarkan informasi keliru.

7. Manfaat ekonomi bagi warga

Pentas yang ramai menggerakkan **ekonomi kecil** di sekitarnya: pedagang makanan dan minuman, penyewa tenda dan kursi, penjaga parkir, penjahit kostum, dan pengrajin properti.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Manfaat ini dapat dihitung secara sederhana, yaitu selisih pendapatan pada hari pentas dengan hari biasa. Pada Contoh 2, selisih pendapatan 24 pedagang dihitung per malam, lalu dikali jumlah malam.

Dua catatan agar tidak keliru. Pertama, manfaat ekonomi **bukan alasan menghapus fungsi lain**: lomba tari anak-anak yang tidak menghasilkan uang tetap penting karena menjaga kesenian dan mengumpulkan warga, dan justru keramaiannya membantu pedagang. Kedua, pentas yang bersifat sakral tidak dijadikan barang dagangan hanya demi pemasukan.

8. Merancang pentas untuk komunitas

Gabungkan semua pembahasan di atas menjadi urutan kerja:

1. **Kenali komunitas:** siapa penontonnya, apa persoalan atau kebutuhan mereka, bahasa, kebiasaan, dan aturan adat setempat.
2. **Tentukan tujuan pentas:** menghibur, menyuluh, mempererat, atau melestarikan.
3. **Rancang isi, bahasa, dan bentuk** yang cocok.
4. **Pilih tempat dan jam** yang dekat dan sesuai waktu luang warga.
5. **Libatkan warga dan urus izin.**
6. **Siapkan pesan dengan santun,** tanpa nama warga dan tanpa menyinggung.
7. **Evaluasi bersama warga** sesudahnya.

Ringkasan. Seni pertunjukan dan warga saling memberi. Pentas yang tepat dibuat dengan bahasa, isi, tempat, dan cara yang dekat dengan warga, menjaga adat, menyampaikan pesan dengan santun, dan bermanfaat bagi masyarakat.

CONTOH TERSELESAIKAN

Contoh 1 — Merancang pentas penyuluhan keselamatan berkendara

Teater remaja Mentari Pagi di sebuah kelurahan di Sampit, dilatih Wahyudi, ingin membuat pentas penyuluhan **keselamatan berkendara** pada musim kemarau 2027. Menurut pengurus RW, banyak anak dan remaja di kelurahan itu naik sepeda motor di jalan kampung tanpa helm, dan sebagian orang tua menganggapnya biasa. Penonton: sekitar 70 warga, orang tua dan anak-anak, yang berkumpul setelah kerja bakti Minggu pagi di balai warga berukuran 12 m × 8 m. Rancangan awal: area pentas 5 m × 2,5 m di bagian depan, jarak 1 m dari pentas ke penonton, dua blok tempat duduk lesehan berdampingan dengan jalur tengah 1,2 m dan jarak 0,5 m dari dinding kiri dan kanan. Anggap tiap orang duduk lesehan memerlukan 0,6 m^2 (angka contoh). Pentas 25 menit dimulai pukul 09.45, disusul diskusi 15 menit. Tentukan rancangan isi, bahasa, tempat, pelibatan warga, kecukupan tempat duduk, dan jadwalnya. *Kasus disusun untuk contoh; tokoh dan tempat fiktif.*

1. **Tujuan dan penonton:** mengajak orang tua dan anak membiasakan helm dan menunda anak berkendara sebelum waktunya. Penonton campuran, jadi bahasa harus dipahami semua umur.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

2. **Isi dan bentuk:** drama musikal pendek tentang seorang kakek penjual kue keliling dan cucunya yang selalu punya alasan lucu untuk tidak memakai helm. Lagu penutup berlirik baru ciptaan sendiri dengan irama rakyat yang riang (bukan lagu milik orang lain). Pesan penutup: langkah sederhana yang dapat dilakukan setiap keluarga. Fakta aturan dan keselamatan dicek ke kantor polisi atau dinas perhubungan setempat.
3. **Bahasa:** bahasa sehari-hari warga setempat, dengan humor tentang kebiasaan dan alasan yang dibuat-buat, bukan tentang orang tertentu. Tidak ada nama warga nyata.
4. **Tempat duduk.** Lebar yang tersedia untuk dua blok = 12 − (2 × 0,5) − 1,2 = 9,8 m, sehingga masing-masing blok 4,9 m. Panjang area duduk = 8 − 2,5 (pentas) − 1 (jarak) − 0,2 (sisa belakang) = 4,3 m. Luas area duduk = 9,8 × 4,3 = 42,14 m^2. Kapasitas = 42,14 ÷ 0,6 ≈ 70 orang. Cukup untuk 70 warga, tetapi tidak ada cadangan; siapkan beberapa tikar tambahan di halaman bila ada tamu.
5. **Jadwal:** pentas 09.45 + 25 menit = 10.10; diskusi 15 menit selesai pukul 10.25.
6. **Pelibatan warga dan keselamatan:** pengurus RW menjadi pembuka dan pemandu diskusi, anak-anak menjadi pemeran kecil, ibu-ibu menyiapkan minum, dan relawan menjaga kabel serta jalur keluar. Denah hanya menunjukkan satu pintu; bila balai memiliki pintu samping, buka dan jaga agar tidak terhalang.
7. **Biaya dan peralatan:** properti dari barang bekas, pengeras suara dipinjam dari balai, konsumsi 100 gelas × Rp2.500 = Rp250.000 (angka contoh).

Jawaban: drama musikal pendek berbahasa sehari-hari warga, dengan tokoh rekaan dan pesan keselamatan berkendara, dipentaskan di balai warga pukul 09.45 sampai 10.10 dan diskusi sampai 10.25. Denah memuat 70 orang. Warga dilibatkan sebagai pemandu, pemeran kecil, dan penjaga jalur.

Contoh 2 — Menilai manfaat pasar malam seni bagi warga

Pada 2027, panitia dipimpin Bonar menggelar Pasar Malam Seni selama **3 malam** di sebuah kecamatan di Pematangsiantar. Acaranya: lomba tari anak-anak, pentas musik tradisi, dan 24 lapak pedagang kecil. Catatan para pedagang: pendapatan rata-rata per pedagang pada malam biasa Rp350.000, dan pada malam pasar seni Rp900.000. Seorang panitia berpendapat: (a) pedagang memperoleh tambahan pendapatan sekitar Rp39,6 juta selama tiga malam; (b) karena manfaat utama acara adalah ekonomi, lomba tari anak-anak yang tidak menghasilkan uang sebaiknya dihapus; (c) lomba tari dan pentas musik membuat warga berkumpul sehingga pedagang ikut ramai. Tentukan benar atau salah. *Kasus disusun untuk contoh; tokoh dan tempat fiktif.*

1. (a) Tambahan per pedagang per malam = 900.000 − 350.000 = Rp550.000. Untuk 24 pedagang dan 3 malam: 24 × 550.000 × 3 = **Rp39.600.000**, yaitu Rp39,6 juta. **Benar.**
2. (b) Lomba tari anak menjaga kesenian, melibatkan anak-anak, dan menarik keluarga datang. Fungsi budaya dan sosial tidak boleh dihapus karena tidak menghasilkan uang langsung. **Salah.**

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

3. (c) Warga yang datang menonton menjadi pembeli. Seni dan ekonomi saling menguatkan. **Benar.**

Jawaban: (a) benar, (b) salah, (c) benar.

Contoh 3 — Menyesuaikan pesan tentang pinjaman daring ilegal dengan tiga komunitas

Mentari Pagi menyiapkan pesan agar warga **tidak tergiur pinjaman daring ilegal**. Mereka akan tampil di tiga tempat pada 2027: (1) kampung nelayan, penontonnya dewasa dan lansia yang berkumpul di balai kampung pada sore setelah melaut; (2) sebuah SMK, penontonnya remaja pada jam istirahat selama 30 menit; (3) perumahan baru yang dihuni pekerja kantoran, di balai perumahan pada akhir pekan. Pelatih Wahyudi mengingatkan: tidak boleh menyebut nama warga atau penagih tertentu, dan pesan harus mengajak. Tentukan bahasa, bentuk, dan cara menyampaikan untuk tiap tempat. *Kasus disusun untuk contoh; tokoh dan tempat fiktif.*

1. **Kampung nelayan:** bahasa sehari-hari yang dipakai warga; lakon jenaka tentang tokoh rekaan yang terlilit utang; durasi sekitar 30 menit; sore hari di balai kampung; diskusi dengan pengurus kampung; ajakan: mengenal pinjaman resmi dan berkonsultasi sebelum meminjam.
2. **SMK:** bahasa remaja yang sopan, tanpa kata kasar; sajian pendek 15 menit, bergerak dan berirama, agar muat dalam jam istirahat 30 menit bersama persiapan dan penutup; ajakan: periksa izin lembaga peminjam di sumber resmi dan jangan membagikan data pribadi.
3. **Perumahan baru:** bahasa Indonesia yang santai; format dialog pendek 20 menit dengan sesi tanya jawab; akhir pekan di balai perumahan; ajakan: menyusun anggaran keluarga dan mengenali tanda pinjaman bermasalah.
4. **Pegangan yang sama di ketiganya:** tokoh rekaan, perilaku yang ditertawakan (bukan orang), jalan keluar yang jelas, dan fakta hukum diambil dari sumber resmi.

Jawaban: pesan yang sama disampaikan dengan bahasa, durasi, dan tempat yang berbeda sesuai komunitas, dengan tokoh rekaan, tanpa menyebut nama warga, dan ditutup dengan ajakan yang jelas.

❖ PETA KONSEP

Gambar 1.39 merangkum relasi seni pertunjukan dengan kehidupan sosial budaya masyarakat.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan



Gambar 1.39 Peta konsep relasi seni pertunjukan dengan kehidupan sosial budaya masyarakat. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Yang harus kamu ingat

- Seni, warga, dan ekonomi desa saling memberi: warga memberi cerita, bahasa, tenaga, tempat, dan penonton; seni memberi hiburan, kebersamaan, pesan, dan identitas.
- Satu pentas bisa berfungsi ganda: perekat, identitas, pendidikan, suara warga, hiburan, ekonomi. Satu bukti dari kasus dapat membantah klaim "hanya satu fungsi".
- Hormati adat. Bagian sakral dijaga di tempatnya, tidak dinilai, tidak dikomersialkan.
- Pilih bahasa, isi, bentuk, tempat, dan jam sesuai komunitas. Bahasa sehari-hari warga mendekatkan pentas.
- Pesan sosial: tokoh rekaan, sasaran perilaku bukan orang, tanpa nama warga, ada ajakan, diskusi sesudahnya.
- Manfaat ekonomi dihitung dari selisih pendapatan, tetapi tidak menghapus fungsi lain.
- Rancang pentas: kenali komunitas, tentukan tujuan, rancang isi dan bahasa, pilih tempat dan jam, libatkan warga, urus izin, evaluasi.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

▲ STRATEGI DAN JEBAKAN

Langkah menjawab soal relasi seni dengan masyarakat:

1. **Baca kasus dan tandai bukti:** apa yang dilakukan pemain, siapa yang datang, apa yang dibicarakan sesudahnya, siapa yang mendapat manfaat.
2. **Pada soal pernyataan,** cari bukti di kasus untuk tiap pernyataan. Kata "hanya", "satu-satunya", dan "tidak berkaitan" biasanya perlu dibuktikan dengan teliti.
3. **Pada soal merancang,** daftar syarat: pesan, penonton, bahasa, tempat, tanpa menyinggung. Uji tiap pilihan terhadap semua syarat.
4. **Periksa tempat dan bahasa:** apakah dekat dan dipahami warga?
5. **Periksa kepekaan:** adakah nama warga, ejekan, atau perlakuan terhadap hal sakral yang tidak pantas?
6. **Pada soal ekonomi,** hitung selisih pendapatan lalu bandingkan dengan pernyataan.

Jebakan yang sering dipasang:

- **Menyebut nama warga di lakon** agar "jera", padahal itu mempermalukan dan memicu konflik.
- **Lakon berbahasa baku atau berlatar luar negeri untuk kampung,** sehingga warga tidak merasa dekat.
- **Pesan dianggap "tidak berkaitan" dengan warga** hanya karena ceritanya bersumber dari epos atau masa lampau.
- **Pentas yang penuh humor dianggap hanya hiburan,** padahal juga menyuarakan persoalan atau mengumpulkan warga.
- **Menghapus fungsi budaya karena tidak menghasilkan uang.**
- **Pesan yang hanya membacakan aturan** tanpa cara yang menarik dan tanpa ajakan.
- **Tempat pentas jauh dari warga** (pusat kota) padahal tujuannya menjangkau mereka.
- **Mengubah bagian sakral menjadi tontonan** tanpa persetujuan warga adat.

> Contoh salah tafsir: sebuah kelompok ingin mengajak warga membayar iuran keamanan tepat waktu dan menulis lakon yang menyindir seorang warga yang terkenal suka menunggak, lengkap dengan nama panggilannya. Warga itu tersinggung dan keluarganya menolak datang lagi. Cara yang tepat adalah tokoh rekaan dengan kebiasaan yang umum, serta ajakan yang jelas di akhir.

• BEDAH SOAL PREDIKSI

Soal berikut memuat pentas sebuah kelompok di lapangan kampung dengan bahasa daerah, improvisasi, dan diskusi sesudahnya. Gunakan bagian 2 (fungsi ganda satu pentas) dan bagian 4 (bahasa dan kedekatan dengan warga). Nilai tiap pernyataan satu per satu dengan mencari buktinya di kasus.

►. Kelompok lenong "Kembang Kelape" pentas di lapangan RW di Jakarta Timur pada 2027. Lakonnya tentang warga kampung yang rumahnya terancam digusur. Pemain memakai

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

bahasa Betawi, berimprovisasi menanggapi celetukan penonton, dan menyelipkan humor tentang kebiasaan warga. Setelah pentas, warga berdiskusi dengan ketua RW tentang rencana penataan kampung.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Tentukan **Benar** atau **Salah** untuk setiap pernyataan berikut.

Tentukan setiap pernyataan Benar atau Salah.

Pernyataan	Benar	Salah
Pentas tersebut menjadi sarana menyuarakan persoalan yang sedang dihadapi warga.	○	○
Karena penuh humor, pentas tersebut hanya berfungsi sebagai hiburan bagi warga.	○	○
Bahasa Betawi dan interaksi dengan penonton mendekatkan pentas dengan kehidupan warga.	○	○

Pembahasan **Kunci: 1B 2S 3B**

Konsep: Teater rakyat seperti lenong berakar pada kehidupan masyarakat: memakai bahasa setempat, berinteraksi langsung dengan penonton, dan dapat menyuarakan persoalan sosial sambil menghibur.

Analisis setiap pernyataan:
• **Pernyataan 1 → Benar.** Lakon mengangkat ancaman penggusuran dan memancing diskusi warga dengan ketua RW.
• **Pernyataan 2 → Salah.** Jebakan: humor memang menghibur, tetapi lakon juga membawa persoalan sosial dan mendorong diskusi.
• **Pernyataan 3 → Benar.** Bahasa sehari-hari dan tanggapan langsung terhadap penonton membuat warga merasa menjadi bagian pentas.

Jawaban: Benar, Salah, Benar.

✎ LATIHAN

Kerjakan tanpa melihat kunci. Untuk tiap soal, tandai bukti di kasus dan uji pilihan terhadap semua syarat.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

1. Kelompok teater remaja di sebuah kampung di Surabaya (2027) resah karena warga sering membuang sampah ke sungai sehingga kampung kebanjiran setiap musim hujan. Mereka ingin membuat pentas yang membuat warga sadar, tidak menyinggung siapa pun, memakai bahasa sehari-hari warga, dan dapat ditonton warga tanpa harus pergi jauh. *(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)*
Rancangan pentas yang paling tepat adalah ....

A. Lakon tragedi berbahasa baku tentang kota fiktif di luar negeri, dipentaskan di gedung kesenian kota
B. Lakon jenaka berbahasa Suroboyoan tentang keluarga yang rumahnya kebanjiran, dipentaskan di balai RW
C. Lakon yang menyebut nama warga pembuang sampah agar mereka jera, dipentaskan di balai RW kampung
D. Tari kontemporer tanpa kata tentang sungai yang tercemar, dipentaskan di galeri seni pusat kota
E. Pembacaan peraturan daerah tentang sampah oleh pemain berkostum, di halaman kantor kelurahan

2. Setiap tahun warga Desa Tumpang di Malang menggelar pentas wayang kulit semalam suntuk dalam acara bersih desa. Biayanya ditanggung bersama oleh warga secara sukarela. Warga dari beberapa dusun datang berkumpul, pedagang kecil berjualan di sekitar panggung, dan pada pentas 2027 dalang menyisipkan pesan tentang gotong royong memperbaiki saluran irigasi desa. *(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)*
Tentukan **Benar** atau **Salah** untuk setiap pernyataan berikut.

Tentukan setiap pernyataan Benar atau Salah.

Pernyataan	Benar	Salah
Pentas tersebut mempererat hubungan antarwarga dari berbagai dusun.	○	○
Pentas tersebut juga memberi manfaat ekonomi bagi pedagang kecil di desa.	○	○
Pesan gotong royong itu tidak berkaitan dengan kehidupan warga karena lakon wayang bersumber dari cerita epos.	○	○

Kunci singkat: 1. B 2. 1B 2B 3S

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

✔ PERIKSA DIRI

- Dapatkah kamu menjelaskan mengapa pentas yang penuh humor dan improvisasi di lapangan kampung tidak hanya berfungsi sebagai hiburan?
- Dapatkah kamu merancang pentas untuk sebuah komunitas dengan memilih bahasa, isi, tempat, dan cara menyampaikan pesan tanpa menyinggung, serta menghitung manfaat ekonominya?
- **Yang harus kuingat:** seni dan warga **saling memberi**, satu pentas punya **banyak fungsi**, pilih **bahasa, isi, dan tempat** yang dekat dengan warga, sampaikan pesan dengan **santun dan tokoh rekaan**, dan **jaga adat**.

Latihan interaktif di LMS

Sub bab 1.6: kerjakan latihannya dan lihat progresmu.

next-level-study.com/belajar/lms-player.html?course=buku-smksp&node=SMKSP-1.6

NEXT LEVEL STUDY
Educational Institutions

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Kuis Akhir Bab 1

SMKSP-KB1

Jumlah soal: 25 **Waktu anjuran:** 60 menit

Kerjakan sendiri dan berwaktu. Setelah selesai, cocokkan dengan kunci di Bagian D, isi tabel skor, lalu lihat anjuran di bawahnya.

Kerjakan Kuis Bab 1 di LMS

Skor dan progresmu tersimpan di LMS.

next-level-study.com/belajar/lms-player.html?course=buku-smksp&node=SMKSP-KB1

1. Tiga lulusan SMK Seni Pertunjukan di Mataram (2027) mahir tari dan musik tradisi. Modal mereka Rp9.000.000. Mereka menetapkan syarat: modal awal tidak melebihi modal mereka, ada paling sedikit 4 pesanan per bulan menurut hasil wawancara calon pembeli, belum ada pesaing yang sudah melayani, dan sesuai keahlian. Berikut lima ide yang mereka kumpulkan.

Ide	Usaha	Modal awal	Pesanan per bulan	Pesaing di kota	Sesuai keahlian
1	Paket musik dan tari untuk acara kantor	Rp6.000.000	5	Belum ada	Ya
2	Penyewaan kostum tari dan perlengkapan	Rp9.500.000	6	Belum ada	Ya
3	Kelas tari anak	Rp4.000.000	6	Lima sanggar sudah membuka kelas	Ya
4	Pertunjukan tari berbayar bulanan	Rp7.000.000	2	Belum ada	Ya
5	Jasa tata suara dan lampu acara	Rp8.000.000	7	Belum ada	Tidak

(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Ide usaha yang memenuhi semua syarat adalah ....

A. Ide 1
B. Ide 2
C. Ide 3
D. Ide 4
E. Ide 5

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

2. Teater Aroma Seni di Banda Aceh (2027) hanya beranggotakan lima orang saat menyiapkan lakon "Jembatan Tua". Syahrul menyusun anggaran, mengurus izin aula, dan memilih pemain; di kelompok ini ia disebut "ketua pelaksana". Rosita mencatat posisi pemain di naskah induk dan memberi aba-aba kepada operator pada malam pentas. Naufal merancang lampu, lalu pada malam pentas ia sendiri yang menjalankan papan kontrolnya. (Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Tentukan Benar atau Salah untuk setiap pernyataan berikut.

Tentukan setiap pernyataan Benar atau Salah.

Pernyataan	Benar	Salah
Karena memberi aba-aba saat pentas, Rosita bekerja sebagai sutradara.	○	○
Syahrul bekerja sebagai produser walaupun di kelompok ini jabatannya disebut ketua pelaksana.	○	○
Naufal berperan sebagai penata cahaya saat merancang lampu dan sebagai operator cahaya saat menjalankannya.	○	○

3. Pada gladi bersih tari "Gelombang Subuh" di sebuah gedung di Ternate (2027), Esau, salah satu penari, merasa lampu biru di bagian depan kiri menyilaukan matanya saat ia berputar sehingga hampir kehilangan keseimbangan. Operator cahaya menjalankan daftar perubahan lampu yang disusun penata cahaya, sedangkan pimpinan panggung memegang naskah induk dan memberi aba-aba.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Pernyataan yang tepat tentang kejadian tersebut adalah ....
(Jawaban benar lebih dari satu.)

Pilih semua jawaban yang benar.

☐ A. Karena memegang papan kontrol, operator cahaya berhak mengganti warna lampu setiap ada keluhan dari penari.

☐ B. Rancangan lampu diputuskan penata cahaya; operator hanya menjalankannya sesuai daftar perubahan.

☐ C. Esau sebaiknya menyampaikan keluhannya lewat pimpinan panggung agar diteruskan kepada penata cahaya.

☐ D. Karena memberi aba-aba perubahan lampu, pimpinan panggung boleh langsung mengubah rancangan warnanya.

☐ E. Keluhan tentang keselamatan penari dicatat dan diperiksa sebelum pentas, bukan ditunda sampai pentas selesai.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

4. Teater Mekar dari sebuah SMK di Palu membawakan lakon "Tangga ke Menara" pada festival drama pelajar 2027. Seorang anggota tim memasang dan membongkar dekor, memindahkan tangga dan layar latar selama jeda gelap antaradegan, lalu menata ulang panggung setelah pentas. Ia tidak merancang bentuk dekor dan tidak menjalankan lampu. (Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Jabatan anggota tim tersebut adalah ....

A. Penata artistik, yang membuat sketsa dan maket panggung
B. Kru panggung, yang memasang dan memindahkan dekor
C. Kru properti, yang menyiapkan benda pegangan pemain
D. Pimpinan panggung, yang memberi aba-aba pergantian adegan
E. Operator cahaya, yang menjalankan perubahan lampu

5. Teater Rinjani SMK di Pontianak akan mementaskan legenda "Si Pelaut Pulang" pada 2027. Panitia mencari satu anggota tim yang bertugas mengembangkan legenda itu menjadi cerita tiga babak, menulis dialog dan petunjuk adegan, lalu menyerahkan naskahnya kepada tim. Ia tidak menentukan cara pemain mengucapkan dialog dan tidak merancang panggung.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Jabatan yang sesuai dengan tugas tersebut adalah ....

A. Sutradara yang menafsirkan naskah dan mengarahkan pemain
B. Penata artistik yang merancang rupa panggung dan dekor
C. Pimpinan panggung yang mengendalikan jalannya pentas
D. Penulis naskah yang menyusun cerita dan dialog lakon
E. Pelatih teater yang melatih pemain mengucapkan dialog

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

6. Sanggar Rimbun di Jambi (2027) berencana membuka kelas tari untuk anak. Catatan pengurus: (1) tiga pelatihnya adalah alumni SMK yang sudah berpengalaman melatih; (2) sanggar belum memiliki ruang latihan sendiri dan menyewa aula; (3) sebuah sekolah dasar di dekatnya meminta kegiatan tari untuk ekstrakurikuler; (4) dua kursus tari yang sudah lebih dulu buka berjarak 1 km dari sanggar; (5) libur sekolah panjang pada Desember biasanya membuat kelas sepi.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Penggolongan catatan dalam analisis kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman yang tepat adalah ....
(Jawaban benar lebih dari satu.)

Pilih semua jawaban yang benar.

☐ A. Pelatih alumni yang berpengalaman termasuk kekuatan karena berada di dalam sanggar.
☐ B. Belum adanya ruang latihan sendiri termasuk ancaman karena menyulitkan kegiatan sanggar.
☐ C. Permintaan kegiatan dari sekolah dasar termasuk kekuatan karena menguntungkan sanggar.
☐ D. Dua kursus tari yang lebih dulu buka termasuk ancaman karena berada di luar sanggar.
☐ E. Libur sekolah panjang pada Desember termasuk ancaman karena berada di luar sanggar.

7. Sanggar Sempati di Samarinda membuka kelas tari anak pada 2027. Biaya tetap per bulan: sewa ruang Rp800.000, honor pelatih Rp600.000, dan iklan Rp100.000. Setiap murid menambah biaya Rp20.000 per bulan (buku dan perlengkapan). Ruang latihan hanya muat 22 murid. Sanggar menargetkan laba Rp500.000 per bulan dan bersedia menaikkan iuran.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Iuran per murid terendah (kelipatan Rp5.000) agar target laba tercapai bila ruang terisi penuh adalah ....

A. Rp110.000
B. Rp90.000
C. Rp115.000
D. Rp120.000
E. Rp95.000

8. Dua lulusan SMK Seni Pertunjukan di Gorontalo (2027) menguasai tari penyambutan tamu dan memiliki modal Rp6 juta. Hasil pengamatan mereka: kantor-kantor pemerintah menerima tamu dari luar daerah hampir setiap bulan, tetapi penari penyambut selalu didatangkan dari kota lain dengan ongkos mahal; sebuah hotel kecil sudah bekerja sama tetap dengan satu sanggar; gedung kesenian sering kosong tetapi sewanya mahal; modal belum cukup membeli kostum bagi 20 penari.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Ide usaha yang paling sesuai adalah ....

A. Pentas tari berbayar setiap minggu di gedung kesenian kota
B. Kerja sama tetap sebagai penampil di hotel kecil yang sudah bermitra
C. Penyewaan kostum tari lengkap untuk 20 penari kepada sanggar lain
D. Produksi kostum tari dalam jumlah besar untuk dijual ke luar daerah
E. Paket penari penyambut tamu untuk kantor pemerintah di kota sendiri

9. Setiap 17 Agustus warga sebuah RW di Bandar Lampung menggelar malam syukuran kemerdekaan di lapangan RW (2027): lomba tari anak, pentas teater remaja tentang perjuangan, dan nyanyian bersama. Bapak-bapak menjadi panitia dan memasang tenda, ibu-ibu menyiapkan makanan untuk dibagikan, sedangkan beberapa pedagang kecil berjualan di tepi lapangan. Pentas tidak memungut tiket.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Tentukan Benar atau Salah untuk setiap pernyataan berikut.

Tentukan setiap pernyataan Benar atau Salah.

Pernyataan	Benar	Salah
Karena tidak memungut tiket, kegiatan itu tidak memberi manfaat ekonomi bagi warga sekitar.	○	○
Karena sebagian besar penampilnya anak dan remaja, kegiatan itu hanya berfungsi sebagai tempat berlatih.	○	○
Peran panitia dan penyedia makanan dari warga membuat kegiatan itu dibuat bersama warga, bukan hanya disajikan kepada warga.	○	○

10. Teater remaja di sebuah kampung di Kabupaten Luwu Utara (2027) akan mementaskan lakon tentang gotong royong membersihkan saluran air. Penontonnya adalah warga asli yang berbahasa daerah setempat, warga pendatang yang berbahasa Jawa, dan anak-anak yang sehari-hari berbahasa Indonesia. Ketua kelompok, Pamungkas, ingin semua warga memahami cerita dan merasa pentas itu milik mereka.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Pilihan bahasa dialog yang paling tepat adalah ....

A. Dialog utama berbahasa Indonesia, diselingi ungkapan bahasa daerah dan Jawa yang mudah ditebak
B. Seluruh dialog berbahasa daerah setempat karena warga asli paling dahulu tinggal di kampung itu
C. Seluruh dialog berbahasa Jawa karena bahasa itu paling lazim dipakai di pulau asal para pendatang
D. Seluruh dialog berbahasa Inggris agar tidak berpihak kepada kelompok warga mana pun di kampung
E. Dialog berbahasa Indonesia baku formal agar pentas terkesan sopan dan terpelajar bagi semua warga

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

11. Kelompok Rebana Bintang di Ambon (2027) beranggotakan 12 pemain dengan kas Rp5.000.000. Empat pemain adalah pelajar yang tidak dapat berangkat pada 18–24 Juli karena ujian. Pada undangan mana pun, seluruh 12 pemain berangkat dan biaya yang tidak ditanggung panitia dihitung untuk 12 orang, diambil dari kas. Berikut empat undangan festival.

Undangan	Tanggal	Ditanggung panitia	Ditanggung kelompok
P	14 Juli	Penginapan dan konsumsi	Tiket Rp350.000 per orang; angkut alat Rp1.200.000
Q	21 Juli	Tiket dan konsumsi; alat dipinjami panitia	Penginapan Rp150.000 per orang per malam, 2 malam
R	28 Juli	Penginapan, konsumsi, dan angkut alat	Tiket kereta Rp250.000 per orang
S	4 Agustus	Tiket dan penginapan	Konsumsi Rp100.000 per orang per hari, 3 hari; angkut alat Rp1.800.000

(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Undangan yang dapat diterima kelompok adalah ....

A. Undangan P
B. Undangan Q
C. Undangan R
D. Undangan S
E. Tidak ada yang dapat diterima

12. Orkes Melayu Wiratama di Batam (2027) ditawari tampil di kantin sebuah pabrik berpekerja 800 orang. Shift pagi (500 pekerja) bekerja pukul 07.00–15.00 dan beristirahat pukul 12.00–12.45, sedangkan shift sore (300 pekerja) bekerja pukul 15.00–23.00 dan beristirahat pukul 19.00–19.45. Pabrik hanya mengizinkan pentas pada jam istirahat, paling lama 30 menit, satu sesi per hari. Pekerja membaca pengumuman lewat grup koordinator shift, bukan lewat spanduk di gerbang. Orkes ingin menjangkau pekerja sebanyak-banyaknya.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Rancangan yang paling tepat adalah ....

A. Sesi 30 menit pukul 19.00, diumumkan lewat grup koordinator shift
B. Sesi 30 menit pukul 12.00, diumumkan lewat grup koordinator shift
C. Sesi 60 menit pukul 12.00, diumumkan lewat grup koordinator shift
D. Sesi 30 menit pukul 12.00, diumumkan lewat spanduk di gerbang pabrik
E. Sesi 30 menit pukul 15.00 saat pergantian shift, diumumkan lewat grup

13. Kelompok Dul Muluk Tumbuh di Palembang (2027) mendapat dua tawaran dana. Dinas kebudayaan setempat memberi hibah Rp10.000.000 untuk pentas keliling lima sekolah dengan syarat kelompok menyediakan dana pendamping 20% dari total biaya program

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

dan menyerahkan laporan. Total biaya program Rp12.500.000. Sebuah toko menawarkan sponsor Rp3.000.000 dengan imbalan logo di spanduk panggung. Kas kelompok Rp1.500.000.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Keputusan yang paling tepat adalah ....

A. Menerima hibah; dana pendamping Rp2.000.000 diambil dari kas dan sebagian dana sponsor itu
B. Menerima hibah saja; dana pendamping Rp2.500.000 diambil seluruhnya dari kas kelompok
C. Menolak hibah, menerima sponsor, lalu mengurangi pentas keliling menjadi dua sekolah saja agar cukup
D. Menerima hibah dan sponsor; seluruh dana sponsor dipakai untuk menambah honor para pemain
E. Menerima hibah dan sponsor; kas Rp1.500.000 dan sponsor Rp1.000.000 menjadi pendamping

14. Sanggar Anggrek di Surabaya (2027) akan menyiarkan pentas tari kepada komunitas budaya Indonesia di Seoul. Penonton di Seoul hanya dapat menonton mulai pukul 19.00 dan siaran harus selesai paling lambat pukul 20.30 waktu Seoul. Syarat lain: tersedia subtitle bahasa Inggris atau Korea dan seluruh pemain sudah memberi izin tertulis. Seoul memakai UTC+9, sedangkan WIB UTC+7. Jam tayang pada tabel memakai WIB.

Paket	Jam tayang (WIB)	Durasi	Subtitle	Izin tertulis pemain
1	21.00	90 menit	Inggris	Semua pemain
2	19.00	90 menit	Inggris	Semua pemain
3	17.00	90 menit	Korea	Semua pemain
4	17.00	90 menit	Inggris	9 dari 11 pemain
5	17.00	90 menit	Tidak ada	Semua pemain

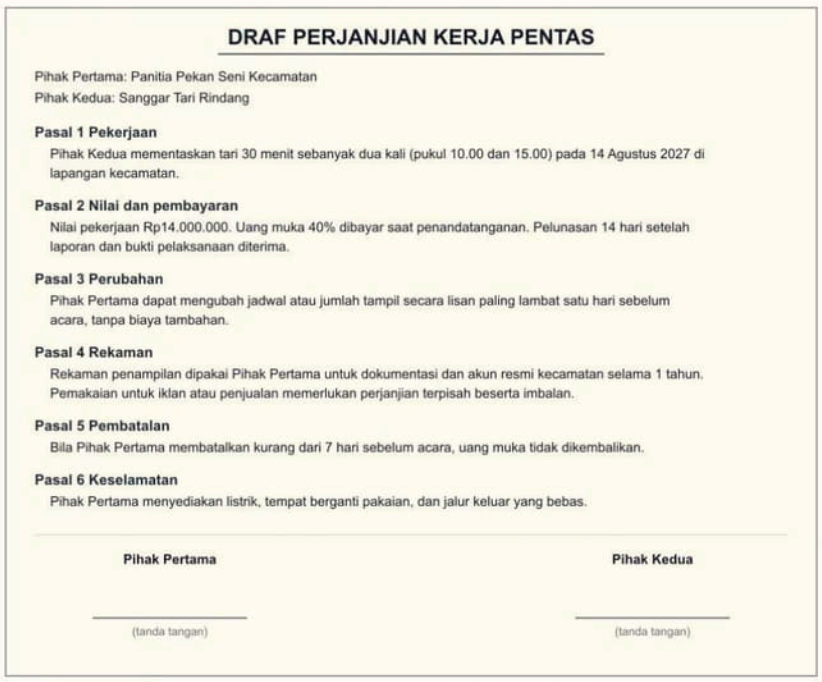
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Paket yang memenuhi semua syarat adalah ....

A. Paket 1
B. Paket 2
C. Paket 3
D. Paket 4
E. Paket 5

15. Herlina, ketua Sanggar Tari Rindang di Luwuk (2027), menerima draf perjanjian dari panitia pekan seni kecamatan seperti tampak pada gambar. Sanggar akan menanggung sendiri biaya persiapan sebelum acara.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Pasal yang paling perlu diubah sebelum Herlina menandatangani adalah ....



DRAF PERJANJIAN KERJA PENTAS

Pihak Pertama: Panitia Pekan Seni Kecamatan
Pihak Kedua: Sanggar Tari Rindang

Pasal 1 Pekerjaan
Pihak Kedua mementaskan tari 30 menit sebanyak dua kali (pukul 10.00 dan 15.00) pada 14 Agustus 2027 di lapangan kecamatan.

Pasal 2 Nilai dan pembayaran
Nilai pekerjaan Rp14.000.000. Uang muka 40% dibayar saat penandatanganan. Pelunasan 14 hari setelah laporan dan bukti pelaksanaan diterima.

Pasal 3 Perubahan
Pihak Pertama dapat mengubah jadwal atau jumlah tampil secara lisan paling lambat satu hari sebelum acara, tanpa biaya tambahan.

Pasal 4 Rekaman
Rekaman penampilan dipakai Pihak Pertama untuk dokumentasi dan akun resmi kecamatan selama 1 tahun. Pemakaian untuk iklan atau penjualan memerlukan perjanjian terpisah beserta imbalan.

Pasal 5 Pembatalan
Bila Pihak Pertama membatalkan kurang dari 7 hari sebelum acara, uang muka tidak dikembalikan.

Pasal 6 Keselamatan
Pihak Pertama menyediakan listrik, tempat berganti pakaian, dan jalur keluar yang bebas.

Pihak Pertama (tanda tangan) **Pihak Kedua** (tanda tangan)

A. Pasal 2, karena uang muka 40% terlalu besar sebelum tampil
B. Pasal 4, karena rekaman dipakai kecamatan tanpa imbalan
C. Pasal 5, karena uang muka hangus walau panitia membatalkan
D. Pasal 3, karena perubahan lisan mendadak tanpa tarif tambahan
E. Pasal 1, karena dua kali tampil dalam satu hari terlalu berat

16. Teater remaja Cempaka di sebuah kelurahan di Kota Bima (2027) akan membuat pentas tentang kebiasaan warga menyebar kabar bohong di grup percakapan lingkungan. Pelatih, Qodir, mengingatkan bahwa pesan harus mengajak warga, bukan mempermalukan seseorang. Setelah pentas akan ada diskusi dengan pengurus RW.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Rancangan pentas yang tepat adalah ....
(Jawaban benar lebih dari satu.)

Pilih semua jawaban yang benar.

☐ A. Tokoh pembuat kabar bohong diberi nama panggilan seorang warga agar penonton langsung mengenalinya.
☐ B. Tokoh dan kejadian dibuat rekaan, dan yang disindir adalah kebiasaan menyebar kabar tanpa memeriksa.
☐ C. Pentas ditutup dengan ajakan sederhana, misalnya memeriksa sumber kabar sebelum membagikannya ke grup.
☐ D. Setelah pentas, pengurus RW dan warga diajak berdiskusi tentang cara menjaga grup tetap sehat.
☐ E. Pentas memakai bahasa hukum dan ancaman pidana agar warga takut menyebar kabar bohong.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

17. Sanggar Kemilau di Pekanbaru menandatangani perjanjian pada 3 Maret 2027 untuk tampil pada pesta pernikahan 10 April 2027 senilai Rp9.000.000. Uang muka 40% dibayar saat penandatanganan. Bila penyelenggara membatalkan 14 hari atau lebih sebelum acara, uang muka dikembalikan setelah dikurangi biaya yang sudah dikeluarkan sanggar sesuai nota; bila kurang dari 14 hari, uang muka tidak dikembalikan dan sisa pembayaran tidak ditagih. Penyelenggara membatalkan pada 27 Maret 2027. Sanggar sudah membeli kain kostum Rp1.500.000 dan membayar uang muka sewa alat Rp600.000 (nota tersedia). (Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Uang muka yang harus dikembalikan sanggar kepada penyelenggara adalah ....

A. Rp1.500.000
B. Rp0 (uang muka hangus)
C. Rp2.100.000
D. Rp3.600.000
E. Rp5.400.000

18. Teater Nirmala di Bandar Lampung (2027) menerima pesanan dari sebuah yayasan sekolah senilai Rp18.000.000. Pembayaran: 30% saat perjanjian ditandatangani, 20% lima hari sebelum pentas (H-5), dan 50% setelah laporan diterima. Kas teater saat ini Rp2.000.000. Pengeluaran: sewa alat Rp3.000.000 sehari setelah penandatanganan, kostum Rp4.000.000 pada H-10, serta honor dan konsumsi Rp9.000.000 pada hari pentas. (Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Pernyataan yang tepat tentang arus kas teater adalah ....
(Jawaban benar lebih dari satu.)

Pilih semua jawaban yang benar.

☐ A. Sebelum hari pentas kas tidak pernah negatif; saldo terendahnya Rp400.000 setelah kostum dibeli.
☐ B. Karena laba pesanan Rp2.000.000, kas teater tidak mungkin negatif pada titik mana pun.
☐ C. Setelah honor dan konsumsi dibayar pada hari pentas, kas teater minus Rp5.000.000.
☐ D. Bila termin kedua dinaikkan menjadi 50% dan termin akhir menjadi 20%, kas pada hari pentas tidak negatif.
☐ E. Menunda pembelian kostum sampai termin kedua diterima membuat kas pada hari pentas tidak lagi negatif.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

19. Sanggar tari di sebuah desa di Pulau Sumba (2027), dipimpin Anselmus, ingin agar perantau di Kupang dan Jakarta dapat menonton pentas tahunan desa. Pentas berlangsung tiga jam dalam bahasa daerah. Sinyal ponsel di desa lemah dan sering terputus, sedangkan di kota kecamatan, 12 km dari desa, sinyalnya stabil. Dana terbatas dan belum ada operator siaran.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Rencana yang paling tepat adalah ....

A. Siaran langsung tiga jam dari desa memakai satu ponsel dan paket data milik anggota
B. Siaran langsung tiga jam dari desa dengan penguat sinyal sewaan tanpa uji coba lebih dulu
C. Rekaman tiga jam tanpa suntingan diunggah dari desa pada hari pentas tanpa subtitle
D. Rekaman disunting menjadi 60 menit dengan subtitle, diunggah dari kota kecamatan
E. Perantau diminta pulang menonton langsung karena menonton lewat layar tidak sama nilainya

20. Sanggar Gelora di Banjarmasin menyusun penawaran paket tari penyambutan untuk pembukaan sebuah konferensi pada 2027, dua kali tampil (pagi dan sore). Pengurus ingin laba tepat 20% dari harga penawaran. Rencana anggaran biaya (RAB):

Pos biaya	Rincian
Honor penari	10 orang, 2 tampil, Rp300.000 per orang per tampil
Honor pemusik	5 orang, Rp400.000 per orang per hari
Kostum dan rias	Rp1.200.000
Transport dan konsumsi	Rp1.600.000
Cadangan	Rp200.000

(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Harga penawaran yang harus diajukan adalah ....

A. Rp13.200.000
B. Rp13.750.000
C. Rp10.000.000
D. Rp16.250.000
E. Rp13.500.000

21. Panitia Festival Teater Rakyat di Ende (2027) ditawari sponsor oleh sebuah toko bangunan senilai Rp6.000.000 dari total biaya Rp14.000.000. Toko meminta logo dipasang, membuka lapak di festival, dan meminta salah satu lakon diubah akhir ceritanya agar tokoh utama memakai produk toko itu. Ketua panitia, Maulana, ingin dana diterima tanpa merusak mutu festival.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Langkah yang tepat adalah ....
(Jawaban benar lebih dari satu.)

Pilih semua jawaban yang benar.

☐ A. Memasang logo sponsor di poster dan spanduk panggung sebagai imbalan yang wajar atas dukungan dana.
☐ B. Menyediakan lapak sponsor di luar area pentas selama tidak menghalangi jalur penonton.
☐ C. Mengubah akhir lakon agar tokoh utama memakai produk sponsor seperti yang diminta.
☐ D. Menuliskan imbalan, batas pemakaian logo, dan tanggal pembayaran dalam kesepakatan tertulis.
☐ E. Menerima semua syarat tanpa membaca rincian supaya dana segera cair.

22. Sanggar Tari Pusaka di Palu menawarkan paket pembukaan sebuah konferensi pada 2027 seharga Rp12.000.000 (10 penari dan 6 pemusik, 45 menit). Biaya paket menurut RAB sanggar Rp9.600.000. Panitia menawar dan mengatakan hanya sanggup membayar Rp9.000.000. Ketua sanggar, Kristiani, ingin tetap melayani panitia tanpa merugikan sanggar.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Langkah yang tepat dilakukan Kristiani adalah ....
(Jawaban benar lebih dari satu.)

Pilih semua jawaban yang benar.

☐ A. Menyetujui Rp9.000.000 dengan menghapus pos cadangan dan konsumsi pemain dari RAB agar biaya turun.
☐ B. Menjelaskan bahwa harga Rp9.000.000 di bawah biaya paket Rp9.600.000 sehingga harga itu belum dapat disetujui.
☐ C. Menyetujui Rp9.000.000 dan mengganti sebagian penari dengan murid yang belum pernah berlatih agar honor turun.
☐ D. Menawarkan paket yang lebih ringan, misalnya penari dan durasi dikurangi, dengan harga dihitung ulang dari biayanya.
☐ E. Menuliskan isi paket, harga, dan jadwal pembayaran yang disepakati dalam perjanjian sebelum persiapan dimulai.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

23. Panitia Pekan Seni Pelajar di Ambon (2027) menjual e-tiket berkode QR. Setiap kode dibuat unik untuk satu tiket. Di pintu masuk, petugas memindai kode: kode yang sah dan belum terpakai membuat penonton masuk, lalu kode ditandai terpakai. Panitia menyimpan daftar nama dan nomor ponsel pembeli untuk mengirim tiket. Sinyal di gedung kadang lemah.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Tentukan Benar atau Salah untuk setiap pernyataan berikut.

Tentukan setiap pernyataan Benar atau Salah.

Pernyataan	Benar	Salah
Kode QR yang sudah dipindai sekali ditolak pada pemindaian kedua, sehingga tangkapan layar yang dibagikan ke orang lain tidak dapat dipakai dua kali.	○	○
Bila sinyal gagal, panitia tidak mungkin memeriksa tiket sehingga semua penonton harus dipersilakan masuk tanpa pemeriksaan.	○	○
Nomor ponsel pembeli boleh diberikan kepada sponsor untuk promosi karena sudah tersimpan di sistem panitia.	○	○

24. Sanggar Tari Kenanga di Kupang (2027) akan merekam pentas tari kreasinya bersama dua pemusik tamu, lalu mengunggah dan menjual rekaman itu di platform berbayar. Iringan tari memakai satu lagu populer ciptaan seorang komponis yang masih hidup dan musik buatan sanggar sendiri. Ketua sanggar, Julius, menyusun langkah sebelum merekam.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Pernyataan yang tepat adalah ....
(Jawaban benar lebih dari satu.)

Pilih semua jawaban yang benar.

☐ A. Persetujuan tertulis dari penari dan pemusik tamu diperlukan sebelum pentas direkam, diunggah, dan dijual.

☐ B. Lagu ciptaan komponis itu boleh dipakai tanpa izin karena hanya diputar selama 40 detik.

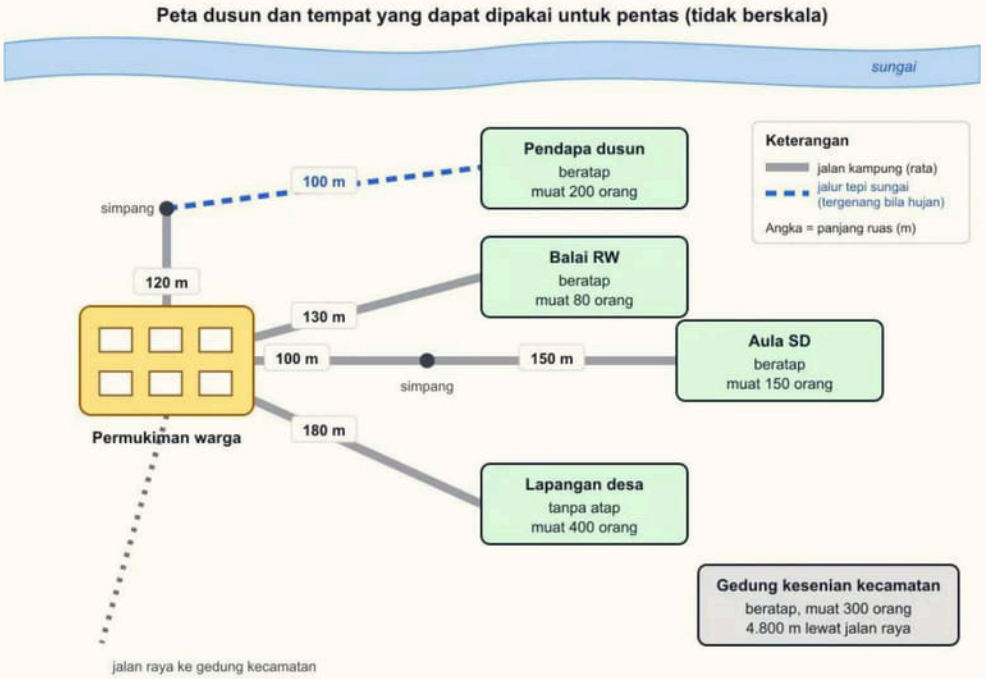
☐ C. Sanggar perlu meminta izin atau lisensi dari pemegang hak cipta lagu itu sebelum rekaman dijual.

☐ D. Hak cipta tari kreasi sanggar baru ada setelah dicatatkan, sehingga sebelum itu orang lain bebas memakainya.

☐ E. Sanggar perlu mencatat pemegang hak atas rekaman dan batas pemakaiannya: promosi, dijual, atau diunggah ulang.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

25. Teater Lazuardi akan mementaskan lakon penyuluhan gizi anak di dusun yang petanya tampak pada gambar (2027). Pentas pukul 19.30 pada musim hujan untuk sekitar 120 warga, banyak di antaranya lansia dan ibu yang membawa balita. Syarat tempat: dapat dicapai dengan berjalan kaki tidak lebih dari 300 m dari permukiman lewat jalur yang tidak tergenang, beratap, dan muat paling sedikit 120 orang.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Tempat pentas yang paling sesuai adalah ....



A. Balai RW
B. Lapangan desa
C. Pendapa dusun
D. Gedung kesenian kecamatan
E. Aula SD

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Tabel skor dan anjuran

Sub bab / subtopik	Nomor soal	Benar	Jika kurang separuh benar
Sub bab 1.1 · Profesi dan lingkup pekerjaan bidang seni pertunjukan	2, 3, 4, 5	___ / 4	Ulangi hlm. 10
Sub bab 1.2 · Peluang usaha ekonomi kreatif seni pertunjukan	1, 6, 7, 8	___ / 4	Ulangi hlm. 24
Sub bab 1.3 · Simulasi proses bisnis dan strategi kerja industri seni pertunjukan	15, 17, 18, 20, 22	___ / 5	Ulangi hlm. 37
Sub bab 1.4 · Peluang dan tantangan dalam seni pertunjukan	11, 12, 13, 21	___ / 4	Ulangi hlm. 56
Sub bab 1.5 · Perkembangan teknologi dan isu global dalam seni pertunjukan	14, 19, 23, 24	___ / 4	Ulangi hlm. 73
Sub bab 1.6 · Relasi seni pertunjukan dengan kehidupan sosial budaya masyarakat	9, 10, 16, 25	___ / 4	Ulangi hlm. 89

Skor 70 % atau lebih: lanjut ke bab berikutnya. Skor 50–69 %: ulangi sub bab pada tabel yang kurang dari separuh benar. Skor di bawah 50 %: baca ulang bab ini dari awal. (Angka ini anjuran belajar, bukan prediksi nilai TKA.)

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Bab 2 · Konsep Seni Pertunjukan

SMKSP-B2

Setelah mempelajari bab ini, kamu dapat:

- membedakan cabang, bentuk, jenis, dan fungsi seni pertunjukan
- membaca catatan sejarah sebuah kesenian dan menyimpulkan perubahannya
- menilai unsur pendukung dan rencana pengembangan karya tradisi dan modern

Peta bab

Sub bab	Judul
2.1	Cabang seni pertunjukan: tari, karawitan, pedalangan, teater, tata artistik, dan musik
2.2	Sejarah seni pertunjukan
2.3	Bentuk, jenis, dan ciri seni pertunjukan
2.4	Fungsi seni pertunjukan dalam kehidupan masyarakat
2.5	Unsur-unsur pendukung seni pertunjukan
2.6	Analisis pengembangan karya seni pertunjukan tradisi dan modern

Bab 2 di LMS

Buka seluruh latihan bab ini di LMS.

next-level-study.com/belajar/lms-player.html?course=buku-smksp&node=SMKSP-B2

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Sub bab 2.1 · Cabang seni pertunjukan: tari, karawitan, pedalangan, teater, tata artistik, dan musik

SMKSP-2.1

◎ APA YANG DIUJI

Kisi-kisi TKA Seni Pertunjukan memuat **konsep seni pertunjukan** sebagai satu elemen tersendiri. Salah satu dasarnya adalah mengenali **cabang-cabang seni pertunjukan** dan ciri tiap cabang. Soalnya hampir selalu berupa **kasus**. Sebuah sanggar, sekolah, atau panitia festival menggambarkan pertunjukan yang akan dibuat. Kamu diminta menentukan cabang apa saja yang terlibat, keahlian apa yang masih harus ditambahkan ke tim, atau kategori lomba mana yang tepat. Kadang kamu juga menilai pernyataan tentang beberapa kelompok musik.

Kompetensinya adalah **memahami dan menerapkan**: mengelompokkan sebuah kegiatan ke dalam cabang yang benar dan memakai ciri cabang itu untuk memutuskan sesuatu. Yang membuat soal ini licin adalah kebiasaan menebak dari **unsur yang paling mencolok**. Gerakan melingkar belum tentu berarti tari, dan lampu yang indah belum berarti cerita dibawakan oleh tata artistik.

Setelah mempelajari sub bab ini, kamu dapat:

- menyebut enam cabang seni pertunjukan beserta ciri utama dan pelakunya;
- menjelaskan peran kelompok alat dalam karawitan dan perbedaan laras slendro dan pelog;
- mengenali cabang apa saja yang terlibat dalam pertunjukan gabungan;
- menentukan cabang yang dibutuhkan untuk sebuah pertunjukan dan kategori lomba yang sesuai;
- membedakan musik vokal, instrumental, ansambel sejenis, dan ansambel campuran.

◆ KONSEP INTI

Duduklah sebentar di balai warga pada malam pentas. Dari kursi penonton, kamu melihat satu peristiwa: lampu menyala, musik dimulai, pemain masuk, cerita berjalan. Dari balik panggung, peristiwa yang sama terlihat sebagai **banyak keahlian yang bekerja bersama**. Ada yang menari, ada yang menabuh gamelan, ada yang menuturkan cerita, ada yang menata lampu dan rias. Tiap keahlian itu punya cara belajar, alat, dan istilahnya sendiri. Untuk bekerja dalam satu tim, kamu perlu tahu keahlian apa itu dan apa yang dikerjakannya. Itulah tujuan sub bab ini.

1. Seni pertunjukan dan cabang-cabangnya

Seni pertunjukan adalah karya seni yang disajikan langsung kepada penonton dalam waktu tertentu, dengan tubuh, suara, atau bunyi sebagai bahan utamanya. Tidak seperti lukisan yang

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

dapat dilihat kapan saja, pertunjukan berlangsung pada saat ia dibawakan. Pelaku dan penonton berada dalam peristiwa yang sama.

Seni pertunjukan dikelompokkan menjadi **cabang** menurut unsur utama yang dikerjakan. Dalam buku ini ada enam cabang: **tari, karawitan, pedalangan, teater, musik, dan tata artistik** (lihat Gambar 2.1).



Gambar 2.1 Enam cabang seni pertunjukan, unsur utamanya, dan pelakunya. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Jangan campurkan tiga hal yang mirip. **Cabang** menjawab pertanyaan "keahlian apa yang dikerjakan?". **Jenis** menjawab "golongannya apa?", misalnya tari klasik atau tari kerakyatan (dibahas di Sub bab 2.3). **Fungsi** menjawab "untuk apa pertunjukan itu dibuat?" (dibahas di Sub bab 2.4). Sebuah pertunjukan dapat dilihat dari ketiga sisi itu sekaligus.

2. Tari

Tari adalah seni gerak tubuh yang diatur dalam ruang dan waktu, biasanya mengikuti irama, dan mengungkapkan rasa, gagasan, atau cerita. Tiga hal membuat gerak menjadi tari. Geraknya **diatur**, tidak sembarang. Geraknya punya **irama** (cepat-lambat, kuat-lemah). Geraknya **diperlihatkan** kepada orang lain.

Unsur tari meliputi gerak, **pola lantai** (jalur dan formasi penari di lantai pentas), iringan, tata rias dan busana, serta properti seperti selendang atau kipas. Pelakunya adalah **penari**, dan penyusun geraknya adalah **koreografer** atau penata tari. Tari boleh bercerita, boleh juga tidak. Ada tari yang hanya menggambarkan suasana, misalnya gembira atau khidmat.

Satu catatan penting: **gerak melingkar, gerak bersama, atau gerak berpola tidak otomatis berarti sebuah pertunjukan adalah tari**. Banyak cabang lain memakai gerak. Yang dilihat

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

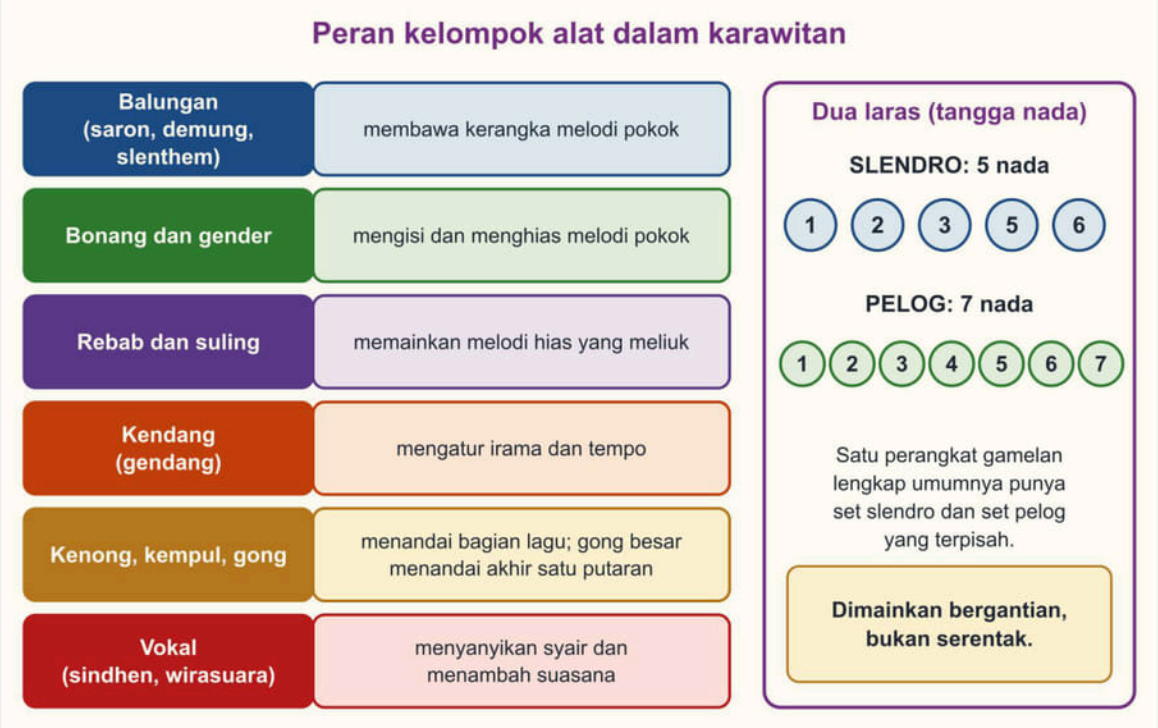
adalah **unsur apa yang membawa pertunjukan itu**.

3. Karawitan

Karawitan adalah seni bunyi dan suara yang memakai **gamelan** dan vokal dengan **laras** (tangga nada) slendro atau pelog. Istilah ini berasal dari tradisi Jawa. Pemain alatnya disebut **pengrawit**. Penyanyi perempuan disebut **sindhen**, dan penyanyi laki-laki sering disebut wirasuara. Di daerah lain ada ansambel tradisi yang sejajar, misalnya gamelan Bali, degung Sunda, dan kolintang Minahasa. Dalam kategori lomba, semuanya biasanya digolongkan sebagai **karawitan atau musik tradisi**.

Laras adalah susunan nada yang dipakai. **Slendro** memiliki lima nada dalam satu oktaf. **Pelog** memiliki tujuh nada. Satu perangkat gamelan lengkap umumnya punya set slendro dan set pelog yang terpisah, dan keduanya dimainkan bergantian, bukan serentak. Karena itu, kalau sebuah pertunjukan meminta gamelan **berlaras pelog**, tim harus menyediakan set pelog dan pengrawit yang menguasainya.

Gamelan bukan sekumpulan alat yang dipukul sembarang. Tiap kelompok alat punya **peran** (lihat Gambar 2.2).



Gambar 2.2 Peran kelompok alat dalam karawitan dan perbedaan laras slendro dan pelog. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

- **Balungan** (saron, demung, slenthem) membawa kerangka melodi pokok. Dari kerangka ini, alat lain "membuat hiasan".
- **Bonang dan gender** mengisi dan menghias melodi pokok dengan pola yang lebih rapat.
- **Rebab dan suling** memainkan melodi hias yang meliuk.
- **Kendang** (gendang) memberi aba-aba irama dan tempo. Ketika penari atau dalang berubah gerak, kendang yang menyampaikannya kepada seluruh pengrawit.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

- **Kenong, kempul, dan gong** menandai bagian-bagian lagu. Gong besar menandai akhir satu putaran.
- **Vokal** (sindhen dan wirasuara) menyanyikan syair dan menambah suasana.

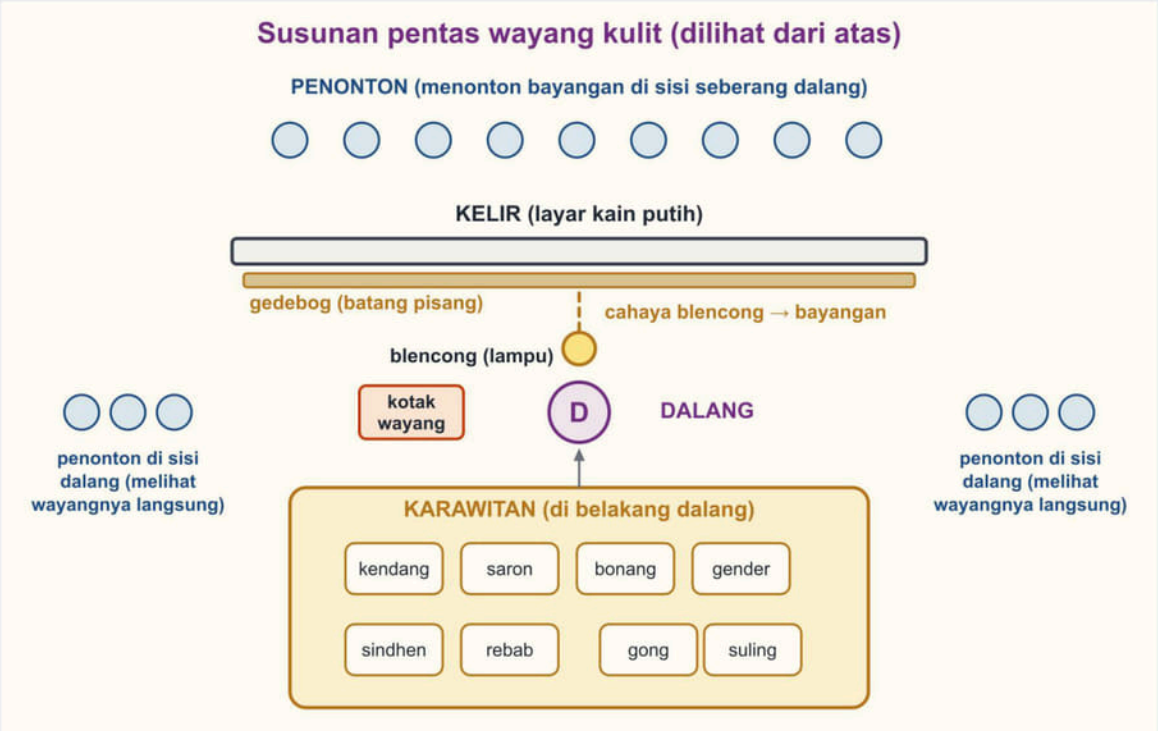
Gamelan yang dikenal sebagai warisan budaya Indonesia dimasukkan UNESCO ke Daftar Representatif Warisan Budaya Takbenda Kemanusiaan pada tahun 2021 (dengan judul *Gamelan*). Karawitan dapat tampil sendiri (konser atau klenengan), mengiringi tari, atau mengiringi pedalangan dan teater tradisi.

4. Pedalangan

Pedalangan adalah seni menyajikan cerita lewat pertunjukan wayang. Tokohnya **dalang**. Dalang menuturkan cerita, menyuarakan dialog semua tokoh, menggerakkan wayang, dan memberi isyarat kepada karawitan. Wayang dapat berupa kulit (**wayang kulit**), kayu (wayang golek), atau bentuk lain.

Contoh pentas wayang kulit sebagai berikut (lihat Gambar 2.3).

- **Kelir** adalah layar kain putih tempat bayangan wayang jatuh.
- **Blencong** adalah lampu yang digantung di dekat kelir. Lampu inilah yang membuat bayangan.
- **Gedebog** adalah batang pisang tempat menancapkan wayang yang sedang tidak dimainkan.
- **Kotak wayang** berisi koleksi wayang.
- **Dalang** duduk di belakang kelir menghadap kelir, dan **karawitan** berada di belakang dalang.



Gambar 2.3 Susunan pentas wayang kulit, dilihat dari atas. Penonton dapat menonton bayangan dari sisi seberang dalang atau dari sisi dalang. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Dalang bukan sekadar pemain. Ia sekaligus penutur, penyuara, penggerak, dan pemimpin pertunjukan. Pertunjukan wayang tidak mungkin berlangsung tanpa karawitan, karena gamelan

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

menghidupkan suasana setiap adegan. UNESCO mengakui wayang sebagai warisan budaya takbenda: diproklamasikan sebagai *Masterpiece* pada 2003 dan dimasukkan ke Daftar Representatif pada 2008.

5. Teater

Teater adalah seni yang membawakan **cerita lewat laku dan dialog pemain**. Pemain yang memerankan tokoh disebut **aktor**. Cerita bersumber dari **naskah** atau **lakon**, yang dapat tertulis atau berupa kerangka cerita yang dihafal. Pemimpin garapan disebut **sutradara**.

Ciri khas teater adalah **peran**: seseorang menjadi tokoh dan bertindak serta berbicara di dalam cerita. Penonton mengikuti **alur** (rangkaian peristiwa) lewat apa yang dikatakan dan dilakukan tokoh. Teater memakai unsur cabang lain sebagai bantuan, yaitu gerak, musik, dan tata artistik. Jenis teater (tradisional, modern, eksperimen) dibahas di Sub bab 2.3.

6. Musik

Musik adalah seni bunyi yang tersusun dari **nada, ritme (pola ketukan), dan dinamika** (keras-lembut). Di buku ini, musik adalah payung luas bagi musik Barat dan musik Nusantara di luar karawitan, mulai dari paduan suara, band, orkestra, sampai ansambel alat daerah seperti angklung.

Kamu perlu membedakan musik menurut **sumber bunyi** dan **jumlah ragam alat**.

Pengelompokan	Arti	Contoh
Musik **vokal**	seluruh bunyinya berasal dari suara manusia	paduan suara tanpa alat; kelompok vokal *a cappella*
Musik **instrumental**	seluruh bunyinya berasal dari alat musik, tanpa nyanyian	ansambel angklung; kelompok seruling
Musik **campuran vokal dan instrumental**	penyanyi tampil bersama alat	band dengan vokalis; kelompok keroncong
Ansambel sejenis	semua pemain memainkan alat yang sama	kelompok seruling bambu; ansambel angklung
Ansambel campuran	memadukan beberapa jenis alat (dan dapat juga vokal)	band; ansambel gitar, biola, dan seruling

Ansambel adalah kelompok pemain musik yang bermain bersama. Perhatikan bahwa pengelompokan "vokal atau instrumental" dan "sejenis atau campuran" bekerja pada dua sisi yang berbeda. Paduan suara banyak orang tetap **musik vokal**, bukan instrumental, karena sumber bunyinya suara manusia. Sebaliknya, banyak orang tidak otomatis berarti ansambel campuran. Jika semua memainkan alat yang sama, ia tetap ansambel sejenis.

Bedakan juga **musik** dan **karawitan**. Karawitan adalah musik gamelan berlaras slendro atau pelog. Musik adalah wilayah yang lebih luas. Dalam lomba, "musik" biasanya mencakup musik populer, Barat, dan kontemporer, sedangkan gamelan dan ansambel tradisi masuk ke "karawitan atau musik tradisi".

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

7. Tata artistik

Tata artistik adalah penataan unsur rupa dan suasana pertunjukan: **dekor dan panggung, properti, tata cahaya, tata rias, dan tata busana**. Penata cahaya menyusun cahaya, penata rias dan busana mengubah pemain menjadi tokoh, dan penata artistik atau penata rupa mengatur ruang pentas. Detail perlengkapan dan teknik ada di Bab 4 (lihat terutama Sub bab 4.2 dan 4.3).

Tata artistik membuat pertunjukan **dilihat, dirasakan, dan dipercaya**. Namun tata artistik **tidak menggantikan** cabang lain. Ia tidak menceritakan alur, tidak menari, dan tidak memainkan alat. Sebuah pentas bisa saja memiliki dekor dan cahaya yang megah, tetapi bila yang membawakan cerita adalah dialog aktor, cabang yang membawa alurnya tetap teater.

8. Pertunjukan gabungan: hampir semua pertunjukan memadukan cabang

Kebanyakan pertunjukan memakai beberapa cabang sekaligus. Cara menganalisisnya: tanyakan **cabang apa saja yang terlibat** dan **cabang mana yang membawa alur ceritanya**. Gambar 2.4 menunjukkan beberapa bentuk gabungan.

Cabang yang terlibat dalam pertunjukan gabungan

Bentuk	Gerak tari	Dialog dan akting	Musik atau karawitan	Tuturan dalang	Tata artistik	Pembawa alur
Sendratari	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tari
Drama musikal	Ya	Ya	Ya	Tidak	Ya	Teater
Wayang kulit	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Ya	Pedalangan
Teater tradisi berlagu (ketoprak)	Kadang	Ya	Ya	Tidak	Ya	Teater
Konser gamelan	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Kadang	Tanpa cerita

Pelaku cabang lain yang tampil singkat tetap berarti cabangnya terlibat; alur sendratari tetap dibawakan gerak tari.

Gambar 2.4 Cabang yang terlibat dalam beberapa bentuk pertunjukan gabungan dan cabang pembawa alurnya. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

- **Sendratari** (singkatan *seni, drama, dan tari*) menyampaikan cerita lewat **gerak tari tanpa dialog**, diiringi musik atau karawitan. Alurnya dibawakan oleh gerak penari, sehingga cabang pembawa alurnya tari. Bila ada pelaku dari cabang lain yang tampil singkat, misalnya penutur pembuka, cabangnya ikut terlibat, tetapi alurnya tetap dibawakan tari.
- **Drama musikal** menyampaikan cerita lewat **dialog, lagu, dan tari**. Alurnya terutama dibawakan dialog dan akting, jadi teater adalah pembawa alurnya, sementara musik dan tari memperkuat.
- **Wayang kulit** memadukan pedalangan, karawitan, dan tata artistik (kelir dan blencong). Alurnya dituturkan dalang.
- **Teater tradisi berlagu** (misalnya ketoprak) memadukan teater, karawitan, dan tata rias

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

busana. Alurnya dibawakan dialog dan akting.

9. Menyusun tim lintas cabang

Menentukan cabang yang dibutuhkan sebuah pertunjukan sama dengan menyusun tim. Caranya sebagai berikut.

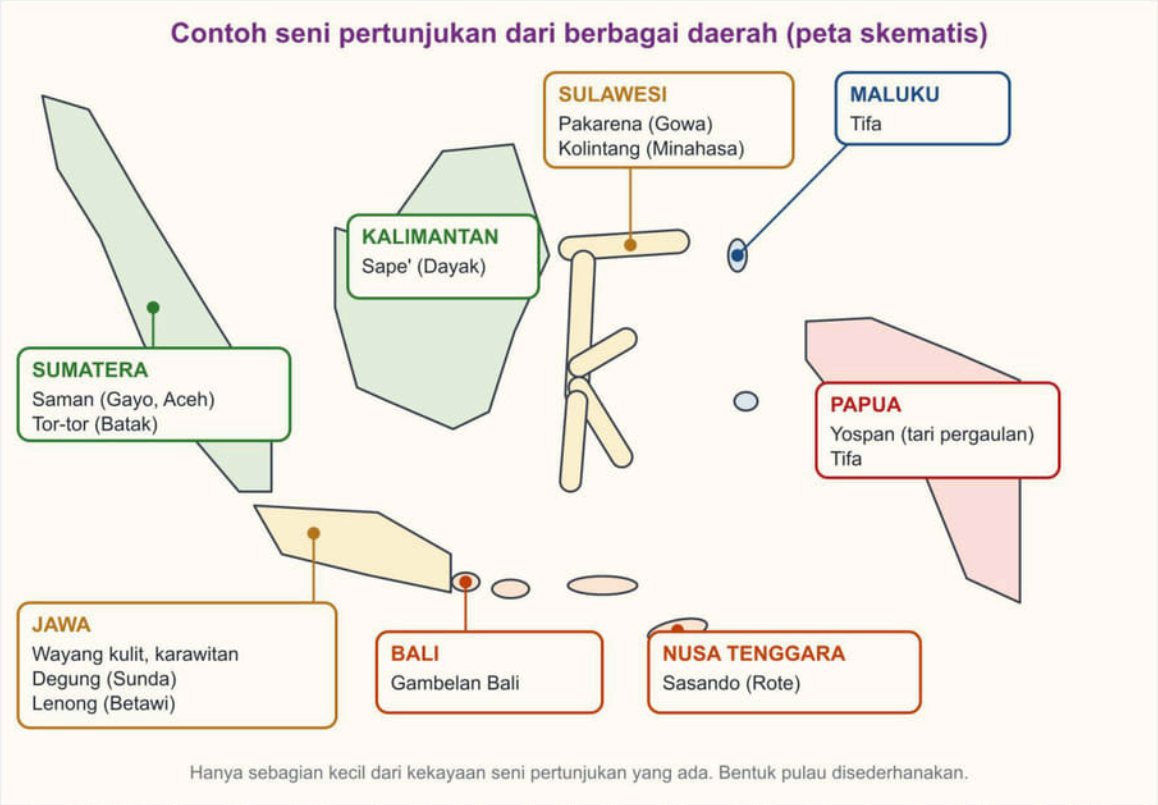
1. **Uraikan pertunjukan menjadi kegiatan**: apa yang dilihat penonton (gerak, tuturan, dialog, lampu), apa yang didengar (gamelan, lagu, narasi).
2. **Cocokkan tiap kegiatan dengan satu cabang.** Alasannya: tiap kegiatan menuntut keahlian yang berbeda, dan satu orang sering tidak menguasai semuanya.
3. **Tentukan cabang pembawa alur** dengan bertanya, "Kalau bagian ini dihilangkan, apakah ceritanya masih tersampaikan?" Bagian yang tidak dapat dihilangkan itu pembawa alurnya.
4. **Periksa kebutuhan khusus yang disebut pemesan**, seperti laras pelog atau iringan langsung.
5. **Bandingkan dengan keahlian yang sudah dimiliki tim**, lalu tambahkan cabang yang belum ada. Mencari keahlian baru lebih tepat daripada meminta satu anggota "belajar cepat" untuk pentas bulan depan.

Cabang juga berkaitan dengan jabatan di sebuah produksi (lihat Sub bab 1.1). Koreografer berasal dari tari, pengrawit dari karawitan, dalang dari pedalangan, sutradara dari teater, komposer dari musik, dan penata cahaya dari tata artistik. Itu sebabnya minat pribadi dapat dipakai untuk memilih bidang belajar atau magang. Siswa yang suka merancang suasana dengan lampu, dekor, dan warna kostum tetapi tidak suka tampil cocok dengan tata artistik, sedangkan siswa yang suka berperan dan berdialog cocok dengan teater.

10. Cabang seni di seluruh Nusantara

Seni pertunjukan tumbuh di setiap daerah dengan nama dan bentuk berbeda. Gambar 2.5 memberi gambaran sederhana. Ini peta skematis untuk membantu mengingat sebaran, bukan peta resmi, dan contohnya hanya sebagian kecil dari kekayaan yang ada.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan



Gambar 2.5 Peta skematis contoh seni pertunjukan dari berbagai daerah (bentuk pulau disederhanakan). Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Sebagian bentuk mendapat pengakuan UNESCO, misalnya angklung (2010), pencak silat (2019), dan gamelan (2021). Tari Saman dari Gayo, Aceh, tercatat pada tahun 2011 dalam daftar warisan yang memerlukan pelindungan mendesak. Beberapa seni daerah, terutama yang berkaitan dengan upacara adat, bersifat sakral. Seni seperti itu dihormati: tidak dipentaskan sembarangan dan tidak dijelaskan rincian ritualnya kepada orang luar tanpa izin pemangku adat (dibahas di Sub bab 2.4).

Educational Institutions

CONTOH TERSELESAIKAN

Contoh 1 — Menyusun cabang untuk drama musikal sekolah

Sanggar Cakrawala di Palangka Raya akan membawakan drama musikal "Kisah Sungai Pulang" untuk penutupan tahun ajaran 2027. Delapan siswa berperan sebagai tokoh dan menyampaikan cerita lewat dialog. Di sela dialog, para tokoh menyanyikan enam lagu. Lagu diiringi lima pemain musik: gitar, seruling, dan perkusi. Dua adegan diisi tarian oleh empat penari, tetapi cerita tetap berjalan lewat percakapan tokoh. Panggung diberi dekor sungai dan cahaya yang berubah mengikuti suasana adegan. Tidak ada dalang dan tidak ada gamelan. Tentukan cabang yang terlibat dan cabang pembawa alurnya. *Kasus disusun untuk contoh; tokoh dan tempat fiktif.*

1. **Uraikan kegiatannya.** Dialog tokoh adalah kegiatan teater. Lagu dan iringan gitar, seruling, serta perkusi adalah musik. Tarian di dua adegan adalah tari. Dekor sungai dan cahaya adalah tata artistik.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

2. **Periksa cabang yang tidak muncul.** Tidak ada dalang, jadi pedalangan tidak terlibat. Tidak ada gamelan berlaras slendro atau pelog, jadi karawitan tidak terlibat.
3. **Tentukan pembawa alur** dengan menguji: bila lagu dan tarian dihilangkan, cerita masih dapat diikuti lewat dialog; bila dialog dihilangkan, penonton tidak tahu jalan ceritanya. Maka pembawa alurnya teater.

Jawaban: cabang yang terlibat adalah teater, musik, tari, dan tata artistik. Cabang pembawa alurnya teater (dialog dan akting). Pedalangan dan karawitan tidak diperlukan.

Contoh 2 — Menentukan kategori lomba

Festival Seni Pelajar tingkat provinsi 2027 membuka lima kategori: tari, karawitan atau musik tradisi, pedalangan, teater, dan musik. Panitia menetapkan aturan penilaian: *karya yang bercerita dimasukkan ke kategori sesuai unsur yang membawakan ceritanya; karya yang tidak bercerita dimasukkan ke kategori sesuai isi utamanya, yaitu gerak atau bunyi*. Empat karya didaftarkan. Karya W: sembilan siswa menyampaikan kisah pelayaran lewat gerak tari tanpa satu pun kata, diiringi rekaman gamelan. Karya X: dua belas siswa memainkan satu komposisi gamelan berlaras pelog tanpa cerita, tanpa tari. Karya Y: lima siswa memerankan tokoh dalam cerita rakyat lewat dialog yang dihafal, diselingi dua lagu. Karya Z: dua puluh siswa menyanyikan lagu tanpa alat musik sambil bergerak sederhana, tanpa cerita. Tentukan kategori setiap karya. *Kasus disusun untuk contoh; tokoh dan tempat fiktif.*

1. **Karya W.** Ceritanya dibawakan oleh gerak, tanpa dialog. Iringan rekaman tidak membawa alur. Kategori: **tari**.
2. **Karya X.** Tidak ada cerita, dan isinya adalah permainan gamelan berlaras pelog. Kategori: **karawitan atau musik tradisi**.
3. **Karya Y.** Alur dibawakan dialog dan akting. Dua lagu hanyalah selingan. Kategori: **teater**.
4. **Karya Z.** Tidak ada cerita. Isinya adalah nyanyian, dan sumber bunyinya hanya suara manusia. Gerakan sederhana tidak menjadikannya tari. Kategori: **musik** (vokal).

Jawaban: W tari; X karawitan atau musik tradisi; Y teater; Z musik (vokal).

Contoh 3 — Mengelompokkan tiga kelompok musik

Pada Hari Kesenian sekolah di Ende (2027) tampil tiga kelompok. Kelompok A: sembilan siswa memainkan kolintang saja, tanpa nyanyian. Kelompok B: tujuh siswa menyanyikan lagu daerah tanpa alat musik apa pun. Kelompok C: tiga penyanyi bersama seorang pemain sasando, seorang pemain suling, dan seorang penabuh gong. Kelompokkan menurut sumber bunyi dan jenis ansambel. *Kasus disusun untuk contoh; tokoh dan tempat fiktif.*

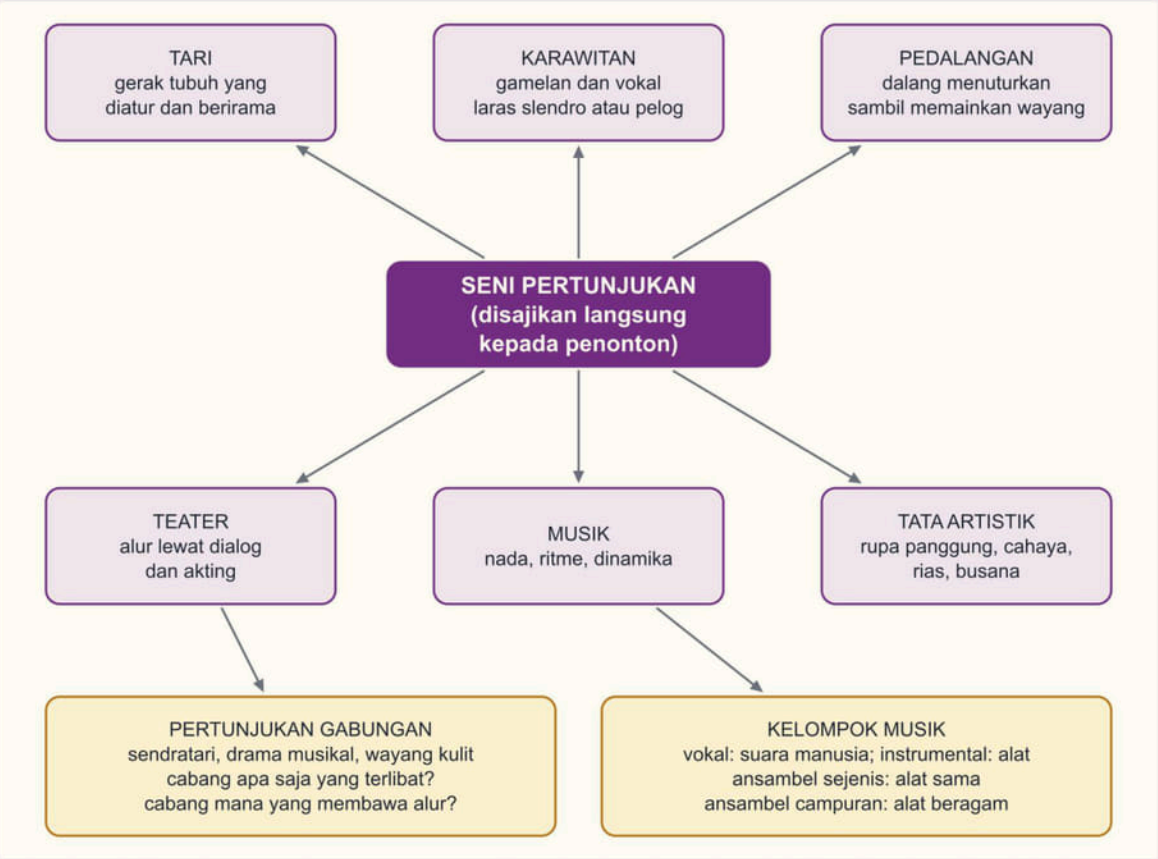
1. **Kelompok A.** Semua bunyi berasal dari alat, tidak ada nyanyian: **instrumental**. Semua pemain memainkan alat yang sama: **ansambel sejenis**.
2. **Kelompok B.** Semua bunyi berasal dari suara manusia: **vokal**. Pemain tidak memakai alat, jadi pengelompokan "sejenis atau campuran" untuk alat tidak berlaku.
3. **Kelompok C.** Ada suara dan alat: **campuran vokal dan instrumental**. Alatnya berbeda-beda (sasando, suling, gong): **ansambel campuran**.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Jawaban: A instrumental dan ansambel sejenis; B vokal; C campuran vokal dan instrumental, ansambel campuran.

❖ PETA KONSEP

Gambar 2.6 merangkum cabang seni pertunjukan.



Gambar 2.6 Peta konsep cabang seni pertunjukan. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Yang harus kamu ingat

- Enam cabang: tari (gerak tubuh yang diatur), karawitan (gamelan dan vokal berlaras slendro atau pelog), pedalangan (dalang menuturkan cerita sambil memainkan wayang), teater (alur lewat dialog dan akting), musik (nada, ritme, dinamika), tata artistik (rupa panggung, cahaya, rias, busana).
- Slendro lima nada, pelog tujuh nada. Balungan membawa melodi pokok, kendang mengatur irama, gong menandai bagian lagu.
- Pertunjukan gabungan memakai banyak cabang. Tanyakan: cabang apa yang terlibat, dan cabang mana yang membawa alur.
- Sendratari: alur lewat gerak tanpa dialog. Drama musikal: alur terutama lewat dialog. Wayang kulit: alur lewat tuturan dalang dengan karawitan.
- Musik: vokal (suara manusia), instrumental (alat), ansambel sejenis (alat sama), ansambel campuran (alat beragam). Banyaknya orang tidak menentukan jenisnya.
- Tata artistik mendukung, bukan membawa alur.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

▲ STRATEGI DAN JEBAKAN

Langkah menjawab soal cabang seni:

1. **Tandai apa yang diminta:** cabang yang terlibat, cabang yang masih kurang, kategori lomba, atau pernyataan yang benar.
2. **Tandai apa yang sudah dimiliki tim** dan apa yang dikatakan soal tidak ada (misalnya "tanpa dialog" atau "tidak ada dalang").
3. **Tanyakan: siapa yang membawa alur?** Bila panitia berkata "kategori ditentukan oleh unsur pembawa alur", jawaban dicari dari sini, bukan dari unsur yang paling banyak tampil.
4. **Cari kata kunci keahlian:** "laras pelog" berarti karawitan; "menuturkan sambil menggerakkan wayang" berarti pedalangan; "dialog dan akting" berarti teater; "gerak tanpa dialog" berarti tari.
5. **Nilai tiap pilihan satu per satu,** terutama pada soal pilihan jamak. Pilihan yang benar dapat lebih dari satu.
6. **Pada soal yang meminta dua cabang,** pastikan kedua cabang ada dalam soal, bukan hanya satu yang tampak jelas.

Jebakan yang sering dipasang:

- **Menentukan cabang dari unsur paling mencolok.** Gerak melingkar yang tampil sepanjang pertunjukan belum tentu berarti tari bila alur dibawakan dialog.
- **Musik rekaman disamakan dengan karawitan.** Karawitan menuntut gamelan laras slendro atau pelog yang dimainkan pengrawit. Band atau rekaman bukan karawitan.
- **Menganggap cabang yang tampil sebentar sebagai tidak terlibat.** Pelaku dari cabang lain yang hanya tampil di bagian pembuka tetap berarti cabangnya terlibat.
- **Menganggap sendratari seluruhnya "tari", sehingga cabang lain tidak diperlukan.** Iringan, tata cahaya, dan rias tetap dikerjakan keahlian lain.
- **Tata artistik dianggap menggantikan teater.** Dekor dan cahaya tidak membawakan alur.
- **Banyak orang dianggap menentukan jenis.** Paduan suara besar tetap vokal. Satu ansambel dengan banyak pemain alat sama tetap sejenis.
- **Pilihan "alat sejenis atau campuran" dipakai pada kelompok yang tidak memakai alat.**

> Contoh salah tafsir: seorang siswa mengatakan, "Pertunjukan ini pasti tari karena penarinya paling banyak tampil." Padahal pertanyaan panitia adalah unsur pembawa alur. Bila cerita tersampaikan lewat dialog para tokoh, kategorinya teater walaupun penari tampil lama.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

● BEDAH SOAL PREDIKSI

Soal berikut menyajikan sebuah pertunjukan yang memadukan beberapa unsur dan ketentuan kategori dari panitia festival. Gunakan bagian 1 dan 8 serta langkah menentukan pembawa alur. Cari unsur yang membawa cerita, bukan yang paling mencolok, lalu uji tiap pilihan.

►. Sanggar di Bukittinggi akan mengirim pertunjukan randai ke festival pelajar 2027. Dalam randai, cerita kaba dibawakan para pemain lewat dialog dan akting di tengah lingkaran; di sela adegan, pemain bergerak melingkar dengan gerak yang bersumber dari silek (galombang) sambil berdendang diiringi talempong dan saluang. Festival hanya memiliki kategori tari, karawitan/musik tradisi, pedalangan, dan teater. Menurut panitia, kategori ditentukan oleh unsur yang membawa alur cerita.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Kategori yang tepat untuk pertunjukan ini adalah ....

A. Tari, karena gerak galombang dari silek tampil di sepanjang pertunjukan
B. Karawitan/musik tradisi, karena dendang, talempong, dan saluang mengiringi
C. Pedalangan, karena cerita kaba dituturkan secara lisan kepada penonton
D. Teater, karena alur cerita dibawakan lewat dialog dan akting pemain
E. Tari, karena para pemain bergerak membentuk lingkaran sambil berdendang

Pembahasan **Kunci: D**

Konsep: Pertunjukan tradisi sering memadukan beberapa cabang seni. Randai memadukan teater (cerita yang diperankan), tari (galombang), dan musik (dendang, talempong, saluang); kategori ditentukan oleh unsur utama yang membawa alur.

Analisis setiap opsi:

• **A.** ✗ Jebakan: gerak galombang menonjol, tetapi muncul di sela adegan dan tidak membawa alur cerita.
• **B.** ✗ Jebakan: musik mengiringi, tetapi tidak membawa alur cerita.
• **C.** ✗ Tidak ada dalang yang menuturkan cerita sambil memainkan wayang; cerita diperankan para pemain.
• **D.** ✓ Sesuai aturan panitia: alur cerita kaba dibawakan lewat dialog dan akting, ciri teater.
• **E.** ✗ Lingkaran dan dendang adalah unsur pendukung, bukan pembawa alur cerita.

Jawaban: D.

✎ LATIHAN

Kerjakan tanpa melihat kunci. Untuk tiap soal, tulis dulu unsur yang sudah dimiliki tim, unsur yang diminta pemesan, dan cabang yang cocok.

1. Sanggar Wiraga di Surakarta menyiapkan sendratari Ramayana untuk sebuah hotel pada 2027. Tim sudah memiliki penari, penata tari, penata rias dan busana, serta penata cahaya. Sendratari ini tanpa dialog dan tanpa narasi. Hotel meminta iringan dimainkan langsung dengan gamelan berlaras pelog dan vokal sindhen, dengan gending yang disesuaikan dengan suasana setiap adegan. Belum ada anggota sanggar yang menguasai hal tersebut.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Keahlian cabang seni yang perlu ditambahkan ke tim adalah ....

A. Musik, untuk membuat iringan rekaman band yang diputar pada setiap adegan
B. Pedalangan, untuk menuturkan jalan cerita Ramayana kepada tamu hotel
C. Teater, untuk melatih dialog dan pengucapan para tokoh dalam adegan
D. Karawitan, untuk menyusun dan memainkan gending gamelan pengiring adegan
E. Tata artistik, untuk menyusun dekor dan suasana visual setiap adegan

2. Pemerintah Kota Semarang ingin menampilkan pertunjukan pada perayaan hari jadi kota tahun 2027. Dalam pertunjukan itu, satu orang menuturkan cerita sekaligus menggerakkan boneka kulit di balik layar yang disorot lampu, diiringi gamelan dan vokal sindhen. Panitia akan mengundang sanggar yang memiliki dua kelompok keahlian yang sesuai.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Dua cabang seni pertunjukan yang paling diperlukan adalah ....

A. Teater dan musik
B. Pedalangan dan karawitan
C. Tari dan karawitan
D. Pedalangan dan tata artistik
E. Teater dan karawitan

Kunci singkat: 1. D 2. B

✔ PERIKSA DIRI

- Dapatkah kamu menjelaskan mengapa gerak melingkar yang tampil sepanjang pertunjukan belum tentu membuat kategorinya tari, dan apa yang kamu tanyakan untuk memastikan cabang pembawa alur?
- Dapatkah kamu menyebut peran balungan, kendang, dan gong dalam karawitan, dan mengapa pesanan gamelan berlaras pelog menuntut keahlian khusus?
- **Yang harus kuingat:** enam cabang dan cirinya, **cabang pembawa alur** menentukan kategori, pertunjukan gabungan memakai banyak cabang, dan musik dikelompokkan menurut **sumber bunyi** dan **jenis alat**, bukan menurut jumlah orang.

Latihan interaktif di LMS
Sub bab 2.1: kerjakan latihannya dan lihat progresmu.
next-level-study.com/belajar/lms-player.html?course=buku-smksp&node=SMKSP-2.1

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Sub bab 2.2 · Sejarah seni pertunjukan

SMKSP-2.2

◎ APA YANG DIUJI

Kisi-kisi TKA Seni Pertunjukan menempatkan **sejarah** di antara bahan konsep seni pertunjukan. Batasannya jelas: yang diuji bukan hafalan tahun dan nama, melainkan kemampuan **membaca catatan perkembangan sebuah kesenian**. Soalnya berupa kasus. Sebuah sanggar, dinas kebudayaan, atau panitia menyodorkan catatan berurutan waktu, misalnya "awalnya begini, tahun sekian berubah begitu, kemudian…", lalu kamu diminta menarik kesimpulan, menilai pernyataan, menyusun urutan kejadian, merekonstruksi bentuk awal, atau memilih cara menuliskan sejarah yang tepat.

Kompetensinya level penalaran. Kamu menafsirkan, membandingkan, dan menimbang. Jebakan terbesarnya adalah **menyimpulkan lebih dari yang dikatakan catatan**. Pilihan jawaban sering terdengar masuk akal dan bahkan benar menurut pengetahuan umum, tetapi tidak ada dalam catatan.

Setelah mempelajari sub bab ini, kamu dapat:

- menguraikan garis besar perkembangan seni pertunjukan Indonesia dari masa ritual sampai masa digital;
- membaca catatan kronologis dan menyebut apa yang berubah, apa yang bertahan, dan hal-hal yang memengaruhinya;
- membedakan pernyataan yang **didukung catatan** dari dugaan, tafsir, dan hal yang tidak disebut;
- merekonstruksi bentuk awal sebuah kesenian dari catatan bertingkat waktu;
- menuliskan sejarah dengan jujur ketika sumbernya berbeda.

◆ KONSEP INTI

Pada sebuah malam, seorang tetua kampung bercerita kepada murid-murid SMK tentang tarian yang dahulu ditarikan saat panen. Katanya, penarinya dulu belasan orang, pentasnya semalaman di halaman rumah adat. Sekarang tarian itu ditarikan lima penari selama enam menit di panggung festival. Apakah tarian itu sudah "rusak"? Apakah murid-murid boleh berkata bahwa ceritanya pasti benar? Dari mana kita tahu? Pertanyaan seperti inilah yang dijawab dengan **sejarah seni pertunjukan**: kisah tentang bagaimana sebuah kesenian lahir, berubah, dan bertahan, beserta cara kita mengetahuinya dengan jujur.

1. Dari mana kita tahu masa lalu? Jenis sumber

Pertunjukan hilang begitu selesai, sehingga sejarahnya hanya dapat diketahui lewat **sumber**, yaitu jejak yang tertinggal. Ada beberapa jenis sumber.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Jenis sumber	Contoh	Kekuatan	Kelemahan
Lisan	cerita tetua, wawancara pelaku	mengingat hal yang tidak pernah ditulis, termasuk makna dan cara latihan	ingatan dapat berbeda antarorang; tahun sering tidak pasti
Tulisan	prasasti, naskah lakon, laporan, surat kabar, catatan sanggar	memuat tanggal dan nama	penulis memilih apa yang dicatat; yang tidak dicatat tampak "tidak ada"
Gambar	relief candi, lukisan, foto lama	memperlihatkan wujud alat, busana, dan susunan pemain	tidak menjelaskan makna dan bunyi
Benda	alat musik, topeng, wayang, kostum	bukti nyata bentuk dan bahan	tidak menunjukkan cara dimainkan
Rekaman	rekaman suara dan video	menyimpan bunyi dan gerak	hanya ada sejak ada alat rekam

Tidak ada sumber yang sempurna. Penulis sejarah yang baik memakai **lebih dari satu sumber** dan jujur tentang batas tiap sumber. Kamu akan memakai sikap ini lagi di bagian 7.

2. Garis besar perkembangan

Para penulis sejarah membagi perjalanan seni pertunjukan Indonesia ke dalam masa-masa yang saling tumpang tindih. Pembagian di sini hanya garis besar. Gambar 2.7 meringkasnya.



Gambar 2.7 Linimasa besar seni pertunjukan Indonesia. Batas antarmasa bersifat garis besar dan saling tumpang tindih. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

a. Ritual dan tradisi lisan. Jauh sebelum ada tulisan, masyarakat di Nusantara sudah bergerak, bernyanyi, dan menabuh dalam upacara: menyambut panen, melepas perahu, menghormati

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

leluhur, atau memohon keselamatan. Pada masa ini, **pertunjukan menyatu dengan upacara**. Belum ada pembeda tegas antara pemain dan penonton, dan penguasaan seni diwariskan secara lisan dari tetua kepada generasi muda. Banyak kesenian sakral masih hidup sampai sekarang. Tiga genre tari tradisional Bali, misalnya, dicatat UNESCO pada 2015 dan dibedakan menjadi yang sakral, semi-sakral, dan yang ditujukan sebagai hiburan bagi masyarakat luas. Kesenian sakral dihormati batas adatnya, dan tata ritualnya tidak diuraikan sembarangan (dibahas di Sub bab 2.4).

b. Masa Hindu-Buddha dan kerajaan. Candi dari masa kerajaan menyimpan jejak seni pertunjukan. Relief Candi Borobudur, yang dibangun sekitar abad ke-8 sampai ke-9 Masehi, menggambarkan berbagai alat musik, antara lain suling, alat petik, lonceng, dan gendang, serta kelompok pemusik. Para peneliti memakainya untuk membayangkan alat dan susunan pemain masa itu, dan sebagian alatnya sudah dibuat kembali. Beberapa prasasti dari sekitar abad ke-10 Masehi menyebut pertunjukan wayang, sehingga wayang diperkirakan sudah dikenal pada masa itu. Di lingkungan istana tumbuh seni yang terpelihara, dengan aturan baku dan pelindung dari penguasa. Dari sini lahir **seni istana** atau **seni klasik**, yaitu seni dengan **pakem** (aturan baku) yang diwariskan dengan tertib. Cerita besar dari tradisi luar, seperti Ramayana dan Mahabharata, diolah menjadi lakon dengan watak dan gaya lokal.

c. Masuknya Islam dan perdagangan pesisir. Pelabuhan-pelabuhan mempertemukan banyak bangsa. Alat dan bentuk baru ikut masuk, dan seni setempat menyerap pengaruhnya. **Rebana**, **gambus**, dan tari **zapin** berkembang di kawasan Melayu dan pesisir. Sumber-sumber menghubungkan zapin dengan pedagang dan pendakwah dari Hadramaut di Yaman, sekitar abad ke-16, tetapi para ahli belum sepakat tentang jalur dan waktu tepatnya. Karena itu, dalam sebuah tulisan sejarah, hal seperti ini ditulis dengan kata "umumnya" atau "salah satu pendapat". Syair dan lagu bernapas keagamaan ikut memperkaya seni pertunjukan. Cerita tutur menghubungkan wayang dengan syiar agama di pesisir Jawa, tetapi buktinya masih diperdebatkan, jadi ia disampaikan sebagai tradisi tutur, bukan sebagai fakta yang sudah pasti.

d. Masa kolonial: panggung berlampu dan rombongan keliling. Pada abad ke-19 dan ke-20, bentuk **pertunjukan berbayar di panggung tertutup berlampu** tumbuh di kota-kota pelabuhan. **Teater bangsawan** dari kawasan Melayu, yang memadukan nyanyian dan dialog dengan lakon dari hikayat, kisah Arab, dan sejarah Melayu, berkeliling sampai Sumatera dan Jawa. **Komedie Stamboel** tercatat berdiri di Surabaya pada 1891 dan dikenal sebagai teater populer yang memadukan lakon, nyanyian, dan musik. Pertunjukan film untuk umum mulai dikenal di Batavia sekitar 1900, dan bioskop menjadi saingan baru bagi pentas. Pada 1926 berdiri rombongan sandiwara keliling **Dardanella**, yang disebut sebagai perintis drama modern di Indonesia. Pada masa yang sama, teater rakyat seperti ludruk, ketoprak, dan lenong tumbuh dan populer di daerahnya masing-masing. Asal-usul dan tahun tepatnya berbeda-beda menurut sumber, sehingga tidak ditulis sebagai angka pasti di sini.

e. Masa kemerdekaan dan media massa. Radio Republik Indonesia (RRI) berdiri pada 11 September 1945. Dengan radio, pertunjukan dapat dinikmati lewat bunyi saja oleh orang yang tidak hadir. TVRI memulai siaran publik pada 24 Agustus 1962, bersamaan dengan pembukaan

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Asian Games IV di Jakarta. Pertunjukan yang dulu semalam suntuk dipadatkan menyesuaikan waktu siaran. Istilah **sendratari** (seni, drama, dan tari) dikenal sejak awal 1960-an sebagai bentuk tari bercerita tanpa dialog. Sekolah dan sanggar seni makin banyak, dan teater modern tumbuh bersama penulis lakon Indonesia.

f. Masa kini: alat elektronik dan platform digital. Keyboard dan tata suara elektronik memungkinkan iringan dimainkan oleh lebih sedikit orang. Siaran langsung dan video pendek membuat potongan pentas dilihat orang dari daerah lain. Di sisi lain muncul tantangan baru, misalnya hak cipta rekaman dan kebiasaan menonton potongan, bukan pertunjukan utuh. Pengakuan internasional juga meningkat. UNESCO memasukkan wayang ke Daftar Representatif pada 2008 (sebelumnya diproklamasikan sebagai karya agung pada 2003), angklung pada 2010, tiga genre tari Bali pada 2015, pencak silat pada 2019, dan gamelan pada 2021. Tari Saman dicatat pada 2011 dalam daftar warisan yang memerlukan pelindungan mendesak, artinya perlu upaya khusus agar tetap hidup.

3. Teknologi, tempat, dan fungsi ikut mengubah pertunjukan

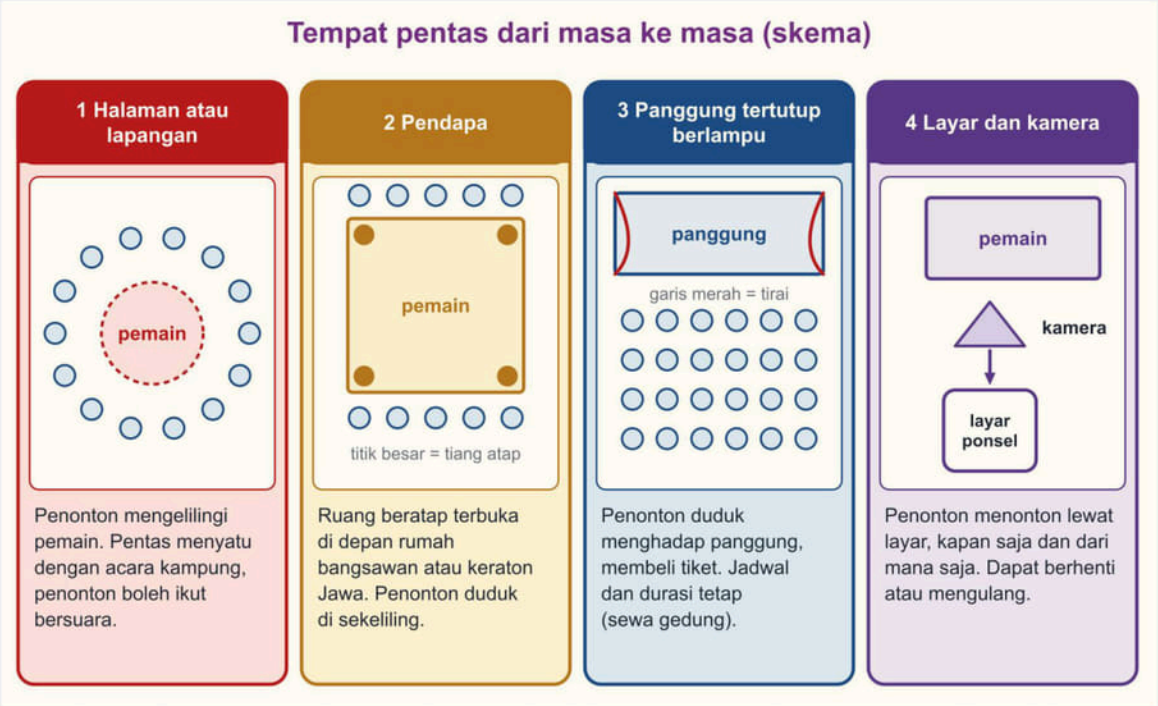
Perubahan tidak datang begitu saja. Tiap masa membawa **teknologi** baru dan **tempat** baru yang menuntut pertunjukan menyesuaikan diri. Gambar 2.8 merangkum pengaruh beberapa teknologi dan media, dan Gambar 2.9 memperlihatkan perubahan tempat pentas.

Pengaruh teknologi dan media terhadap pertunjukan

Teknologi atau media	Waktu	Pengaruh khas pada pertunjukan
Panggung tertutup berlampu dan tiket	abad ke-19 dan ke-20	pentas berbayar, jadwal tetap, rombongan berkeliling antarkota
Bioskop	film mulai dikenal di Batavia sekitar 1900	hiburan baru yang bersaing merebut penonton
Radio	RRI berdiri 1945	pertunjukan dinikmati lewat bunyi tanpa hadir di tempat
Televisi	TVRI siaran publik 1962	pentas dipadatkan mengikuti waktu siaran; dilihat lewat kamera
Keyboard dan tata suara elektronik	makin umum dari masa ke masa	iringan dapat dimainkan lebih sedikit orang; suara lebih keras
Platform digital	masa kini	potongan pendek dan siaran langsung, penonton lintas daerah; soal hak cipta

Gambar 2.8 Pengaruh beberapa teknologi dan media terhadap pertunjukan. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan



Gambar 2.9 Tempat pentas dari masa ke masa dan hubungan pemain dengan penonton (skema). Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Ketika **tempat** berubah, hal lain ikut berubah. Pentas di halaman membuat penonton mengelilingi pemain dan boleh ikut bersuara. Panggung tertutup berlampu memisahkan pemain dan penonton, menuntut tiket, dan membatasi durasi karena sewa gedung. Layar ponsel membuat penonton dapat berhenti kapan saja.

Karena itu, saat membaca catatan sejarah, perhatikan enam sisi yang dapat berubah: **pelaku, bentuk dan durasi, iringan, tempat, fungsi, dan penonton**. **Fungsi** adalah tujuan pertunjukan: untuk upacara, hiburan, penyambutan, atau pariwisata. Satu kesenian dapat berganti fungsi tanpa berganti nama (fungsi dibahas lengkap di Sub bab 2.4). Di sisi lain, sering ada hal yang **bertahan**, misalnya nama, tema, melodi pokok, atau gerak pokok. Hal yang bertahan inilah yang membuat orang masih mengenali kesenian itu sebagai kesenian yang sama.

Satu hal lagi: **kesenian yang berubah tidak berarti punah**. Perubahan adalah tanda kesenian itu masih hidup dan menyesuaikan diri. Kesenian punah bila tidak ada lagi yang memainkan dan mewariskannya.

4. Membaca catatan kronologis

Catatan kronologis adalah catatan yang disusun menurut urutan waktu. Cara membacanya sebagai berikut.

1. **Susun ulang menurut waktu.** Isi catatan atau wawancara sering tidak berurutan. Tandai kata penunjuk waktu: "sebelum", "setelah", "baru", "pada awalnya", "kemudian". Alasannya: kesimpulan tentang sebab-akibat bergantung pada urutan.
2. **Buat tabel menurut enam sisi** (pelaku, bentuk dan durasi, iringan, tempat, fungsi, penonton), dengan satu kolom untuk tiap masa. Alasannya: tabel memperlihatkan sel yang berubah dan sel yang tetap, dan juga sel yang **kosong** karena catatan tidak menyebutnya

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

(lihat Gambar 2.10).

3. **Tandai yang berubah dan yang bertahan** pada tiap sisi.
4. **Hubungkan perubahan dengan keterangan yang ada dalam catatan.** Kalau catatan menulis "bioskop hadir, penonton menurun, lalu rombongan pecah", hubungan itu terbaca dari urutan dan kata-kata catatan sendiri. Kalau catatan tidak menyebut apa pun tentang biaya, jangan menambahkan biaya sebagai sebab.
5. **Bedakan tiga tingkat: fakta catatan** (yang tertulis), **kesimpulan yang didukung** (hubungan yang jelas dari catatan), dan **dugaan** (kemungkinan yang tidak ditunjukkan catatan).

Tabel membaca catatan: Tari Lumbung Tua (kasus fiktif)

Sisi	Tuturan tetua (sebelum 1950-an)	1968	1994	2024	Hasil
Nama tari	Lumbung Tua	Lumbung Tua	Lumbung Tua	Lumbung Tua	**bertahan**
Penari	12 penari dewasa	8 penari	8 penari	5 penari	**berubah**
Durasi	**tidak dicatat**	20 menit	12 menit	6 menit	**berubah**
Iringan	gendang dan nyanyian bersahutan	gendang dan gong	gendang, gong, kaset rekaman	rekaman digital	**berubah**
Tempat	**tidak dicatat**	balai desa	panggung hotel	panggung festival	**berubah**
Fungsi	syukur setelah panen	menyambut tamu dinas	hiburan wisatawan	tampil di festival	**berubah**

Kuning = catatan tidak menyebutnya: tulis "belum diketahui", jangan diisi dari masa lain.

Gambar 2.10 Tabel membaca catatan kronologis: sel kosong berarti catatan tidak menyebutnya. Data dari Contoh 1 (kasus fiktif). Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Educational Institutions

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

5. Merekonstruksi bentuk awal

Rekonstruksi adalah menyusun kembali bentuk sebuah kesenian pada masa tertentu dari catatan yang ada. Orang melakukannya, misalnya, untuk film dokumenter, pelestarian, atau pentas peringatan. Langkahnya terlihat pada Gambar 2.11.



Gambar 2.11 Alur merekonstruksi bentuk awal sebuah kesenian dari catatan. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

1. **Tentukan masa yang direkonstruksi:** bentuk awal, bukan bentuk terbaru. Alasannya: rekonstruksi yang tidak jelas masanya mencampur ciri dari beberapa masa.
2. **Ambil catatan paling awal untuk tiap sisi.** Pelaku awal dari catatan awal, iringan awal dari catatan awal, dan seterusnya.
3. **Jangan mengambil unsur yang baru muncul di masa berikutnya.** Bila rekaman kaset baru ditambahkan belakangan, ia tidak ikut dalam rekonstruksi bentuk awal.
4. **Sel yang kosong ditulis "belum diketahui".** Kamu tidak boleh mengisinya dengan unsur dari masa lain. Cari sumber tambahan, misalnya bertanya kepada tetua atau mencari arsip.
5. **Beri keterangan** pada hasil rekonstruksi tentang apa yang pasti dan apa yang belum.

6. Fakta, tafsir, dan sumber yang berbeda

Pernyataan sejarah dapat diperiksa dengan **tiga uji**:

1. **Ada di catatan?** Apakah pernyataan itu tertulis atau jelas terbaca dari catatan? Pernyataan yang menambah hal baru, seperti biaya, tarif, tokoh, atau alasan yang tidak disebut, belum terdukung.
2. **Urutan waktunya cocok?** Sebab harus datang sebelum akibat. Kesimpulan "A menyebabkan B" tidak masuk akal bila B sudah terjadi sebelum A.
3. **Tidak melampaui catatan?** Kata "selalu", "semua", "pasti", dan "sejak awal" menuntut bukti

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

yang kuat. Catatan satu masa tidak cukup untuk menyimpulkan seluruh masa.

Satu kalimat dapat gagal pada salah satu uji dan tetap terdengar benar menurut pengetahuan umum. Soal tidak bertanya apa yang kamu tahu, melainkan apa yang **didukung catatan itu**. Gambar 2.12 menunjukkan cara mengujinya.

Tiga uji pernyataan sejarah (kasus fiktif kelompok vokal Suara Pesisir)

Pernyataan	Uji 1: ada di catatan?	Uji 2: urutan cocok?	Uji 3: tidak melampaui?	Hasil
A. Penyanyi berkurang setelah tampil di acara resmi bertarif	Ya	Ya	Ya	DIDUKUNG
B. Kelompok bertarif tetap karena jamuan seikhlasnya dirasa kurang	Tidak (tak disebut)	tidak dinilai	Tidak	TIDAK DIDUKUNG
C. Undangan kecamatan lain bertambah setelah radio menyiarkan lagu kelompok	Ya	Ya	Ya	DIDUKUNG
D. Sejak awal sampai sekarang, lagu kelompok selalu berbahasa daerah	Sebagian	tidak dinilai	Tidak ("selalu")	TIDAK DIDUKUNG
E. Unggahan video membuat pentas penuh di acara resmi berhenti	Tidak (bertentangan)	Tidak	tidak dinilai	TIDAK DIDUKUNG

Gambar 2.12 Tiga uji pernyataan sejarah, diterapkan pada kasus Contoh 2 (fiktif). Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Ada tiga kekeliruan yang sering muncul. Pertama, menganggap **versi yang paling sering dipentaskan sebagai yang paling asli**. Padahal sering dipentaskan hanya berarti populer saat ini. Kedua, menganggap **versi yang paling tua tertulis otomatis paling benar**. Catatan tertulis lebih tua belum tentu lengkap. Ketiga, **mencampur dua versi menjadi satu cerita baru** supaya semua pihak puas. Itu menciptakan sejarah yang tidak pernah ada.

Bagaimana bila dua sumber bercerita berbeda dan tidak dapat dipastikan mana yang tepat? Contohnya, daftar anggota yang tersimpan menyebut sebuah kelompok berdiri pada 1962, sedangkan para pendirinya yang masih hidup mengingat tahun 1960, dan tidak ada dokumen lain. Cara yang jujur: **tuliskan kedua versi dengan menyebut sumber masing-masing**, dan katakan bahwa belum ada bukti yang dapat memutuskan. Cara ini menghormati arsip dan para pelaku, dan membiarkan pembaca menilai sendiri.

7. Menulis dan menceritakan sejarah dengan hormat

Sejarah kesenian adalah milik komunitasnya. Beberapa kebiasaan baik:

- **Minta izin dan sebut sumber** saat mewawancarai tetua atau memakai arsip.
- **Pisahkan tradisi tutur dari fakta terbukti**, misalnya dengan ungkapan "menurut cerita tetua setempat…".
- **Hormati batas adat.** Kesenian sakral dijelaskan secara umum tanpa merinci mantra atau tata ritual, dan tanpa menilai kepercayaan.
- **Perlakukan perubahan dengan adil.** Jangan menilai bentuk lama "benar" dan bentuk baru "salah". Tanyakan apa yang berubah, mengapa, dan apa yang tetap dijaga.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

CONTOH TERSELESAIKAN

Contoh 1 — Merekonstruksi bentuk awal sebuah tari

Sanggar Senandung di Kefamenanu menyimpan catatan tentang Tari Lumbung Tua. Menurut tuturan para tetua (sebelum 1950-an), tarian ini dibawakan 12 penari dewasa, diiringi tabuhan gendang dan nyanyian bersahutan, sebagai ungkapan syukur setelah panen. Catatan itu tidak menyebut durasi dan tempatnya. Pada 1968, tarian dibawakan 8 penari selama 20 menit dengan gendang dan gong di balai desa untuk menyambut tamu dinas. Pada 1994, tarian dibawakan 8 penari selama 12 menit, iringan ditambah rekaman kaset, di panggung hotel untuk wisatawan. Pada 2024, tarian dibawakan 5 penari selama 6 menit dengan iringan rekaman digital di panggung festival. Pada 2027, panitia pameran sejarah kabupaten meminta sanggar merekonstruksi bentuk awal tari untuk pentas pembukaan pameran. Rancang rekonstruksinya dan sebutkan hal yang belum dapat dipastikan. *Kasus disusun untuk contoh; tokoh dan tempat fiktif.*

1. **Susun tabel** menurut sisi dan masa (lihat Gambar 2.10). Sel durasi dan tempat pada tuturan tetua kosong.
2. **Tentukan masanya:** bentuk awal, yaitu masa tuturan para tetua sebelum 1950-an.
3. **Ambil dari catatan awal:** pelaku 12 penari dewasa; iringan gendang dan nyanyian bersahutan; fungsi syukur setelah panen.
4. **Jangan mengisi sel kosong dari masa lain.** Durasi 20 menit dan balai desa berasal dari 1968, ketika fungsinya sudah penyambutan tamu. Karena itu durasi dan tempat bentuk awal **belum diketahui**.
5. **Catat yang bertahan:** nama tari sama pada keempat catatan.
6. **Periksa seberapa besar perubahannya** untuk keterangan film: penari berkurang dari 12 menjadi 5, yaitu 7 orang atau sekitar 58 %; durasi dari 20 menit (1968) menjadi 6 menit (2024), selisih 14 menit; fungsi bergeser dari syukur panen ke penyambutan, hiburan wisata, lalu festival.

Jawaban: bentuk awal terdiri atas 12 penari dewasa dengan iringan gendang dan nyanyian bersahutan, berfungsi sebagai ungkapan syukur setelah panen. Durasi dan tempat belum diketahui, sehingga perlu dicari lewat wawancara tambahan atau arsip, dan tidak boleh diisi dengan data 1968.

Contoh 2 — Menilai pernyataan dari tiga uji

Catatan arsip tentang kelompok vokal kampung Suara Pesisir: (1) 1970-an: 14 penyanyi menyanyi tanpa alat musik di halaman rumah pada hajatan warga; tanpa tarif, tuan rumah menjamu makan seikhlasnya; lagunya berbahasa daerah. (2) 1985: kelompok diundang tampil di acara resmi kecamatan dengan tarif tetap; penyanyi tinggal 10 orang; tampil satu jam. (3) 1995: radio daerah menyiarkan rekaman lagu kelompok, dan undangan dari kecamatan lain bertambah. (4) 2018: potongan lagu 5 menit diunggah ke platform video; pentas penuh di acara resmi tetap satu jam. Pernyataan mana yang didukung catatan?

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

A. Jumlah penyanyi berkurang setelah kelompok tampil di acara resmi bertarif. B. Kelompok bertarif tetap karena jamuan makan seikhlasnya dirasa kurang. C. Undangan dari kecamatan lain bertambah setelah radio daerah menyiarkan lagu kelompok. D. Sejak awal sampai sekarang, lagu kelompok selalu berbahasa daerah. E. Unggahan di platform video membuat pentas penuh di acara resmi berhenti.

Kasus disusun untuk contoh; tokoh dan tempat fiktif.

1. **A.** Catatan (1) menyebut 14 penyanyi dan catatan (2) menyebut 10 penyanyi di acara resmi bertarif. Urutannya cocok, dan tidak ada hal baru. **Didukung.** Berkurang 4 orang, sekitar 29 % dari 14.
2. **B.** Alasan memasang tarif tetap tidak disebut sama sekali. Pernyataan menambah hal baru. **Tidak didukung.**
3. **C.** Catatan (3) menyebut radio daerah menyiarkan lagu kelompok, lalu undangan dari kecamatan lain bertambah, dalam satu rangkaian waktu. Urutannya cocok. **Didukung.**
4. **D.** Bahasa daerah hanya disebut pada catatan (1). Kata "selalu" melampaui catatan. **Tidak didukung.**
5. **E.** Catatan (4) menyebut pentas penuh di acara resmi tetap satu jam, jadi pentas tidak berhenti. Pernyataan bertentangan dengan catatan. **Tidak didukung.**

Jawaban: pernyataan yang didukung catatan adalah A dan C.

Contoh 3 — Menyusun urutan kejadian dari wawancara

Seorang pelatih kelompok musik Suling Rimba mewawancarai tetua kampung. Hasilnya dicatat tidak berurutan: (a) kelompok membeli seragam setelah ikut lomba kecamatan; (b) sebelum balai latihan dibangun warga, kelompok hanya berlatih di bawah pohon di tepi kampung; (c) kelas latihan untuk anak dibuka setelah seragam dibeli; (d) pengurus kelompok dibentuk setelah balai latihan selesai dibangun; (e) kelompok baru ikut lomba kecamatan setelah pengurus terbentuk. Susun urutan perkembangannya dari yang paling awal. *Kasus disusun untuk contoh; tokoh dan tempat fiktif.*

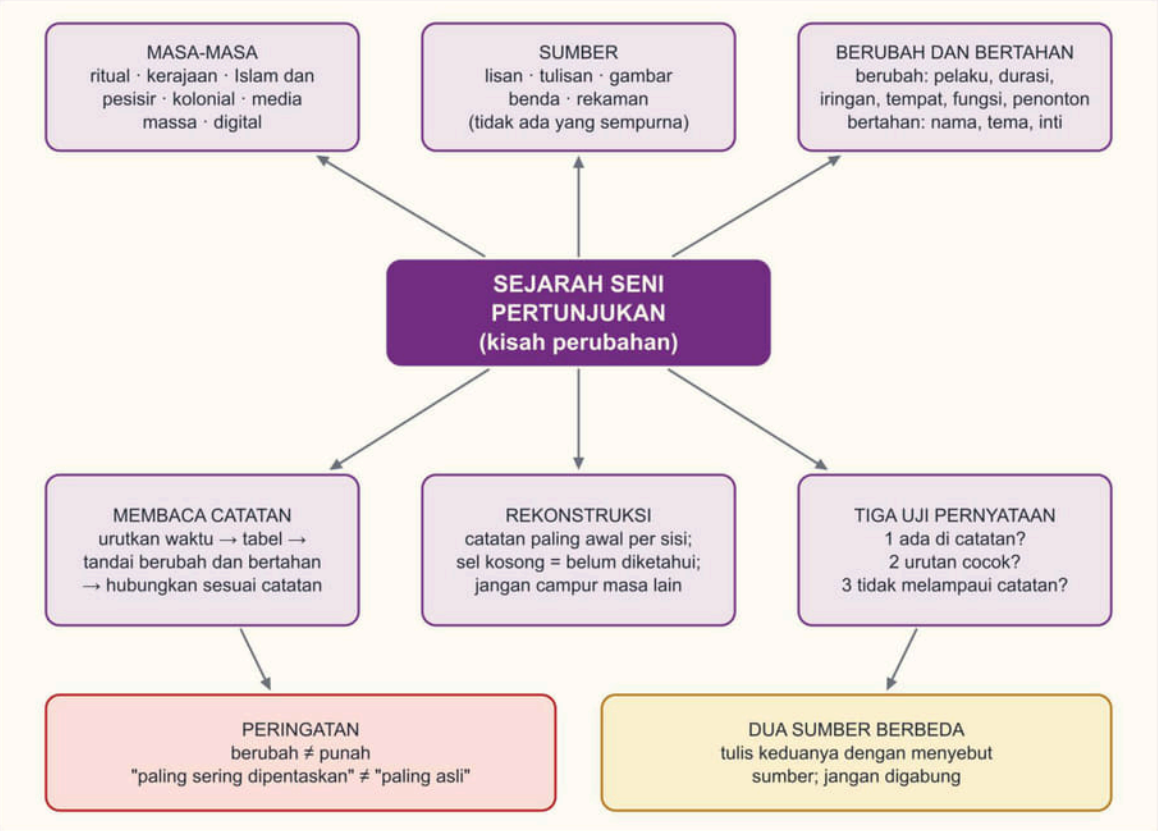
1. **Tandai kata penunjuk waktu** pada tiap catatan dan ubah menjadi panah. (a) lomba kecamatan → seragam. (b) berlatih di bawah pohon → balai latihan dibangun. (c) seragam → kelas latihan anak. (d) balai latihan → pengurus. (e) pengurus → lomba kecamatan.
2. **Cari ujung rantai** dengan bertanya, "Kejadian mana yang tidak punya apa pun sebelum dirinya?" Berlatih di bawah pohon hanya muncul di awal panah (b), jadi ia yang paling awal.
3. **Sambung panah satu per satu.** Dari (b): bawah pohon → balai latihan. Dari (d): balai latihan → pengurus. Dari (e): pengurus → lomba kecamatan. Dari (a): lomba kecamatan → seragam. Dari (c): seragam → kelas latihan anak.
4. **Periksa ulang** bahwa setiap tanda "setelah" dan "sebelum" terpenuhi dan tidak ada kejadian yang tertinggal. Urutan penulisan catatan (a) sampai (e) tidak sama dengan urutan waktu, dan itu wajar.

Jawaban: berlatih di bawah pohon → balai latihan dibangun → pengurus dibentuk → ikut lomba kecamatan → seragam dibeli → kelas latihan anak dibuka.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

❖ PETA KONSEP

Gambar 2.13 merangkum sejarah seni pertunjukan dan cara membaca catatannya.



Gambar 2.13 Peta konsep sejarah seni pertunjukan. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Yang harus kamu ingat

- Garis besar masa: ritual dan tradisi lisan; Hindu-Buddha dan kerajaan; Islam dan perdagangan pesisir; kolonial (panggung berlampu, rombongan keliling); kemerdekaan dan media massa; masa digital.
- Yang berubah: pelaku, bentuk dan durasi, iringan, tempat, fungsi, penonton. Yang sering bertahan: nama, tema, melodi atau gerak pokok. Berubah tidak sama dengan punah.
- Teknologi dan tempat ikut mengubah pertunjukan (panggung berlampu, bioskop, radio, televisi, alat elektronik, platform digital).
- Membaca catatan: susun urutan waktu, buat tabel, tandai berubah dan bertahan, hubungkan hanya dengan yang disebut catatan.
- Rekonstruksi bentuk awal: ambil catatan paling awal per sisi, jangan campur masa lain, sel kosong "belum diketahui".
- Tiga uji pernyataan: ada di catatan, urutan cocok, tidak melampaui catatan.
- Dua sumber berbeda: tuliskan keduanya dengan menyebut sumber. "Paling sering dipentaskan" bukan "paling asli".

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

▲ STRATEGI DAN JEBAKAN

Langkah menjawab soal sejarah:

1. **Baca pertanyaan dulu:** menyimpulkan, mengurutkan, merekonstruksi, atau menilai cara menulis sejarah.
2. **Garis bawahi kata penunjuk waktu** pada catatan dan susun garis waktu singkat di kertas. Soal urutan sering diacak.
3. **Buat tabel kecil menurut sisi** (pelaku, durasi, iringan, tempat, fungsi) bila ada banyak masa. Sel kosong adalah petunjuk, bukan kekurangan.
4. **Uji tiap pilihan dengan tiga uji:** ada di catatan, urutan cocok, tidak melampaui catatan.
5. **Pada soal merekonstruksi,** cocokkan tiap bagian pilihan dengan masa yang dimaksud. Satu bagian yang berasal dari masa lain membuat pilihan itu salah.
6. **Pada soal pilihan jamak,** nilai pernyataan satu per satu. Kunci dapat lebih dari satu.
7. **Pada soal cara menulis sejarah,** pilih cara yang jujur pada sumber, menyebut sumber, dan tidak mengarang penyelesaian.

Jebakan yang sering dipasang:

- **Menyimpulkan sebab yang tidak ada dalam catatan,** misalnya biaya, tarif, atau peraturan.
- **Membalik urutan waktu,** menjadikan akibat sebagai sebab.
- **Menganggap versi yang paling sering dipentaskan sebagai yang paling asli,** atau versi terbaru sebagai bentuk awal.
- **Mencampur ciri berbagai masa** saat merekonstruksi.
- **Menyebut kesenian yang berubah sebagai punah** atau "tidak lagi dipentaskan" padahal catatan menunjukkan masih tampil dalam bentuk lain.
- **Menganggap perubahan fungsi sebagai kembalinya fungsi lama.** Pentas di acara pernikahan tidak otomatis berarti kembali ke fungsi ritual.
- **Menggeneralisasi dengan kata "selalu", "semua", "sejak awal"** dari satu catatan.
- **Menggabungkan dua versi yang berbeda** menjadi satu cerita baru, atau memilih satu hanya karena lebih tua atau berasal dari masyarakat setempat.

> Contoh salah tafsir: seorang siswa membaca bahwa sebuah kesenian sekarang tampil di hotel, lalu menulis, "Berarti kesenian ini sudah kehilangan nilainya." Catatan hanya menunjukkan tempat dan fungsinya berubah. Pernyataan tentang "nilai" adalah tafsir yang tidak ditunjukkan catatan.

• BEDAH SOAL PREDIKSI

Soal berikut memuat catatan berurutan waktu tentang sebuah rombongan teater, lalu meminta kesimpulan yang paling didukung. Gunakan bagian 4 dan 6: susun garis waktu, lalu uji tiap pilihan dengan tiga uji. Perhatikan pilihan yang menambah sebab baru atau membalik urutan.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

►. Catatan arsip daerah tentang rombongan teater "Bangsawan Tepian":
• 1930-an: rombongan besar berkeliling antarkota pelabuhan naik kapal, pentas berbayar di panggung tertutup berlampu; lakonnya hikayat dan cerita dari luar negeri, diselingi musik dan tari.
• 1960-an: bioskop hadir di kota-kota pelabuhan; penonton rombongan menurun tajam, lalu rombongan pecah menjadi kelompok kecil.
• 1990-an: kelompok kecil itu tampil di pesta pernikahan dengan lakon 30 menit.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Kesimpulan yang paling didukung catatan tersebut adalah ....

A. Rombongan pecah karena biaya kapal antarkota pelabuhan makin mahal
B. Penonton menurun karena lakon diganti cerita dari luar negeri
C. Pentas di pesta pernikahan menandakan teater ini kembali ke fungsi ritual
D. Teater ini tidak lagi dipentaskan sejak bioskop hadir pada 1960-an
E. Hadirnya bioskop membuat rombongan mengecil dan beralih ke acara warga

Pembahasan **Kunci: E**

Konsep: Mempelajari sejarah seni pertunjukan berarti menelusuri perubahan bentuk dan fungsi beserta penyebabnya. Kesimpulan harus didukung urutan peristiwa dalam sumber, bukan dugaan.

Analisis setiap opsi:
• **A. ✗** Jebakan: masuk akal, tetapi catatan tidak menyebut biaya kapal; yang disebut adalah hadirnya bioskop.
• **B. ✗** Jebakan: cerita dari luar negeri sudah ada sejak 1930-an saat penonton masih ramai, jadi bukan penyebab penurunan.
• **C. ✗** Pesta pernikahan adalah acara hiburan dan sosial; catatan tidak menyebut fungsi ritual.
• **D. ✗** Bertentangan dengan catatan: kelompok kecilnya masih tampil pada 1990-an.
• **E. ✓** Urutan dalam catatan: bioskop hadir → penonton menurun → rombongan pecah → kelompok kecil tampil di pesta warga.

Jawaban: E.

✎ LATIHAN

Kerjakan tanpa melihat kunci. Untuk tiap soal, buat dulu tabel atau garis waktu singkat, tandai yang berubah dan yang bertahan, lalu uji pilihan satu per satu.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

1. Catatan Sanggar Kemuning tentang Tari Lenggang Pesisir: pada awalnya tari ini ditarikan berpasangan oleh pemuda dan pemudi dalam pesta panen kampung, geraknya improvisasi saling menanggapi, diiringi gambang kromong. Pada 1970-an tari ini dibakukan menjadi tari kelompok putri berdurasi 7 menit untuk menyambut tamu. Pada 1990-an iringannya ditambah keyboard. Pada 2027 dinas kebudayaan meminta sanggar merekonstruksi bentuk awal tari tersebut untuk film dokumenter sejarah.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Rancangan rekonstruksi yang sesuai dengan catatan tersebut adalah ....

A. Berpasangan putra-putri, gerak baku versi 1970-an, iringan gambang kromong
B. Berpasangan putra-putri, gerak improvisasi, iringan gambang kromong dan keyboard
C. Kelompok putri, gerak improvisasi, iringan gambang kromong
D. Kelompok putri, gerak baku penyambutan tamu, iringan gambang kromong dan keyboard
E. Berpasangan putra-putri, gerak improvisasi, iringan gambang kromong

2. Catatan sejarah kesenian "Jaring Pesisir" di sebuah kabupaten pesisir:
• Awalnya: ritual para nelayan sebelum melaut, ditarikan laki-laki pada malam bulan purnama.
• 1950-an: dipentaskan sebagai hiburan berbayar di pasar malam; penarinya berganti menjadi perempuan.
• 2000-an: dikemas menjadi tari festival berdurasi 15 menit dengan iringan yang dipadatkan.
Pada 2027 para nelayan ingin menghidupkan kembali tradisi sebelum melaut.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Pernyataan yang sesuai dengan catatan tersebut adalah ....
(Jawaban benar lebih dari satu.)

Pilih semua jawaban yang benar.

☐ A. Perubahan dari ritual menjadi hiburan pasar malam menunjukkan fungsi kesenian bergeser mengikuti kebutuhan masyarakat.
☐ B. Versi festival 15 menit adalah bentuk paling asli karena paling sering dipentaskan saat ini.
☐ C. Pergantian penari laki-laki menjadi perempuan terjadi pada masa yang sama dengan pergeseran ke hiburan berbayar.
☐ D. Kesenian ini bertahan karena bentuk dan fungsinya menyesuaikan diri dengan perubahan zaman.
☐ E. Untuk tradisi sebelum melaut, bentuk yang paling sesuai dihidupkan kembali adalah versi pasar malam.

Kunci singkat: 1. E 2. A, C, D

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

✔ PERIKSA DIRI

- Dapatkah kamu menjelaskan mengapa pernyataan yang "terdengar benar" belum tentu didukung sebuah catatan, dengan menyebut tiga uji yang kamu pakai?
- Dapatkah kamu menyusun rekonstruksi bentuk awal sebuah kesenian dari catatan tiga masa tanpa mencampur unsur masa lain, dan menunjukkan sel yang harus ditulis "belum diketahui"?
- **Yang harus kuingat:** sejarah seni adalah kisah **perubahan dan yang bertahan**, catatan dibaca dengan **tiga uji**, bentuk awal direkonstruksi dari **catatan paling awal**, dan dua sumber yang berbeda ditulis **dua-duanya dengan menyebut sumber**.

Latihan interaktif di LMS

Sub bab 2.2: kerjakan latihannya dan lihat progresmu.

next-level-study.com/belajar/lms-player.html?course=buku-smksp&node=SMKSP-2.2

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Sub bab 2.3 · Bentuk, jenis, dan ciri seni pertunjukan

SMKSP-2.3

◎ APA YANG DIUJI

Kisi-kisi TKA Seni Pertunjukan menyebut **bentuk, jenis, dan ciri** sebagai bagian dari konsep seni pertunjukan. Yang diminta bukan menghafal daftar nama tari atau teater, melainkan **mengelompokkan dan membandingkan karya berdasarkan ciri-cirinya**. Soalnya berupa kasus. Panitia pekan seni menerima beberapa karya dengan ciri berbeda, lalu kamu diminta menentukan karya mana yang termasuk jenis tertentu, menilai pernyataan tentang ciri tiap karya, atau memilih karya yang memenuhi **semua syarat** sebuah kategori lomba yang disajikan dalam tabel.

Kompetensinya level pemahaman dan aplikasi: membandingkan, mengelompokkan, dan menafsirkan. Jebakan yang umum adalah menjawab dari satu ciri yang tampak saja. Sumber gerak yang sangat tua belum otomatis membuat sebuah tari termasuk tari klasik, dan karya penulis Indonesia belum otomatis membuat sebuah drama menjadi teater tradisional.

Setelah mempelajari sub bab ini, kamu dapat:

- membedakan jenis tari menurut garapan (klasik, kerakyatan, kreasi baru, kontemporer) dan menurut jumlah penari (tunggal, berpasangan, kelompok);
- membedakan teater tradisional, teater modern, dan teater kontemporer menurut cara cerita, dialog, pimpinan, dan hubungan dengan penonton;
- membedakan musik tradisi, populer, dan kontemporer;
- mengelompokkan sebuah karya dengan menanyakan lima hal pembeda dan memeriksanya satu per satu;
- memilih karya yang memenuhi semua syarat sebuah kategori lomba dari tabel.

◆ KONSEP INTI

Bayangkan panitia sebuah pekan seni pelajar menerima dua puluh berkas pendaftaran. Ada yang menulis "tari tradisi", ada yang "tari kreasi", ada yang "teater rakyat", ada yang "teater eksperimen". Panitia harus memastikan tiap karya masuk kategori yang benar, karena lomba hanya adil bila karya yang serupa dinilai bersama. Untuk itu, panitia memakai **ciri**, yaitu tanda yang dapat diperiksa pada karya. Kamu akan belajar memakai cara kerja yang sama.

1. Bentuk, jenis, dan ciri

Tiga istilah ini sering tertukar.

- **Bentuk** adalah wujud sajian: tari, teater, musik, wayang, sendratari, dan seterusnya.
- **Jenis** adalah golongan dalam satu bentuk berdasarkan ciri bersama, misalnya tari klasik atau teater modern.

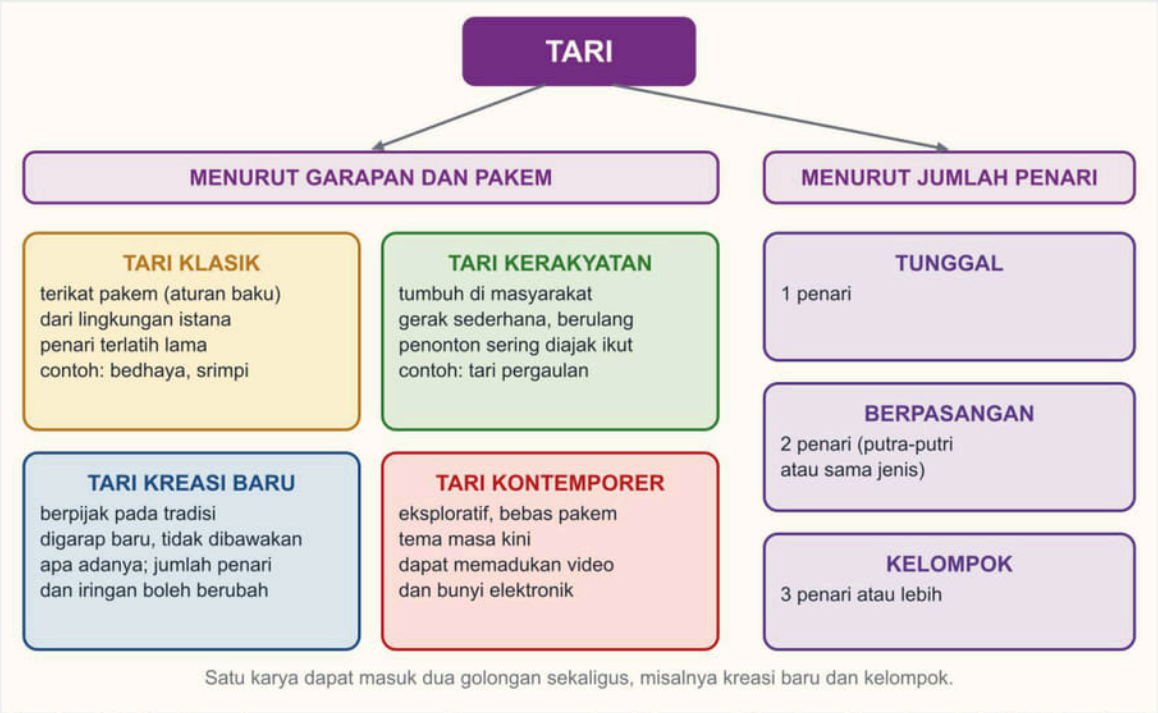
Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

- **Ciri** adalah tanda pembeda yang dapat diperiksa, misalnya "dialog dihafal", "tiga penari atau lebih", atau "penonton diajak menari".

Mengelompokkan berarti memilih satu dasar pengelompokan, lalu menerapkannya konsisten pada semua karya. Satu karya dapat dikelompokkan dengan beberapa dasar sekaligus. Karya yang dibawakan enam penari dengan gerak yang digarap baru, misalnya, adalah tari **kelompok** menurut jumlah penari dan tari **kreasi baru** menurut garapan. Keduanya tidak bertentangan.

2. Jenis tari

Tari dapat dikelompokkan dengan dua dasar yang paling sering dipakai (lihat Gambar 2.14).



Gambar 2.14 Jenis tari menurut garapan dan menurut jumlah penari. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Dasar 1: garapan dan keterikatan pada pakem. Pakem adalah aturan baku yang diwariskan dari generasi ke generasi, mencakup gerak, busana, iringan, dan tata cara membawakan.

- **Tari klasik** (tari istana) berasal dari lingkungan istana atau lembaga adat. Geraknya sangat terikat pakem dan halus, dan penarinya terlatih lama. Contohnya bedhaya dan srimpi dari keraton di Jawa. Perubahan dilakukan dengan sangat hati-hati.
- **Tari kerakyatan** tumbuh di tengah masyarakat, misalnya dalam pesta panen, pergaulan, atau hajatan. Geraknya sederhana, berulang, mudah ditiru, busananya tidak rumit, dan sering **melibatkan penonton** untuk ikut menari. Tari pergaulan, seperti ketuk tilu dan ronggeng, termasuk golongan ini.
- **Tari kreasi baru** adalah garapan baru yang **berpijak pada tradisi** tetapi tidak dibawakan apa adanya. Penyusun mengembangkan gerak tradisi menjadi susunan baru. Ia boleh mengubah jumlah penari, durasi, pola lantai, iringan, dan busana. Tari jaipongan dari Jawa Barat, yang digarap sejak 1970-an dari unsur ketuk tilu dan pencak silat, sering disebut sebagai contoh tari kreasi berpijak pada seni rakyat.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

- **Tari kontemporer** lahir dari pendekatan masa kini. Geraknya eksploratif, temanya sering dari persoalan masa kini, dan ia bebas dari pakem. Ia dapat memadukan media lain seperti video dan bunyi elektronik. Yang menentukan jenisnya adalah pendekatan, bukan hanya "baru atau lama".

Satu catatan: buku-buku membagi jenis tari dengan cara berbeda. Sebagian hanya memakai tiga golongan (klasik, kerakyatan, kreasi), dengan kontemporer dianggap bagian dari kreasi. Buku ini memakai empat golongan agar perbedaannya jelas. Dalam soal, ciri yang **disebut dalam kasus** itulah yang menentukan, bukan nama golongannya.

Satu hal penting yang sering diuji: **sumber gerak belum menentukan jenis tari.** Gerak dari pencak silat atau tari lama yang diolah menjadi susunan baru, dengan jumlah penari dan iringan yang baru, menjadi tari kreasi. Kalau gerak itu dibawakan **persis** seperti bentuk turun-temurunnya, barulah ia tari tradisi. Jadi yang diperiksa adalah **apakah gerak itu dikembangkan atau dibawakan apa adanya**.

Dasar 2: jumlah penari.

Jenis	Jumlah penari	Catatan
Tunggal	1	satu penari menguasai ruang sendirian
Berpasangan	2	dapat putra-putri atau sama jenis kelamin; saling menanggapi
Kelompok	3 atau lebih	pola lantai dan kekompakan formasi menjadi penting

Perhatikan bahwa **dua penari bukan tari kelompok**. Ungkapan "lebih dari satu penari" tidak cukup untuk menyebut tari kelompok.

Ada dasar ketiga, yaitu **tema atau fungsi**, misalnya tari penyambutan, tari perang, tari pergaulan, atau tari upacara. Dasar ini dibahas di Sub bab 2.4. Hati-hati: nama tema bukan jenis garapan. Tari penyambutan dapat berupa tari klasik, tari kerakyatan, atau tari kreasi baru, bergantung pada cara menggarap dan membawakannya. Karena itu, jangan menebak jenis garapan hanya dari nama tarinya. Periksa ciri yang disebut dalam kasus.

3. Jenis teater

Pada Sub bab 2.1 kamu mengenal teater sebagai cabang yang membawakan cerita lewat dialog dan akting. Teater dikelompokkan menjadi tiga jenis besar (lihat Gambar 2.15).

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Ciri teater tradisional, modern, dan kontemporer

Ciri	Tradisional	Modern	Kontemporer (eksperimen)
Cerita	cerita rakyat, legenda; hanya kerangka cerita	naskah tertulis	alur boleh tidak berurutan
Dialog	improvisasi saat pentas	dihafal sesuai naskah	sedikit; gerak, bunyi, dan video ikut bercerita
Pimpinan	pimpinan kelompok	sutradara	disusun bersama sutradara dan pemain
Penonton	interaksi langsung, celetukan ditanggapi	menonton dari jauh, tidak ikut bicara	dapat diajak terlibat
Iringan dan tempat	musik langsung dari daerahnya; halaman, arena	dekor, cahaya, dan musik dirancang untuk lakon	bebas; media campuran
Contoh	ketoprak, ludruk, lenong	drama realis berdasar naskah	teater eksperimen

Jenis ditentukan oleh cara menggarap dan membawakan, bukan oleh asal cerita atau kebangsaan penulis.

Gambar 2.15 Perbandingan ciri teater tradisional, modern, dan kontemporer. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

NEXT LEVEL STUDY
Educational Institutions

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Teater tradisional lahir dan hidup di masyarakat, diwariskan lewat kebiasaan, dan dekat dengan penonton. Cirinya:

- ceritanya dari cerita rakyat, legenda, atau sejarah daerah, dan pemain hanya memegang **garis besar cerita** (kerangka);
- dialognya **improvisasi**, yaitu dibuat saat itu juga, sehingga tiap pentas berbeda;
- ada **interaksi langsung dengan penonton**, misalnya menanggapi celetukan penonton;
- diiringi **musik langsung** dari daerahnya, dan sering diselingi lawakan, nyanyian, dan tarian;
- tempat pentas sederhana: halaman, arena, atau panggung kecil.

Contohnya ketoprak, ludruk, dan lenong. Lenong Betawi diiringi gambang kromong, dan ludruk dan ketoprak biasanya diiringi gamelan.

Teater modern berkembang dari kebiasaan teater panggung yang menekankan karya tertulis. Cirinya:

- ada **naskah tertulis**, dan dialog **dihafal** sesuai naskah;
- ada **sutradara** yang menafsirkan naskah dan memimpin latihan terjadwal;
- dekor, cahaya, dan busana **dirancang** sesuai tafsir sutradara;
- penonton umumnya menonton dari jauh dan tidak ikut bicara.

Perhatikan bahwa **kebangsaan penulis atau bahasa naskah tidak menentukan jenis**. Drama karya penulis Indonesia yang dihafal persis dan dipimpin sutradara tetap teater modern. Cerita rakyat yang ditulis menjadi naskah dan dibawakan dengan dialog hafalan juga teater modern, walaupun ceritanya "tradisi". Jenis ditentukan oleh **cara menggarap dan membawakan**, bukan oleh asal ceritanya.

Teater kontemporer (sering juga disebut teater eksperimental) mencari bentuk baru. Alurnya boleh tidak berurutan, dialognya boleh sedikit, dan ia dapat memadukan gerak tubuh, bunyi, dan tayangan video. Pelakunya sering menyusun karya bersama-sama. Karya seperti itu **tetap teater** selama ada pelaku yang memerankan peristiwa dan penonton yang menyaksikan, walaupun adegannya tidak urut dan dialognya sedikit.

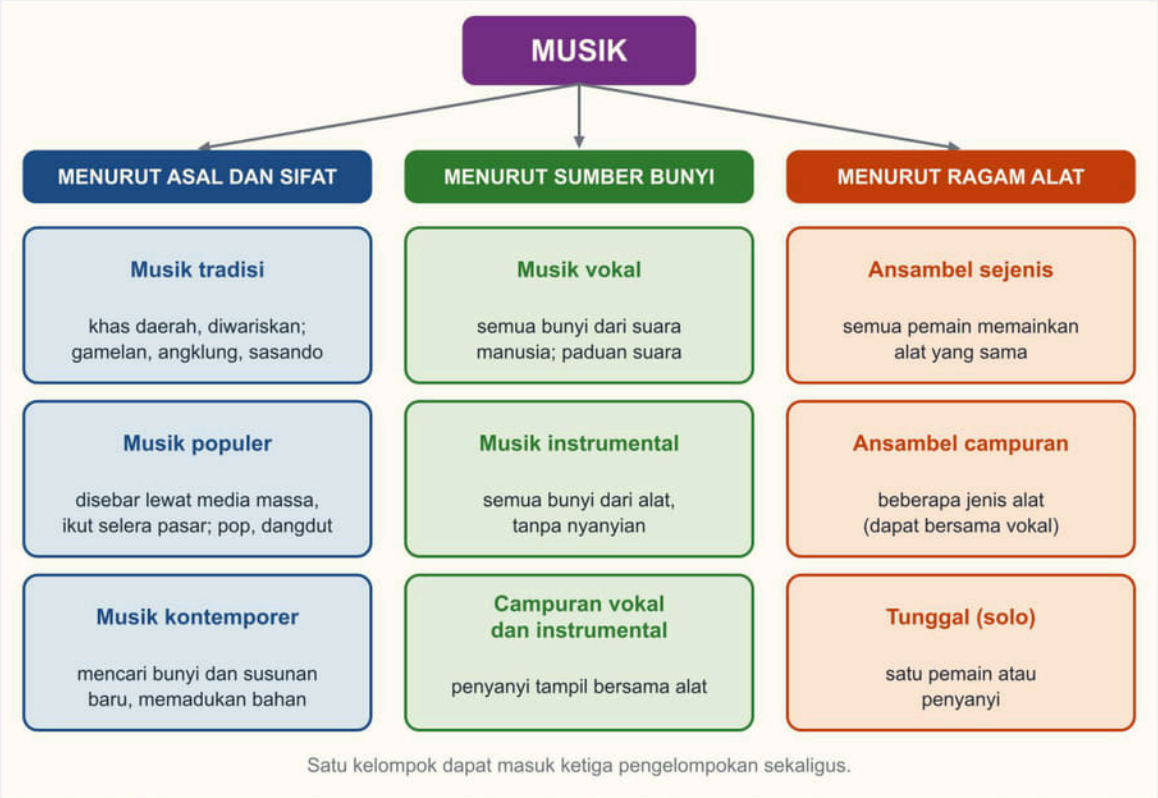
Cerita yang sama dapat digarap dengan cara berbeda. Sebuah cerita rakyat dapat dibawakan sebagai pentas rakyat berkerangka cerita, berdialog improvisasi, dan diiringi gamelan langsung, atau sebagai drama panggung yang naskahnya ditulis, dialognya dihafal, dan garapannya dipimpin sutradara. Keduanya sah dan bernilai. Yang berbeda adalah cara menggarap, dan itulah yang menentukan jenisnya.

Selain tiga jenis itu, ada ragam sajian teater seperti **pantomim** (teater tanpa kata, bercerita lewat tubuh dan ekspresi), teater boneka, dan monolog (pemain tunggal berbicara).

4. Jenis musik

Pada Sub bab 2.1 kamu membedakan musik menurut sumber bunyi dan jumlah ragam alat. Musik dapat dikelompokkan pula menurut **asal dan sifat** (lihat Gambar 2.16).

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan



Gambar 2.16 Peta jenis musik menurut asal dan sifat, ditambah pengelompokan menurut sumber bunyi dan ragam alat. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

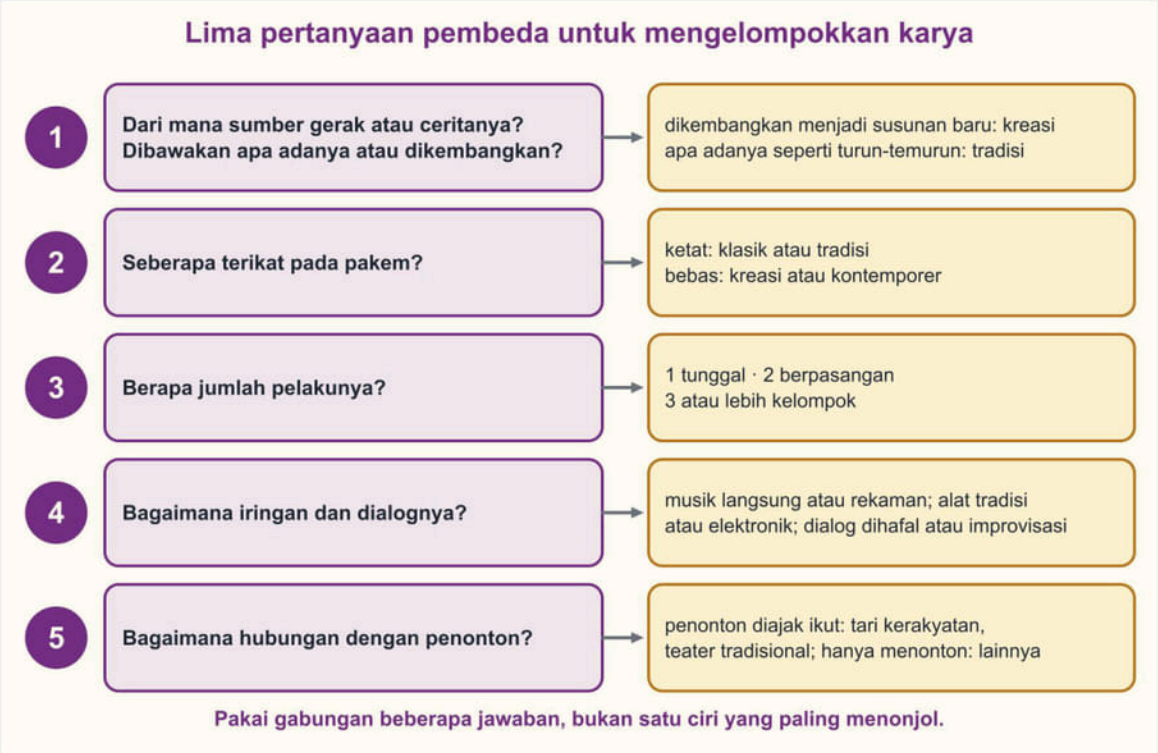
- **Musik tradisi** tumbuh dari kebiasaan satu masyarakat, memakai alat dan tangga nada khas daerahnya, dan diwariskan turun-temurun. Contohnya gamelan, angklung, dan sasando.
- **Musik populer** disebarluaskan lewat media massa dan mengikuti selera pasar. Lagunya umumnya berstruktur ringkas dan mudah diingat. Contohnya pop, rock, dan dangdut.
- **Musik kontemporer** mencari bunyi dan susunan baru, sering memadukan bahan dari tradisi, alat elektronik, dan benda sehari-hari.

Ketiganya dapat dibawakan dalam bentuk vokal, instrumental, atau campuran, dan oleh ansambel sejenis maupun campuran. Karena itu, satu kelompok dapat masuk ke beberapa pengelompokan sekaligus. Sebuah lagu daerah yang diaransemen ulang dengan alat elektronik dan disebarkan lewat media sosial, misalnya, berakar dari tradisi tetapi dikemas sebagai musik populer. Jenisnya ditentukan oleh cara menggarap dan menyebarkannya, tidak hanya oleh asal lagunya.

5. Cara mengelompokkan: lima pertanyaan pembeda

Karya yang disajikan dalam soal biasanya memberi beberapa ciri sekaligus. Supaya tidak bingung, ajukan lima pertanyaan pada tiap karya (lihat Gambar 2.17).

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan



Gambar 2.17 Lima pertanyaan pembeda untuk mengelompokkan sebuah karya. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

1. **Dari mana sumber gerak atau ceritanya, dan dibawakan apa adanya atau dikembangkan?** Dikembangkan menjadi susunan baru mengarah ke kreasi.
2. **Seberapa terikat pada pakem?** Terikat ketat mengarah ke klasik atau tradisi. Bebas mengarah ke kreasi atau kontemporer.
3. **Berapa jumlah pelakunya?** Satu, dua, atau tiga atau lebih menentukan jenis menurut jumlah penari.
4. **Bagaimana iringan dan dialognya?** Iringan langsung atau rekaman, alat tradisi atau elektronik, dialog dihafal atau improvisasi.
5. **Bagaimana hubungan dengan penonton?** Penonton diajak ikut atau hanya menonton.

Prinsipnya: satu ciri tidak cukup. Gunakan **gabungan beberapa ciri** untuk memutuskan. Bila kasus menyebut ciri yang tampak bertentangan (misalnya gerak dari tradisi tetapi iringan elektronik), tanyakan ciri mana yang dijadikan dasar oleh pertanyaan.

6. Syarat kategori lomba: daftar periksa

Panitia lomba sering menuliskan syarat kategori sebagai daftar, lalu memuat karya peserta dalam tabel. Cara terbaik memperlakukannya adalah sebagai **daftar periksa** (lihat Gambar 2.18).

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Pemeriksaan syarat lomba (Contoh 2, kasus fiktif)

Karya	Syarat 1 cerita rakyat	Syarat 2 6-10 pemain	Syarat 3 dialog improvisasi	Syarat 4 paling lama 25 menit	Syarat 5 musik langsung	Hasil
K1	cerita rakyat lolos	8 lolos	**dihafal GUGUR**	20 menit lolos	langsung lolos	**GUGUR**
K2	cerita rakyat lolos	**11 GUGUR**	improvisasi lolos	18 menit lolos	langsung lolos	**GUGUR**
K3	cerita rakyat lolos	6 lolos	improvisasi lolos	25 menit lolos	langsung lolos	**MEMENUHI SEMUA**
K4	cerita rakyat lolos	9 lolos	improvisasi lolos	**26 menit GUGUR**	langsung lolos	**GUGUR**
K5	cerita rakyat lolos	7 lolos	improvisasi lolos	20 menit lolos	**rekaman GUGUR**	**GUGUR**
K6	**karangan sendiri GUGUR**	8 lolos	improvisasi lolos	15 menit lolos	langsung lolos	**GUGUR**

Batas angka ikut termasuk: 6 pemain dan 25 menit masih memenuhi. Satu syarat gugur cukup untuk menggugurkan karya.

Gambar 2.18 Contoh pemeriksaan syarat lomba pada beberapa karya (Contoh 2, kasus fiktif). Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Karya hanya memenuhi kategori bila **semua syarat** terpenuhi. Satu syarat yang gagal sudah cukup untuk menggugurkan. Pemeriksaannya tertib: tulis semua syarat, periksa tiap karya terhadap tiap syarat, dan beri tanda lolos atau gugur. Rincian membaca syarat (rentang angka, kata "paling lama", dan syarat yang bersifat jenis) ada di bagian Strategi dan jebakan.

CONTOH TERSELESAIKAN

Contoh 1 — Mengelompokkan empat karya tari

Pekan Seni Pelajar 2027 di Gedung Bayu Sakti menerima empat karya tari. Karya A: enam penari putri terlatih membawakan tari penyambutan dari lingkungan keraton sebuah kesultanan lama; gerak, busana, dan iringan mengikuti aturan baku yang diwariskan. Karya B: tiga belas warga, tua dan muda, membawakan tari pesta panen dengan gerak sederhana dan berulang; di tengah tarian, penonton diajak masuk ke lingkaran dan ikut menari. Karya C: dua penari mengembangkan gerak menumbuk padi menjadi susunan baru dengan pola lantai dan iringan perkusi yang baru. Karya D: satu penari membawakan gerak eksploratif tentang kegelisahan kota, tanpa pakem, diiringi bunyi elektronik. Tentukan jenis tiap karya menurut garapan dan menurut jumlah penari. *Kasus disusun untuk contoh; tokoh dan tempat fiktif.*

1. **Karya A.** Mengikuti aturan baku yang diwariskan dan berasal dari lingkungan keraton: **tari klasik**. Enam penari: **kelompok**.
2. **Karya B.** Gerak sederhana, berulang, dan penonton diajak ikut menari: **tari kerakyatan**. Tiga belas penari: **kelompok**.
3. **Karya C.** Gerak tradisi dikembangkan menjadi susunan baru dengan pola lantai dan iringan baru, tidak dibawakan apa adanya: **tari kreasi baru**. Dua penari: **berpasangan**.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

4. **Karya D.** Eksploratif, bebas pakem, tema masa kini, iringan elektronik: **tari kontemporer**. Satu penari: **tunggal**.
5. **Periksa jebakan.** Karya C bersumber dari gerak tradisi, tetapi itu tidak membuatnya tari klasik, karena gerak itu diolah menjadi susunan baru. Karya A dan B sama-sama dibawakan banyak penari, tetapi garapannya berbeda jauh: A terikat pakem, B bebas dan melibatkan penonton. Karya C dibawakan dua penari sehingga berpasangan, bukan kelompok.

Jawaban: A tari klasik (kelompok); B tari kerakyatan (kelompok); C tari kreasi baru (berpasangan); D tari kontemporer (tunggal).

Contoh 2 — Memilih karya yang memenuhi semua syarat lomba

Festival Teater Rakyat Pelajar 2027 membuka kategori "teater tradisional berbasis cerita rakyat" dengan syarat: (1) bersumber dari cerita rakyat; (2) pemain 6–10 orang; (3) dialog diimprovisasikan dari garis besar cerita, tidak dihafal kata demi kata; (4) durasi paling lama 25 menit; (5) iringan musik dimainkan langsung. Enam karya mendaftar.

Karya	Cerita	Pemain	Dialog	Durasi	Iringan
K1	cerita rakyat	8	dihafal sesuai naskah	20 menit	musik langsung
K2	cerita rakyat	11	improvisasi	18 menit	musik langsung
K3	cerita rakyat	6	improvisasi	25 menit	musik langsung
K4	cerita rakyat	9	improvisasi	26 menit	musik langsung
K5	cerita rakyat	7	improvisasi	20 menit	rekaman
K6	karangan sendiri tentang kehidupan kota	8	improvisasi	15 menit	musik langsung

Karya mana yang memenuhi semua syarat? *Kasus disusun untuk contoh; tokoh dan tempat fiktif.*

1. **Tuliskan syarat** satu per satu, dengan memperhatikan kata "paling lama" (batas atas termasuk) dan rentang "6–10" (kedua ujung termasuk).
2. **Periksa K1.** Dialog dihafal sesuai naskah, melanggar syarat (3). Gugur.
3. **Periksa K2.** 11 pemain, di atas 10, melanggar syarat (2). Gugur.
4. **Periksa K3.** Cerita rakyat (1); 6 pemain berada pada batas bawah rentang 6–10 (2); improvisasi (3); 25 menit sama dengan batas paling lama 25 (4); musik langsung (5). **Semua terpenuhi.**
5. **Periksa K4.** 26 menit melebihi 25, melanggar syarat (4). Gugur.
6. **Periksa K5.** Iringan rekaman, melanggar syarat (5). Gugur.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

7. **Periksa K6.** Bukan cerita rakyat, melanggar syarat (1). Gugur.

Jawaban: karya K3.

Contoh 3 — Mengelompokkan tiga pentas teater

Tiga pentas hadir dalam sebuah pekan teater tahun 2027. Pentas X: lima pemain membawakan cerita rakyat yang sudah ditulis menjadi naskah oleh sutradara; dialog dihafal, latihan terjadwal tiga bulan, dekor dan cahaya dirancang. Pentas Y: kelompok teater desa nelayan hanya berpegang pada kerangka legenda asal-usul pulau; dialog dikarang di tempat dalam bahasa daerah, pemain menyapa dan menanggapi sorakan penonton, dan kendang serta gong dimainkan langsung di lapangan. Pentas Z: sutradara bersama pemain menyusun sajian tentang banjir dari barisan tubuh, bunyi ember dan galon bekas, serta proyeksi cahaya, dengan sedikit kata; adegannya tidak berurutan dan penonton berpindah tempat mengikuti pemain. Tentukan jenis tiap pentas. *Kasus disusun untuk contoh; tokoh dan tempat fiktif.*

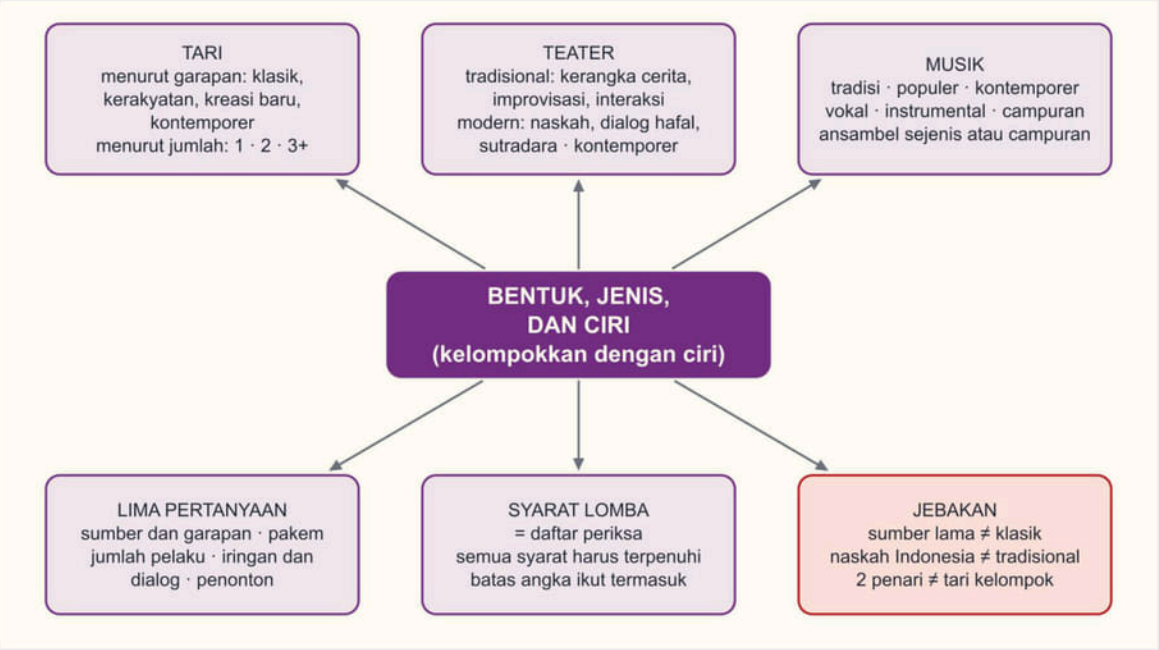
1. **Pentas X.** Naskah tertulis, dialog dihafal, sutradara, latihan terjadwal, dekor dirancang: **teater modern**. Ceritanya cerita rakyat, tetapi jenis ditentukan cara menggarap, bukan asal cerita.
2. **Pentas Y.** Hanya kerangka cerita, dialog improvisasi, interaksi dengan penonton, iringan langsung: **teater tradisional**.
3. **Pentas Z.** Gabungan gerak, bunyi benda, proyeksi cahaya, sedikit dialog, adegan tidak berurutan, disusun bersama: **teater kontemporer (eksperimental)**. Ia tetap teater, karena ada pelaku dan peristiwa yang dipentaskan.

Jawaban: X teater modern; Y teater tradisional; Z teater kontemporer.

❖ PETA KONSEP

Gambar 2.19 merangkum bentuk, jenis, dan ciri seni pertunjukan.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan



Gambar 2.19 Peta konsep bentuk, jenis, dan ciri seni pertunjukan. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Yang harus kamu ingat

- Bentuk = wujud sajian; jenis = golongan; ciri = tanda pembeda yang dapat diperiksa. Satu karya dapat dikelompokkan dengan beberapa dasar sekaligus.
- Tari menurut garapan: klasik (terikat pakem, istana), kerakyatan (sederhana, berulang, penonton ikut), kreasi baru (berpijak pada tradisi tetapi digarap baru), kontemporer (eksploratif, bebas pakem).
- Tari menurut jumlah: tunggal 1, berpasangan 2, kelompok 3 atau lebih. Dua penari bukan kelompok.
- Sumber gerak yang tua tidak otomatis membuat tari klasik. Gerak dikembangkan menjadi susunan baru berarti kreasi.
- Teater tradisional: kerangka cerita, improvisasi, interaksi dengan penonton, musik langsung. Modern: naskah, dialog dihafal, sutradara. Kontemporer: eksperimen, alur boleh tidak berurutan.
- Penulis atau asal cerita tidak menentukan jenis teater; yang menentukan adalah cara menggarap.
- Syarat lomba adalah daftar periksa: semua syarat harus terpenuhi.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

▲ STRATEGI DAN JEBAKAN

Langkah menjawab soal jenis dan ciri:

1. **Tentukan apa yang ditanyakan:** jenis menurut garapan, menurut jumlah pelaku, atau memilih karya yang memenuhi syarat.
2. **Tulis ciri tiap karya** dalam satu baris pendek: sumber gerak atau cerita, pakem, jumlah pelaku, iringan, penonton.
3. **Cocokkan dengan lima pertanyaan pembeda,** bukan dengan satu ciri yang menonjol.
4. **Pada soal pernyataan,** periksa tiap pernyataan satu per satu terhadap ciri yang diberikan. Pernyataan yang benar bisa lebih dari satu.
5. **Pada soal tabel syarat lomba:**

- garis bawahi syarat dan perhatikan kata pembatas: "paling lama", "paling sedikit", "minimal", "3–7", "bukan ... apa adanya";
- periksa karya satu per satu dan coret yang melanggar syarat apa pun;
- ingat bahwa angka batas biasanya ikut termasuk (rentang 5–8 menit berarti 5 dan 8 menit boleh);
- perhatikan syarat **jenis** (misalnya "kreasi, bukan tari tradisi apa adanya"), karena tabel sering menyamarkan pelanggarannya lewat kolom "sumber dan garapan".

6. **Setelah memilih, periksa ulang** karya yang kamu pilih terhadap SEMUA syarat sekali lagi.

Jebakan yang sering dipasang:

- **Sumber gerak yang lama dianggap otomatis tari tradisi atau klasik.** Perhatikan apakah gerak dikembangkan atau dibawakan apa adanya.
- **Karya penulis Indonesia dianggap teater tradisional.** Naskah tertulis dan dialog hafalan menandakan teater modern.
- **"Lebih dari satu penari" dianggap otomatis tari kelompok.** Dua penari berpasangan.
- **Satu syarat lomba terlewat** (durasi, jumlah penari, jenis garapan, iringan) karena memeriksa hanya syarat yang menonjol.
- **Karya dari daerah lain atau dengan sumber berbeda masuk kategori daerah tertentu.** Bila syarat menyebut asal tradisi tertentu, sumber gerak harus dari tradisi itu.
- **Adegan tidak berurutan dan dialog sedikit dianggap bukan teater.** Teater kontemporer tetap teater.
- **Banyak penonton ikut dianggap ciri semua tari.** Keterlibatan penonton ciri khas tari kerakyatan dan teater tradisional.

> Contoh salah tafsir: seorang siswa berkata, "Tari ini memakai gerak silat, jadi ini tari tradisi klasik." Padahal pertanyaan penting adalah apakah gerak itu dibawakan apa adanya atau dikembangkan menjadi susunan baru dengan jumlah penari dan iringan baru. Bila dikembangkan, ia tari kreasi.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

BEDAH SOAL PREDIKSI

Soal berikut menyajikan syarat sebuah kategori lomba dan beberapa karya dalam tabel. Gunakan bagian 2 (jenis tari), bagian 6 (syarat sebagai daftar periksa), dan Gambar 2.18. Periksa tiap karya terhadap semua syarat, perhatikan kolom sumber dan garapan serta batas angka.

►. Syarat kategori "tari kreasi berbasis tradisi Sumatera Barat" pada festival pelajar di Padang (2027): (1) gerak bersumber dari tradisi Sumatera Barat dan disusun menjadi garapan baru, bukan tari tradisi yang dibawakan apa adanya; (2) durasi 5–8 menit; (3) 3–7 penari; (4) iringan bebas.

Karya	Sumber dan garapan gerak	Durasi	Penari
P	silek, dikembangkan menjadi susunan baru	7 menit	9
Q	tari piring, dibawakan sesuai bentuk turun-temurun	6 menit	5
R	silek, dikembangkan menjadi susunan baru	8 menit	7
S	jaipong (Jawa Barat), dikembangkan menjadi susunan baru	6 menit	5
T	tari indang, dikembangkan menjadi susunan baru	10 menit	6

(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Karya yang memenuhi semua syarat adalah ....

A. Karya P
B. Karya Q
C. Karya R
D. Karya S
E. Karya T

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Pembahasan **Kunci: C**

Konsep: Tari kreasi berbasis tradisi mengambil sumber gerak dari tradisi lalu menyusunnya menjadi garapan baru. Ciri ini membedakannya dari tari tradisi yang dibawakan sesuai bentuk turun-temurun.

Langkah:

1. P: 9 penari > 7 → gugur.
2. Q: dibawakan apa adanya, bukan garapan baru → gugur.
3. R: sumber silek (Sumatera Barat), garapan baru, 8 menit (masih dalam 5–8), 7 penari (masih dalam 3–7) → lolos.
4. S: jaipong berasal dari Jawa Barat → gugur.
5. T: 10 menit > 8 → gugur.

Analisis setiap opsi:

- **A.** ✗ Jumlah penari 9 melebihi batas 7.
- **B.** ✗ Jebakan: sumbernya tradisi Sumatera Barat, tetapi dibawakan apa adanya sehingga bukan tari kreasi.
- **C.** ✓ Semua syarat terpenuhi; 8 menit dan 7 penari tepat di batas atas yang masih diizinkan.
- **D.** ✗ Jebakan: garapannya baru, tetapi sumber geraknya dari luar Sumatera Barat.
- **E.** ✗ Durasi 10 menit melebihi batas 8 menit.

Jawaban: C.

✎ LATIHAN

Kerjakan tanpa melihat kunci. Untuk tiap soal, tulis ciri tiap karya dalam satu baris, lalu periksa satu per satu.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

1. Panitia Pekan Seni Pelajar 2027 menerima tiga karya tari:

• Karya 1: dibawakan 1 penari; gerak dan iringannya mengikuti pakem tari istana yang diajarkan turun-temurun.

• Karya 2: dibawakan 6 penari; gerak baru yang dikembangkan dari gerak pencak silat Betawi, diiringi gabungan rebana dan gitar.

• Karya 3: dibawakan 2 penari putra-putri; gerak sederhana dan berulang dari tari pergaulan desa; di akhir, penonton diajak ikut menari.

(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)

Pernyataan yang tepat adalah ....

(Jawaban benar lebih dari satu.)

Pilih semua jawaban yang benar.

☐ A. Karya 1 termasuk tari tunggal bergaya klasik karena gerak dan iringannya mengikuti pakem istana.

☐ B. Karya 2 termasuk tari tradisi klasik karena sumber geraknya pencak silat yang sudah lama ada.

☐ C. Karya 3 memperlihatkan ciri tari kerakyatan: gerak sederhana, berulang, dan melibatkan penonton.

☐ D. Karya 2 dan karya 3 sama-sama tari kelompok karena dibawakan oleh lebih dari satu penari.

☐ E. Karya 2 termasuk tari kreasi karena gerak tradisi dikembangkan menjadi susunan dan iringan baru.

2. Tiga pentas dalam Pekan Teater Kota Tangerang 2027:

• Pentas 1: lenong; pemain berimprovisasi dari garis besar cerita, sering menanggapi celetukan penonton, diiringi gambang kromong.

• Pentas 2: drama realis dari naskah karya penulis Indonesia; dialog dihafal persis sesuai naskah; dipimpin sutradara; dekor ruang tamu dibuat mirip aslinya.

• Pentas 3: karya kelompok teater kampus; gabungan gerak tubuh, tayangan video, dan sedikit dialog; adegannya tidak disusun berurutan.

(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)

Pernyataan yang tepat adalah ....

(Jawaban benar lebih dari satu.)

Pilih semua jawaban yang benar.

☐ A. Pentas 1 menunjukkan ciri teater tradisional: improvisasi dan interaksi langsung dengan penonton.

☐ B. Pentas 2 menunjukkan ciri teater modern: naskah tertulis, dialog sesuai naskah, dan peran sutradara.

☐ C. Pentas 2 termasuk teater tradisional karena naskahnya karya penulis Indonesia.

☐ D. Iringan gambang kromong yang dimainkan langsung pada pentas 1 merupakan bagian dari ciri lenong.

☐ E. Pentas 3 tidak dapat disebut teater karena adegannya tidak berurutan dan dialognya sedikit.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Kunci singkat: 1. A, C, E 2. A, B, D

✔ PERIKSA DIRI

- Dapatkah kamu menjelaskan mengapa gerak dari pencak silat tidak otomatis membuat sebuah tari menjadi tari tradisi, dan apa yang kamu tanyakan untuk memastikan jenisnya?
- Dapatkah kamu menjelaskan mengapa drama karya penulis Indonesia dengan dialog hafalan termasuk teater modern, dan mengapa dua penari tidak disebut tari kelompok?
- **Yang harus kuingat: bentuk, jenis, dan ciri** dibedakan, jenis ditentukan oleh **gabungan ciri** (bukan satu ciri), **sumber gerak atau cerita tidak menentukan jenis**, dan syarat lomba diperiksa sebagai **daftar periksa: semua syarat harus terpenuhi**.

Latihan interaktif di LMS

Sub bab 2.3: kerjakan latihannya dan lihat progresmu.

next-level-study.com/belajar/lms-player.html?course=buku-smksp&node=SMKSP-2.3

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Sub bab 2.4 · Fungsi seni pertunjukan dalam kehidupan masyarakat

SMKSP-2.4

◎ APA YANG DIUJI

Kisi-kisi TKA Seni Pertunjukan menempatkan **fungsi** bersama sejarah, bentuk, dan jenis sebagai bagian dari konsep seni pertunjukan. Soalnya berupa **kasus**. Sebuah panitia, sekolah, desa, atau sanggar punya satu tujuan: mengajak warga hidup sehat, menarik wisatawan, membantu warga yang kena bencana, atau menjaga kesenian yang mulai ditinggalkan. Kamu diminta **memilih rancangan pentas yang paling menonjolkan fungsi yang dibutuhkan**, atau menilai sebuah keputusan: pantaskah, jujurkah, dan sudah menghormati batas adat atau belum.

Level soalnya pemahaman dan aplikasi, sesekali penalaran. Kamu tidak perlu menghafal daftar panjang. Kesulitannya ada di pilihan jawaban: beberapa tampak bagus (megah, meriah, menghasilkan uang) padahal tidak menjawab tujuan, atau melanggar sesuatu yang tidak boleh dilanggar (kejujuran dana, aturan adat).

Setelah mempelajari sub bab ini, kamu dapat:

- menyebut tujuh fungsi seni pertunjukan beserta ciri rancangan yang menonjolkan masing-masing;
- menentukan fungsi yang paling menonjol dari sebuah pentas yang memuat beberapa fungsi;
- memilih rancangan pentas yang cocok dengan tujuan dan penontonnya;
- menjelaskan batas yang dijaga pada seni sakral, lalu menawarkan jalan lain yang tidak melanggarnya;
- menyusun penggalangan dana lewat pentas yang terbuka dan dapat dipertanggungjawabkan.

◆ KONSEP INTI

Bayangkan malam pekan kampung di sebuah lapangan. Pada awal acara, warga mengikuti doa dan tarian persembahan di balai adat. Beberapa saat kemudian anak-anak mementaskan dongeng tentang asal-usul mata air kampung. Warga tertawa melihat lawakan, pedagang kecil menjual jajanan di pinggir lapangan, dan menjelang tutup sebuah kotak amal berkeliling untuk memperbaiki jembatan. Semuanya "pertunjukan", tetapi tiap bagian punya **guna** yang berbeda. Guna itulah yang disebut fungsi. Orang yang merancang pentas tanpa memikirkan gunanya akan sering salah memilih: pentas megah untuk tujuan yang sebenarnya sederhana, atau pentas sakral yang dipaksa menjadi tontonan.

1. Apa itu fungsi, dan mengapa perlu dipikirkan lebih dulu

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Fungsi seni pertunjukan adalah peran atau manfaatnya bagi orang yang menyelenggarakan dan menontonnya. Pertanyaan yang dijawab fungsi adalah **"untuk apa dan bagi siapa?"** Pertanyaan ini berbeda dari dua pertanyaan yang sudah kamu pelajari. *Cabang* (sub bab 2.1) menjawab "apa jenisnya, tari atau teater?". *Bentuk dan jenis* (sub bab 2.3) menjawab "bagaimana wujud dan cirinya, klasik atau kreasi baru?". Dua pentas dengan cabang dan bentuk yang sama dapat punya fungsi yang berlainan, misalnya sebuah tari kreasi yang sama dibawakan untuk menyambut tamu pada satu acara dan untuk lomba pada acara lain.

Mengapa fungsi dipikirkan lebih dulu? Karena **tujuan menentukan ukuran keberhasilan**. Pentas penyuluhan berhasil bila penonton memahami pesan dan mulai bertindak, sekalipun penontonnya sedikit. Pentas wisata berhasil bila wisatawan hadir dan warga memperoleh penghasilan. Pentas penggalangan dana berhasil bila bantuan terkumpul dan sampai ke penerima. Bila tujuan tidak jelas, panitia menilai pentasnya dengan ukuran yang salah dan memilih rancangan yang salah.

> **Pengayaan.** R.M. Soedarsono, pakar seni pertunjukan Indonesia, membagi fungsi menjadi **primer** (sarana ritual, hiburan pribadi, presentasi estetis) dan **sekunder** (pertunjukan ditujukan untuk kepentingan lain di luar menikmati, misalnya pendidikan atau penggalangan dana). Buku ini memakai pengelompokan yang lebih praktis, yaitu tujuh fungsi di bawah.

2. Tujuh fungsi seni pertunjukan

Tujuh fungsi berikut dipakai dalam buku ini (lihat Gambar 2.20). Pengelompokan di buku lain dapat sedikit berbeda, tetapi isinya sejalan.

NEXT LEVEL STUDY
Educational Institutions

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan



Gambar 2.20 Tujuh fungsi seni pertunjukan beserta ciri dan kata kunci yang sering muncul dalam soal. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Fungsi	Intinya	Ciri rancangan yang menonjolkannya	Contoh dari Nusantara
Ritual dan upacara	pertunjukan menjadi bagian dari upacara; bukan untuk dinikmati orang luar	waktu, tempat, pelaku, dan tata cara diatur adat; tidak ada tiket; keputusan di tangan pemangku adat	tari persembahan dalam upacara adat di berbagai daerah
Hiburan	membuat penonton senang	suasana meriah, humor, lagu yang disukai penonton, penonton boleh bersorak dan ikut bernyanyi	lawakan dan musik dalam pesta kampung dan pasar malam
Pendidikan dan penyuluhan	menyampaikan nilai, pengetahuan, atau ajakan bertindak	satu atau dua pesan yang jelas, cerita dan bahasa yang dekat dengan penonton, ada ajakan dan ruang bertanya	wayang yang sejak lama meneruskan nilai moral dan keindahan (UNESCO)
Pernyataan sosial	menyuarakan keprihatinan atau kritik terhadap keadaan masyarakat	tokoh dan tempat rekaan, bahasa santun, fakta yang benar, tidak menuduh orang tertentu	tokoh jenaka dalam wayang yang mewakili rakyat biasa dipakai untuk menyindir persoalan sosial dan politik (UNESCO)
Ekonomi dan pariwisata	mendatangkan penghasilan dan kunjungan wisatawan	jadwal rutin, durasi pas untuk tamu, karya yang memang boleh ditonton umum, pelaku dari warga setempat	pertunjukan wisata budaya di desa wisata
Pelestarian dan identitas	menjaga ciri budaya dan mewariskannya	melibatkan generasi muda sebagai pelaku, memakai cerita dan ciri daerah sendiri, menjaga inti karya	gamelan yang diwariskan lewat pendidikan formal dan nonformal (UNESCO 2021)
Solidaritas dan penggalangan dana	mengumpulkan bantuan dan mempererat kebersamaan	tujuan dan penerima jelas, dana dilaporkan terbuka	Saman, yang menurut UNESCO mempererat hubungan antardesa yang saling mengundang (dicatat 2011)

Beberapa catatan tentang tiap fungsi akan membantumu menalar.

Ritual. Pada fungsi ini pertunjukan bukan "tontonan" bagi orang luar, melainkan **persembahan atau bagian dari rangkaian upacara**. Karena itu ukuran keberhasilannya bukan jumlah penonton, melainkan apakah tata cara adat dijalankan dengan benar. Hormati batas ini (bagian 5).

Hiburan. Hiburan sah dan penting: orang butuh tertawa, dan hiburan merekatkan warga. Rancangannya mengikuti selera penonton. Masalah muncul bila hiburan dipilih untuk tujuan yang sebenarnya lain, misalnya pesta meriah untuk pesan kesehatan yang hanya terpasang di spanduk.

Pendidikan dan penyuluhan. *Pendidikan* berarti penonton belajar sesuatu: sejarah, nilai, atau

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

keterampilan. *Penyuluhan* berarti mengajak penonton mengubah perilaku, misalnya menjaga kebersihan atau memeriksakan anak ke posyandu. Rancangan yang menonjolkan fungsi ini memakai **cerita yang dekat dengan kehidupan penonton**, menyampaikan pesan yang jelas dan sedikit (bukan sepuluh pesan sekaligus), dan memberi **jalan untuk bertindak**, misalnya peragaan, ajakan, atau tanya jawab. Pesan juga lebih mudah diterima bila **dititipkan dalam bentuk yang disukai penonton**, seperti lawakan atau nyanyian daerah, daripada pidato panjang. Namun penonton tidak boleh dipermalukan atau ditertawakan karena perilakunya, sebab orang yang merasa diejek cenderung menolak pesan.

Pernyataan sosial. Seni sejak lama dipakai warga untuk menyampaikan keprihatinan yang sulit diucapkan langsung. Agar sah dan aman, pentas semacam ini memakai **cerita tentang tokoh dan tempat rekaan**, tidak menyebut nama orang yang masih hidup, tidak menyebarkan angka atau tuduhan yang tidak benar, dan mengajak penonton **menyalurkan keprihatinan lewat jalur yang sesuai**, misalnya bertanya dalam musyawarah. Kritik yang santun mengajak berpikir; tuduhan tanpa bukti memecah belah.

Ekonomi dan pariwisata. Pertunjukan dapat menjadi sumber penghasilan bagi pelaku dan pedagang kecil. Rancangannya memikirkan **tamu**: jadwal tetap yang mudah dicari, durasi yang tidak melelahkan, penjelasan singkat tentang makna, dan harga yang jelas. Dua hal tidak boleh dikorbankan demi uang: seni sakral (bagian 5) dan keselamatan pelaku.

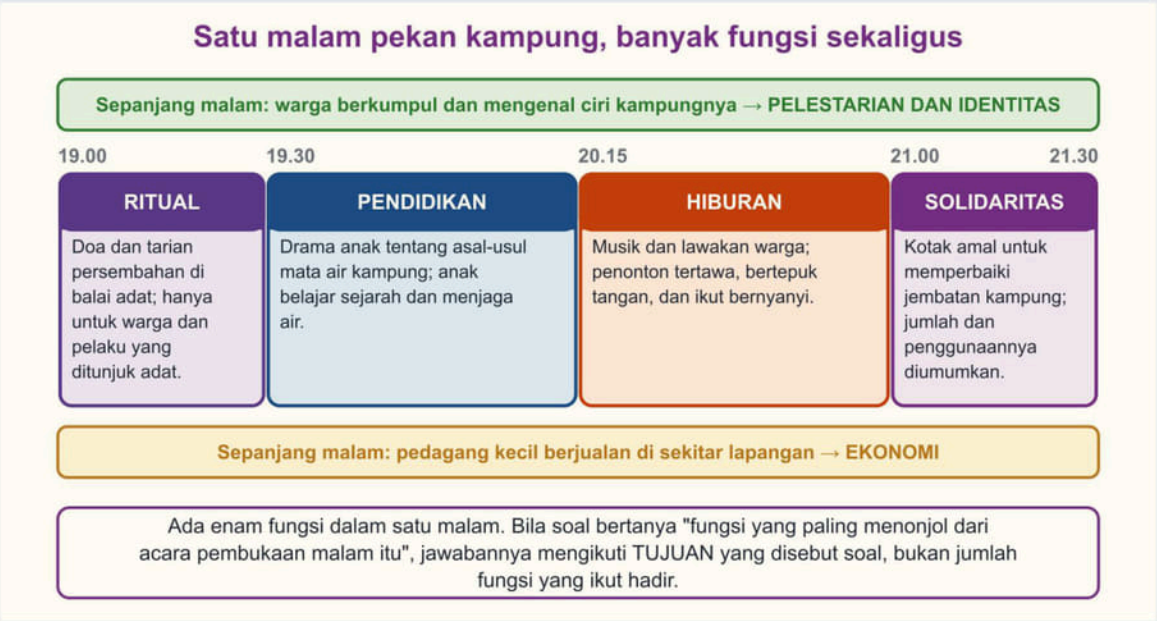
Pelestarian dan identitas. Kesenian lestari bila **ada yang meneruskannya**. Karena itu rancangan yang menonjolkan fungsi ini melibatkan anak dan remaja sebagai pelaku, bukan hanya sebagai penonton, memakai cerita dan ciri khas daerahnya, serta menjaga inti karya (lihat sub bab 2.6). Undang-Undang Pemajuan Kebudayaan (UU 5/2017) merumuskan empat upaya: pelindungan, pengembangan, pemanfaatan, dan pembinaan. UNESCO mencatat Saman pada 2011 dalam daftar warisan yang memerlukan pelindungan mendesak, antara lain karena banyak pelatih sudah sepuh dan anak muda pergi untuk melanjutkan pendidikan.

Solidaritas dan penggalangan dana. Pentas dapat mengumpulkan orang dan dana untuk tujuan bersama, misalnya membantu korban bencana atau memperbaiki fasilitas kampung. Syarat utamanya adalah **kepercayaan**. Penonton harus tahu ke mana dananya pergi dan akhirnya sampai (bagian 6).

3. Satu pentas, banyak fungsi

Hampir tidak ada pentas yang hanya punya satu fungsi. Perhatikan malam pekan kampung pada Gambar 2.21: ada ritual, pendidikan, hiburan, dan penggalangan dana secara berurutan, sedangkan pelestarian dan ekonomi berlangsung sepanjang malam.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan



Gambar 2.21 Satu malam pekan kampung (fiktif) dengan enam fungsi yang hadir berurutan atau sepanjang malam. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Maka soal jarang menanyakan "fungsi apa yang ada?", melainkan **"fungsi apa yang paling menonjol?"** atau "rancangan mana yang paling menonjolkan fungsi X?" Cara menentukannya:

1. **Cari tujuan yang disebut penyelenggara.** Kata seperti "agar warga memahami", "agar wisatawan menginap", atau "mengumpulkan dana" langsung menunjuk fungsi utama.
2. **Lihat siapa penonton sasarannya.** Pentas untuk anak sekolah berbeda dari pentas untuk tamu hotel.
3. **Lihat apa ukuran keberhasilannya.** Jumlah rumah yang mengubah perilaku, jumlah tamu, atau jumlah dana menunjuk fungsi yang berbeda-beda.
4. **Fungsi lain tetap boleh hadir** sebagai pendukung. Penyuluhan yang diselipkan dalam lawakan masih berfungsi penyuluhan, selama pesannya jelas dan benar-benar tersampaikan.

Fungsi juga **dapat bergeser** dari masa ke masa. Karena itu ketika suatu pentas dipindahkan ke tempat atau tujuan baru, tanyakan dulu: apakah fungsi barunya selaras dengan makna aslinya, dan siapa yang berhak memutuskan?

4. Memilih rancangan menurut tujuan

Tujuan yang sudah jelas masih harus diterjemahkan menjadi rancangan. Gunakan lima langkah berikut (lihat Gambar 2.22), beserta alasan tiap langkahnya.



Gambar 2.22 Lima langkah memilih rancangan pentas, dengan contoh kampanye pencegahan demam berdarah. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

1. **Tulis tujuan dan penonton sasaran dalam satu kalimat.** Alasannya, semua keputusan berikutnya dibandingkan dengan kalimat ini. Tujuan yang kabur ("pokoknya meriah") menghasilkan rancangan yang kabur.
2. **Tentukan fungsi utama.** Alasannya, fungsi utama menentukan hal mana yang boleh dikorbankan bila waktu atau dana terbatas.
3. **Pilih isi, bentuk, tempat, dan cara menyampaikan** yang cocok dengan fungsi dan penonton. Bentuk yang dikenal penonton lebih mudah diterima daripada bentuk asing.
4. **Periksa kendala dan batas:** dana, waktu, izin, keselamatan, serta aturan adat. Rancangan yang bagus di atas kertas tetapi melanggar batas harus diubah.
5. **Tetapkan ukuran keberhasilan** yang sesuai dengan tujuan, supaya setelah pentas kamu tahu berhasil atau tidak.

Setiap fungsi punya "wajah" rancangan yang berbeda. Kamu sudah melihatnya di tabel, dan berikut tambahan untuk pentas kampanye, yang sering muncul dalam soal.

- **Pentas kampanye atau penyuluhan** memilih *satu pesan utama*, dibawakan lewat **cerita tentang orang yang mirip penonton**, memakai bahasa sehari-hari, dan ditutup **ajakan tindakan yang spesifik** ("kuras bak mandi seminggu sekali"), bukan imbauan umum ("jagalah kesehatan"). Bila bentuk pentasnya hiburan, pesan harus tetap muncul berulang dan tidak hanya di spanduk.
- **Pentas kritik sosial** memilih desa dan tokoh rekaan, mengemas isi dengan humor bila cocok, dan mengakhiri dengan ajakan bertanya atau berdiskusi di forum yang tepat.
- **Pentas wisata** menyiapkan sajian ringkas dan jadwal tetap yang dapat dipromosikan, dibawakan warga setempat. Bila daerah punya seni sakral, wisata memakai karya lain (bagian 5).
- **Bila ada dua tujuan,** cari rancangan yang menjawab keduanya. Misalnya, festival kampung yang ingin ramai (hiburan) sekaligus menjaga kesenian lama (pelestarian) dapat menyajikan kesenian lama dalam durasi pendek yang ditemani pembawa acara yang menjelaskan maknanya dengan jenaka.

5. Seni sakral dan batas adat

Sebagian kesenian bukan sekadar tontonan. **Seni sakral** adalah kesenian yang dianggap suci karena terkait upacara dan kepercayaan masyarakat pemiliknya. Lawannya, dalam bahasa sehari-hari, adalah seni **profan** atau seni hiburan, yang dibuat untuk dinikmati umum. Satu masyarakat dapat memiliki keduanya.

Contoh pembagian yang terkenal datang dari Bali. UNESCO pada 2015 mencatat **tiga genre tari tradisional Bali** sebagai warisan budaya takbenda: **wali** (sakral, bagian dari upacara di pura), **bebali** (semi-sakral, menyertai upacara), dan **balih-balihan** (tarian hiburan). Menurut keputusan komite UNESCO, ketiganya terutama dibedakan menurut kaitannya dengan konteks religius atau sekuler. Komite juga mendorong Indonesia agar terus mengatasi risiko ketika tarian dipentaskan bagi wisatawan, sebab tekanan itu dapat melemahkan aturan adat tentang siapa boleh mengaksesnya, terutama pada tarian religius (lihat Gambar 2.23). Daerah lain di Nusantara punya cara membedakannya sendiri. Yang berlaku di mana-mana adalah prinsipnya:

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

seni yang terikat upacara dijaga batasnya.

Dari sakral sampai hiburan: batas yang dijaga

Pembagian tari Bali menurut UNESCO (2015); baris sikap = prinsip umum buku ini. Daerah lain punya pembagian sendiri.

	WALI (sakral)	BEBALI (semi-sakral)	BALIH-BALIHAN (hiburan)
Kaitan dengan upacara	Bagian dari upacara; berupa persembahan, bukan tontonan.	Mengiringi atau menyertai upacara, di antara sakral dan hiburan.	Dibuat untuk dinikmati; tidak terikat upacara.
Sikap yang tepat bila diminta tampil di luar upacara	Tidak dipindahkan ke panggung umum tanpa izin pemangku adat.	Tanyakan dulu bagian mana yang boleh; keputusan di tangan pemangku adat.	Boleh dipentaskan untuk umum, tetap menghormati aturan setempat.
Contoh dalam daftar UNESCO	Rejang	Gambuh	Legong Kraton

lebih terikat adat → lebih bebas dipentaskan umum

Empat batas yang dijaga pada seni sakral: WAKTU (hanya pada upacara), TEMPAT (di tempat yang ditentukan), PELAKU (orang yang memenuhi syarat adat), dan REKAMAN atau SIARAN (hanya bila adat mengizinkan). Yang memutuskan adalah pemangku adat, bukan panitia, sekolah, atau hotel.

Gambar 2.23 Pembagian tiga genre tari Bali menurut UNESCO (2015) dan sikap yang tepat bila ada permintaan tampil di luar upacara. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Batas yang dijaga biasanya mencakup empat hal: **waktu** (hanya pada upacara tertentu), **tempat** (di tempat yang ditentukan), **pelaku** (orang yang memenuhi syarat adat), dan **rekaman atau siaran** (boleh atau tidaknya diputar atau diunggah). Menjaga batas ini bukan berarti menolak segalanya. Langkah yang menghormati adat dan tetap bermanfaat adalah sebagai berikut.

1. **Tanyakan, jangan menebak.** Orang yang berhak menentukan adalah pemangku adat, tetua, atau pemuka setempat, bukan panitia, sekolah, hotel, atau pembuat acara. Alasannya, mereka yang memahami makna dan akibat suatu perubahan bagi masyarakatnya.
2. **Dengarkan batas yang disampaikan** dan ikuti, tanpa menilai benar atau salahnya kepercayaan itu. Tugas kita menghormati, bukan menguji.
3. **Jangan memindahkan bagian inti** (gerak, nyanyian, busana, atau perlengkapan khas upacara) ke panggung hiburan tanpa izin, dan jangan menirunya "supaya mirip" untuk tontonan. Meniru bagian inti sama dengan membawa upacara ke luar tempatnya.
4. **Jangan merekam, memutar, atau menyiarkan** bagian yang dilarang adat. Aturan tentang rekaman termasuk yang paling sering diminta masyarakat, karena rekaman dapat diputar kapan saja, di mana saja, tanpa tata cara.
5. **Cari jalan lain yang bermanfaat.** Bila desa ingin menyambut tamu atau mendapat penghasilan dari wisata, jalan yang aman adalah **menciptakan karya baru yang memang dibuat untuk tamu**, misalnya dari gerak kerja sehari-hari atau gerak permainan rakyat, disusun bersama tetua dan seniman setempat. Karya baru tidak membebani yang sakral, tetapi tetap menampilkan identitas desa. Tamu juga dapat diperkenalkan pada bagian budaya yang memang terbuka, seperti kerajinan, musik hiburan, dan makanan, sedangkan

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

upacara tetap milik warga.

Hukum nasional sejalan dengan sikap ini. Undang-Undang Hak Cipta (UU 28/2014) menyatakan bahwa hak cipta atas **ekspresi budaya tradisional** dipegang oleh negara, yang wajib menginventarisasi, menjaga, dan memeliharanya, dan penggunaannya harus memperhatikan nilai-nilai yang hidup dalam masyarakat pengembannya. Artinya, "karya tradisi itu milik semua orang jadi bebas dipakai" bukanlah cara berpikir yang tepat.

6. Penggalangan dana yang terbuka

Pentas amal mudah menarik hati, tetapi **kepercayaan penonton** adalah modal utamanya. Sekali dana tidak jelas ujungnya, orang enggan membantu lagi. Alur yang terbuka tampak pada Gambar 2.24.



Gambar 2.24 Enam langkah penggalangan dana yang terbuka dan tiga jalan pintas yang keliru. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

1. **Tetapkan tujuan dan penerima.** Alasannya, orang membantu "perbaikan jembatan dusun A", bukan "kegiatan sosial" yang kabur.
2. **Umumkan target dan rencana pemakaian** di poster dan tiket, termasuk bahwa biaya penyelenggaraan akan dikurangkan dari penerimaan (bila memang begitu). Alasannya, penonton berhak tahu sejak awal agar tidak merasa dibohongi.
3. **Kelola oleh panitia yang jelas.** Sebaiknya ada satu bendahara dan satu pengawas, serta catatan pemasukan dan pengeluaran. Alasannya, uang yang dipegang satu orang tanpa catatan rawan salah dan menimbulkan prasangka. Tanyakan juga kepada pihak sekolah atau kelurahan tentang aturan setempat sebelum menggalang dana.
4. **Salurkan dengan bukti,** misalnya tanda terima dan foto penyerahan kepada penerima.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

5. **Umumkan laporan terbuka:** berapa penerimaan, berapa biaya, berapa hasil bersih, dan ke mana dana disalurkan. Cara paling mudah adalah papan pengumuman dan media sosial pihak penyelenggara.
6. **Sampaikan sisa atau kekurangan apa adanya.** Bila target belum tercapai, katakan, dan jelaskan rencana berikutnya. Menyebut target tercapai padahal belum, atau mengubah tujuan penyaluran tanpa pemberitahuan, adalah bentuk ketidakjujuran.

Perhatikan jalan pintas yang keliru pada gambar: menyerahkan hasil tanpa laporan, menyimpan hasil untuk keperluan lain yang tidak diumumkan, dan menyembunyikan biaya produksi. Ketiganya merusak kepercayaan sekalipun niat awalnya baik.

Ringkasan. Pertunjukan punya tujuh fungsi: ritual, hiburan, pendidikan dan penyuluhan, pernyataan sosial, ekonomi dan pariwisata, pelestarian dan identitas, serta solidaritas dan penggalangan dana. Satu pentas dapat memuat beberapa fungsi; fungsi utama ditentukan oleh tujuan penyelenggara. Rancangan dipilih dari tujuan, penonton, dan batasnya. Seni sakral dijaga batasnya menurut adat, dan penggalangan dana harus terbuka.

CONTOH TERSELESAIKAN

Contoh 1 — Fungsi dan batas dalam satu pekan budaya

Pada Agustus 2027, Kampung Lembah Asri di Kabupaten Sintang menggelar Pekan Budaya. Ketua panitia, Baharuddin, mencatat lima mata acara beserta tujuan masing-masing: (1) doa dan tarian persembahan tahunan di balai adat, dibawakan penari yang ditunjuk tetua; (2) pentas dongeng asal-usul mata air kampung oleh Sanggar Kinanti, dengan penampil anak 9–13 tahun, agar anak mengenal dan mewarisi cerita kampungnya; (3) lomba musik bambu antar-RT dengan lagu bebas agar warga bersenang-senang dan rukun; (4) pertunjukan jenaka 30 menit setiap sore di pasar rakyat dengan tiket Rp10.000 (angka contoh) agar tamu dari luar datang dan warga yang berjualan mendapat penghasilan; (5) malam amal untuk memperbaiki jembatan kampung. Tetua adat, Pak Supriyadi, meminta acara (1) tetap hanya di balai adat. Seorang panitia mengusulkan agar semua acara disiarkan langsung dan dijual tiketnya. Tentukan fungsi yang paling menonjol pada tiap acara dan acara mana yang tidak boleh disiarkan atau dijual tiketnya. *Kasus disusun untuk contoh; tokoh dan tempat fiktif.*

1. **Tanyakan pada tiap acara "untuk apa dan bagi siapa?"** dan cari tujuan yang disebut kasus.
2. Acara (1) adalah doa dan persembahan di balai adat oleh pelaku yang ditunjuk: **ritual**.
3. Acara (2) bertujuan agar anak mengenal dan mewarisi cerita kampung: **pelestarian dan identitas**. Unsur pendidikan ada, tetapi tujuan yang disebut adalah pewarisan cerita.
4. Acara (3) bertujuan bersenang-senang dan rukun: **hiburan**.
5. Acara (4) bertujuan menarik tamu dan memberi penghasilan: **ekonomi dan pariwisata**.
6. Acara (5) mengumpulkan dana: **solidaritas dan penggalangan dana**.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

7. **Periksa batas.** Acara (1) terikat adat dan tetua sudah menyatakan batasnya, jadi tidak disiarkan, direkam, ataupun dijual tiketnya. Acara (2) sampai (5) boleh disiarkan, dengan catatan penampil anak hanya disiarkan atas izin orang tua dan sekolah, dan acara (5) harus menyertakan laporan dana.
8. **Cari jalan lain untuk tamu.** Tamu dapat menikmati acara (4) dan lomba (3), serta diantar pemandu yang menjelaskan bahwa acara (1) adalah upacara warga yang tidak dipertontonkan.

Jawaban: (1) ritual; (2) pelestarian dan identitas; (3) hiburan; (4) ekonomi dan pariwisata; (5) solidaritas dan penggalangan dana. Acara (1) tidak boleh disiarkan, direkam, atau dijual tiketnya; keputusan ada pada tetua adat.

Contoh 2 — Memilih rancangan kampanye pencegahan demam berdarah

Pada Juni 2027 Ibu Lusiana, petugas promosi kesehatan puskesmas Kelurahan Karang Mulia di Kota Probolinggo, meminta Teater Lembayung yang dipimpin Arief menyiapkan pentas penyuluhan **3M** untuk RW 05 yang terdiri atas 120 rumah. Program 3M dari Kementerian Kesehatan terdiri atas menguras tempat penampungan air, menutupnya, dan memanfaatkan kembali atau mendaur ulang barang bekas, untuk mencegah demam berdarah. Tujuannya: dua minggu setelah pentas, sedikitnya 75 % rumah mengurus bak air dan menutup tempat penampungan setiap minggu. Penonton: orang dewasa dan anak yang berkumpul di lapangan RW pukul 16.00 hari Minggu. Empat usulan masuk. **A:** dongeng boneka interaktif 20 menit tentang sebuah keluarga kampung yang bak airnya berjentik, berbahasa sehari-hari, disusul peragaan 3M oleh kader selama 5 menit dan 10 menit ajakan serta tanya jawab bersama petugas. **B:** lomba permainan rakyat dengan hadiah sepanjang sore di lapangan RW; spanduk 3M dipasang di sudut lapangan, tetapi tidak ada acara yang menyampaikan pesannya. **C:** pawai kostum nyamuk 30 menit keliling RW dengan musik keras dan tanpa penjelasan. **D:** ceramah petugas 60 menit di atas panggung, tanpa cerita dan tanpa tanya jawab. Pilih rancangan terbaik dan hitung targetnya. *Kasus disusun untuk contoh; tokoh dan tempat fiktif.*

1. **Tulis tujuan dan fungsi utama.** Tujuannya mengubah perilaku warga, jadi fungsi utamanya **pendidikan dan penyuluhan**.

2. **Uji tiap usulan dengan tiga pertanyaan:** apakah pesannya jelas dan berulang? Adakah ajakan tindakan dan kesempatan bertanya? Cocok dengan penonton dan waktunya?

- A: pesan jelas lewat cerita yang dekat, ada peragaan dan ajakan, ada tanya jawab. Memenuhi ketiganya.
- B: pesan hanya ada di spanduk dan tenggelam di antara permainan. Fungsi yang menonjol adalah hiburan.
- C: tanpa penjelasan, pesan 3M sulit tertangkap, apalagi oleh anak.
- D: pesan ada, tetapi disampaikan sebagai ceramah panjang tanpa cerita dan tanpa ruang bertanya; penonton, terutama anak, mudah bosan dan pergi.

3. **Hitung durasi A:** 20 + 5 + 10 = 35 menit. Mulai pukul 16.00, selesai pukul 16.35, wajar untuk penonton anak.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

4. **Tetapkan ukuran keberhasilan.** Target 75 % dari 120 rumah = 90 rumah. Dua minggu kemudian kader mencatat 96 rumah yang mengikuti 3M: 96 ÷ 120 = 0,80 = 80 %. Target terpenuhi. Bila yang tercatat hanya 84 rumah, 84 ÷ 120 = 70 %, target belum tercapai dan perlu tindak lanjut seperti kunjungan kader.

Jawaban: rancangan A, dengan fungsi utama pendidikan dan penyuluhan. Target 90 rumah; hasil 96 rumah (80 %) memenuhi target.

Contoh 3 — Laporan terbuka malam amal

OSIS SMK Karya Mandiri di Kota Palopo menggelar malam amal pada September 2027 untuk memperbaiki jembatan kayu yang menghubungkan sebuah dusun dengan jalan raya. Target dana Rp6.000.000. Di poster, panitia menulis tujuan, target, dan bahwa biaya penyelenggaraan akan dikurangkan dari penerimaan. Aula berkapasitas 250 kursi; tiket Rp30.000 terjual 214 lembar. Kotak amal terkumpul Rp1.180.000. Biaya: sewa panggung dan suara Rp1.750.000, konsumsi pemain Rp600.000, cetak poster dan tiket Rp350.000. Semua angka adalah angka contoh. Susun laporan terbuka dan tentukan apakah target tercapai. *Kasus disusun untuk contoh; tokoh dan tempat fiktif.*

1. **Hitung penerimaan.** Tiket: 214 × Rp30.000 = Rp6.420.000. Ditambah kotak amal Rp1.180.000, jumlahnya Rp7.600.000.
2. **Hitung biaya.** Rp1.750.000 + Rp600.000 + Rp350.000 = Rp2.700.000.
3. **Hitung hasil bersih.** Rp7.600.000 − Rp2.700.000 = Rp4.900.000.
4. **Bandingkan dengan target.** 4.900.000 ÷ 6.000.000 = 0,817, atau sekitar 81,7 %. Kekurangannya Rp6.000.000 − Rp4.900.000 = Rp1.100.000. Target **belum** tercapai. Keterisian kursi 214 ÷ 250 = 85,6 %, tetapi itu ukuran ramainya acara, bukan ukuran tercapainya tujuan.
5. **Susun laporan terbuka** di papan pengumuman sekolah dan media sosial OSIS: penerimaan tiket, penerimaan kotak amal, tiap pos biaya, hasil bersih Rp4.900.000, dan kekurangan Rp1.100.000. Lampirkan tanda terima penyerahan kepada kepala dusun beserta foto.
6. **Sampaikan rencana berikutnya,** misalnya penggalangan lanjutan atau meminta bantuan kelurahan, bukan menyatakan target tercapai atau mengambil dana dari kegiatan lain tanpa pemberitahuan.

Jawaban: hasil bersih Rp4.900.000 atau sekitar 81,7 % dari target; target belum tercapai dan kekurangan Rp1.100.000 dilaporkan terbuka bersama rencana tindak lanjut.

❖ PETA KONSEP

Gambar 2.25 merangkum fungsi seni pertunjukan dalam kehidupan masyarakat.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan



Gambar 2.25 Peta konsep fungsi seni pertunjukan dalam kehidupan masyarakat. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Yang harus kamu ingat

- Fungsi menjawab "untuk apa dan bagi siapa?". Tujuh fungsi: ritual, hiburan, pendidikan dan penyuluhan, pernyataan sosial, ekonomi dan pariwisata, pelestarian dan identitas, serta solidaritas dan penggalangan dana.
- Satu pentas dapat memuat banyak fungsi; fungsi paling menonjol ditentukan oleh tujuan penyelenggara, penonton sasaran, dan ukuran keberhasilan.
- Memilih rancangan: tulis tujuan dan penonton, tentukan fungsi utama, pilih isi dan bentuk, periksa kendala dan batas, tetapkan ukuran keberhasilan.
- Penyuluhan: pesan sedikit dan jelas, cerita dekat dengan penonton, ajakan tindakan spesifik, jangan mempermalukan penonton. Kritik sosial: tokoh rekaan, fakta benar, tidak menuduh.
- Seni sakral dijaga batasnya (waktu, tempat, pelaku, rekaman); pemangku adat yang memutuskan. Untuk wisata, ciptakan karya baru.
- Penggalangan dana: tujuan dan penerima jelas, target diumumkan, catatan rapi, laporan terbuka, kekurangan disampaikan apa adanya.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

▲ STRATEGI DAN JEBAKAN

Langkah menjawab soal fungsi:

1. **Garis bawahi tujuan** yang disebut kasus, penonton sasaran, dan syarat yang tidak boleh dilanggar (aturan adat, dana, waktu).
2. **Tentukan fungsi utama** dari tujuan itu, bukan dari bentuk seninya.
3. **Uji tiap pilihan:** apakah pesan atau tujuannya terlihat nyata dalam rancangan? Apakah cocok dengan penonton? Apakah melanggar batas (adat, kejujuran, keselamatan)?
4. **Pada soal dua tujuan,** pilih yang menjawab keduanya; pilihan yang hanya memenuhi satu tujuan belum cukup.
5. **Pada soal penggalangan dana,** cari tiga hal: tujuan jelas, dana sampai ke penerima, dan laporan terbuka. Pilihan yang kehilangan salah satunya salah.
6. **Pada soal seni sakral,** cari pilihan yang menghormati batas adat sekaligus menyelesaikan kebutuhan kasus. Pilihan yang "mengkompromikan" batas, misalnya hanya mengambil sebagian bagian inti atau menyebarkan rekamannya, bukan jawaban.

Jebakan yang sering dipasang:

- **Seni sakral dijadikan tontonan berbayar**, dipentaskan di luar upacara dengan alasan "hanya sesekali", atau rekamannya disebarkan dengan alasan "untuk mengenalkan budaya".
- **Penggalangan dana tanpa laporan**, atau hasilnya dipakai untuk keperluan lain tanpa pemberitahuan.
- **Menonjolkan hiburan padahal tujuannya pendidikan**: pesan hanya muncul di spanduk, atau dititipkan di selebaran.
- **Rancangan yang megah dan mahal** dianggap pasti paling baik, padahal tidak menjawab tujuan.
- **Unsur ritual dimasukkan** ke pentas pendidikan atau hiburan sekolah "sebagai pembuka", padahal tujuannya bukan ritual.
- **Kritik sosial yang menyebut nama orang** atau memuat angka yang tidak benar, atau pentas kritik yang hanya dipertontonkan di antara anggota kelompok sehingga tidak sampai kepada sasarannya.
- **Penyuluhan yang menertawakan sasarannya** atau berupa pidato panjang.
- **Pilihan yang hanya menjawab satu dari dua tujuan.**

> Contoh salah tafsir: seorang siswa menjawab bahwa pentas penyuluhan kebersihan paling baik dirancang sebagai pesta rakyat yang meriah karena "penonton yang senang pasti mau mendengar". Padahal ukuran keberhasilan penyuluhan adalah perubahan perilaku, bukan keramaian. Bila pesan hanya terpasang di spanduk, fungsi yang menonjol adalah hiburan, dan tujuan penyuluhan tidak terpenuhi.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

● BEDAH SOAL PREDIKSI

Soal berikut meminta kamu menentukan keputusan yang tepat bagi sebuah desa yang memiliki seni sakral tetapi ingin memperoleh penghasilan dari wisata. Gunakan bagian 5 (batas yang dijaga dan jalan lain yang bermanfaat) dan bagian 4 (rancangan menurut tujuan). Cari pilihan yang menghormati batas adat dan tetap menjawab kebutuhan desa.

►. Di sebuah desa adat, tari "Sanghyang Tirta" hanya dipentaskan dalam upacara di pura oleh penari yang telah menjalani syarat adat. Menurut tetua adat, gerak dan kidung tari itu tidak boleh dibawakan atau diputar rekamannya di luar upacara, dan upacara tidak boleh dijadikan tontonan berbayar. Pada 2027 sebuah hotel meminta pertunjukan budaya setiap malam untuk tamunya, dan desa ingin mendapat penghasilan dari wisata.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Keputusan yang paling tepat adalah ....

A. Tari penyambutan baru dari gerak tari rakyat desa, disusun bersama tetua adat
B. Tari penyambutan baru yang memakai gerak dan kidung inti tari sakral
C. Wisatawan diajak menonton upacara di pura dengan membayar tiket masuk
D. Rekaman tari sakral diputar di hotel disertai penjelasan tentang maknanya
E. Tari sakral dipentaskan di hotel hanya pada hari raya desa sebagai penghormatan

Pembahasan **Kunci: A**

Konsep: Seni pertunjukan memiliki fungsi ritual, hiburan, dan presentasi estetis. Tari sakral berfungsi ritual dan terikat aturan adat; kebutuhan wisata dapat dipenuhi dengan karya lain yang berfungsi hiburan atau penyambutan, disusun dengan restu pemangku adat.

Analisis setiap opsi:

- **A.** ✓ Tidak memakai unsur tari sakral, fungsi ritual tetap terjaga, dan desa mendapat penghasilan.
- **B.** ✗ Jebakan: tarinya baru, tetapi gerak dan kidung sakral dibawakan di luar upacara.
- **C.** ✗ Jebakan: tari sakral tetap di pura, tetapi upacara dijadikan tontonan berbayar, yang dilarang adat.
- **D.** ✗ Rekaman tari sakral tidak boleh diputar di luar upacara.
- **E.** ✗ Tetap membawakan tari sakral di luar upacara.

Jawaban: A.

✎ LATIHAN

Kerjakan tanpa melihat kunci. Untuk tiap soal, tulis dulu tujuan dan fungsi utamanya, lalu uji tiap pilihan terhadap tujuan itu.

1. OSIS SMK Taruna Bhakti di Bekasi akan menggelar pentas pada Juli 2027 dalam kampanye antiperundungan untuk siswa kelas X. Tujuan panitia: siswa memahami dampak perundungan bagi korban dan tahu langkah yang dapat diambil bila mengalami atau melihat perundungan. Waktu pentas 45 menit di aula sekolah.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Rancangan pentas yang paling menonjolkan fungsi seni pertunjukan sebagai media pendidikan adalah ....

A. Drama tentang siswa korban perundungan, ditutup diskusi cara meminta bantuan
B. Konser band sekolah membawakan lagu populer pilihan siswa agar suasana meriah
C. Tari kreasi kolosal dengan kostum mewah untuk memukau para tamu undangan
D. Lomba tari antarkelas berhadiah agar siswa kelas X lebih akrab satu sama lain
E. Pentas musik tradisi dengan sesaji pembuka sebagai pembuka rangkaian acara

2. OSIS SMK Negeri 2 Demak akan menggelar konser musik pada 2027 untuk membantu warga desa sekitar sekolah yang rumahnya rusak akibat banjir. Panitia ingin konser benar-benar menghasilkan bantuan bagi warga tersebut dan penonton percaya bahwa bantuannya sampai.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Rancangan konser yang paling sesuai dengan fungsi sosial tersebut adalah ....

A. Tiket donasi, hasilnya disimpan OSIS untuk bencana berikutnya
B. Tiket donasi, hasilnya diserahkan ke warga tanpa laporan apa pun
C. Tiket donasi, hasilnya untuk warga dan dilaporkan terbuka
D. Konser gratis dengan lagu ceria agar warga melupakan kesedihan
E. Band terkenal diundang dengan honor besar agar konser megah

Kunci singkat: 1. A 2. C

✔ PERIKSA DIRI

- Dapatkah kamu menentukan fungsi yang paling menonjol dari sebuah pentas yang memuat beberapa fungsi, dan menjelaskan mengapa pilihan yang meriah belum tentu pilihan yang tepat?
- Dapatkah kamu menjelaskan mengapa seni sakral tidak dijadikan tontonan berbayar atau diputar rekamannya, siapa yang berhak memutuskan, dan jalan lain apa yang dapat ditempuh desa untuk wisata?
- **Yang harus kuingat: fungsi ditentukan oleh tujuan**, **rancangan dipilih menurut tujuan dan penonton**, **batas adat dijaga dan diputuskan pemangku adat**, serta **dana pentas dilaporkan terbuka**.

Latihan interaktif di LMS

Sub bab 2.4: kerjakan latihannya dan lihat progresmu.

next-level-study.com/belajar/lms-player.html?course=buku-smksp&node=SMKSP-2.4

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Sub bab 2.5 · Unsur-unsur pendukung seni pertunjukan

SMKSP-2.5

◎ APA YANG DIUJI

Kisi-kisi TKA Seni Pertunjukan memuat **unsur-unsur pendukung seni pertunjukan** sebagai konsep dasar yang kemudian dipakai untuk menganalisis sebuah karya. Soalnya hampir selalu berupa **catatan gladi**. Seorang guru atau sutradara menonton latihan terakhir dan mencatat apa yang ia lihat dan dengar: warna kostum, cahaya, tempo iringan, formasi penari, properti, jumlah mikrofon. Kamu diminta menilai catatan itu: unsur mana yang sudah selaras dengan tema, mana yang menyimpang, mana yang berbahaya, dan perbaikan apa yang paling tepat. Bentuk soalnya pilihan ganda biasa atau pernyataan benar/salah.

Level soalnya aplikasi dan penalaran. Kamu tidak diminta menghafal nama unsur, tetapi **menimbang**: perbaikan mana yang menyasar masalahnya, mana yang mengubah sesuatu yang sebenarnya sudah baik, dan mana yang menghilangkan satu masalah sambil menciptakan masalah lain.

Setelah mempelajari sub bab ini, kamu dapat:

- menyebut sembilan unsur pendukung dan peran masing-masing dalam sebuah pertunjukan;
- menilai apakah sebuah unsur selaras dengan tema dan suasana;
- memilih properti yang aman tanpa menghilangkan makna adegan;
- menilai keseimbangan suara, cahaya, dan formasi untuk kelompok besar;
- menyusun usulan perbaikan dari catatan gladi sesuai urutan prioritas.

◆ KONSEP INTI

Gladi bersih sebuah drama sekolah baru selesai. Guru pembina, Bu Theresia, menutup buku catatannya dan berkata, "Pemainnya bagus, lampunya bagus, musiknya bagus, kostumnya bagus." Lalu ia menambahkan, "Tapi adegannya belum terasa." Mengapa? Karena tiap unsur bagus sendiri-sendiri, tetapi belum **bekerja untuk pesan yang sama**. Adegan yang harusnya menegangkan diiringi musik riang, atau penari berdiri di tempat yang tidak terlihat penonton. Pertunjukan bukan jumlah dari bagian-bagian yang baik, melainkan **paduan** bagian-bagian itu.

1. Apa itu unsur pendukung

Setiap pertunjukan punya **unsur pokok**, yaitu hal yang membuat sebuah karya menjadi tari, teater, atau musik: gerak tubuh pada tari, lakon dan dialog pada teater, bunyi pada musik. Di sekeliling unsur pokok ada **unsur pendukung** yang membantu menyampaikan dan memperkuatnya. Dalam buku ini ada sembilan unsur pendukung (Gambar 2.26). Sebagian buku mengelompokkannya sedikit berbeda, misalnya menggabungkan cahaya dan suara sebagai "tata

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

teknik", tetapi isinya sama.



Gambar 2.26 Sembilan unsur pendukung yang melayani satu tema dan suasana. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Unsur	Perannya	Contoh keputusan yang harus diambil
Gerak dan pola lantai	**Pola lantai** adalah garis yang dilalui atau bentuk yang dibuat penari di lantai (garis lurus, lengkung, lingkaran, diagonal, segitiga)	formasi yang menyebar atau merapat; arah hadap penari
Iringan	musik atau bunyi yang menemani gerak atau lakon	tempo, volume, alat yang dipakai, langsung atau rekaman
Tata rias dan busana	membentuk karakter, latar, dan suasana	warna, bahan, zaman pakaian (rincian di sub bab 4.2)
Properti	benda yang dibawa atau dipakai pemain	bahan, berat, keamanan (pengelompokan di sub bab 4.1)
Tata cahaya	menerangi, membentuk suasana, dan mengarahkan perhatian	terang atau redup, warna, arah (sub bab 4.3)
Tata suara	membuat suara pemain dan iringan terdengar jelas dan seimbang	jumlah dan letak mikrofon, volume (sub bab 4.3)
Tata panggung	ruang, dekor, dan jarak antara pemain dan penonton	letak dekor, jalur keluar masuk, garis pandang (sub bab 4.5)

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Tema dan cerita	pesan dan suasana yang ingin disampaikan	apa yang ingin dirasakan penonton
Penonton	orang yang menikmati; usia, jumlah, dan tempat duduknya menentukan keputusan teknis	ukuran benda, kejelasan suara, jarak pandang

Dua unsur sering terlupakan. **Tema dan cerita** adalah pusat, karena tema yang menentukan apakah sebuah unsur "selaras" atau "menyimpang". **Penonton** menentukan ukuran semua keputusan teknis. Barisan belakang aula yang tidak mendengar suara pemain, atau anak-anak yang duduk di lantai dan tidak melihat benda kecil di panggung, bukan salah penonton, melainkan tanda ada unsur yang belum disesuaikan dengan mereka.

2. Keselarasan: semua unsur melayani satu tema

Keselarasan berarti semua unsur mendukung tema dan suasana yang sama. Bila temanya kerinduan, penonton diharapkan merasakan kerinduan dari gerak, bunyi, warna, dan cahaya sekaligus. Satu unsur yang menyimpang dapat "mematahkan" suasana, seperti musik riang pada adegan tegang.

Cara menilainya: **tetapkan dulu suasana yang diinginkan**, lalu periksa tiap unsur terhadap suasana itu. Gambar 2.27 memperlihatkan kecenderungan umum untuk tiga suasana. Perhatikan bahwa ini kecenderungan, bukan hukum: makna warna dan bunyi berbeda antarbudaya dan antarlakon. Yang menentukan adalah tema yang ditetapkan pembuat karya.

Unsur yang selaras dengan suasana (kecenderungan umum)

Unsur	SEDIH atau HARU	CERIA atau SYUKUR	TEGANG
Warna kostum	gelap atau pudar (biru tua, kelabu, cokelat)	cerah dan hangat (kuning, jingga, merah muda)	gelap dengan satu warna kontras
Cahaya	redup, lembut, sorot sempit	terang, hangat, merata	kontras tajam, bayangan jelas, perubahan mendadak
Tempo iringan	lambat dan lirih	sedang sampai cepat, riang	cepat atau menghentak, mendebarkan
Gerak dan pola lantai	gerak rendah dan pelan; formasi menyebar atau menunduk	gerak melompat, lingkaran, bergandengan	gerak tiba-tiba dan patah; garis menyilang atau mengejar
Properti	benda kenangan, kain panjang	bunga, kipas atau selendang berwarna	senter, tali, benda penanda bahaya yang aman dipegang

Ini kecenderungan umum, bukan hukum. Makna warna dan bunyi berbeda antarbudaya dan antarlakon. Pegangan utama: semua unsur SELARAS dengan tema yang ditetapkan pembuat karya, dan unsur yang sudah selaras tidak diubah tanpa alasan.

Gambar 2.27 Kecenderungan umum unsur yang selaras dengan suasana sedih, ceria, dan tegang. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Ada tiga hal penting tentang keselarasan.

1. **Keselarasan bukan berarti keseragaman.** Kostum yang seragam dalam warna dan corak sering memang disengaja, supaya kelompok tampak kompak. Seragam baru diganti bila ada

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

alasan dari tema, bukan karena terasa biasa. Perubahan yang baik selalu punya alasan dari tema.

2. **Unsur yang sudah selaras tidak perlu diubah.** Perbaikan yang menyentuh bagian yang tidak bermasalah membuang tenaga, dana, dan waktu gladi, dan dapat menimbulkan masalah baru.
3. **Selaras dengan latar waktu dan tempat.** Pada lakon yang berlatar zaman tertentu, kostum dan properti ikut menunjukkan zaman itu. Benda yang berasal dari zaman lain, misalnya botol plastik pada lakon kerajaan lama, disebut **anakronisme** (ketidaksesuaian zaman). Benda sekecil apa pun dapat terlihat dari kursi depan, atau tertangkap kamera bila pentas direkam. Pengecualian hanya bila ketidaksesuaian itu disengaja untuk tujuan tertentu, misalnya parodi.

Pola lantai layak mendapat perhatian sendiri karena sering ditanyakan lewat gambar. Pola lantai yang baik memenuhi tiga hal. Pertama, **sesuai makna**: garis lurus umumnya memberi kesan tegas dan rapi, lingkaran dan lengkung memberi kesan menyatu dan mengalir, penyebaran memberi kesan lepas atau terpencar. Kedua, **semua penari terlihat**: penari yang berbaris lurus berderet ke belakang saling menutupi, sedangkan formasi berselang-seling (zigzag) membuat penari belakang terlihat di sela penari depan. Ketiga, **cukup ruang**: jarak antarpenari memadai untuk gerak dan tidak ada yang bertabrakan.

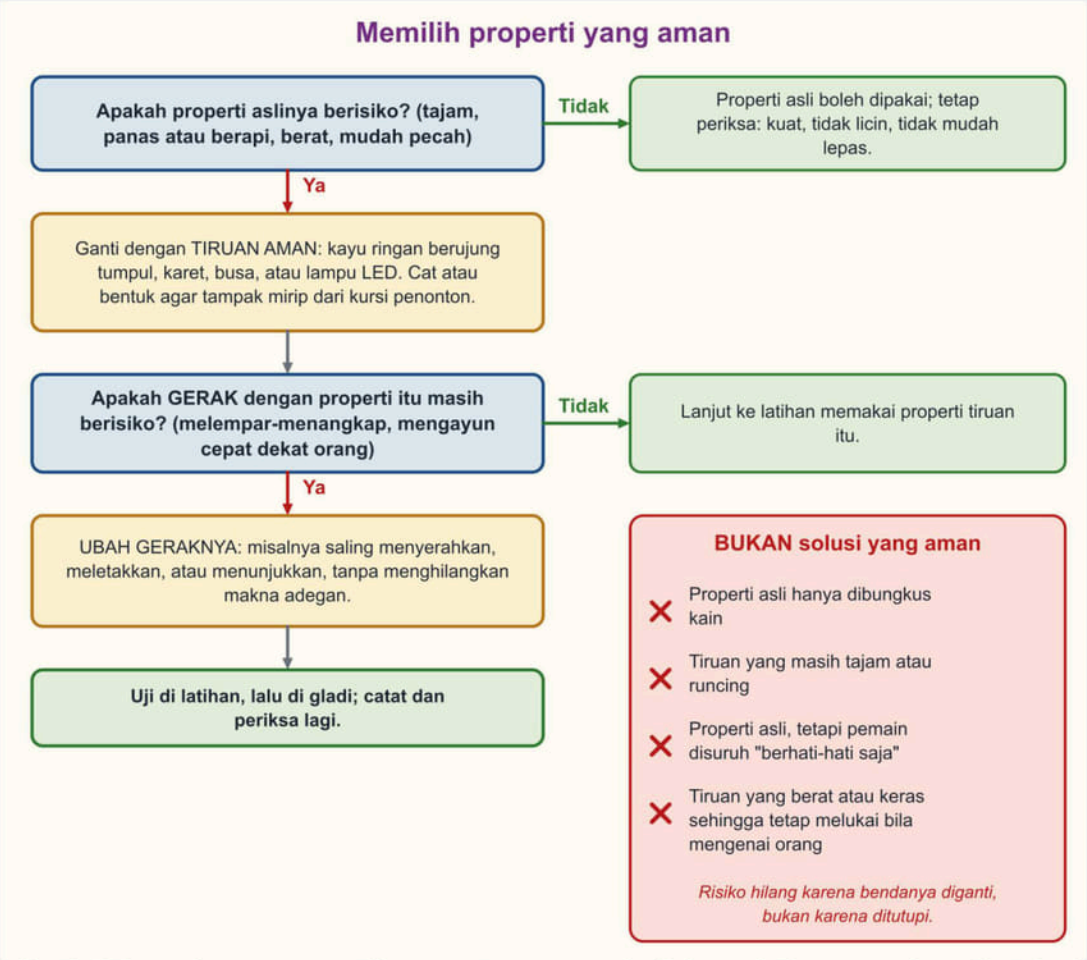
3. Properti dan keselamatan

Properti membantu cerita dan gerak, dan karena dipegang atau dipakai pemain, ia juga sumber risiko. Properti yang baik memenuhi lima syarat: **sesuai** tema dan latar, **aman**, **ringan dan mudah dipegang**, **terlihat jelas** dari jarak penonton, dan **tahan** dipakai berulang kali.

Benda yang **tajam, panas atau berapi, berat, atau mudah pecah** adalah golongan berisiko. Dalam pertunjukan, prinsip yang dipakai adalah **mengganti bendanya dengan tiruan yang aman**, bukan sekadar berhati-hati (Gambar 2.28).

Educational Institutions

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan



Gambar 2.28 Bagan keputusan memilih properti yang aman dan hal yang bukan merupakan solusi. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

1. **Ganti benda berisiko dengan tiruan aman.** Pilihannya kayu ringan berujung tumpul, karet, busa, atau lampu LED untuk benda bercahaya. Alasannya, risiko lenyap karena benda berbahayanya tidak ada lagi.
2. **Buat tiruan tampak mirip** dari kursi penonton lewat bentuk, warna, atau cat. Penonton tidak akan menyadari bedanya dari jauh, sedangkan pemain jauh lebih aman.
3. **Periksa apakah geraknya masih berisiko setelah bendanya diganti.** Tiruan yang ringan dan berujung tumpul biasanya sudah menghilangkan risiko, sehingga **gerak yang diinginkan penata tari boleh dipertahankan**. Gerak perlu diubah hanya bila risikonya masih ada, misalnya tiruan yang berat atau keras dilempar ke arah orang, atau ayunan cepat tepat di dekat wajah. Bila begitu, **ubah geraknya** menjadi saling menyerahkan, meletakkan, atau menunjukkan, sambil menjaga makna adegan. Mengubah koreografi lebih dari yang perlu menghilangkan makna dan mengabaikan penata geraknya.
4. **Uji dulu di latihan,** lalu di gladi. Catat dan periksa lagi.

Ada solusi yang tampak masuk akal tetapi **bukan solusi yang aman**: membungkus benda tajam dengan kain (bendanya tetap tajam dan kain dapat bergeser), memakai tiruan yang masih tajam atau runcing, atau membiarkan benda asli dengan pesan "hati-hati saja". Hati-hati tidak menghilangkan risiko, apalagi saat penari berkeringat, gugup, atau gerak cepat.

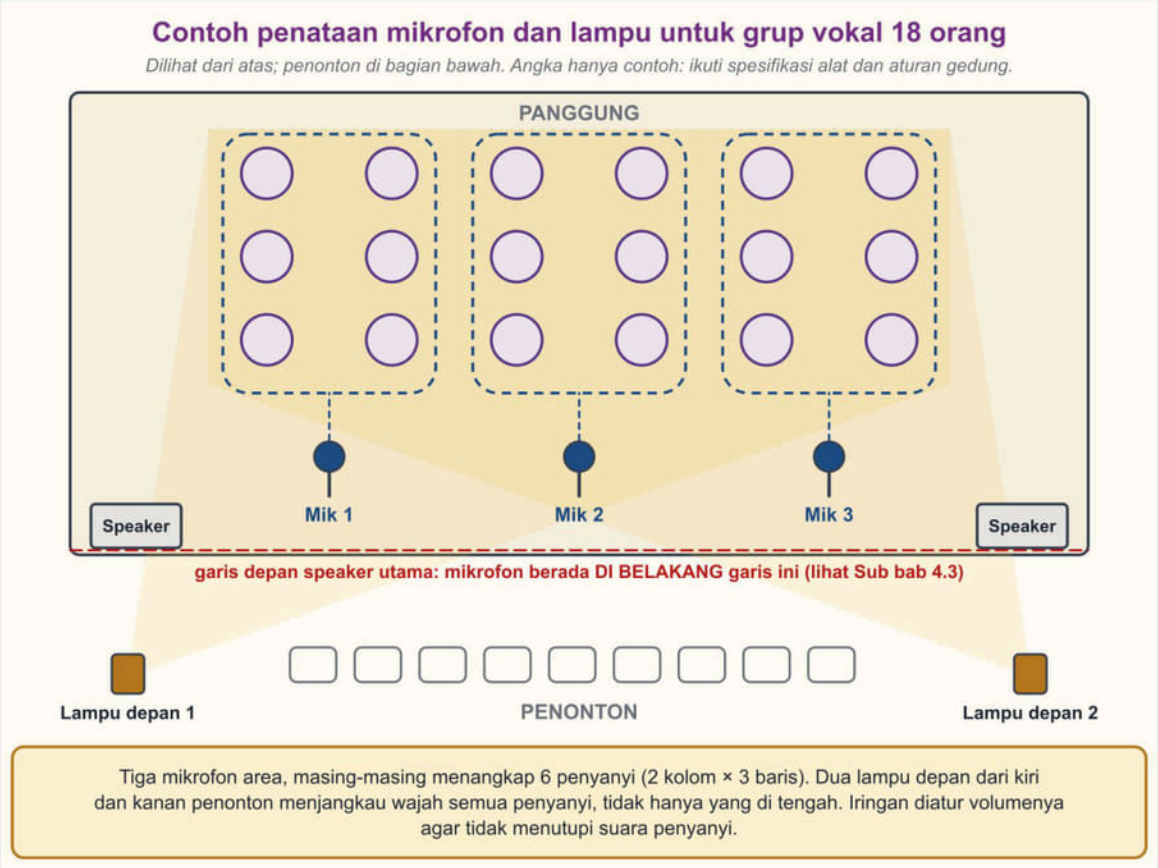
Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Satu catatan khusus: **api terbuka** (lilin, obor, kembang api) di dalam ruangan harus mengikuti aturan gedung dan petugas keselamatan. Bila gedung melarang, jawabannya adalah tiruan tanpa api (misalnya lampu LED), bukan meminta pengecualian. Rincian keselamatan listrik dan jalur evakuasi dibahas di sub bab 4.3.

4. Suara dan cahaya untuk kelompok besar

Semakin banyak pemain, semakin besar kemungkinan sebagian dari mereka **tidak terlihat atau tidak terdengar**. Dua pertanyaan membantumu menilai.

Apakah semua suara tertangkap dan seimbang? Jumlah dan letak mikrofon harus sesuai dengan jumlah dan sebaran penyanyi: tidak ada penyanyi yang berada di luar jangkauan mikrofon. Untuk grup yang besar, biasanya dipakai beberapa **mikrofon area**, masing-masing menangkap sekelompok penyanyi, bukan satu mikrofon per orang (Gambar 2.29). Letaknya di depan dan sedikit di atas kepala kelompok, menghadap mereka, dan **di belakang garis depan speaker utama** supaya suara speaker tidak masuk kembali ke mikrofon dan melengking (peristiwa itu disebut *feedback*; penjelasannya ada di sub bab 4.3). Jumlah mikrofon pada gambar hanya contoh; ikuti spesifikasi alat dan saran penata suara.



Gambar 2.29 Denah contoh penataan mikrofon area dan dua lampu depan untuk grup vokal 18 orang. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Apakah iringan dan suara pemain seimbang? Iringan tidak boleh menenggelamkan penyanyi atau pemain dialog, dan sebaliknya. Penyebab paling sering adalah alat berbunyi lantang yang dimainkan sekeras-kerasnya, atau penyanyi berdiri di belakang alat. Perbaikan yang baik bertahap: atur **dinamika** (keras-lembut) pemain, atur **posisi**, baru kemudian atur **volume** di

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

mixer.

Apakah semua pemain terkena cahaya? Pemain yang berada di luar jangkauan cahaya tidak terlihat, betapa pun bagus geraknya. Karena itu letak dan jumlah lampu dipilih agar wajah semua pemain terkena cahaya secara merata; dua lampu depan dari kiri dan kanan dengan sudut menyilang adalah salah satu caranya. Cahaya yang menjangkau semua pemain adalah syarat dasar sebelum membicarakan warna dan suasana.

Selalu uji **dari tempat duduk penonton**, termasuk barisan belakang dan sisi samping, bukan dari panggung atau meja operator. Dari sanalah penonton menilai.

5. Menilai gladi dan menyusun perbaikan

Gladi (sub bab 3.3) adalah kesempatan terakhir memperbaiki. Catatan gladi yang baik ditulis **per unsur**, berupa apa yang dilihat atau didengar, bukan kesan umum. Lalu kamu menimbang tiap catatan:

1. **Bandingkan dengan tema dan suasana.** Selaras atau menyimpang?
2. **Periksa syarat lain:** apakah membahayakan, menghalangi penonton, atau melanggar aturan?
3. **Kelompokkan:** *pertahankan* (selaras dan aman), *perbaiki* (menyimpang atau mengganggu), *dahulukan* (berbahaya).
4. **Urutkan menurut prioritas: keselamatan** lebih dahulu, kemudian hal yang **menyimpang dari tema**, kemudian **keterlihatan dan kenyamanan penonton**, terakhir penyempurnaan yang bersifat selera.
5. **Satu perbaikan untuk satu masalah,** dalam batas waktu dan dana. Jangan mengubah lima hal untuk menyelesaikan satu masalah.
6. **Uji ulang** pada gladi berikutnya.

Gambar 2.30 memuat contoh catatan gladi lengkap dengan keputusannya (kita bahas di Contoh 1).

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Catatan gladi dan keputusan perbaikan (Contoh 1)

No	Catatan gladi	Unsur	Keputusan	Urutan
1	Lampu redup biru tua dengan sorot samping; bayangan pohon jelas.	cahaya	PERTAHANKAN: sudah selaras dengan suasana tegang.	tidak diubah
2	Keyboard bertempo sedang dan bernada riang sepanjang adegan.	iringan	GANTI: perkusi dan bunyi rendah, tempo makin cepat; nada riang disimpan untuk adegan lega.	2
3	Kostum kaus dan celana kelabu serta cokelat tua.	busana	PERTAHANKAN: gelap dan tidak mencolok.	tidak diubah
4	Sepatu bersol licin berhak tinggi di lantai kayu yang licin.	busana (keselamatan)	GANTI dengan sepatu datar bersol karet sebelum latihan berikut.	1
5	Pohon dekor besar menutup pemeran dari penonton sisi kanan saat ia berbicara.	tata panggung	GESER pohon atau posisi berdiri pemeran.	3
6	Pemeran menyorotkan senter ke mata penonton barisan depan.	properti	ARAHKAN senter ke lantai atau ke sisi pemeran lain.	3

Urutan perbaikan: KESELAMATAN dulu (1), lalu yang menyimpang dari TEMA (2), lalu KETERLIHATAN dan kenyamanan penonton (3). Unsur yang sudah selaras tidak disentuh.

Gambar 2.30 Contoh catatan gladi dan keputusan perbaikan menurut prioritas. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Ringkasan. Pertunjukan terdiri atas unsur pokok dan sembilan unsur pendukung yang harus selaras dengan satu tema dan suasana. Unsur yang selaras dipertahankan, yang menyimpang diperbaiki, dan yang berbahaya didahulukan. Properti berisiko diganti tiruan aman, dan gerak yang berisiko diubah. Suara dan cahaya harus menjangkau semua pemain. Semua dinilai dari sudut penonton.

CONTOH TERSELESAIKAN

Contoh 1 — Memperbaiki gladi adegan yang tegang

Teater Jingga dari sebuah SMK di Kota Magelang menggarap adegan 12 menit berjudul "Setapak Tanpa Nama" pada Oktober 2027. Dua kakak mencari adik mereka di hutan menjelang malam. Suasana yang diinginkan: **tegang**, lalu lega ketika sang adik ditemukan. Guru pembina, Bu Theresia, bersama penata cahaya, Mustika, mencatat enam hal pada gladi: (1) lampu redup biru tua dengan sorot dari samping dan bayangan pohon yang jelas; (2) keyboard bertempo sedang dengan nada riang sepanjang adegan; (3) kostum berupa kaus dan celana kelabu serta cokelat tua; (4) pemeran kakak, Halimah, memakai sepatu bersol licin berhak tinggi di lantai kayu yang licin; (5) pohon dekor besar menutup pemeran dari penonton di sisi kanan saat ia berbicara; (6) pemeran menyorotkan senter tepat ke mata penonton barisan depan. Tentukan keputusan untuk tiap catatan dan urutan perbaikan. *Kasus disusun untuk contoh; tokoh dan tempat fiktif.*

1. **Tetapkan suasana: tegang.** Dari tabel suasana, tegang cocok dengan warna gelap, cahaya kontras, dan tempo cepat atau menghentak.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

2. **Nilai catatan satu per satu.** (1) lampu redup berkontras: selaras, **pertahankan**. (3) kostum gelap tidak mencolok: selaras, **pertahankan**. (2) iringan riang dengan tempo sedang menyimpang dari suasana: **ganti** dengan perkusi dan bunyi rendah yang temponya makin cepat, dan simpan nada riang untuk adegan lega. (4) sepatu licin berhak tinggi di lantai licin berisiko membuat pemain jatuh: **ganti** dengan sepatu datar bersol karet. (5) pohon dekor menghalangi pandangan penonton: **geser** pohon atau posisi berdiri pemeran. (6) senter ke mata penonton mengganggu: **arahkan** ke lantai atau ke sisi pemeran lain.
3. **Urutkan menurut prioritas.** Keselamatan lebih dahulu, jadi catatan (4) nomor 1. Penyimpangan dari tema, yaitu catatan (2), nomor 2. Keterlihatan dan kenyamanan penonton, yaitu catatan (5) dan (6), nomor 3.
4. **Jangan menyentuh yang sudah selaras.** Mengganti kostum menjadi cerah "agar kontras" atau menaikkan lampu justru merusak suasana yang sudah benar.

Jawaban: pertahankan lampu (1) dan kostum (3); ganti iringan (2) dan sepatu (4); geser pohon (5) dan arahkan senter (6). Urutan: sepatu, iringan, lalu pohon dan senter.

Contoh 2 — Mengganti obor api dengan obor tiruan

Yosef, koreografer Sanggar Nawasena di Kota Kendal, menyiapkan tari malam "Nyala Pagi" untuk 8 penari pada Juli 2027. Ia ingin tiap penari membawa obor dan mengayunkannya membentuk lingkaran besar di panggung berukuran 12 × 9 m. Rencana semula memakai obor bambu bersumbu minyak tanah. Aula sekolah itu berlangit-langit rendah, berlantai kayu, memiliki tirai kain di sisi panggung, dan aturan gedung melarang api terbuka. Jangkauan ayunan lengan beserta obor tiap penari sekitar 1 m (angka contoh). Obor LED tiruan berharga Rp45.000 per buah (angka contoh) dan sanggar ingin menyediakan 2 buah cadangan. Susun keputusannya dan hitung biaya serta jarak penari. *Kasus disusun untuk contoh; tokoh dan tempat fiktif.*

1. **Nilai properti asli.** Obor berapi termasuk benda panas dan berapi, ditambah ruangan beratap rendah, lantai kayu, dan tirai kain yang mudah terbakar. Aturan gedung melarang api terbuka. Maka obor asli **tidak dipakai**.
2. **Ganti dengan tiruan aman.** Obor LED ringan, bercahaya, dan dapat dicat menyerupai obor bambu agar tampak mirip dari kursi penonton. Jumlah: 8 penari + 2 cadangan = 10 buah. Biaya: 10 × Rp45.000 = Rp450.000.
3. **Periksa gerak.** Mengayun obor membentuk lingkaran dekat orang lain berisiko tabrakan, walaupun obornya tiruan. Atur lingkaran dengan jari-jari 3 m. Kelilingnya 2 × 3,14 × 3 ≈ 18,8 m; dibagi 8 penari, tiap penari mendapat busur ≈ 2,36 m. Jarak garis lurus antarpenari sedikit lebih pendek, sekitar 2,3 m (hitungan dengan sinus: 2 × 3 × sin 22,5° ≈ 2,30 m).
4. **Bandingkan dengan ayunan.** Dua penari bersebelahan sama-sama mengayun obor sejauh 1 m, jadi jangkauan gabungannya 2 m. Jarak sekitar 2,3 m masih lebih besar dari 2 m, sehingga ayunan tidak bertabrakan. Margin sekitar 0,3 m kecil, jadi saat latihan ayunan dibatasi dan diperiksa. Ruang panggung juga cukup: lingkaran bergaris tengah 6 m ditambah jangkauan ayunan 1 m di tiap sisi memerlukan 8 m, masih di bawah lebar terkecil panggung, yaitu 9 m.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

5. **Pertahankan efek.** Cahaya panggung diredupkan agar obor LED tampak menonjol; makna "nyala yang menyambut pagi" tetap ada tanpa api.
6. **Uji di latihan** dengan obor tiruan sebelum gladi.

Jawaban: obor asli diganti 10 obor LED (Rp450.000); penari berdiri melingkar berjari-jari 3 m dengan jarak antarpenari sekitar 2,3 m, lebih besar daripada jangkauan ayunan gabungan 2 m.

Contoh 3 — Menyeimbangkan penyanyi dan gamelan

Sanggar Saujana di Kota Salatiga memadukan 14 pengrawit dan seorang sindhen untuk pentas di aula berkapasitas 300 kursi pada November 2027. Pada gladi, Agus, penata suara, duduk di barisan belakang dan hampir tidak mendengar suara sindhen karena kendang dan gong terdengar jauh lebih keras. Sindhen berdiri di belakang deretan alat dan mikrofonnya sekitar satu depa dari mulutnya. Apa urutan perbaikannya? *Kasus disusun untuk contoh; tokoh dan tempat fiktif.*

1. **Nilai dari sudut penonton.** Masalahnya terdengar dari barisan belakang, jadi uji ulang dari sana, bukan dari panggung.
2. **Cari penyebab.** Ada tiga: alat berbunyi lantang menutupi, sindhen berdiri di belakang alat, dan mikrofon terlalu jauh dari mulut.
3. **Perbaiki dari yang paling mendasar.** Pertama, minta pengrawit **menurunkan dinamika** (menabuh lebih lembut) saat sindhen bernyanyi, sebab ini mengatasi penyebab tanpa menambah peralatan. Kedua, **pindahkan posisi sindhen** ke depan atau samping agar tidak terhalang alat. Ketiga, **dekatkan mikrofon** ke mulut dan naikkan volumenya **secukupnya** di mixer.
4. **Hindari perbaikan yang menciptakan masalah baru.** Menaikkan volume semua suara sampai keras, atau memindah speaker ke depan mikrofon, dapat menimbulkan *feedback* (sub bab 4.3).
5. **Uji ulang** dari tiga tempat: belakang, tengah, dan sisi samping aula.

Jawaban: turunkan dinamika alat lantang, pindahkan sindhen ke depan, dekatkan mikrofon, naikkan volume secukupnya, lalu uji dari belakang, tengah, dan samping aula.

❖ PETA KONSEP

Gambar 2.31 merangkum unsur-unsur pendukung seni pertunjukan.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan



Gambar 2.31 Peta konsep unsur-unsur pendukung seni pertunjukan. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Yang harus kamu ingat

- Sembilan unsur pendukung: gerak dan pola lantai, iringan, rias dan busana, properti, cahaya, suara, panggung, tema dan cerita, penonton. Tema menjadi pusatnya.
- Selaras berarti semua unsur melayani satu tema dan suasana; yang sudah selaras tidak diubah. Seragam sering disengaja, dan benda dari zaman lain (anakronisme) merusak latar.
- Pola lantai yang baik: sesuai makna, semua penari terlihat, cukup ruang.
- Properti berisiko (tajam, panas atau berapi, berat, pecah) diganti tiruan aman; gerak berisiko diubah. Dibungkus kain atau "hati-hati saja" bukan solusi.
- Suara dan cahaya harus menjangkau semua pemain: mikrofon area di belakang garis speaker, iringan tidak menutupi suara, dua lampu depan menyilang. Uji dari kursi penonton.
- Menilai gladi: catat per unsur, pertahankan yang selaras, urutkan perbaikan: keselamatan, tema, keterlihatan, lalu selera.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

▲ STRATEGI DAN JEBAKAN

Langkah menjawab soal unsur pendukung:

1. **Tetapkan tema dan suasana** dari kasus dulu. Semua penilaian mengacu pada itu.
2. **Catat tiap unsur dalam kasus** dan beri tanda: selaras, menyimpang, atau berbahaya.
3. **Cek tiap pilihan:** apakah menyasar masalah yang sebenarnya? Apakah menyentuh hal yang sudah baik? Apakah menimbulkan masalah baru?
4. **Pada soal benar/salah,** nilai tiap pernyataan satu per satu. Alasan yang ditambahkan di belakang sebuah usulan ("..., karena unsur itu tidak berpengaruh") dapat membuat usulan yang tampak masuk akal menjadi salah.
5. **Pada soal gambar formasi,** periksa syarat satu per satu untuk tiap pilihan (menyatu, menghadap penonton, tidak tertutup) dan coret yang gagal pada salah satu.
6. **Pada soal properti,** cari pilihan yang menghilangkan risiko, bukan mengurangi risiko, dan yang tetap menjaga makna gerak.

Jebakan yang sering dipasang:

- **Unsur yang bertentangan dengan suasana dipertahankan** dengan alasan bahwa unsur lain akan menutupinya.
- **Benda tajam dibungkus kain** atau diganti tiruan yang tetap runcing.
- **Gerak yang masih berisiko dibiarkan** walaupun bendanya sudah diganti dengan tiruan yang berat atau keras.
- **Koreografi diubah** padahal bendanya sudah diganti dengan tiruan yang benar-benar aman.
- **Seragam diganti warna-warni** tanpa alasan tema.
- **Memperbaiki yang tidak bermasalah** sambil membiarkan yang bermasalah.
- **Jumlah mikrofon dan lampu tidak disesuaikan** dengan jumlah dan sebaran pemain, atau menaikkan volume semua suara dianggap satu-satunya jalan.
- **Benda dari zaman lain** (jam digital, botol plastik) dibiarkan karena "kecil".
- **Unsur yang baik di panggung tetapi tidak diuji dari kursi penonton.**

> Contoh salah tafsir: seorang siswa mengusulkan, "Iringan riang pada adegan tegang boleh dipertahankan asalkan volumenya dikecilkan." Padahal nada riang tetap membawa suasana riang, berapa pun volumenya. Pertanyaannya bukan keras atau pelan, melainkan selaras atau tidak dengan tema.

● BEDAH SOAL PREDIKSI

Soal berikut meminta kamu memilih keputusan tentang properti pada sebuah tarian yang memakai benda tajam. Gunakan bagian 3 (properti dan keselamatan): ganti benda berisiko, jaga makna gerak, dan periksa apakah geraknya masih berisiko.

►. Sanggar "Sri Rejeki" di Sragen menyiapkan tari "Panen Raya" (2027). Setiap penari membawa arit besi asli seberat sekitar 600 gram karena tarian menggambarkan petani

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

memanen padi. Pada bagian puncak, penari saling melempar dan menangkap arit; koreografer ingin bagian ini dipertahankan. Saat latihan, seorang penari hampir tergores ketika tangkapannya meleset.

(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)

Keputusan tentang properti yang paling tepat adalah ....

A. Arit tiruan dari aluminium tipis bermata tajam, dicat menyerupai arit asli
B. Arit asli yang mata pisaunya dibungkus kain tebal selama menari
C. Arit tiruan dari karet, bagian lempar-tangkap diganti gerak saling menyerahkan
D. Arit tiruan dari besi tipis yang lebih ringan dengan ujung ditumpulkan
E. Arit tiruan dari kayu ringan berujung tumpul, dicat menyerupai arit asli

Pembahasan **Kunci: E**

Konsep: Properti adalah unsur pendukung yang memperjelas makna gerak. Properti panggung dibuat menyerupai benda asli, tetapi bahan dan bentuknya disesuaikan agar aman untuk gerak penari.

Analisis setiap opsi:

• **A.** ✗ Jebakan: lebih ringan, tetapi mata yang tajam tetap dapat melukai saat tangkapan meleset.
• **B.** ✗ Jebakan: mata tertutup, tetapi besi 600 g tetap berbahaya bila mengenai penari, dan bentuknya kurang terbaca.
• **C.** ✗ Jebakan: aman, tetapi bagian puncak lempar-tangkap yang ingin dipertahankan koreografer dihilangkan.
• **D.** ✗ Lebih ringan, tetapi besi tetap keras dan pinggirannya tetap dapat melukai.
• **E.** ✓ Bentuk tetap terbaca sebagai arit, ringan, dan tidak tajam sehingga aman untuk dilempar-tangkap.

Jawaban: E.

✎ LATIHAN

Kerjakan tanpa melihat kunci. Untuk tiap soal, tulis dulu tema dan suasananya, lalu tandai unsur mana yang selaras, menyimpang, atau berbahaya.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

1. Kelompok tari SMK Seni Jaya di Pekalongan (2027) membawakan tari "Ratapan Laut" tentang istri-istri nelayan yang menunggu suami yang tak kunjung pulang. Saat gladi, guru mencatat: lampu panggung terang berwarna kuning menyala penuh sepanjang tarian; iringan gamelan bertempo lambat dan lirih; kostum penari berwarna cerah dengan banyak payet berkilau; pola lantai berubah dari barisan rapat menjadi penari menyebar dan menatap ke arah laut. Tim menyusun usulan perbaikan.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Tentukan **Benar** atau **Salah** untuk setiap pernyataan berikut.

Tentukan setiap pernyataan Benar atau Salah.

Pernyataan	Benar	Salah
Kostum cerah berpayet dapat dipertahankan asalkan cahaya dibuat redup, karena warna kostum tidak lagi memengaruhi suasana.	○	○
Cahaya redup bernuansa biru dengan sorot lembut pada wajah penari lebih mendukung suasana daripada cahaya kuning terang penuh.	○	○
Perubahan pola lantai dari barisan rapat menjadi menyebar dan menatap ke laut sudah memperkuat kesan para istri yang menanti.	○	○

2. Grup vokal "Swara Senja" SMK di Ambon yang beranggotakan 12 penyanyi tampil di aula sekolah pada 2027. Catatan saat gladi: hanya ada satu lampu sorot di tengah panggung sehingga penyanyi di sisi kiri dan kanan berada dalam gelap; 12 penyanyi berbagi 2 mikrofon; kostum seragam batik bercorak sama; iringan keyboard sudah terdengar seimbang dengan suara penyanyi.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Tentukan **Benar** atau **Salah** untuk setiap pernyataan berikut.

Tentukan setiap pernyataan Benar atau Salah.

Pernyataan	Benar	Salah
Kostum seragam batik bercorak sama sebaiknya diganti warna-warni agar penampilan tidak monoton.	○	○
Penataan cahaya perlu diperluas agar seluruh penyanyi terlihat oleh penonton.	○	○
Jumlah atau penempatan mikrofon perlu diatur agar suara 12 penyanyi tertangkap seimbang.	○	○

Kunci singkat: 1. 1S 2B 3B 2. 1S 2B 3B

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

✔ PERIKSA DIRI

- Dapatkah kamu menjelaskan mengapa sebuah unsur yang indah dapat tetap salah, dan mengapa unsur yang sudah selaras tidak boleh diubah tanpa alasan?
- Dapatkah kamu menjelaskan mengapa membungkus benda tajam dengan kain bukan solusi, dan apa yang harus dilakukan bila gerak dengan properti masih berisiko?
- **Yang harus kuingat: semua unsur melayani satu tema, yang selaras dipertahankan, keselamatan didahulukan, properti berisiko diganti tiruan dan geraknya diubah**, serta **suara dan cahaya dinilai dari kursi penonton**.

Latihan interaktif di LMS

Sub bab 2.5: kerjakan latihannya dan lihat progresmu.

next-level-study.com/belajar/lms-player.html?course=buku-smksp&node=SMKSP-2.5

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Sub bab 2.6 · Analisis pengembangan karya seni pertunjukan tradisi dan modern

SMKSP-2.6

◎ APA YANG DIUJI

Kisi-kisi TKA Seni Pertunjukan menyebut **analisis pengembangan karya** sebagai bagian konsep seni pertunjukan. Soalnya berupa **kasus pengembangan**. Sebuah kelompok tradisi diundang tampil di televisi, di festival anak muda, atau di hadapan penonton anak. Mereka harus mengubah sesuatu: durasi terlalu pendek, panggung terlalu kecil, penontonnya belum mengenal bahasanya, atau panitia ingin sentuhan modern. Kamu diminta **menilai rencana** itu, atau **memilih langkah yang paling tepat**, dengan satu pertanyaan penuntun: *apa yang dijaga dan apa yang boleh diubah?*

Soal ini termasuk yang paling sulit di bab ini, karena hampir semua pilihan tampak masuk akal dan sebagian pilihan hanya berbeda satu syarat. Kompetensinya penalaran: menimbang, membandingkan, dan menilai. Pada pilihan jamak, kamu menilai tiap pernyataan satu per satu.

Setelah mempelajari sub bab ini, kamu dapat:

- membedakan **inti** karya yang dijaga dari **kemasan** yang boleh dikembangkan;
- memilih cara pengembangan yang tepat: memadatkan, menyesuaikan ruang, menambah iringan, mengadaptasi cerita, memakai teknologi, atau menyesuaikan untuk anak;
- menghitung anggaran waktu ketika karya dipadatkan;
- menilai rencana pengembangan dengan lembar penilaian: inti terjaga atau tidak, menjawab kebutuhan atau tidak;
- menyebut batas yang tidak diubah: aturan adat dan hal sakral, keselamatan, dan hak cipta.

◆ KONSEP INTI

Sebuah sanggar tari diundang tampil di pusat perbelanjaan. Tariannya biasa dibawakan 40 menit di lapangan, tetapi panggung yang tersedia hanya sebuah lorong dan waktunya sepuluh menit. Ada dua reaksi yang keliru. Reaksi pertama: **membeku**. "Tarian ini sudah begini sejak dulu, tidak boleh diubah satu gerak pun." Akibatnya, tarian tidak pernah tampil di tempat baru dan penontonnya makin sedikit. Reaksi kedua: **membuang**. "Supaya cocok, ganti semua: musiknya, gerakannya, ceritanya." Akibatnya, penonton melihat sesuatu yang bukan lagi tarian itu. Pengembangan yang baik berada di antara keduanya: **menjaga yang membuat karya itu dirinya, dan mengubah yang hanya wadahnya.**

1. Istilah yang perlu kamu bedakan

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Tradisi di sini berarti karya yang diwariskan lintas generasi dan dijaga ciri pengenalnya, seperti yang kamu pelajari di sub bab 2.3. **Modern** berarti karya yang lahir dari cara pikir dan teknologi masa kini. Pengembangan menjembatani keduanya. Beberapa istilah dipakai dalam soal.

- **Pengembangan**: upaya mengolah karya agar hidup di zaman dan tempat baru. Undang-Undang Pemajuan Kebudayaan (UU 5/2017) menyebutnya bersama pelindungan, pemanfaatan, dan pembinaan sebagai empat upaya memajukan kebudayaan.
- **Revitalisasi**: menghidupkan kembali karya yang hampir hilang atau jarang dipentaskan.
- **Adaptasi**: menyesuaikan karya dengan bentuk, wadah, atau zaman lain, misalnya legenda yang dituturkan dijadikan drama musikal.
- **Kreasi baru**: karya baru yang bertolak dari unsur tradisi.
- **Kolaborasi**: kerja sama lintas kelompok atau lintas bidang, misalnya pemusik tradisi dengan pemusik elektronik.
- **Memadatkan**: mengurangi durasi dengan memilih bagian, bukan dengan mempercepat.

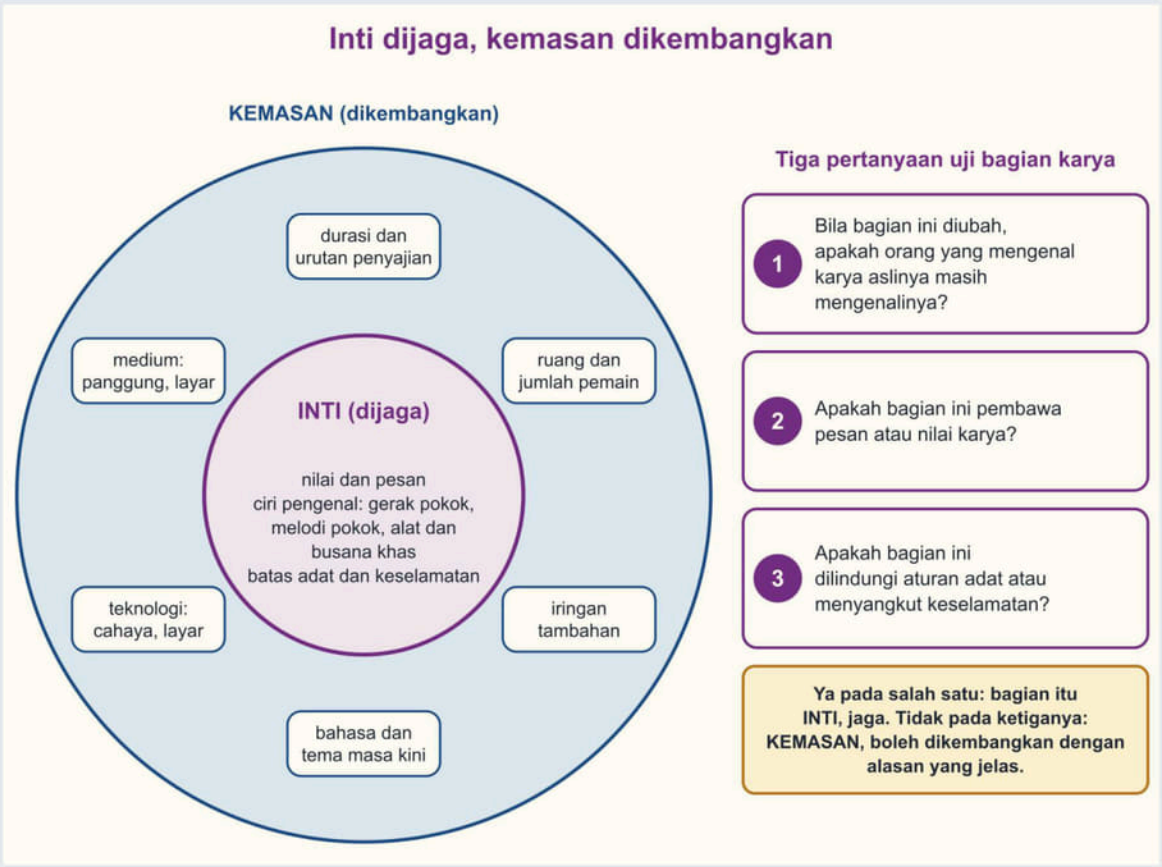
> **Pengayaan.** Menurut penjelasan yang dikutip banyak lembaga kebudayaan, pengembangan dalam UU Pemajuan Kebudayaan berarti upaya menghidupkan ekosistem kebudayaan serta meningkatkan, memperkaya, dan menyebarluaskan kebudayaan. Untuk kutipan resmi, periksa teks undang-undang di peraturan.bpk.go.id.

2. Inti dan kemasan

Kunci seluruh sub bab ini adalah pembedaan dua lapis (Gambar 2.32).

NEXT LEVEL STUDY
Educational Institutions

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan



Gambar 2.32 Inti karya dijaga, kemasan dikembangkan, dan tiga pertanyaan uji sebuah bagian karya. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Inti adalah bagian yang membuat karya dikenali dan bermakna. Inti mencakup tiga hal:

- **nilai dan pesan**, yaitu apa yang ingin disampaikan karya;
- **ciri pengenal**, misalnya gerak pokok sebuah tari, melodi pokok sebuah gending atau lagu, alat atau benda khas yang bunyinya atau bentuknya melekat pada karya, busana atau atribut khas, tokoh utama, urutan pokok cerita, dan bahasa daerah yang menjadi ciri;
- **batas adat dan keselamatan**, yaitu hal yang oleh pemiliknya atau oleh akal sehat tidak boleh diubah (bagian 6).

Kemasan adalah hal yang dapat diatur tanpa mengubah jati diri karya: durasi dan urutan penyajian, ruang dan jumlah pemain, iringan tambahan, bahasa dan tema yang menghubungkan dengan penonton masa kini, teknologi (cahaya, layar, teks terjemahan), serta wadah (panggung, layar kaca, layar ponsel).

Untuk menentukan sebuah bagian termasuk inti atau kemasan, ajukan **tiga pertanyaan uji**:

1. Bila bagian ini diubah, apakah orang yang mengenal karya aslinya masih mengenalinya?
2. Apakah bagian ini pembawa pesan atau nilai karya?
3. Apakah bagian ini dilindungi aturan adat atau menyangkut keselamatan?

"Ya" pada salah satunya berarti bagian itu **inti**. "Tidak" pada ketiganya berarti **kemasan**, yang boleh dikembangkan dengan alasan yang jelas. Dua kesalahan penafsiran sering terjadi. Pertama, **inti bukan sama dengan "yang paling sering dipentaskan"** atau "yang paling menarik". Bagian yang sering tampil mungkin hanya kebiasaan, sedangkan bagian yang jarang tampil bisa jadi ciri pengenalnya. Kedua, **menentukan inti tidak boleh dilakukan sendiri bila karya itu milik masyarakat**: tanyakan kepada pelaku senior, pewaris, atau pengampu karya.

3. Cara mengembangkan, dan batas tiap cara

a. Memadatkan durasi. Karya yang panjang sering harus dipersingkat, misalnya untuk televisi atau acara dengan waktu terbatas. Cara yang benar adalah **memilih bagian**: ambil bagian paling mewakili tiap tokoh atau babak, pertahankan urutan cerita dan ciri pengenalnya, lalu hubungkan dengan peralihan singkat. Cara yang keliru adalah **mempercepat semua**. Tempo adalah bagian dari karakter gerak dan musik. Gerak yang dipercepat lima kali tidak terbaca lagi, penari tidak aman, dan iringan kehilangan wataknya. Karena itu soal tentang durasi menuntut **hitungan**: jumlahkan waktu tiap bagian dan pastikan sesuai anggaran waktu (Gambar 2.36 dan Contoh 1).

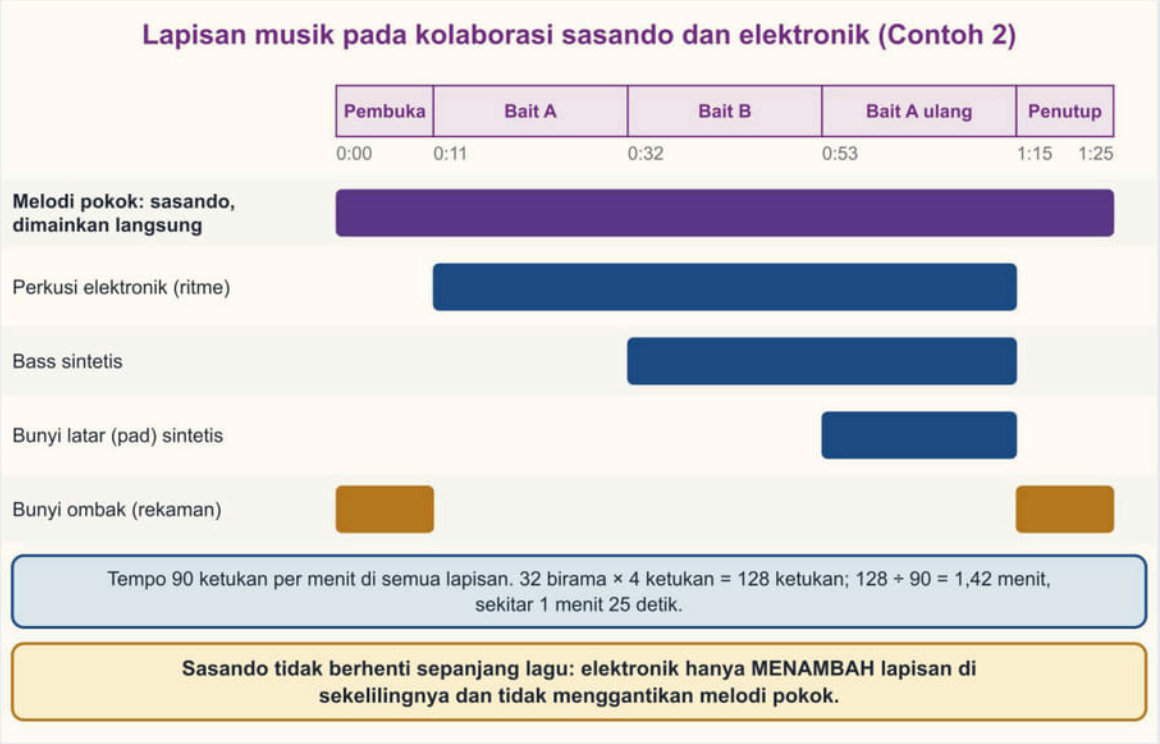
b. Menyesuaikan ruang dan jumlah pemain. Panggung yang lebih kecil atau pemain yang lebih sedikit berarti **pola lantai ditata ulang**: lingkaran dikecilkan, barisan dirapatkan, pembagian peran diatur kembali. Kekurangan pemain tidak ditutupi dengan menambahkan alat besar yang bukan milik karya itu, karena itu mengubah warna bunyi. Kekurangan itu diatasi dengan menata ulang pola yang ada, misalnya membagi ulang kelompok pada karya yang bertumpu pada suara berlapis.

c. Menambah atau memadukan iringan (kolaborasi). Kolaborasi dengan musik modern, termasuk musik elektronik, bisa memperkaya, asalkan **inti musiknya tetap terdengar**. Gambar 2.33 menunjukkan cara berpikirnya dengan **lapisan**. Satu lapisan adalah **melodi pokok** (pada

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

gamelan disebut *balungan*, kerangka melodi sebuah gending), yaitu garis lagu yang menjadi wajah karya. Lapisan lain dapat ditambahkan di sekelilingnya: ritme, bass, dan bunyi latar. Aturan praktisnya:

1. **Melodi pokok tetap dimainkan** oleh alat aslinya, sebaiknya langsung. Melodi pokok yang digantikan bunyi sintetis tanpa alasan kuat, dihilangkan, atau hanya hadir sebagai rekaman pendek yang berulang tidak lagi berfungsi sebagai ciri pengenal.
2. **Elektronik menambah, tidak menggantikan.** Ia dapat menjadi lapisan ritme atau latar.
3. **Tempo disepakati bersama.** Dua lapisan dengan tempo berbeda saling berbenturan; elektronik mengikuti tempo yang dipakai alat aslinya.
4. **Lapisan masuk bertahap** dan karya dapat kembali ke bunyi aslinya di bagian penutup.



Gambar 2.33 Contoh lapisan musik pada kolaborasi alat petik tradisi dan musik elektronik, dengan hitungan durasi (Contoh 2). Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

d. Mengadaptasi cerita. Legenda atau dongeng dapat dibawakan dengan latar masa kini, bahasa yang dekat dengan penonton, lagu baru, atau efek cahaya, **selama pesan dan alur pokoknya tetap**. Yang tidak boleh diubah adalah bagian yang membawa pesan: misalnya akhir cerita yang menjadi pelajaran. Mengubah akhir menjadi serba menyenangkan agar penonton senang dapat menghilangkan pesan seluruh cerita. Gambar 2.34 memperlihatkan pemilahan unsur sebuah dongeng.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Adaptasi dongeng ke drama musikal remaja (Contoh 3)

Versi dongeng berbeda-beda; kelompok menetapkan intinya bersama pewaris cerita sebelum mengubah apa pun.

Unsur	Dongeng Timun Mas (versi yang dipakai kelompok)	Drama musikal 45 menit	Status
Tokoh	Timun Mas, ibunya, dan raksasa	Tokoh yang sama; raksasa tampil lewat bayangan dan kostum, tetap mengancam	**DIJAGA (inti)**
Alur pokok	Janji kepada raksasa, pelarian, empat benda dilemparkan satu per satu, raksasa kalah	Urutan yang sama; tiap adegan dipendekkan, tidak ada tahap dibuang	**DIJAGA (inti)**
Pesan	Akal dan keberanian menghadapi ancaman	Tetap sama; ditegaskan di lagu penutup	**DIJAGA (inti)**
Cara menyampaikan	Dituturkan	Dialog, lagu, dan tarian	**DIUBAH (kemasan)**
Bahasa	Bahasa dongeng	Bahasa Indonesia sehari-hari remaja	**DIUBAH (kemasan)**
Latar dan efek	Ladang, hutan, laut lumpur dibayangkan lewat tuturan	Kain panjang dan lampu berwarna	**DIUBAH (kemasan)**
Durasi	Mengikuti penutur	45 menit	**DIUBAH (kemasan)**

Gambar 2.34 Contoh adaptasi dongeng ke drama musikal: unsur yang dijaga dan unsur yang diubah (Contoh 3). Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

e. Memakai teknologi. Cahaya, proyeksi, kamera, dan teks terjemahan membantu karya sampai ke penonton baru. Fungsinya **menonjolkan**, bukan menggantikan. Cahaya, proyeksi, dan sudut kamera dapat menonjolkan bagian terkuat karya. Bahasa daerah yang menjadi ciri pengenal tidak dihapus karena penonton tidak mengerti; **teks terjemahan** di layar atau narator singkat dapat menjembatani tanpa menghilangkan ciri itu.

f. Menyesuaikan untuk penonton anak. Anak-anak butuh tiga penyesuaian. Pertama, **keselamatan**: benda berbahaya diganti tiruan lunak, gerak yang keras atau mendadak dikurangi. Kedua, **adegan sensitif**: kekerasan, adegan yang menakutkan, dan adegan yang berkaitan dengan kepercayaan, seperti kesurupan atau trans pada kesenian tertentu, diperhalus atau ditiadakan sebagai tontonan, dan syarat panitia dibaca persis (cermati kata-kata larangannya). Ketiga, **durasi dan bahasa**: lebih pendek dan mudah dipahami. Ciri pengenal tetap dijaga, jadi karya tetap tampak seperti dirinya.

4. Menilai rencana pengembangan

Soal sering menyodorkan beberapa rencana dan meminta kamu menilainya. Lembar penilaian pada Gambar 2.37 dapat dipakai untuk setiap usulan dengan lima pertanyaan.

1. **Apakah inti terjaga?** Gunakan tiga pertanyaan uji.
2. **Apakah menjawab kebutuhan?** Rencana yang menjaga inti tetapi tidak menjawab kebutuhan (misalnya panitia minta unsur elektronik terdengar di bagian utama, tetapi rencana hanya memuatnya sebentar) belum cukup.
3. **Apakah menimbulkan masalah baru?** Misalnya biaya besar, risiko keselamatan, atau pelanggaran syarat penyelenggara.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

4. **Apakah ada alasan?** Perubahan yang hanya ikut tren tanpa alasan adalah meniru, bukan mengembangkan.
5. **Apakah ada izin?** Terutama bila menyangkut bagian adat atau karya orang lain.

Pilihan yang benar adalah yang memenuhi **semua** pertanyaan. Pilihan yang menjaga inti tetapi mengabaikan kebutuhan, atau memenuhi kebutuhan tetapi menghilangkan inti, sama-sama kurang tepat.

5. Batas yang tidak diubah

Tiga hal tidak boleh diubah meskipun kebutuhan penyelenggara mendesak (Gambar 2.35).



Gambar 2.35 Tiga gerbang pemeriksa sebelum mengubah bagian karya: adat, keselamatan, dan hak cipta. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

1. **Adat dan hal sakral.** Bagian yang terikat upacara atau kepercayaan hanya boleh disentuh dengan izin pemangku adat (lihat sub bab 2.4). UU Hak Cipta (UU 28/2014) menyatakan bahwa ekspresi budaya tradisional dipegang negara dan penggunaannya harus memperhatikan nilai-nilai masyarakat pengembannya.
2. **Keselamatan.** Perubahan tidak boleh membahayakan pemain atau penonton. Bila sebuah benda atau gerak berbahaya, ganti bendanya atau ubah geraknya, tetapi pesan dan makna tetap dijaga (sub bab 2.5).
3. **Hak cipta karya orang lain.** Karya yang masih dilindungi, seperti lagu populer atau aransemen milik orang lain, tidak boleh dipakai begitu saja. Mengaransemen atau mengadaptasi karya yang dilindungi memerlukan izin pemegang hak. Pilihan lain adalah memakai karya sendiri atau karya yang telah bebas dipakai.

Ringkasan. Pengembangan menjaga inti (nilai, pesan, ciri pengenal, batas adat dan

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

keselamatan) dan mengembangkan kemasan (durasi, ruang, iringan, bahasa, teknologi). Memadatkan berarti memilih bagian, bukan mempercepat; kolaborasi menambah lapisan tanpa menghilangkan melodi pokok; adaptasi menjaga alur dan pesan; teknologi menonjolkan, bukan menggantikan; karya anak menambah keselamatan dan kepekaan. Setiap rencana dinilai dengan lima pertanyaan dan tiga gerbang.

CONTOH TERSELESAIKAN

Contoh 1 — Memadatkan tari 40 menit menjadi 8 menit

Sanggar Sembrani yang dipimpin Nova mementaskan tari kreasi "Embun Fajar" berdurasi 40 menit untuk 12 penari di panggung lapangan. Pada Desember 2027, sebuah pusat perbelanjaan di Kota Bitung mengundang sanggar tampil **8 menit** di atrium berukuran 6 × 4 m. Pengelola meminta tarian tetap dikenali dan menarik pengunjung. Struktur aslinya: salam pembuka 3 menit; gerak pokok 9 menit (ciri pengenal tarian); solo penari utama 6 menit; dialog berpasangan 7 menit; bagian cepat sebagai puncak 10 menit; penutup dan salam 5 menit. Susun anggaran waktunya dan tentukan jumlah penari. *Kasus disusun untuk contoh; tokoh dan tempat fiktif.*

1. **Tetapkan inti.** Ciri pengenal: gerak pokok. Pembawa pesan: salam pembuka dan penutup. Atraksi puncak: bagian cepat. Ketiganya harus tampak.
2. **Jangan mempercepat.** Semua bagian berjumlah 3 + 9 + 6 + 7 + 10 + 5 = 40 menit. Untuk menjadi 8 menit, tempo harus 40 ÷ 8 = 5 kali lebih cepat, sesuatu yang tidak mungkin dan tidak aman. Maka yang dikurangi adalah **isi**.
3. **Bagi anggaran waktu** (Gambar 2.36): salam pembuka 1 menit; gerak pokok 2,5 menit (satu putaran utuh); solo 1 menit; dialog berpasangan 1 menit (dua frasa terbaik); bagian cepat 1,5 menit; penutup 1 menit.
4. **Periksa jumlahnya.** 1 + 2,5 + 1 + 1 + 1,5 + 1 = 8 menit. Pas, dan tidak ada tempo yang diubah.
5. **Atur ruang.** Luas atrium 6 × 4 = 24 m^2. Dengan 12 penari, tiap penari mendapat 24 ÷ 12 = 2 m^2; dengan 8 penari, 24 ÷ 8 = 3 m^2. Maka pola lantai ditata ulang untuk 8 penari dan gerak melingkar diperkecil.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Memadatkan tari 40 menit menjadi 8 menit (Contoh 1)

Bagian	Asli (menit)	Dipadatkan (menit)	dipertahankan
Salam pembuka salam khas pembuka	3	1	33 %
Gerak pokok ciri pengenal: satu putaran utuh	9	2,5	28 %
Bagian solo sorotan penari utama	6	1	17 %
Dialog berpasangan dua frasa terbaik	7	1	14 %
Bagian cepat (puncak) atraksi puncak	10	1,5	15 %
Penutup dan salam pesan penutup	5	1	20 %
JUMLAH	**40 menit**	**8 menit**	**20 %**

Bukan dengan mempercepat. 40 ÷ 8 = 5 kali lebih cepat membuat gerak tidak terbaca dan penari tidak aman. Yang dikurangi adalah ISI (pengulangan dan bagian); tempo tiap gerak tetap.

Ruang atrium 6 × 4 m = 24 m². Dua belas penari berarti 24 ÷ 12 = 2 m² per penari; delapan penari berarti 24 ÷ 8 = 3 m² per penari, jadi pola lantai diatur ulang.

Gambar 2.36 Anggaran waktu tari yang dipadatkan dari 40 menit menjadi 8 menit, beserta pembagian ruang. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Jawaban: anggaran waktu 1; 2,5; 1; 1; 1,5; 1 menit (jumlah 8 menit) dengan tempo tetap, dan 8 penari dengan pola lantai yang ditata ulang untuk ruang 24 m^2.

Contoh 2 — Kolaborasi sasando dan musik elektronik

Ansambel Lontar Biru dari Kabupaten Rote Ndao diundang ke festival musik anak muda pada Mei 2027. **Sasando**, alat musik petik dari Pulau Rote, Nusa Tenggara Timur, memainkan melodi pokok sebuah lagu ciptaan kelompok sendiri. Panitia meminta unsur elektronik terdengar pada bagian utama lagu. Bastian, pemusik kelompok, menyusun lagu berbirama empat ketukan sepanjang 32 birama dengan tempo 90 ketukan per menit: pembuka 4 birama, bait A 8, bait B 8, bait A ulang 8, penutup 4. Rancang pembagian lapisan, lalu hitung durasi satu putaran dan tiga putaran lagu. *Kasus disusun untuk contoh; tokoh dan tempat fiktif.*

1. **Tetapkan inti.** Melodi pokok dan alat khasnya, sasando, dimainkan langsung dari awal sampai akhir.
2. **Bagi lapisan tambahan secara bertahap** (Gambar 2.33): perkusi elektronik masuk pada bait A dan bertahan sampai akhir bait A ulang; bass sintetis masuk pada bait B; bunyi latar sintetis masuk pada bait A ulang; bunyi ombak rekaman hanya di pembuka dan penutup.
3. **Samakan tempo:** semua lapisan 90 ketukan per menit, dengan elektronik mengikuti tempo sasando.
4. **Kembali ke inti** di penutup: tinggal sasando dan bunyi ombak.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

5. **Hitung durasi.** 32 birama × 4 ketukan = 128 ketukan. 128 ÷ 90 ≈ 1,42 menit ≈ 85 detik, atau 1 menit 25 detik. Tiga putaran: 3 × 85,3 ≈ 256 detik = 4 menit 16 detik.

Jawaban: sasando memainkan melodi pokok sepanjang lagu, elektronik menambah ritme, bass, dan bunyi latar secara bertahap pada tempo yang sama (90 ketukan per menit); satu putaran sekitar 1 menit 25 detik dan tiga putaran 4 menit 16 detik.

Contoh 3 — Menilai rencana adaptasi dongeng

Teater Bianglala di Kota Kudus akan mementaskan dongeng Timun Mas sebagai **drama musikal 45 menit** untuk penonton remaja pada Februari 2027. Sutradara, Rukmini, menetapkan inti bersama seorang pendongeng senior: tokoh (Timun Mas, ibunya, raksasa); alur pokok (janji kepada raksasa, pelarian, empat benda yang dilemparkan satu per satu, raksasa kalah); dan pesan (akal dan keberanian menghadapi ancaman). Versi dongeng berbeda-beda, jadi kelompok menetapkan versinya lebih dulu. Tujuh usulan masuk: (1) dialog berbahasa Indonesia sehari-hari remaja; (2) tiga lagu riang dengan lirik tentang akal dan keberanian; (3) empat benda sakti diganti satu gawai canggih; (4) adegan pelarian dihapus agar cerita langsung sampai ke raksasa kalah; (5) hutan dan laut lumpur diwujudkan dengan kain panjang dan lampu berwarna; (6) durasi dipadatkan menjadi 45 menit dengan memendekkan tiap adegan, semua tahap alur tetap ada; (7) sebuah lagu pop milik orang lain dipakai tanpa izin. Nilai tiap usulan. *Kasus disusun untuk contoh; tokoh dan tempat fiktif.*

1. **Pegang inti yang sudah ditetapkan** (tokoh, alur pokok, pesan) dan jalankan lima pertanyaan penilaian pada tiap usulan.
2. (1) bahasa: kemasan, inti terjaga, **terima**. (2) lagu riang yang liriknya membawa pesan: kemasan, memperkuat pesan, **terima**. (5) kain panjang dan lampu berwarna: kemasan (rupa panggung), **terima**. (6) pemadatan dengan semua tahap alur tetap: kemasan, **terima**.
3. (3) mengganti empat benda sakti berarti mengubah alur pokok dan ciri pengenal: **tolak**. (4) menghapus adegan pelarian memutus alur pokok: **tolak**. Durasi dapat dihemat dengan memendekkan adegan, seperti pada usulan (6), bukan dengan membuang tahap alur.
4. (7) memakai karya orang lain tanpa izin melanggar batas hak cipta: **tolak** sampai ada izin dari pemegang hak, atau ganti dengan lagu ciptaan sendiri.

Jawaban: terima usulan 1, 2, 5, dan 6; tolak usulan 3 dan 4 karena menghilangkan inti; tolak usulan 7 sampai ada izin atau diganti lagu sendiri (Gambar 2.37).

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Lembar penilaian rencana pengembangan (Contoh 3)

No	Usulan dalam rencana	Menyentuh	Inti dan pesan tetap?	Keputusan
1	Dialog memakai bahasa Indonesia sehari-hari remaja.	kemasan (bahasa)	ya	**TERIMA**
2	Tiga lagu riang ditambahkan; liriknya memuat pesan akal dan keberanian.	kemasan (iringan)	ya	**TERIMA**
3	Empat benda sakti diganti satu gawai canggih.	inti (ciri pengenal)	tidak	**TOLAK**
4	Adegan pelarian dihapus agar cerita langsung ke raksasa kalah.	inti (alur pokok)	tidak	**TOLAK**
5	Hutan dan laut lumpur diwujudkan dengan kain panjang dan lampu berwarna.	kemasan (rupa panggung)	ya	**TERIMA**
6	Durasi dipadatkan menjadi 45 menit dengan memendekkan tiap adegan; semua tahap alur tetap.	kemasan (durasi)	ya	**TERIMA**
7	Sebuah lagu pop milik orang lain dipakai tanpa izin.	batas hukum	—	**TOLAK: minta izin dulu atau pakai lagu sendiri**

Sebelum menilai, tetapkan dulu apa yang menjadi inti, bersama pewaris atau pengampu karya.

Gambar 2.37 Lembar penilaian tujuh usulan adaptasi dongeng (Contoh 3). Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Contoh 4 — Menyesuaikan wayang golek untuk anak SD

Sanggar Ranting Emas di Kota Tasikmalaya, dengan dalang muda Edo, diminta Ibu Sulastri, guru sebuah SD, tampil bagi kelas 1 sampai 3 (usia sekitar 7 sampai 9 tahun) pada April 2027. Pertunjukan wayang golek lengkapnya berlangsung berjam-jam dan memuat adegan perang yang riuh. Sekolah meminta pentas **30 menit**, aman, dan tetap tampak sebagai wayang golek. Susun rencananya. *Kasus disusun untuk contoh; tokoh dan tempat fiktif.*

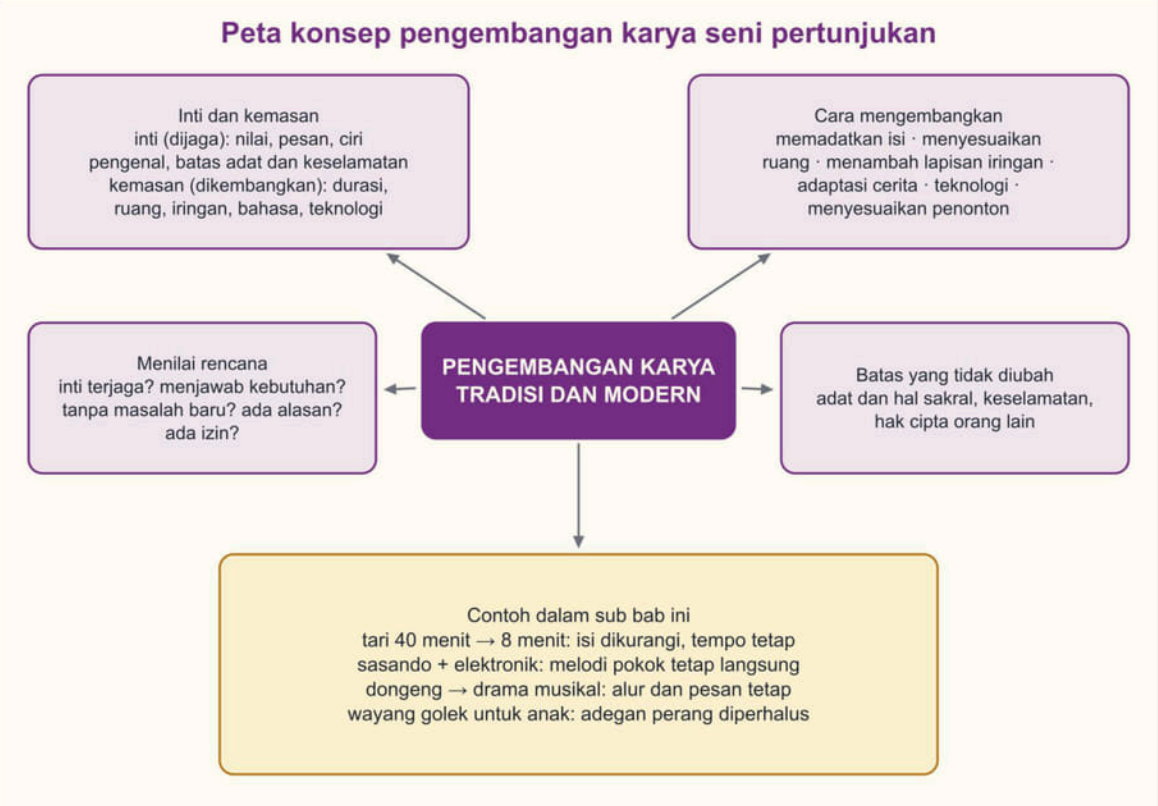
1. **Tetapkan inti.** Dalang yang menuturkan sambil menggerakkan wayang kayu, iringan, dan tokoh jenaka yang disukai penonton. Ini dijaga.
2. **Kemasan yang diubah.** Durasi menjadi 30 menit; bahasa yang dipahami anak.
3. **Adegan perang.** Dibawakan sebagai adu siasat dan kesaktian dengan akhir yang menegaskan nilai, tanpa menonjolkan luka dan kekerasan, dan bunyi benturan serta iringan tidak terlalu keras.
4. **Anggaran waktu:** perkenalan tokoh 5 menit; cerita pokok 8; adegan perang yang diperhalus 7; tokoh jenaka dan pesan 6; sesi anak mengenal wayang 4. Jumlah: 5 + 8 + 7 + 6 + 4 = 30 menit.
5. **Keselamatan.** Anak yang mencoba menggerakkan wayang pada sesi terakhir didampingi guru dan hanya memegang wayang, bukan tongkat penggerak yang ujungnya runcing.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Jawaban: wayang golek 30 menit dengan dalang, iringan, dan tokoh jenaka tetap; adegan perang diperhalus dan dipendekkan; anggaran 5 + 8 + 7 + 6 + 4 = 30 menit; sesi mencoba didampingi demi keselamatan.

❖ PETA KONSEP

Gambar 2.38 merangkum pengembangan karya seni pertunjukan tradisi dan modern.



Gambar 2.38 Peta konsep analisis pengembangan karya seni pertunjukan tradisi dan modern. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Yang harus kamu ingat

- Pengembangan menjaga **inti** (nilai, pesan, ciri pengenal, batas adat dan keselamatan) dan mengembangkan **kemasan** (durasi, ruang, iringan, bahasa, teknologi).
- Tiga pertanyaan uji: masih dikenali? pembawa pesan? dilindungi adat atau menyangkut keselamatan? "Ya" pada salah satu berarti inti.
- Memadatkan = memilih bagian dan menghitung waktu, bukan mempercepat. Ruang kecil = tata ulang pola lantai.
- Kolaborasi: melodi pokok tetap dimainkan alat aslinya; elektronik menambah lapisan; tempo disamakan.
- Adaptasi: latar, bahasa, lagu, dan efek boleh berubah; alur pokok dan pesan tetap. Teknologi menonjolkan, tidak menggantikan.
- Untuk anak: keselamatan, adegan sensitif sesuai syarat panitia, durasi pendek, ciri pengenal tetap.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

- Nilai rencana: inti terjaga, menjawab kebutuhan, tanpa masalah baru, ada alasan, ada izin. Tiga gerbang: adat, keselamatan, hak cipta.

▲ STRATEGI DAN JEBAKAN

Langkah menjawab soal pengembangan:

1. **Tandai syarat dalam kasus:** apa yang harus dijaga ("tetap dikenali sebagai ..."), apa yang diminta penyelenggara (durasi, ruang, unsur elektronik), dan apa yang dilarang.
2. **Tetapkan inti dan kemasan** dengan tiga pertanyaan uji.
3. **Uji tiap pilihan dengan dua sisi:** apakah inti terjaga, dan apakah syarat penyelenggara terpenuhi? Pilihan yang hanya memenuhi satu sisi gugur.
4. **Pada soal pilihan jamak,** nilai tiap pernyataan satu per satu. Jawaban benar biasanya beberapa langkah yang saling melengkapi (misalnya memadatkan, menata ulang pola lantai, dan mengatur cahaya).
5. **Hitung bila ada angka:** jumlahkan durasi, bandingkan dengan anggaran waktu, hitung luas per penari.
6. **Cek tiga gerbang:** adat, keselamatan, hak cipta.

Jebakan yang sering dipasang:

- **Mempercepat tempo iringan** agar semua bagian "muat" dalam durasi pendek.
- **Menghapus melodi pokok** atau membiarkannya hanya sebagai rekaman pendek yang berulang.
- **Mengganti alat atau benda khas dengan tiruan** yang bukan milik karya tanpa alasan, padahal bunyi atau bentuknya ciri pengenal.
- **Mengubah akhir cerita** agar menyenangkan sehingga pesan hilang, atau mengganti seluruh cerita "agar dekat dengan penonton".
- **Menutupi kekurangan pemain** dengan menambah alat besar yang bukan milik karya.
- **Menghapus bahasa daerah** padahal penonton dapat dibantu teks terjemahan.
- **Tetap menampilkan adegan yang dilarang panitia** dalam bentuk lain.
- **Pilihan yang menjaga inti tetapi mengabaikan permintaan penyelenggara,** misalnya unsur elektronik hanya muncul sebentar padahal diminta menyertai bagian utama.
- **Perubahan yang meniru tren** tanpa alasan.
- **Memakai lagu atau karya orang lain tanpa izin.**

> Contoh salah tafsir: seorang siswa menjawab bahwa cara terbaik menayangkan karya yang berlangsung 45 menit dalam waktu 9 menit adalah mempercepat semua bagian "karena semuanya tetap tampil dan tidak ada yang dibuang". Padahal tempo adalah bagian dari karakter karya. Karya dipadatkan dengan memilih bagian terkuat dan tetap berjalan pada tempo yang wajar.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

● BEDAH SOAL PREDIKSI

Soal berikut menyajikan kolaborasi sebuah karya tradisi dengan musik elektronik, lengkap dengan keberatan para pemain senior dan permintaan panitia. Gunakan bagian 3c (lapisan musik) dan bagian 4 (menilai rencana dengan dua sisi: inti dan kebutuhan). Cari pilihan yang menjaga inti sekaligus memenuhi permintaan penyelenggara.

►. Kelompok karawitan "Laras Muda" di Surakarta menggarap sebuah gending bersama musik elektronik (EDM) untuk festival musik anak muda tahun 2027. Pada versi uji coba, suara gamelan hanya muncul sebagai potongan rekaman pendek yang diulang-ulang, tempo dipercepat dua kali, dan melodi pokok gending (balungan) dihilangkan. Para pengrawit senior keberatan karena gending tidak lagi dikenali dan ingin gamelan dimainkan langsung. Panitia meminta unsur elektronik terdengar sepanjang karya. *(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)*
Langkah pengembangan yang paling tepat adalah ....

A. Balungan diputar dari rekaman, elektronik tetap menjadi lapisan utama karya
B. Gamelan dimainkan langsung dengan tempo dua kali lipat, tetap tanpa balungan
C. Balungan dimainkan langsung, elektronik hanya muncul pada bagian penutup
D. Balungan dimainkan langsung, elektronik jadi lapisan ritme sepanjang karya
E. Potongan rekaman gamelan dibuat lebih keras dan lebih sering diulang

Pembahasan **Kunci: D**

Konsep: Pengembangan karya tradisi menjadi karya kolaborasi mempertahankan unsur inti yang membuat karya dikenali (misalnya melodi pokok gending), lalu menambahkan unsur baru sebagai lapisan pendukung sesuai kebutuhan penyelenggara.

Analisis setiap opsi:

• **A.** ✗ Jebakan: balungan kembali, tetapi gamelan tidak dimainkan langsung seperti permintaan pengrawit.
• **B.** ✗ Jebakan: gamelan sudah langsung, tetapi balungan yang membuat gending dikenali tetap hilang.
• **C.** ✗ Jebakan: gending dikenali, tetapi unsur elektronik tidak terdengar sepanjang karya.
• **D.** ✓ Balungan kembali, gamelan dimainkan langsung, dan unsur elektronik tetap terdengar sepanjang karya.
• **E.** ✗ Balungan tetap hilang dan gamelan tetap tidak dimainkan langsung.

Jawaban: D.

✎ LATIHAN

Kerjakan tanpa melihat kunci. Untuk tiap soal, tulis dulu apa yang harus dijaga, apa yang diminta penyelenggara, dan apa yang dilarang, lalu uji tiap pilihan pada dua sisi itu.

1. Grup Reog "Singo Lodro" dari Ponorogo diundang tampil dalam acara televisi nasional pada 2027. Durasi yang tersedia hanya 7 menit di panggung studio berukuran 8 × 6 m, padahal pertunjukan aslinya berlangsung lebih dari satu jam di lapangan. Produser

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

meminta sajian tetap dikenali sebagai Reog Ponorogo dan menarik bagi penonton muda.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Langkah pengembangan yang tepat adalah ....
(Jawaban benar lebih dari satu.)

Pilih semua jawaban yang benar.

- ☐ A. Memadatkan sajian dengan memilih bagian-bagian terkuat dari setiap tokoh utama dan atraksi dadak merak.
- ☐ B. Mempercepat tempo seluruh iringan agar semua bagian pertunjukan asli dapat masuk ke dalam 7 menit.
- ☐ C. Menata ulang pola lantai agar sesuai panggung 8 × 6 m tanpa menghilangkan atraksi utama.
- ☐ D. Merancang tata cahaya dan sudut kamera yang menonjolkan kekuatan atraksi pembarong.
- ☐ E. Mengganti bunyi slompret dengan synthesizer bernada sama agar iringan terdengar lebih kekinian.

2. Teater SMK Bahana di Padang mengadaptasi legenda Malin Kundang menjadi drama musikal 60 menit untuk penonton remaja dari berbagai daerah (2027). Panitia meminta dua hal: pesan moral legenda tentang anak yang durhaka kepada ibunya tetap tersampaikan, dan warna budaya Minangkabau tetap terasa.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Rencana adaptasi yang tepat adalah ....
(Jawaban benar lebih dari satu.)

Pilih semua jawaban yang benar.

- ☐ A. Latar dipindah ke masa kini: perantau sukses yang malu mengakui ibunya, dengan pesan yang sama.
- ☐ B. Lagu-lagu baru memakai talempong dan saluang agar warna musik Minangkabau tetap terdengar.
- ☐ C. Akhir cerita diubah menjadi Malin dan ibunya berdamai tanpa akibat apa pun agar penonton senang.
- ☐ D. Dialog memakai bahasa Indonesia yang diselipi ungkapan Minangkabau agar mudah dipahami remaja.
- ☐ E. Adegan Malin dikutuk menjadi batu ditampilkan dengan permainan cahaya dan siluet.

3. Sanggar jaranan di Kediri diminta tampil di festival anak tingkat provinsi pada 2027 dengan penari berusia 9–12 tahun. Jaranan dewasa yang biasa dibawakan sanggar menampilkan penari menunggang kuda kepang, gerak berderap, iringan kendang dan gong, adegan kesurupan (ndadi), serta pecut (cambuk) yang dilecutkan keras. Panitia mensyaratkan tiga hal: sajian aman untuk anak, tidak menampilkan adegan kesurupan dalam bentuk apa pun (termasuk yang diperagakan), dan tetap mencerminkan jaranan.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Pengembangan yang paling tepat adalah ....

A. Kuda kepang, gerak, dan iringan tetap; adegan kesurupan ditiadakan
B. Kuda kepang, gerak, dan iringan tetap; kesurupan diperagakan pura-pura
C. Kuda kepang dan gerak tetap; iringan diganti lagu anak yang populer
D. Kuda kepang diganti boneka kuda kartun; gerak dan iringan tetap
E. Kuda kepang, gerak, dan iringan tetap; anak melecutkan pecut pelan

Kunci singkat: 1. A, C, D 2. A, B, D, E 3. A

✔ PERIKSA DIRI

- Dapatkah kamu menentukan inti dan kemasan sebuah karya dengan tiga pertanyaan uji, dan menjelaskan mengapa memadatkan tidak sama dengan mempercepat?
- Dapatkah kamu menjelaskan mengapa pilihan yang menjaga inti tetapi mengabaikan permintaan penyelenggara belum cukup, dan tiga batas yang tidak boleh diubah?
- **Yang harus kuingat: jaga inti, kembangkan kemasan, memadatkan dengan memilih bagian dan menghitung waktu, elektronik menambah lapisan tanpa menghilangkan melodi pokok, ikuti syarat penyelenggara**, serta **tiga batas: adat, keselamatan, hak cipta**.

Latihan interaktif di LMS

Sub bab 2.6: kerjakan latihannya dan lihat progresmu.
next-level-study.com/belajar/lms-player.html?course=buku-smksp&node=SMKSP-2.6

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Kuis Akhir Bab 2

SMKSP-KB2

Jumlah soal: 25 **Waktu anjuran:** 60 menit

Kerjakan sendiri dan berwaktu. Setelah selesai, cocokkan dengan kunci di Bagian D, isi tabel skor, lalu lihat anjuran di bawahnya.

Kerjakan Kuis Bab 2 di LMS

Skor dan progresmu tersimpan di LMS.

next-level-study.com/belajar/lms-player.html?course=buku-smksp&node=SMKSP-KB2

1. Siswa SMK Seni di Larantuka menyusun pameran sejarah tari "Pasang Layar" (2027) dari tiga bahan: rekaman wawancara seorang tetua yang menceritakan asal tari dari pesta warga, kliping surat kabar bertahun 1962 yang menyebut tari itu tampil di pasar malam, dan foto lama tanpa tanggal. Tetua juga meminta satu bagian ceritanya tidak ditulis karena hanya untuk warga kampung. Pembina, Fransiska, meminta siswa bekerja jujur pada sumber.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Langkah yang tepat adalah ....
(Jawaban benar lebih dari satu.)

Pilih semua jawaban yang benar.

- ☐ A. Menulis asal tari dari tuturan tetua sebagai fakta pasti karena tetua adalah pelaku langsung.
- ☐ B. Meminta izin tetua sebelum merekam wawancara dan menyebut namanya sebagai sumber di pameran.
- ☐ C. Memberi keterangan bahwa tahun foto lama belum diketahui sambil mencari sumber pembanding.
- ☐ D. Menampilkan bagian cerita yang diminta tetua untuk tidak ditulis karena wawancaranya sudah direkam.
- ☐ E. Membedakan keterangan dari tuturan dan dari kliping 1962 dengan menyebut jenis sumbernya.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

2. Dinas kebudayaan di Ciamis menghimpun catatan tentang kesenian musik bambu "Rampak Bumbung" dari empat sumber, lalu meringkasnya dalam tabel.

Masa dan sumber	Pemain	Alat	Tempat tampil	Tujuan tampil
1950-an (tuturan tetua)	7 laki-laki dewasa	bumbung dan kentongan	tidak dicatat	memeriahkan syukuran warga
1978 (laporan kecamatan)	7 laki-laki dewasa	bumbung, kentongan, dan gendang	lapangan kecamatan	menyambut tamu dinas
1999 (surat kabar)	5 laki-laki dan 4 perempuan	bumbung, kentongan, gendang, dan keyboard	panggung hotel	tidak dicatat
2025 (unggahan sanggar)	9 pelajar	bumbung, kentongan, dan keyboard	panggung festival	lomba antarsekolah

(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Pernyataan yang didukung tabel adalah ....
(Jawaban benar lebih dari satu.)

Pilih semua jawaban yang benar.

☐ A. Gendang baru tercatat dipakai pada 1978 dan tidak disebut dalam tuturan tetua 1950-an.

☐ B. Pada 1950-an kelompok ini tampil di halaman rumah warga karena syukuran biasanya diadakan di sana.

☐ C. Bumbung dan kentongan tercatat dipakai pada keempat masa.

☐ D. Keyboard menggantikan gendang sebelum 2025 karena gendang sulit dibawa ke panggung festival.

☐ E. Tujuan tampil yang tercatat bergeser dari memeriahkan syukuran warga menjadi menyambut tamu dinas pada 1978.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

3. Sanggar Gending Muda di Purworejo memiliki satu perangkat gamelan dengan set slendro dan set pelog yang terpisah, serta 12 pengrawit yang menguasai keduanya. Pada pentas wayang kulit hari jadi kecamatan 2027, dalang Gunawan meminta iringan dimainkan langsung: babak pertama dan ketiga berlaras slendro, babak kedua berlaras pelog. Pendapa yang disediakan cukup luas untuk meletakkan kedua set berdampingan di belakang dalang.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Persiapan iringan yang paling tepat adalah ....

A. Kedua set dimainkan serentak sepanjang pentas agar tiap babak memiliki dua laras
B. Hanya set slendro disiapkan karena nada pelog dapat diperoleh dengan menggeser pukulan
C. Set pelog menjadi iringan utama dan nada slendro dimunculkan dari keyboard digital
D. Set slendro dimainkan langsung, sedangkan babak kedua diiringi rekaman set pelog
E. Kedua set dipasang berdampingan dan pengrawit berpindah ke set sesuai laras tiap babak

4. Pekan Seni Pelajar Kotamobagu 2027 membuka lima kategori: tari, karawitan atau musik tradisi, pedalangan, teater, dan musik. Menurut panitia, kategori musik untuk musik populer, Barat, dan kontemporer, sedangkan karawitan atau musik tradisi untuk gamelan dan ansambel alat tradisi daerah. Pembina Wahidin mendaftarkan sembilan siswa yang memainkan kolintang, alat bilah kayu dari Minahasa, membawakan komposisi ciptaan sendiri tanpa cerita. Pemain berganti tempat membentuk formasi di tengah lagu, dan pembawa acara memperkenalkan komposisi itu dengan narasi singkat.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Kategori yang paling tepat untuk karya ini adalah ....

A. Tari, karena para pemain berpindah tempat membentuk formasi di tengah lagu
B. Musik, karena seluruh bunyinya berasal dari alat musik tanpa nyanyian
C. Karawitan atau musik tradisi, karena kolintang adalah alat tradisi daerah
D. Teater, karena pembawa acara menyampaikan narasi di sela permainan
E. Musik, karena komposisinya ciptaan sendiri dan bukan lagu warisan

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

5. Radio Warga di Serang akan menyiarkan sandiwara radio berdurasi 20 menit pada 2027. Cerita dibawakan lewat dialog para pemeran yang hanya terdengar suaranya, dan pendengar tidak melihat apa pun. Musik pembuka dan penutup dimainkan langsung dengan gitar dan seruling. Sutradara, Baskoro, ingin membentuk tim yang hanya berisi cabang seni yang benar-benar dibutuhkan untuk siaran itu.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Dua cabang seni pertunjukan yang paling diperlukan adalah ....

A. Teater dan musik
B. Teater dan tata artistik
C. Tari dan musik
D. Karawitan dan pedalangan
E. Pedalangan dan tata artistik

6. Pada gladi tari yang diiringi gamelan di Sanggar Dian Malam, Bandar Lampung (2027), pelatih Zuhdi mencatat empat hal. (1) Saat penari mempercepat gerak di bagian akhir, para pengrawit tidak berubah serempak karena pemain kendang duduk membelakangi penari. (2) Bonang menabuh pola sangat rapat dan keras sehingga melodi pokok dari saron hampir tidak terdengar. (3) Gong besar ditabuh tepat di akhir satu putaran lagu dan terdengar jelas. (4) Kenong dan kempul menandai bagian-bagian lagu sesuai urutannya.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Pernyataan yang tepat adalah ....
(Jawaban benar lebih dari satu.)

Pilih semua jawaban yang benar.

☐ A. Pemain kendang sebaiknya dapat melihat penari karena kendang memberi aba-aba perubahan irama kepada pengrawit lain.
☐ B. Bonang boleh dimainkan sekeras mungkin karena bonang yang membawa kerangka melodi pokok lagu.
☐ C. Saron yang membawa melodi pokok perlu terdengar lebih jelas daripada hiasan pola rapat bonang.
☐ D. Gong besar sebaiknya ditabuh setiap penari berganti gerak agar peralihan gerak terdengar jelas.
☐ E. Kenong dan kempul dapat dihapus karena penanda bagian lagu sudah dikerjakan oleh pemain kendang.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

7. Arsip Sanggar Estu di Tulungagung mencatat Tari Dolanan Sawah. (1) 1940-an: enam penari putri membawa tabung bambu berisi padi, diiringi gendang dan gong di halaman rumah adat pada musim panen. (2) 1970-an: enam penari putri, diiringi gendang dan gong, di balai desa untuk menyambut tamu dinas. (3) 2020-an: empat penari putri dan dua penari putra, diiringi gendang, gong, dan keyboard, di panggung festival. Panitia pameran arsip meminta satu kalimat tentang hal yang bertahan di ketiga masa menurut arsip. (Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Kalimat yang paling tepat adalah ....

A. Enam penari putri bertahan sebagai susunan penari dari awal sampai kini
B. Gendang dan gong bertahan sebagai pengiring dari 1940-an sampai 2020-an
C. Tabung bambu berisi padi bertahan sebagai properti sampai masa festival
D. Fungsi menyambut tamu bertahan dari masa awal sampai masa festival
E. Halaman rumah adat bertahan sebagai tempat tampil sampai masa kini

8. Teater Canting menggarap tari "Kicau Pagi" bersuasana ceria untuk delapan penari anak SMP di Sampit (2027). Catatan gladi guru pembina, Darmawan: lampu putih hangat menyala terang merata; iringan kendang dan rebana bertempo cepat dan riang; kostum kain cokelat tua dan abu-abu polos; penari melompat kecil dan berpindah-pindah tempat. Tim menyusun usulan perbaikan. (Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Tentukan Benar atau Salah untuk setiap pernyataan berikut.

Tentukan setiap pernyataan Benar atau Salah.

Pernyataan	Benar	Salah
Kostum cokelat tua dan abu-abu polos menyimpang dari suasana ceria dan perlu diganti warna yang lebih cerah.	○	○
Iringan bertempo cepat dan riang perlu diperlambat agar penonton merasa lebih tenang.	○	○
Lampu putih hangat yang terang merata perlu diganti cahaya biru redup agar kostum baru lebih menonjol.	○	○

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

9. Teater Dian Malam mementaskan lakon "Pelabuhan Sunyi" bersuasana haru di Pangkalpinang (2027). Wahidin, pembantu sutradara, mencatat empat hal saat gladi. (1) Kabel mikrofon melintang di jalur masuk pemain dan seorang pemain tersandung. (2) Lampu hijau terang berkedip pada adegan perpisahan, menyimpang dari suasana haru. (3) Dekor perahu menutup pandangan penonton sisi kiri pada sebagian adegan. (4) Warna sepatu seorang figuran kurang serasi dengan kostumnya, dan hampir tidak terlihat dari kursi penonton. Sutradara menetapkan kriteria urutan: keselamatan pemain didahulukan, lalu kesesuaian unsur dengan tema dan suasana, lalu keterlihatan bagi penonton, dan terakhir penyempurnaan selera.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Urutan perbaikan dari yang paling didahulukan adalah ....

A. (2), (1), (3), (4)
B. (1), (3), (2), (4)
C. (1), (2), (3), (4)
D. (3), (2), (1), (4)
E. (1), (2), (4), (3)

10. Tari "Bunga Ladang" di sebuah desa di Kabupaten Sambas terakhir dipentaskan pada 1998. Kini hanya dua pelaku senior yang masih ingat gerak dan iringannya, dan tidak ada rekaman. Pada 2027 Sanggar Baskoro ingin menghidupkannya kembali (revitalisasi) bersama remaja desa dengan tetap setia pada tarian itu.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Langkah yang tepat adalah ....
(Jawaban benar lebih dari satu.)

Pilih semua jawaban yang benar.

☐ A. Mewawancarai kedua pelaku senior dan merekam latihan bersama mereka sebagai dokumentasi.
☐ B. Meminta pelaku senior menentukan ciri pengenal dan bagian yang harus dijaga, lalu melatih remaja dengan bimbingan mereka.
☐ C. Menyusun gerak baru dari imajinasi koreografer untuk mengisi bagian yang tidak diingat tanpa memberi tanda.
☐ D. Mengganti tarian dengan tari populer yang sedang digemari remaja agar kegiatan tidak sepi peminat.
☐ E. Menandai bagian yang belum dapat dipastikan dan menyampaikannya apa adanya pada pentas perdana.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

11. Lomba tari Pekan Seni Kabupaten Karawang 2027 menyediakan tiga kategori menurut jumlah penari: tunggal (1 penari), berpasangan (2 penari), dan kelompok (3 penari atau lebih). Pelatih Tjahjo mendaftarkan sebuah tari yang dibawakan dua penari putri dengan gerak saling menanggapi.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Kategori yang tepat untuk tari tersebut adalah ....

A. Tunggal, karena kedua penari membawakan satu karya yang sama
B. Berpasangan, karena jumlah penarinya tepat dua orang
C. Kelompok, karena dibawakan oleh lebih dari satu penari
D. Berpasangan, tetapi hanya bila terdiri atas penari putra dan putri
E. Kelompok, karena kedua penari bergerak serempak di sepanjang tari

12. Pengelola sebuah pasar rakyat di Tanjungpinang (2027) menggelar pentas Minggu pagi di halaman pasar dengan dua tujuan: (1) pedagang dan pembeli mau mencuci tangan dengan sabun di wastafel yang baru dipasang, dan (2) pedagang kecil tetap memperoleh penghasilan pada hari pentas. Syaratnya, acara gratis bagi warga dan dananya hanya Rp3.000.000 (angka contoh).
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Rancangan yang paling tepat adalah ....

A. Sandiwara jenaka 25 menit tentang pedagang yang jatuh sakit, ditutup ajakan mencuci tangan tiap selesai melayani pembeli, lapak tetap buka
B. Sandiwara jenaka 25 menit tentang pedagang yang jatuh sakit, ditutup imbauan umum agar warga menjaga kesehatan, dengan lapak tetap buka
C. Sandiwara jenaka 25 menit tentang pedagang yang jatuh sakit, ditutup ajakan mencuci tangan di wastafel, dengan lapak ditutup selama pentas
D. Sandiwara jenaka 25 menit tentang pedagang yang jatuh sakit, ditutup ajakan mencuci tangan di wastafel, dengan tiket Rp10.000 bagi penonton
E. Konser dangdut 3 jam dengan spanduk cuci tangan di panggung dan satu kali sebutan dari pembawa acara, dengan lapak tetap buka di sekeliling lapangan

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

13. Stasiun televisi daerah di Labuan Bajo ingin membuat tayangan khusus tentang tari upacara panen tahunan sebuah kampung adat (2027). Menurut tetua adat, tari itu hanya boleh dibawakan dalam upacara oleh penari yang ditunjuk adat, dan bagian tertentu tidak boleh direkam. Tim televisi yang dipimpin Cornelia tetap ingin menyajikan tayangan yang bermanfaat bagi warga dan penonton.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Langkah yang tepat adalah ....
(Jawaban benar lebih dari satu.)

Pilih semua jawaban yang benar.

☐ A. Menemui pemangku adat untuk menanyakan bagian mana yang boleh direkam dan disiarkan.

☐ B. Menyiarkan upacara secara langsung lebih dulu dan meminta izin setelah tayangan selesai.

☐ C. Menyewa penari dari kota untuk meniru tari upacara itu agar dapat direkam dengan bebas.

☐ D. Membuat tayangan dari bagian budaya yang terbuka, seperti kerajinan dan musik hiburan kampung.

☐ E. Mengikuti batas yang disampaikan tetua tanpa menilai benar atau salahnya kepercayaan itu.

14. Koreografer Uli di Kupang menyusun tari kelompok enam penari bertema kebersamaan untuk 2027. Pada gladi, penari berbaris lurus berderet dari depan ke belakang menghadap penonton, sehingga penari paling belakang tidak tampak. Uli mempertimbangkan dua formasi lain: selang-seling dan lingkaran.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Tentukan Benar atau Salah untuk setiap pernyataan berikut.

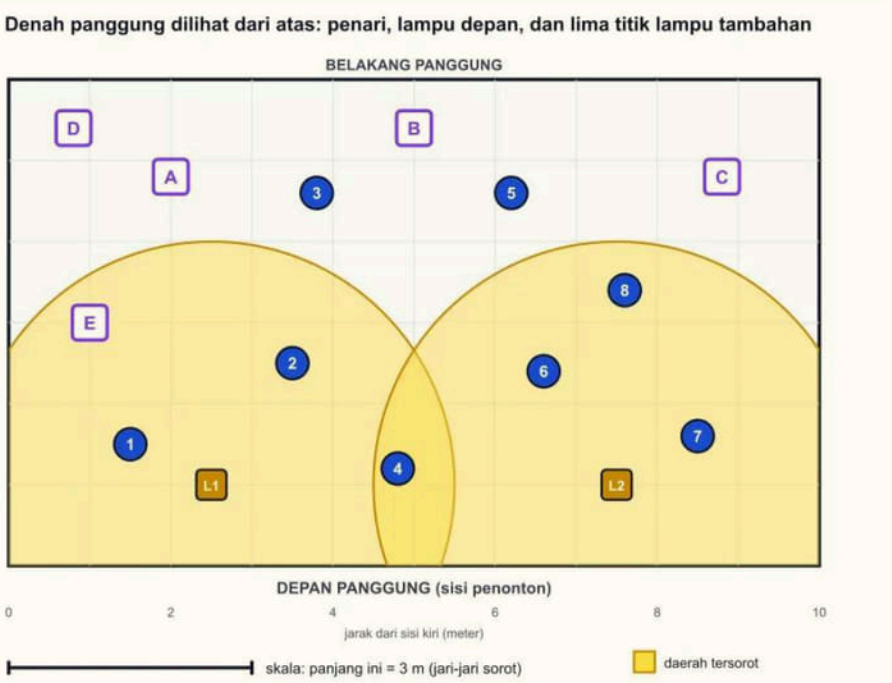
Tentukan setiap pernyataan Benar atau Salah.

Pernyataan	Benar	Salah
Barisan lurus berderet ke belakang membuat penari belakang terhalang pandangan penonton.	○	○
Formasi selang-seling membuat penari belakang tetap terlihat di sela penari depan.	○	○
Formasi lingkaran umumnya memberi kesan terpencar dan lepas sehingga kurang cocok untuk tema kebersamaan.	○	○

15. Gambar menunjukkan denah panggung sebuah SMK di Palu pada gladi tari kelompok (2027): delapan penari, dua lampu depan L1 dan L2, dan lima titik gantung A sampai E yang dapat dipasangi satu lampu tambahan. Setiap lampu, termasuk yang tambahan, menyinari lantai dalam lingkaran berjari-jari 3 m (angka contoh). Guru mencatat ada penari yang tidak terkena cahaya sama sekali. Tim ingin satu lampu tambahan yang membuat seluruh penari terkena cahaya.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Titik pemasangan lampu tambahan yang paling tepat adalah ....



A. Titik A
B. Titik B
C. Titik C
D. Titik D
E. Titik E

16. Abigail memimpin kelompok tari kerakyatan yang diundang menari pada pembukaan pameran pembangunan di sebuah gedung pertemuan (2027) di panggung 4 × 3 m selama 10 menit, padahal tari itu biasanya 25 menit di lapangan. Panitia mengusulkan tiga perubahan: (1) menyingkat durasi dengan memilih bagian-bagian terbaik; (2) mengganti gong kecil bernada khas, yang oleh tetua kelompok disebut "wajah bunyi" tarian, dengan bunyi keyboard; (3) mengecilkan lingkaran penari agar muat di panggung.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Perubahan yang sebaiknya tidak dilakukan karena menyentuh inti karya adalah ....

A. Nomor (1) saja, karena durasi tarian menentukan maknanya
B. Nomor (3) saja, karena lingkaran penari adalah ciri pengenal tarian itu
C. Nomor (1) dan (3), karena keduanya mengubah susunan sajian
D. Nomor (2) saja, karena gong kecil bernada khas adalah ciri pengenal
E. Ketiganya, karena tari kerakyatan tidak boleh diubah sama sekali

17. Sanggar Seruni di Singaraja (2027) diminta membuat video vertikal 60 detik untuk mempromosikan festival. Tari "Kembang Kapas" yang biasa dibawakan 18 menit terdiri atas salam pembuka 2 menit, gerak pokok 6 menit, bagian cerita 7 menit, dan penutup 3

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

menit. Menurut tetua sanggar, ciri pengenalnya adalah gerak pokok, iringan aslinya, dan kain tenun khas yang dipakai penari. Panitia melarang memakai lagu orang lain tanpa izin. (Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Rancangan video yang paling tepat adalah ....

A. Gerak pokok 25 detik, cuplikan cerita 25 detik, penutup 10 detik, dengan iringan asli
B. Seluruh tari diputar dengan kecepatan 18 kali lebih cepat agar semua bagian tetap tampil
C. Gerak pokok diganti gerak tarian yang sedang viral dengan lagu populer sebagai latar
D. Salam pembuka dan penutup saja yang ditampilkan karena bagian itu paling mudah dipotong
E. Penari memakai kaus polos agar waktu berganti pakaian hemat dan video cepat selesai

18. Ansambel gong dan kendang kampung di Luwuk berkolaborasi dengan pemusik elektronik Xaverius untuk festival 2027. Melodi pokok dimainkan gong dan kendang pada tempo 72 ketukan per menit. Pada latihan pertama, drum elektronik diatur 100 ketukan per menit sehingga pemain kendang sulit mengikuti. Panitia meminta unsur elektronik terdengar sepanjang karya, dan pemain senior meminta melodi pokok tidak diubah.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Perbaikan yang paling tepat adalah ....

A. Kendang dan gong dipercepat menjadi 100 ketukan per menit agar mengikuti drum elektronik
B. Drum elektronik hanya dimainkan di bagian penutup pada tempo 100 ketukan per menit
C. Melodi pokok diganti suara sintetis pada 100 ketukan per menit agar kedua lapisan seragam
D. Kedua lapisan dimainkan pada tempo masing-masing agar setiap lapisan memiliki watak dan ciri sendiri
E. Drum elektronik diatur 72 ketukan per menit dan masuk bertahap sepanjang karya bersama alat asli

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

19. Sanggar Darmawan di Kuala Kapuas akan menggarap drama tari dari legenda setempat untuk festival remaja 2027. Bersama tetua, sanggar menetapkan inti: tokoh utama, alur pokok, dan pesan kejujuran. Pada adegan puncak, penari semula membawa tombak kayu keras dan mengayunkannya cepat dekat penari lain. Usulan pengembangan masuk dari berbagai pihak.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Usulan yang dapat diterima adalah ....
(Jawaban benar lebih dari satu.)

Pilih semua jawaban yang benar.

☐ A. Memakai lagu pop terkenal pada adegan puncak tanpa meminta izin karena penontonnya hanya pelajar.
☐ B. Mengaransemen lagu pop milik pencipta lain untuk adegan puncak setelah memperoleh izin dari pemegang hak ciptanya.
☐ C. Menyampaikan peralihan adegan dengan proyeksi cahaya dan teks ringkas bagi penonton yang belum mengenal legenda.
☐ D. Mengganti tombak kayu keras dengan tiruan busa ringan, dengan ayunan tetap dijaga agar tidak mengenai penari lain.
☐ E. Mengganti bahasa dialog menjadi bahasa remaja sehari-hari tanpa mengubah alur pokok dan pesan kejujuran.

20. Festival Musik Pelajar Batam 2027 menampilkan tiga karya. • Karya 1: lagu daerah yang diaransemen ulang dengan alat elektronik, berstruktur ringkas dan mudah diingat, lalu disebarkan lewat media sosial. • Karya 2: ansambel yang memainkan lagu pesta kampung dengan alat dan tangga nada daerah, dipelajari turun-temurun dari pelatih di desa. • Karya 3: komposisi eksploratif yang memadukan bunyi gong, ember plastik, dan rekaman suara pasar.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Pernyataan yang tepat adalah ....
(Jawaban benar lebih dari satu.)

Pilih semua jawaban yang benar.

☐ A. Karya 1 termasuk musik tradisi murni karena lagunya berasal dari lagu daerah.
☐ B. Karya 2 termasuk musik tradisi karena tumbuh dari kebiasaan masyarakat dan diwariskan turun-temurun.
☐ C. Karya 3 bukan musik karena sumber bunyinya benda sehari-hari dan rekaman suara.
☐ D. Karya 1 berakar dari tradisi tetapi dikemas sebagai musik populer lewat aransemen dan media sosial.
☐ E. Karya 3 termasuk musik kontemporer karena mencari bunyi dan susunan baru dari bahan beragam.

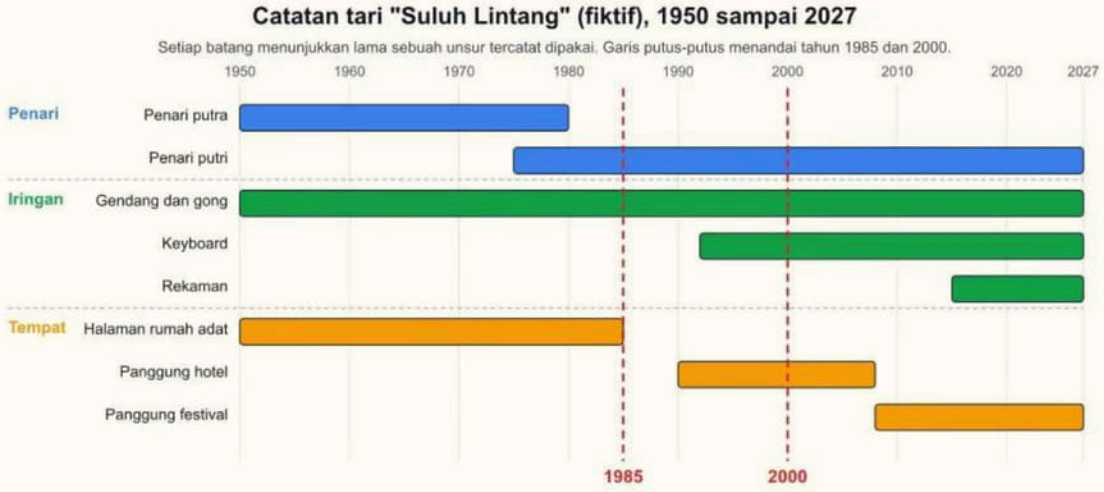
21. Kelompok kesenian Kisah Rantau di Kabupaten Sumbawa (2027) beranggotakan lima pemain senior berusia di atas 60 tahun, sementara remaja kampung lebih tertarik pada hiburan lain. Ketua kelompok, Yunus, menetapkan tujuan: kesenian itu masih dimainkan

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

warga kampung sepuluh tahun lagi.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Rancangan yang paling menonjolkan fungsi pelestarian adalah ....

A. Mengundang artis terkenal sebagai bintang tamu pentas akbar tahunan di lapangan kampung
B. Menaikkan harga tiket pentas wisata agar honor para pemain senior bertambah besar
C. Merekam seluruh pertunjukan dan menyimpannya di arsip tanpa membuka kelas latihan
D. Mengganti gerak dan iringan dengan lagu populer agar remaja tertarik menontonnya
E. Membuka kelas rutin agar remaja belajar dari pemain senior lalu tampil di acara kampung

22. Dinas kebudayaan di Sanggau menyusun diagram tentang perkembangan tari "Suluh Lintang" dari 1950 sampai 2027 (gambar). Setiap batang menunjukkan lama sebuah unsur tercatat dipakai, dan dua garis putus-putus menandai tahun 1985 dan 2000. Panitia pameran menyusun lima kalimat untuk papan keterangan.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Kalimat yang sesuai dengan diagram adalah ....



A. Iringan rekaman sudah dipakai ketika penari putra masih tampil di panggung.
B. Pada 1985 tari masih dibawakan oleh penari putra di halaman rumah adat desa.
C. Gendang dan gong berhenti dipakai setelah keyboard mulai dipakai sebagai iringan tari.
D. Pada 2000 penari putri tampil di panggung hotel diiringi gendang, gong, dan keyboard.
E. Penari putri baru mulai tampil setelah halaman rumah adat tidak lagi dipakai.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

23. Pemerintah desa wisata di Kabupaten Ketapang (2027) memilih satu acara untuk dipentaskan rutin bagi tamu. Tetua adat menyatakan acara yang "hanya dalam upacara" tidak boleh dijadikan tontonan berbayar. Angka-angka dalam tabel adalah angka contoh.

Usulan	Acara	Menurut tetua adat	Rata-rata penonton	Harga tiket	Pentas per bulan
P	Tari penyambutan baru dari gerak menumbuk padi	boleh ditonton umum	40	Rp25.000	8
Q	Cuplikan tari upacara panen	hanya dalam upacara	80	Rp40.000	8
R	Musik bambu hiburan	boleh ditonton umum	60	Rp15.000	10
S	Lakon jenaka legenda kampung	boleh ditonton umum	45	Rp30.000	8
T	Gelar karya kelas tari anak	boleh ditonton umum	30	Rp20.000	12

(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Usulan yang menghasilkan pemasukan tiket per bulan terbesar tanpa melanggar batas adat adalah ....

A. Usulan P
B. Usulan Q
C. Usulan R
D. Usulan S
E. Usulan T

24. Koreografer Vincent menggarap karya "Sunyi di Persimpangan" untuk Pekan Tari Pelajar Jombang 2027. Seorang penari memakai gerak sehari-hari seperti berjalan, menunggu, dan menyapu, tanpa mengikuti pakem tari mana pun, diiringi bunyi elektronik dari laptop. Karya ini mengangkat persoalan kesepian di kota.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Tentukan Benar atau Salah untuk setiap pernyataan berikut.

Tentukan setiap pernyataan Benar atau Salah.

Pernyataan	Benar	Salah
Menurut jumlah penari, karya ini termasuk tari berpasangan.	○	○
Karya ini termasuk tari kontemporer karena eksploratif, bebas pakem, dan bertema persoalan masa kini.	○	○
Karya ini bukan tari karena geraknya gerak sehari-hari dan bukan gerak tradisi.	○	○

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

25. Syarat kategori "teater modern pelajar" pada Festival Teater Pelajar Banda Aceh 2027: (1) dibawakan dari naskah tertulis dengan dialog dihafal sesuai naskah; (2) dipimpin seorang sutradara; (3) pemain 4–8 orang; (4) durasi paling lama 20 menit; (5) sumber cerita bebas.

Karya	Naskah dan dialog	Pimpinan	Pemain	Durasi	Sumber cerita
P	tertulis, dihafal	sutradara	6	22 menit	cerita rakyat
Q	tertulis, dihafal	sutradara	9	15 menit	karya penulis Indonesia
R	tertulis, dihafal	sutradara	8	20 menit	cerita rakyat
S	kerangka cerita, improvisasi	sutradara	6	18 menit	cerita rakyat
T	tertulis, dihafal	digarap bersama, tanpa sutradara	5	14 menit	terjemahan naskah asing

(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Karya yang memenuhi semua syarat adalah ....

A. Karya P
B. Karya Q
C. Karya R
D. Karya S
E. Karya T

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Tabel skor dan anjuran

Sub bab / subtopik	Nomor soal	Benar	Jika kurang separuh benar
Sub bab 2.1 · Cabang seni pertunjukan: tari, karawitan, pedalangan, teater, tata artistik, dan musik	3, 4, 5, 6	___ / 4	Ulangi hlm. 119
Sub bab 2.2 · Sejarah seni pertunjukan	1, 2, 7, 22	___ / 4	Ulangi hlm. 132
Sub bab 2.3 · Bentuk, jenis, dan ciri seni pertunjukan	11, 20, 24, 25	___ / 4	Ulangi hlm. 147
Sub bab 2.4 · Fungsi seni pertunjukan dalam kehidupan masyarakat	12, 13, 21, 23	___ / 4	Ulangi hlm. 163
Sub bab 2.5 · Unsur-unsur pendukung seni pertunjukan	8, 9, 14, 15	___ / 4	Ulangi hlm. 180
Sub bab 2.6 · Analisis pengembangan karya seni pertunjukan tradisi dan modern	10, 16, 17, 18, 19	___ / 5	Ulangi hlm. 195

Skor 70 % atau lebih: lanjut ke bab berikutnya. Skor 50–69 %: ulangi sub bab pada tabel yang kurang dari separuh benar. Skor di bawah 50 %: baca ulang bab ini dari awal. (Angka ini anjuran belajar, bukan prediksi nilai TKA.)

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Bab 3 · Tahapan Produksi Seni Pertunjukan

SMKSP-B3

Setelah mempelajari bab ini, kamu dapat:

- menyusun struktur tim, jadwal, dan anggaran sederhana sebuah produksi
- mengambil keputusan saat pelaksanaan produksi dan membagi tugas tim dengan tepat
- memantau dan mengevaluasi produksi serta memanfaatkan teknologi digital untuk promosi

Peta bab

Sub bab	Judul
3.1	Jenis dan struktur produksi seni pertunjukan
3.2	Perencanaan produksi dan penyusunan anggaran sederhana
3.3	Pelaksanaan produksi dan pembagian tugas tim
3.4	Monitoring dan evaluasi produksi seni pertunjukan
3.5	Pemanfaatan teknologi digital dalam promosi dan produksi pertunjukan

Bab 3 di LMS

Buka seluruh latihan bab ini di LMS.

next-level-study.com/belajar/lms-player.html?course=buku-smksp&node=SMKSP-B3

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Sub bab 3.1 · Jenis dan struktur produksi seni pertunjukan

SMKSP-3.1

◎ APA YANG DIUJI

Kisi-kisi TKA Seni Pertunjukan meminta peserta didik memahami **tahapan produksi**, dimulai dari **jenis produksi** dan **struktur tim** yang menjalankannya. Dalam soal, kamu berperan sebagai anggota atau pengurus sebuah kelompok yang menghadapi kasus: tim yang terlalu ramai untuk pesanan kecil, satu orang yang memegang terlalu banyak jabatan, atau permintaan yang disampaikan kepada orang yang salah. Kadang soal disertai **bagan tim** yang harus kamu baca dari atas ke bawah. Kamu diminta memilih susunan tim, perbaikan struktur, atau pernyataan yang sesuai dengan bagan.

Kompetensinya berada di level pemahaman dan aplikasi: **mengelompokkan** jenis produksi, **membaca** hubungan tanggung jawab, lalu **memutuskan** susunan yang paling tepat untuk kasus itu. Soal jarang menguji hafalan nama jabatan. Yang diuji adalah alasan: siapa yang memang diperlukan, siapa yang memberi arahan kepada siapa, dan mengapa satu orang tidak boleh memegang semuanya.

Setelah mempelajari sub bab ini, kamu dapat:

- membedakan lima jenis produksi dan menyebut ciri tiap jenis;
- menyebut bidang dan jabatan utama dalam sebuah produksi beserta tugasnya;
- membaca bagan tim dan menentukan siapa memberi arahan kepada siapa;
- mengenali rangkap jabatan yang berbahaya dan memperbaikinya;
- menyesuaikan susunan tim dengan jenis produksinya.

NEXT LEVEL STUDY

◆ KONSEP INTI

Di malam pentas, penonton melihat penari, pemusik, dan pemain. Mereka tidak melihat belasan orang lain di balik layar: yang menjual tiket, menjaga pintu, mengatur lampu, memegang jadwal, membawa selendang cadangan, dan memastikan listrik aman. Semua orang itu bekerja dengan tenang karena mereka tahu tugasnya, tahu siapa yang memberi arahan, dan tahu kepada siapa harus melapor. Tanpa kejelasan itu, pentas yang latihannya bagus pun bisa kacau. Sub bab ini membahas **bagaimana sebuah tim produksi disusun** dan bagaimana susunan itu menyesuaikan diri dengan jenis pertunjukannya.

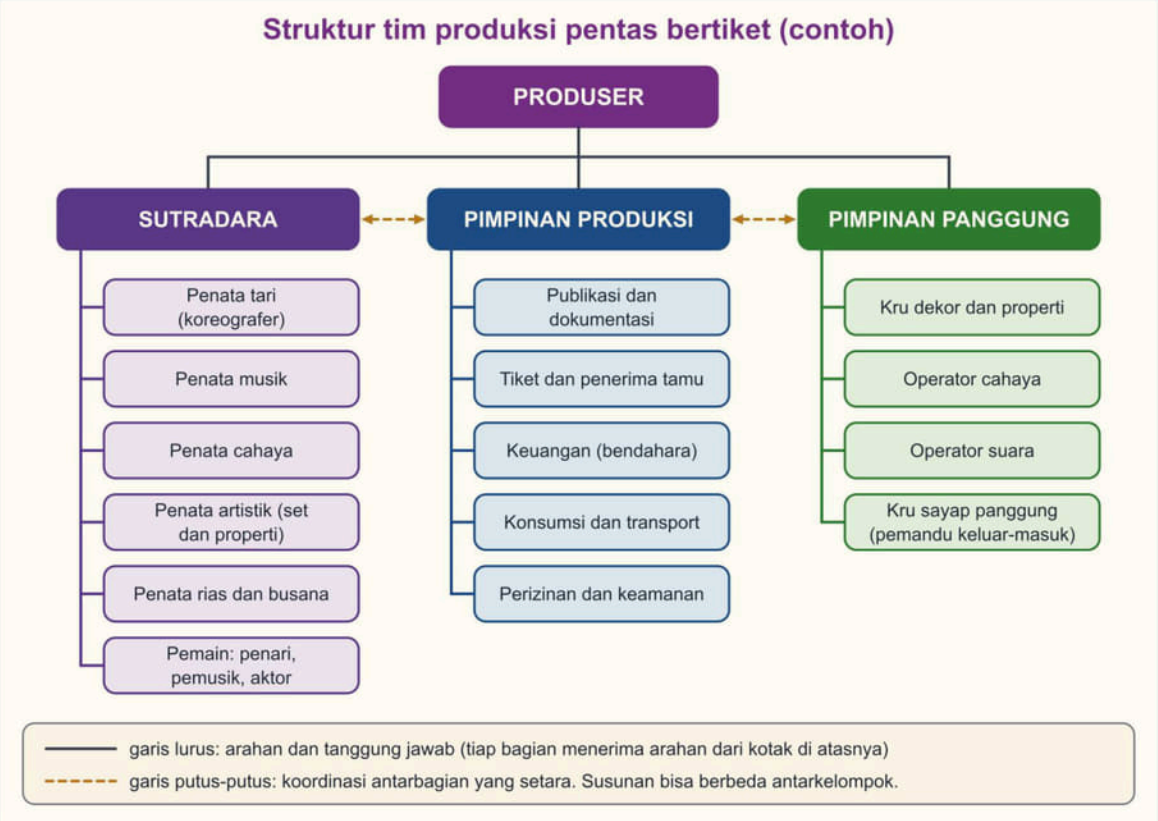
1. Produksi dan struktur tim

Produksi seni pertunjukan adalah seluruh rangkaian kerja yang mewujudkan sebuah pertunjukan, dari gagasan sampai penonton pulang dan laporan selesai. Kegiatan itu dikerjakan banyak orang, sehingga perlu **struktur produksi**, yaitu susunan jabatan, tugas, dan hubungan tanggung jawab antarorang. Struktur biasanya digambar sebagai **bagan**

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

(kotak-kotak yang dihubungkan garis).

Struktur menjawab tiga pertanyaan penting. Siapa yang memutuskan? Siapa yang mengerjakan? Kepada siapa aku bertanya? Gambar 3.1 memperlihatkan contoh struktur untuk pentas bertiket.



Gambar 3.1 Contoh struktur tim produksi pentas bertiket. Garis lurus menunjukkan arahan dan tanggung jawab; garis putus-putus menunjukkan koordinasi antarbagian yang setara. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Jabatan utama dalam bagan itu adalah sebagai berikut. Nama dan susunannya berbeda antarkelompok, tetapi pembagian kerja dasarnya hampir selalu sama.

- **Produser** adalah penanggung jawab tertinggi sebuah produksi: orang yang menyediakan atau mencari dana, memutuskan produksi jadi berjalan, dan bertanggung jawab atas hasil akhirnya. Pada kelompok kecil, produser dan pimpinan produksi sering satu orang.
- **Pimpinan produksi** mengelola **bidang manajemen**: anggaran, perizinan, publikasi, tiket, penerima tamu, konsumsi, dan keamanan. Ia memastikan pertunjukan *bisa terselenggara*.
- **Sutradara** memimpin **bidang artistik**: menafsirkan karya, mengarahkan pemain, dan menyatukan pekerjaan para penata. Ia memastikan pertunjukan *bagus*. **Penata** (penata tari, penata musik, penata cahaya, penata rias dan busana) adalah perancang di bidangnya masing-masing.
- **Pimpinan panggung** (dalam bahasa Inggris *stage manager*) memimpin pelaksanaan di balik panggung. Ia memegang jadwal, daftar isyarat, dan komando kru selama gladi dan

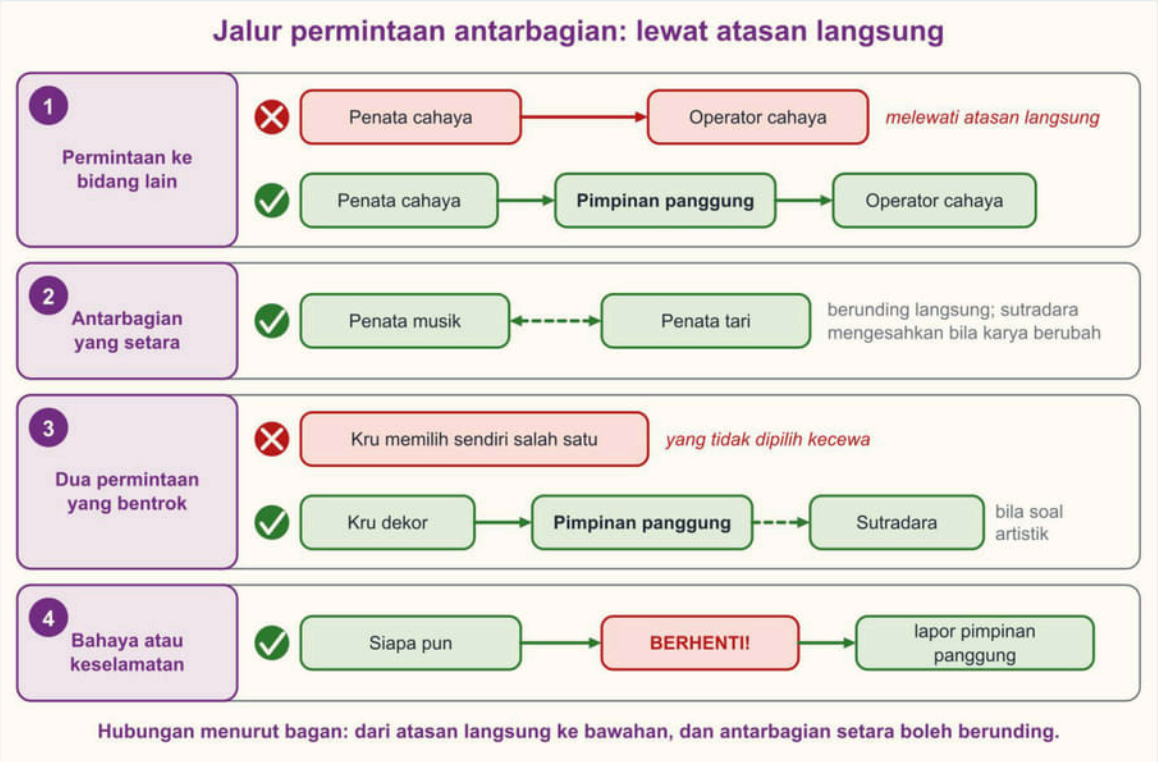
Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

pentas. Ia memastikan pertunjukan *berjalan sesuai rencana*. Di bawahnya bekerja **operator** (cahaya, suara) dan **kru** (dekor, properti, sayap panggung), yaitu orang yang menjalankan rancangan para penata.

Perhatikan perbedaan **penata** dan **operator**. Penata merancang, misalnya penata cahaya menentukan lampu apa menyala pada adegan apa. Operator menjalankan, yaitu menekan tombolnya saat isyarat tiba. Dalam bagan di buku ini, penata berada di bawah sutradara, sedangkan operator dan kru berada di bawah pimpinan panggung. Sebagian kelompok menyusunnya sedikit berbeda. Karena itu, bila soal menyertakan bagan, **ikuti bagan yang diberikan soal**, bukan susunan yang kamu hafal.

2. Garis komando dan koordinasi

Garis komando adalah jalur arahan dari atas ke bawah: siapa boleh memerintah siapa. **Koordinasi** adalah kerja sama antarbagian yang kedudukannya setara. Dalam bagan, garis lurus menunjukkan komando, sedangkan hubungan antarbagian sejajar berupa koordinasi. Aturan pokoknya (lihat Gambar 3.2):



Gambar 3.2 Jalur permintaan antarbagian: yang salah (tanda silang) dan yang benar (tanda centang) untuk empat keadaan. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

1. **Tiap orang punya satu atasan langsung.** Atasan langsung adalah kotak tepat di atasnya pada bagan. Alasannya, orang yang menerima dua perintah dari dua orang akan bingung, dan setiap perintah yang bertabrakan harus diselesaikan oleh seseorang.
2. **Permintaan kepada bidang lain disampaikan lewat atasan langsung orang yang dimintai.** Penata cahaya yang ingin operator cahaya mengubah sesuatu menyampaikannya kepada pimpinan panggung. Alasannya, pimpinan panggung tahu beban kerja operator, tahu urutan kerja yang sedang berjalan, dan dapat memeriksa

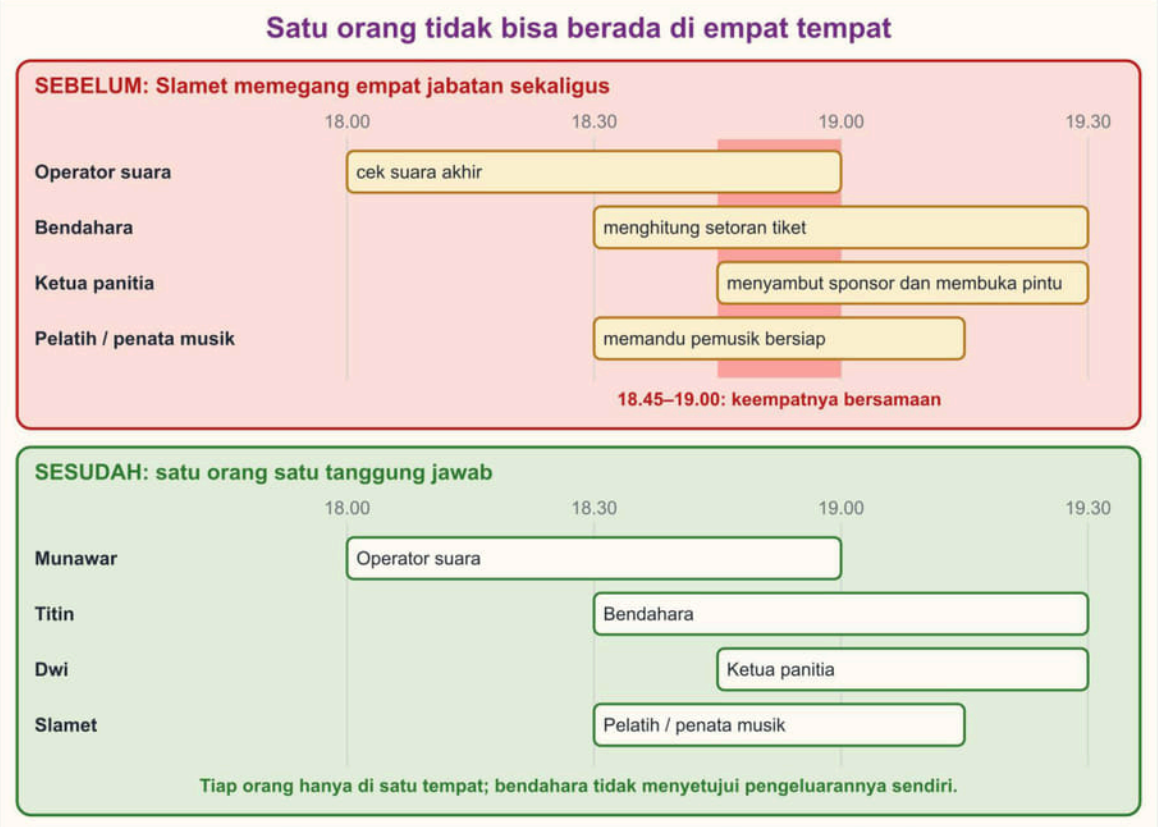
Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

apakah perubahan itu berbahaya atau mengganggu cue lain. Perintah yang menerobos atasan membuat atasan tidak tahu apa yang terjadi di wilayahnya.

3. **Bagian yang setara boleh berunding langsung.** Penata musik dan penata tari yang sama-sama berada di bawah sutradara dapat berunding soal jeda iringan. Bila hasil perundingan mengubah karya, sutradara yang mengesahkan.
4. **Dua permintaan yang bentrok tidak dipilih sendiri oleh pelaksana.** Kru yang menerima dua permintaan berlawanan melapor kepada atasan langsungnya. Atasan yang memutuskan, dan bila persoalannya artistik, ia membawanya kepada sutradara.
5. **Keselamatan adalah pengecualian.** Siapa pun yang melihat bahaya boleh langsung berteriak "berhenti" kepada orang yang bersangkutan, lalu segera melapor kepada pimpinan panggung.

3. Satu orang, satu tanggung jawab

Rangkap jabatan terjadi ketika satu orang memegang dua jabatan atau lebih. Pada produksi yang sangat kecil, hal itu sulit dihindari. Namun rangkap jabatan membawa empat bahaya (Gambar 3.3).



Gambar 3.3 Satu orang dengan empat jabatan yang jam kerjanya bertumpuk (atas) dan setelah jabatan dipisahkan (bawah); jam dan nama adalah angka contoh. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

- **Waktu bentrok.** Dua tugas yang jamnya bertumpuk tidak mungkin dikerjakan sekaligus, dan salah satunya pasti terbengkalai.
- **Beban berlebihan.** Orang yang kelelahan membuat kesalahan, dan kesalahan di pentas langsung terlihat.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

- **Tidak ada pengawas.** Bila orang yang sama menyimpan uang sekaligus menyetujui pengeluarannya, tidak ada yang memeriksa. Karena itu bendahara sebaiknya tidak merangkap sebagai orang yang menyetujui pengeluaran.
- **Satu titik lemah.** Bila orang itu sakit atau terlambat, semua tugasnya berhenti sekaligus.

Cara memperbaikinya adalah memecah jabatan dan menyerahkannya kepada anggota yang **sesuai kemampuan dan pengalamannya**. Anggota yang pernah mengurus kepanitiaan acara sekolah, misalnya, cocok mengurus tiket atau perizinan. Pemecahan yang sungguh-sungguh memberi tiap jabatan seorang penanggung jawab yang jelas. Solusi seperti memindahkan jam latihan atau menggilir tugas tanpa penanggung jawab tidak menghapus penyebab masalahnya.

4. Lima jenis produksi

Tidak semua pertunjukan diproduksi dengan cara yang sama. Lima jenis berikut paling sering muncul, dan Gambar 3.4 merangkumnya.

Lima jenis produksi dan susunan timnya

Jenis	Siapa yang menanggung biaya	Penonton dan tempat	Susunan tim	Yang perlu diperhatikan
Pentas bertiket	Kelompok sendiri; uang tiket menjadi pemasukan	Penonton umum membeli tiket; tempat disewa	Lengkap: artistik, manajemen (tiket, publikasi, keuangan), panggung dan teknis	Anggaran, tiket minimal, dan izin diurus sendiri
Pesanan pihak lain	Pemesan membayar sesuai SPK; kelompok menyediakan yang dijanjikan	Tamu pemesan; tempat sering disediakan pemesan	Ramping: penampil, rias-busana, pimpinan panggung, operator bila perlu, ditambah penghubung	Bagian yang sudah diurus pemesan tidak dibentuk lagi
Festival atau lomba	Panitia menanggung acara; kelompok menjadi peserta	Penonton dan juri; panggung milik panitia	Tim peserta: pimpinan rombongan, pemain, rias-busana, penghubung ke panitia	Ikuti jadwal dan syarat panitia, mis. durasi dan jumlah pemain
Kolaborasi	Biaya dan hasil dibagi menurut kesepakatan	Tergantung bentuknya: tiket atau pesanan	Satu pimpinan produksi bersama; tiap kelompok memegang bidangnya	Satu jadwal, satu harga tiket, dan kesepakatan tertulis tentang hasil
Siaran atau rekaman	Pemesan atau kelompok; hasilnya berupa video atau siaran	Penonton menonton lewat layar, bukan di tempat	Tim pentas, dengan bagian untuk penonton langsung berkurang dan bagian pengambil gambar bertambah	Hak memakai rekaman ditulis di perjanjian (Sub bab 1.3)

Cara menentukan jenis: tanya siapa yang memesan, siapa yang menanggung biaya, siapa penontonnya, dan di mana tampil.

Gambar 3.4 Lima jenis produksi: siapa yang menanggung biaya, siapa penontonnya, susunan tim, dan hal yang perlu diperhatikan. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

1. **Pentas bertiket** (produksi sendiri). Kelompok menanggung biayanya dan mendapat pemasukan dari tiket. Semua pekerjaan, dari anggaran sampai penerima tamu, menjadi urusan kelompok.
2. **Pesanan pihak lain.** Pemesan, misalnya perusahaan, sekolah, atau pemerintah desa, membayar kelompok sesuai **SPK** (surat perintah kerja, lihat Sub bab 1.3). Pemesan sering sudah menyediakan tempat, penonton, atau perlengkapan.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

3. **Festival atau lomba.** Panitia penyelenggara mengatur jadwal dan panggung; kelompok menjadi peserta yang harus mengikuti syarat panitia, seperti durasi dan jumlah pemain. Di festival, dua struktur bertemu: struktur panitia dan struktur tiap kelompok peserta. Agar keduanya tersambung, panitia biasanya menugaskan seorang penghubung (LO) untuk mendampingi tiap kelompok dan memberi tahu kapan harus bersiap. Pimpinan panggung panitia mengatur urutan tampil dan pergantian perlengkapan, sedangkan sekretariat mengurus berkas seperti sinopsis karya untuk juri. Orang yang menilai (juri) tidak merangkap sebagai orang yang mengatur panggung, sebab penilai harus bebas dari urusan teknis yang dinilainya.
4. **Kolaborasi.** Dua kelompok atau lebih menyusun satu pertunjukan bersama. Karena banyak "pemilik", mudah muncul dua jadwal, dua harga tiket, atau pembagian hasil yang belum jelas. Penyelesaiannya ada dua: satu **pimpinan produksi bersama** yang memegang jadwal dan harga, dan **kesepakatan tertulis** tentang tugas masing-masing kelompok serta pembagian hasil. Kesepakatan itu dibuat di awal, bukan setelah pentas, sebab perselisihan lebih mudah dicegah daripada diselesaikan.
5. **Produksi untuk siaran atau rekaman.** Hasil akhirnya berupa video atau siaran. Penontonnya tidak hadir di tempat, sehingga pekerjaan yang berhubungan dengan penonton langsung berkurang dan pekerjaan pengambilan gambar bertambah.

Cara menentukan jenis produksi: tanyakan **siapa yang memesan, siapa yang menanggung biaya, siapa penontonnya, dan di mana pertunjukan berlangsung**.

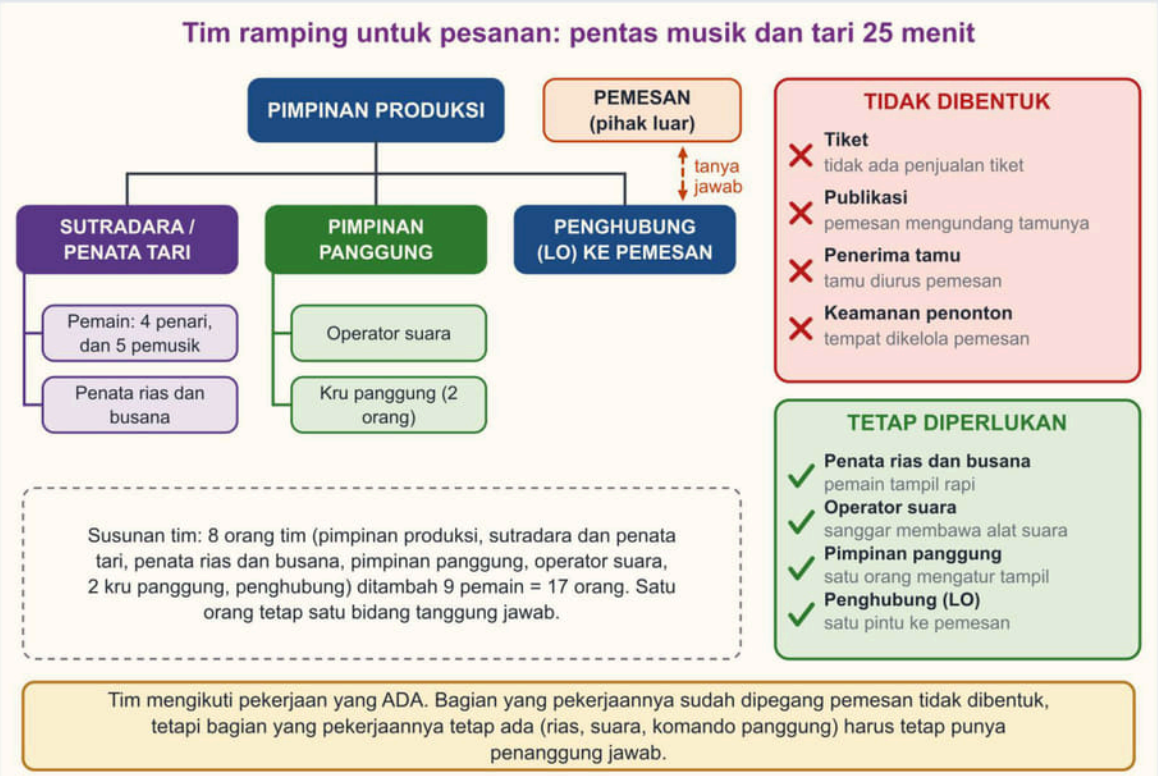
5. Menyesuaikan tim dengan jenis produksi

Prinsip yang menyatukan semuanya adalah **tim mengikuti pekerjaan**. Susunan tim bukan daftar yang diisi penuh setiap kali, melainkan hasil dari tiga pertanyaan:

1. **Pekerjaan apa yang ada?** Pekerjaan yang tetap harus dilakukan, seperti merias pemain atau mengoperasikan alat suara bila kelompok yang membawanya, harus punya penanggung jawab.
2. **Pekerjaan apa yang sudah dikerjakan pihak lain?** Bila pemesan mengundang tamunya sendiri dan menyediakan tempat, kelompok tidak perlu membentuk bagian publikasi atau penerima tamu.
3. **Pekerjaan baru apa yang muncul?** Pada pesanan, muncul kebutuhan akan **penghubung** (dalam bahasa Inggris *liaison officer*, disingkat LO), yaitu satu orang yang menjadi pintu komunikasi dengan pemesan. Pada produksi untuk siaran, muncul pekerjaan juru kamera dan penyunting.

Gambar 3.5 memperlihatkan hasilnya untuk satu pesanan. Tim lengkap untuk pekerjaan sekecil itu tidak membuat mutu lebih baik. Orang bertambah, biaya bertambah, dan kerja sama menjadi lebih rumit. Sebaliknya, memotong terlalu banyak sampai pekerjaan yang tetap ada tidak punya pemegang juga merugikan.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan



Gambar 3.5 Tim ramping untuk pesanan: bagian yang diurus pemesan tidak dibentuk, bagian yang pekerjaannya tetap ada dipertahankan, dan penghubung ditambahkan (angka Contoh 1). Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Ringkasan. Produksi dijalankan oleh tim yang disusun dalam struktur: produser di puncak, sutradara untuk artistik, pimpinan produksi untuk manajemen, pimpinan panggung untuk pelaksanaan. Arahan mengalir lewat atasan langsung, satu orang memegang satu tanggung jawab, dan susunan tim disesuaikan dengan jenis produksinya.

CONTOH TERSELESAIKAN

Contoh 1 — Menyusun tim untuk sebuah pesanan

Koperasi Tani Makmur di Pamekasan memesan pentas musik dan tari 25 menit pada peresmian gudang hasil panen, Mei 2027. Koperasi menyediakan tenda, kursi, 200 undangan, pembawa acara, dan makanan. Koperasi tidak menyediakan alat suara. Sanggar Pancaran akan membawa 4 penari dan 5 pemusik, kostum, rias, dan alat suaranya sendiri. Paulus, ketua sanggar, harus menyusun timnya, dan koperasi meminta satu orang yang dapat dihubungi sewaktu-waktu. *Kasus disusun untuk contoh; tokoh dan tempat fiktif.*

1. Tulis siapa menyediakan apa. Koperasi: tempat, tamu, pembawa acara, makanan. Sanggar: penampil, kostum, rias, alat suara.
2. Daftar pekerjaan yang tetap ada: tampil, merias dan mengurus busana, mengoperasikan alat suara (karena sanggar yang membawanya), serta memimpin jalannya tampil di panggung.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

3. Coret pekerjaan yang tidak ada atau sudah diurus koperasi: penjualan tiket (tidak ada tiket), publikasi dan penerima tamu (koperasi yang mengundang), keamanan penonton (tempat milik koperasi).
4. Tambahkan pekerjaan baru: **penghubung**, satu pintu komunikasi dengan koperasi.
5. Beri nama: Paulus pimpinan produksi, Hartini penghubung, Johan sutradara sekaligus penata tari (dua tugas artistik yang berdekatan, masih satu bidang), Endang pimpinan panggung, Ronald operator suara, Veronika penata rias dan busana, dua kru panggung, dan 9 pemain.
6. Hitung: tim 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 2 = 8 orang, ditambah 9 pemain = 17 orang. Tiap orang memegang satu bidang tanggung jawab.

Jawaban: tim ramping seperti pada Gambar 3.5, 8 orang tim ditambah 9 pemain. Bagian tiket, publikasi, penerima tamu, dan keamanan penonton tidak dibentuk, tetapi rias, suara, komando panggung, dan penghubung tetap ada.

Contoh 2 — Memperbaiki struktur yang bertumpuk pada satu orang

Sanggar Wirama di Kuningan akan menggelar pentas bertiket pertamanya pada Desember 2027 dengan 18 anggota. Slamet merangkap empat jabatan: pelatih sekaligus penata musik, ketua panitia, bendahara, dan operator suara. Pada hari pentas, cek suara akhir berlangsung pukul 18.00 sampai 19.00, penghitungan setoran tiket pukul 18.30 sampai 19.30, penyambutan sponsor dan pembukaan pintu pukul 18.45 sampai 19.30, dan pemandu pemusik bersiap pukul 18.30 sampai 19.15. Tiga anggota punya pengalaman: Titin pernah mengelola kas kelas, Dwi pernah menjadi panitia konser sekolah, dan Munawar pernah memegang mixer di sekolah. *Kasus disusun untuk contoh; tokoh dan tempat fiktif.*

1. Cari waktu yang bertabrakan. Keempat tugas bersamaan pada pukul 18.45 sampai 19.00, karena yang paling akhir mulai pukul 18.45 (penyambutan) dan yang paling awal selesai pukul 19.00 (cek suara). Jadi 15 menit Slamet harus berada di empat tempat sekaligus.
2. Tandai bahaya lain: bendahara yang juga memutuskan pengeluaran tidak ada yang mengawasi, dan bila Slamet terlambat, empat tugas berhenti bersama.
3. Pisahkan menurut kemampuan: Munawar operator suara, Titin bendahara, Dwi ketua panitia (pimpinan produksi), dan Slamet tetap pelatih dan penata musik.
4. Atur hubungan: Titin melapor kepada Dwi, dan pengeluaran disetujui Dwi. Munawar menerima isyarat dari pimpinan panggung. Andreas, kru panggung yang sering ikut gladi, dilatih sebagai pengganti Munawar.
5. Periksa ulang: pada pukul 18.45 sampai 19.00 kini ada empat orang di empat tempat.

Jawaban: pisahkan keempat jabatan kepada Munawar, Titin, Dwi, dan Slamet, dengan Andreas sebagai cadangan operator. Menggeser jam acara tidak memperbaiki, sebab penyebabnya adalah satu orang memegang empat tugas yang memang berlangsung bersamaan.

Contoh 3 — Menentukan jalur permintaan

Pada gladi pentas "Harmoni Nusa" (2027), struktur timnya sama dengan Gambar 3.1. Muncul empat keadaan: (a) Lidya, penata cahaya, ingin lampu adegan 3 diredupkan lebih lambat; (b)

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

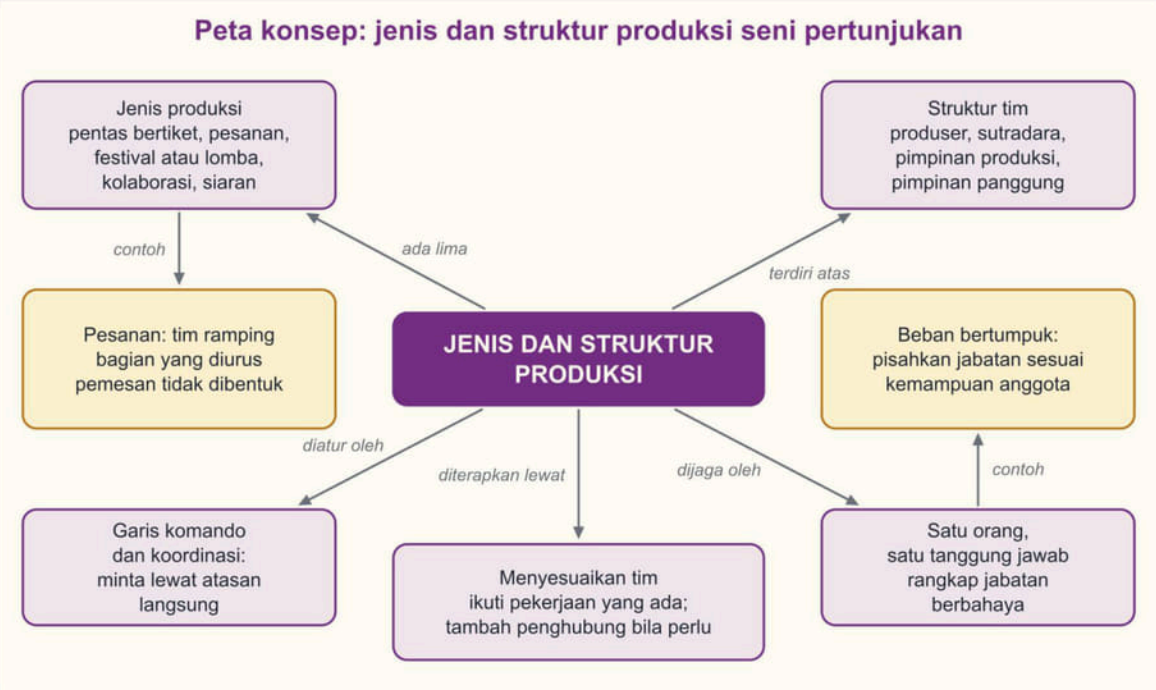
Kamaruddin, penata musik, dan Maimunah, penata tari, ingin memperpendek jeda iringan; (c) kru dekor menerima dua permintaan berlawanan tentang letak kursi di sayap kiri; (d) seorang kru melihat kabel terkelupas di dekat jalan keluar pemain. Tentukan jalur tiap keadaan. *Kasus disusun untuk contoh; tokoh dan tempat fiktif.*

1. Keadaan (a): permintaan penata kepada operator, yaitu bidang lain. Lidya menyampaikannya kepada **pimpinan panggung**, yang meneruskannya kepada operator cahaya.
2. Keadaan (b): Kamaruddin dan Maimunah **setara** (sama-sama di bawah sutradara). Mereka boleh berunding langsung. Karena perubahan jeda mengubah karya, sutradara yang mengesahkan.
3. Keadaan (c): kru dekor tidak memilih sendiri. Ia melapor kepada **pimpinan panggung**, yang memutuskan, dan bila ternyata soal artistik, membawanya kepada sutradara.
4. Keadaan (d): ini soal keselamatan. Kru itu langsung menyuruh orang di sekitarnya berhenti mendekat, menandai tempatnya tanpa menyentuh kabelnya, lalu melapor kepada pimpinan panggung agar petugas yang berwenang menangani kabel itu.

Jawaban: (a) lewat pimpinan panggung; (b) berunding langsung lalu disahkan sutradara; (c) lapor pimpinan panggung; (d) hentikan bahaya dahulu, lalu lapor.

❖ PETA KONSEP

Gambar 3.6 merangkum jenis dan struktur produksi seni pertunjukan.



Gambar 3.6 Peta konsep jenis dan struktur produksi seni pertunjukan. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Yang harus kamu ingat

- Struktur produksi menjawab siapa yang memutuskan, siapa yang mengerjakan, dan

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

kepada siapa bertanya. Dibaca dari bagan, atasan langsung adalah kotak tepat di atas.

- Produser bertanggung jawab atas keseluruhan; sutradara memimpin bidang artistik; pimpinan produksi memimpin manajemen; pimpinan panggung memimpin pelaksanaan. Penata merancang, operator menjalankan.
- Permintaan kepada bidang lain lewat atasan langsungnya. Bagian yang setara boleh berunding. Bahaya keselamatan boleh langsung dihentikan oleh siapa pun.
- Satu orang, satu tanggung jawab. Rangkap jabatan menimbulkan bentrok waktu, beban berlebihan, tanpa pengawas, dan satu titik lemah.
- Lima jenis produksi: pentas bertiket, pesanan, festival atau lomba, kolaborasi, siaran atau rekaman.
- Tim mengikuti pekerjaan: bagian yang diurus pihak lain tidak dibentuk, bagian yang pekerjaannya tetap ada dipertahankan, dan bagian baru (penghubung, juru kamera) ditambahkan.

NEXT LEVEL STUDY
Educational Institutions

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

▲ STRATEGI DAN JEBAKAN

Langkah menjawab soal jenis dan struktur produksi:

1. **Baca kasusnya dan tentukan jenis produksi.** Siapa yang memesan, siapa menanggung biaya, siapa penontonnya?
2. **Tulis siapa menyediakan apa.** Tandai pekerjaan yang sudah diurus pihak lain.
3. **Pada soal bagan,** baca dari kotak paling atas ke bawah. Garis menunjukkan hubungan tanggung jawab; kotak yang tepat di atas adalah atasan langsung.
4. **Pada pernyataan benar atau salah tentang bagan,** periksa satu per satu: apakah garis itu benar ada pada gambar, bukan pada ingatanmu.
5. **Pada soal perbaikan struktur,** cari penyebab (rangkap, tidak ada penanggung jawab, jalur salah), lalu pilih jawaban yang menghapus penyebab itu, bukan yang hanya menunda gejalanya.
6. **Uji tiap pilihan** dengan tiga pertanyaan: apakah pekerjaan yang tetap ada punya penanggung jawab, apakah ada bagian yang dibentuk padahal tidak ada pekerjaannya, dan apakah arahan lewat atasan langsung.

Jebakan yang sering dipasang:

- **Tim lengkap untuk pesanan kecil** dengan alasan "agar mutu terjaga". Orang bertambah, kebutuhan tidak.
- **Menghapus bagian yang pekerjaannya tetap ada**, misalnya rias dan busana, karena tim "harus ramping".
- **Permintaan disampaikan langsung kepada pelaksana** dengan melewati atasan langsungnya.
- **Rangkap jabatan yang dianggap tidak masalah** karena orangnya "berpengalaman".
- **Solusi yang hanya memindahkan masalah**, seperti mengubah jam latihan padahal penyebabnya satu orang memegang semuanya.
- **Pembagian tugas bergilir tanpa penanggung jawab** yang jelas.
- **Panah atau garis dibaca terbalik**: bawahan dianggap memberi perintah kepada atasan.
- **Bagan dari ingatan**, bukan dari gambar: soal bisa memakai susunan yang berbeda dari yang kamu hafal.

> Contoh salah tafsir: sebuah kelompok menerima pesanan tampil 20 menit dari sebuah toko. Toko menyediakan panggung, tamu, dan petugas acara. Ketua kelompok membentuk tim lengkap seperti pentas bertiket: bagian tiket, publikasi, penerima tamu, dan keamanan penonton, supaya terlihat profesional. Hasilnya, empat orang menganggur dan tidak ada yang menjadi penghubung dengan toko. Susunan yang tepat adalah tim ramping ditambah penghubung.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

● BEDAH SOAL PREDIKSI

Soal berikut menyajikan sebuah sanggar yang biasa membuat pentas bertiket dengan tim lengkap, lalu menerima sebuah pesanan dengan syarat tertentu. Gunakan bagian 4 (jenis produksi) dan bagian 5 (tim mengikuti pekerjaan). Tulis dulu siapa menyediakan apa, coret pekerjaan yang sudah ditangani pihak lain, lalu periksa pekerjaan baru yang muncul.

►. Sanggar Tari "Bumi Mandar" di Majene setiap tahun memproduksi pentas bertiket dengan tim lengkap: sutradara, koreografer, pimpinan produksi, bagian publikasi, bagian tiket, penata artistik, penata cahaya, dan penata busana-rias. Pada 2027, sebuah bank memesan tari 10 menit untuk acara internal dua minggu lagi. Bank menyediakan panggung, lampu, sound system, operator, dan mengundang tamunya sendiri, serta meminta satu orang sanggar sebagai penghubung.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Susunan tim yang paling tepat untuk pesanan ini adalah ....

A. Koreografer, penari, penata busana-rias, dan penata cahaya
B. Koreografer, penari, penata rias-busana, dan penghubung
C. Koreografer, penari, bagian publikasi, dan bagian tiket
D. Penari dan penata busana-rias saja tanpa koreografer
E. Tim lengkap seperti pentas tahunan agar mutunya terjaga

Pembahasan **Kunci: B**

Konsep: Jenis produksi memengaruhi struktur tim. Produksi mandiri bertiket memerlukan tim lengkap; produksi pesanan cukup memakai bagian yang menjadi tanggung jawab sanggar ditambah penghubung dengan pemesan.

Analisis setiap opsi:

• **A.** ✗ Jebakan: hampir tepat, tetapi lampu dan operatornya disediakan bank, sedangkan penghubung yang diminta bank tidak ada.
• **B.** ✓ Hanya bagian yang memang dikerjakan sanggar; lampu, panggung, dan tamu sudah diurus bank.
• **C.** ✗ Jebakan: tamunya diundang bank, sehingga publikasi dan tiket tidak diperlukan.
• **D.** ✗ Tanpa koreografer dan penghubung, latihan dan koordinasi dengan pemesan tidak ada penanggung jawabnya.
• **E.** ✗ Jebakan: menjaga mutu, tetapi banyak bagian tidak diperlukan dan menambah biaya.

Jawaban: B.

✎ LATIHAN

Kerjakan tanpa melihat kunci. Untuk tiap soal, tulis dulu jenis produksi atau penyebab masalahnya, lalu periksa pilihan dengan tiga pertanyaan di bagian Strategi.

1. Teater Sanggar Bumi di Bandung (2027) memproduksi pentas pertamanya dengan 14 anggota. Bima merangkap sutradara, pimpinan produksi (mengurus dana, izin gedung, dan tiket), sekaligus pimpinan panggung. Pada minggu ke-3, latihan sering terlambat dimulai

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

karena Bima sibuk menemui calon sponsor, dan izin gedung belum diurus. Anggota lain hanya bermain atau membantu dekor, padahal dua di antaranya pernah mengurus kepanitiaan acara sekolah.

(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)

Perbaikan struktur produksi yang paling tepat adalah ....

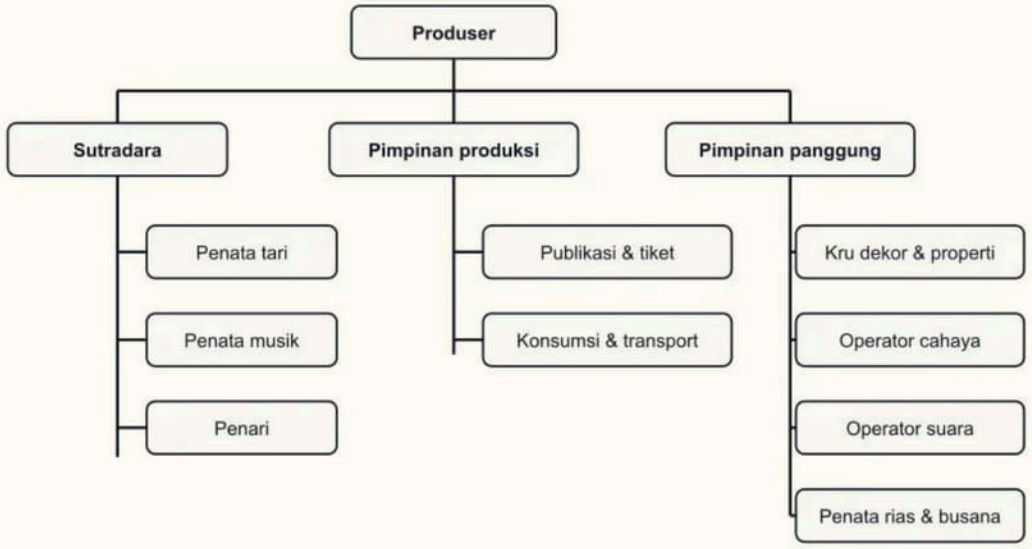
A. Bima melepas jabatan sutradara agar dapat berfokus mencari sponsor dan mengurus izin
B. Latihan dipindah ke malam hari agar Bima dapat menemui sponsor pada siang hari
C. Bima tetap sutradara; dana, izin, dan tiket dipegang pimpinan produksi lain
D. Bima menunjuk asisten sutradara untuk memimpin latihan setiap kali ia sedang pergi
E. Seluruh anggota bergiliran mencari sponsor setiap pekan tanpa penanggung jawab khusus

NEXT LEVEL STUDY
Educational Institutions

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

2. Gambar menunjukkan bagan tim produksi sendratari "Roro Jonggrang" Sanggar Prambanan Muda (2027). Saat gladi, operator suara menerima dua permintaan berbeda: penata musik meminta volume gamelan dinaikkan, sedangkan seorang penari meminta volume diturunkan.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Tentukan **Benar** atau **Salah** untuk setiap pernyataan berikut.

Bagan tim produksi sendratari "Roro Jonggrang" (2027)



Garis menunjukkan hubungan tanggung jawab: setiap bagian menerima arahan dari kotak di atasnya.

Tentukan setiap pernyataan Benar atau Salah.

Pernyataan	Benar	Salah
Bagian publikasi dan tiket menerima arahan langsung dari sutradara.	○	○
Permintaan penata musik kepada operator suara sebaiknya disampaikan melalui pimpinan panggung, atasan langsung operator suara.	○	○
Penata tari dan pimpinan panggung sama-sama menerima arahan langsung dari produser.	○	○

Kunci singkat: 1. C 2. 1S 2B 3S

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

✔ PERIKSA DIRI

- Dapatkah kamu menjelaskan mengapa permintaan kepada operator sebaiknya melewati pimpinan panggung, serta kapan dua bagian boleh berunding langsung?
- Dapatkah kamu menentukan bagian apa yang perlu dan tidak perlu dibentuk untuk sebuah pesanan, dan memperbaiki struktur yang bertumpuk pada satu orang?
- **Yang harus kuingat: tim mengikuti pekerjaan**, **arahan lewat atasan langsung**, dan **satu orang satu tanggung jawab**.

Latihan interaktif di LMS

Sub bab 3.1: kerjakan latihannya dan lihat progresmu.

next-level-study.com/belajar/lms-player.html?course=buku-smksp&node=SMKSP-3.1

NEXT LEVEL STUDY
Educational Institutions

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Sub bab 3.2 · Perencanaan produksi dan penyusunan anggaran sederhana

SMKSP-3.2

◎ APA YANG DIUJI

Kisi-kisi TKA Seni Pertunjukan menempatkan **perencanaan** sebagai salah satu fungsi manajemen dalam tahapan produksi. Dalam soal, perencanaan muncul sebagai **jadwal kerja** yang harus kamu nilai urutannya dan sebagai **anggaran** dalam tabel. Dari tabel itu kamu menghitung jumlah tiket minimal, harga tiket minimal, atau selisih biaya dua pilihan, atau menilai penghematan mana yang boleh dan mana yang tidak. Bentuk soalnya kasus bertabel, sebagian berupa pilihan jamak yang pernyataannya dinilai satu per satu.

Kompetensinya berada di level aplikasi dan penalaran. Hitungannya hanya penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian, dan persen. Soal terasa sulit bukan karena angkanya, melainkan karena **ketelitian**: satuan harga (per hari atau per malam), jumlah malam, sponsor yang mengurangi biaya, target sisa kas, kapasitas dikali persentase terjual, uang muka yang tidak kembali, dan pos wajib yang tidak boleh dihapus.

Setelah mempelajari sub bab ini, kamu dapat:

- menyebut tiga tahap produksi dan fungsi manajemen yang menyertainya;
- menyusun jadwal mundur dari hari pentas dan menjelaskan mengapa urutan kegiatan penting;
- menyusun RAB sederhana dan membedakan biaya tetap dan biaya variabel;
- menghitung jumlah tiket minimal (titik impas) dan harga tiket minimal dengan target sisa kas;
- membandingkan sewa dan membuat sendiri, serta menghemat tanpa menghapus pos yang wajib.

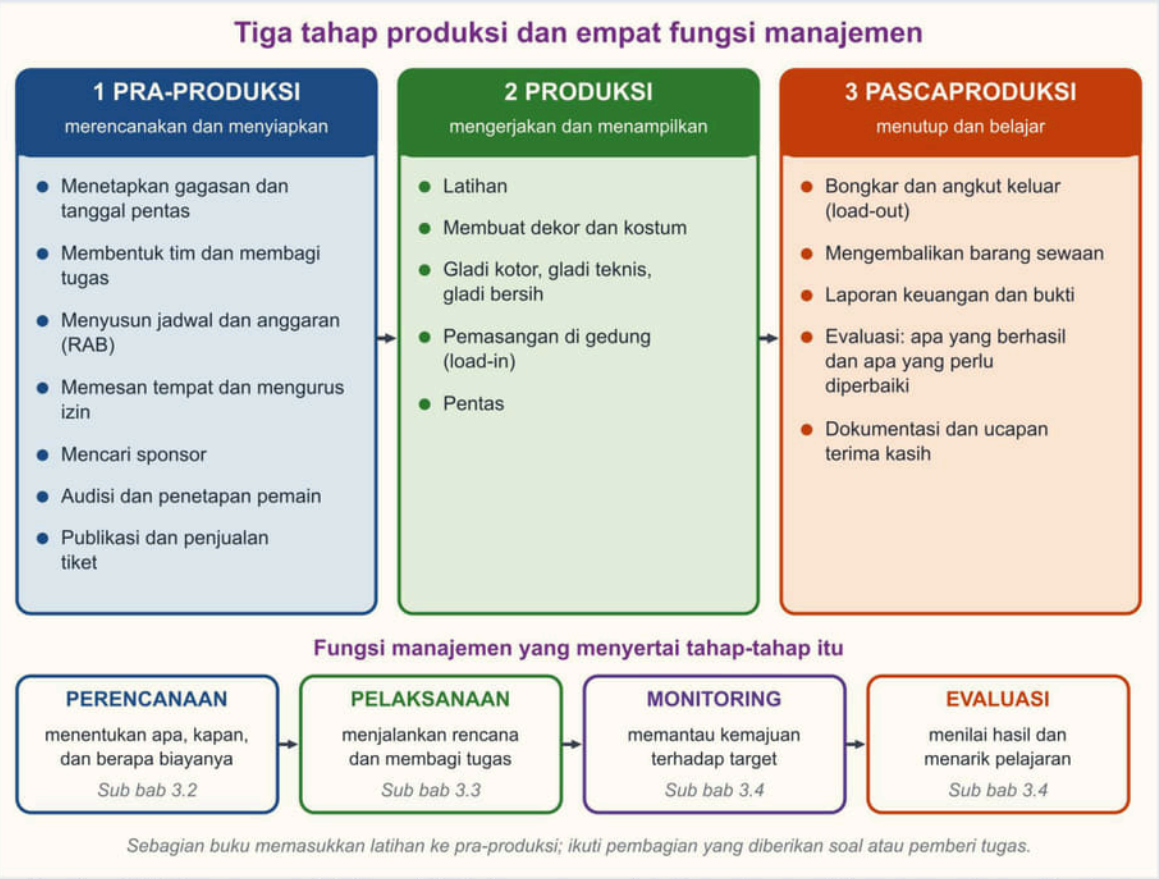
◆ KONSEP INTI

Ketua teater sekolah berkata, "Bulan depan kita pentas!" Semua anggota bersemangat. Seminggu kemudian baru terpikir bahwa gedung sudah penuh, tiket belum dicetak, dan uangnya ternyata kurang. Pentas tidak batal karena kurang bakat, tetapi karena perencanaan terlambat. Sub bab ini mengajarkan cara merencanakan: apa dikerjakan kapan, berapa biayanya, dan berapa tiket harus terjual supaya kelompok tidak rugi.

1. Tiga tahap produksi dan empat fungsi manajemen

Sebuah produksi dibagi menjadi tiga tahap (Gambar 3.7).

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan



Gambar 3.7 Tahap pra-produksi, produksi, dan pascaproduksi beserta empat fungsi manajemen. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

1. **Pra-produksi** adalah tahap merencanakan dan menyiapkan: menetapkan gagasan dan tanggal, membentuk tim, menyusun jadwal dan anggaran, memesan tempat, mengurus izin, mencari sponsor, audisi, serta publikasi dan penjualan tiket.
2. **Produksi** adalah tahap mengerjakan dan menampilkan: latihan, membuat dekor dan kostum, gladi, pemasangan di gedung, dan pentas.
3. **Pascaproduksi** adalah tahap menutup: membongkar dan mengangkut barang keluar (*load-out*), mengembalikan barang sewaan, menyusun laporan keuangan, mengevaluasi, dan mengucapkan terima kasih.

Pembagian ini berbeda antarbuku. Sebagian buku memasukkan latihan ke pra-produksi. Pegangan yang aman: ikuti pembagian yang diberikan soal, dan perhatikan **isi kegiatannya**, bukan namanya.

Tiga tahap itu disertai **empat fungsi manajemen**: **perencanaan** (menentukan apa, kapan, dan berapa biayanya), **pelaksanaan** (menjalankan dan membagi tugas), **monitoring** (memantau kemajuan terhadap target), dan **evaluasi** (menilai hasil dan menarik pelajaran). Sub bab ini membahas perencanaan. Pelaksanaan dibahas di Sub bab 3.3, monitoring dan evaluasi di Sub bab 3.4.

2. Jadwal mundur

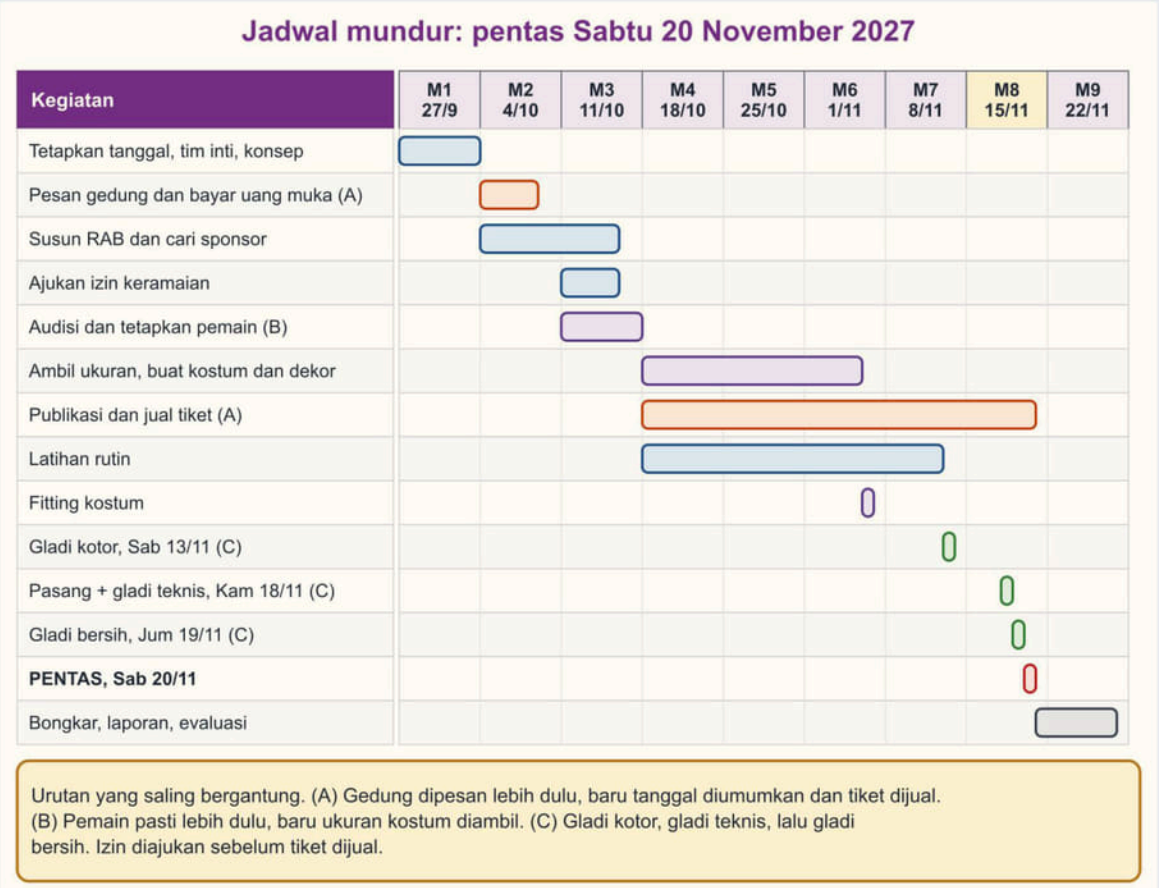
Perencanaan dimulai dari **hari pentas**, lalu bekerja *mundur*. Cara ini disebut **jadwal mundur**. Hari pentas tidak bisa digeser sembarangan karena gedung, sponsor, dan penonton

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

sudah terikat padanya. Karena itu langkahnya:

1. **Tetapkan hari pentas dan jam-jam tetap.** Di sini: Sabtu, 20 November 2027.
2. **Tulis semua kegiatan dan lamanya.** Pesan gedung, izin, audisi, kostum, latihan, gladi, publikasi, dan seterusnya.
3. **Letakkan dari belakang.** Pentas Sabtu; gladi bersih sehari sebelumnya (Jumat, H−1); gladi teknis di gedung (Kamis, H−2); gladi kotor kira-kira seminggu sebelumnya (Sabtu, H−7). Setiap kegiatan yang membutuhkan hasil kegiatan lain diletakkan *setelah* kegiatan itu.
4. **Sisakan penyangga waktu**, sebab ada saja yang meleset.

Gambar 3.8 memperlihatkan hasilnya. Minggu ke-1 dimulai Senin, 27 September 2027, dan pentas jatuh pada minggu ke-8.



Gambar 3.8 Jadwal mundur delapan minggu dari pentas Sabtu 20 November 2027. Huruf A, B, dan C menandai kegiatan yang saling bergantung. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Mengapa urutan penting. Kegiatan yang saling bergantung membentuk satu rantai kerja. Bila satu mata rantai terlambat, semua kegiatan sesudahnya ikut mundur, sedangkan hari pentas tidak bisa mundur. Karena itu, kegiatan yang menjadi syarat bagi banyak kegiatan lain (memesan gedung, menetapkan pemain) dikerjakan paling awal. Untuk memeriksa sebuah jadwal, tanyakan pada tiap kegiatan: *apa yang harus selesai lebih dulu agar kegiatan ini bisa dikerjakan?* Tiga pasangan kegiatan dalam Gambar 3.8 bergantung satu sama lain.

- **(A) Gedung dulu, baru publikasi dan tiket.** Bila tanggal diumumkan dan tiket dijual

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

sebelum gedung dipastikan, gedung bisa ternyata sudah dipakai. Tanggal harus diganti, publikasi harus diulang, dan penonton yang sudah membeli tiket kecewa. Izin keramaian pun sebaiknya diajukan sebelum tiket dijual. Izin untuk acara yang mengumpulkan banyak orang diurus ke kepolisian setempat, dan persyaratan serta tenggat waktunya berbeda-beda di tiap daerah, jadi tanyakan sejak awal.

- **(B) Pemain pasti dulu, baru ukuran kostum.** Ukuran badan hanya bisa diambil bila pemain sudah ditetapkan lewat audisi. Mengambil ukuran sebelum audisi berisiko sia-sia, sedangkan menunda terlalu lama menyisakan sedikit waktu bagi penjahit.
- **(C) Gladi kotor, gladi teknis, gladi bersih.** Tiap gladi menemukan masalah yang berbeda dan memberi waktu memperbaikinya sebelum gladi berikutnya (lihat Sub bab 3.3). Menghapus gladi kotor karena sudah ada gladi bersih menghilangkan kesempatan memperbaiki.

3. RAB: biaya tetap dan biaya variabel

Anggaran adalah rencana pemasukan dan pengeluaran. **RAB** (rencana anggaran biaya) adalah daftar semua pos biaya beserta jumlahnya. Pos yang lazim pada pentas adalah sewa gedung, lampu dan suara beserta operatornya, dekor dan properti, kostum dan rias, honor, publikasi, konsumsi, transport, perizinan, dan **dana cadangan**. Dana cadangan adalah sejumlah uang yang disisihkan untuk hal tak terduga. Besarnya beragam; contoh dalam buku ini 5 sampai 10 persen dari total biaya.

Biaya dibagi dua jenis menurut perilakunya (Gambar 3.9).

RAB satu malam: biaya tetap dan biaya variabel (angka Contoh 2)

Pos biaya	Jumlah	Jenis	Berubah bila penonton berubah?
Sewa gedung (1 malam)	Rp3.800.000	TETAP	tidak
Lampu, sound, dan operator	Rp2.700.000	TETAP	tidak
Kostum dan rias	Rp1.900.000	TETAP	tidak
Dekor dan properti	Rp1.100.000	TETAP	tidak
Publikasi	Rp700.000	TETAP	tidak
Jumlah biaya tetap	**Rp10.200.000**		
Air minum dan suvenir	Rp6.000 per penonton	VARIABEL	ya, naik turun mengikuti penonton

PEMASUKAN LAIN DAN TARGET
Sponsor: Rp1.500.000 (mengurangi yang harus ditutup tiket)
Target sisa kas: Rp2.400.000
Kursi 300; diperkirakan terjual 70 %

Biaya tetap tetap ada walau penontonnya sedikit. Biaya variabel hanya muncul bila ada penonton. Keduanya harus dihitung, tetapi dengan cara berbeda.

Gambar 3.9 RAB satu malam dengan kolom jenis biaya (angka Contoh 2). Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

- **Biaya tetap** tidak berubah walau penontonnya sedikit atau banyak. Contohnya sewa gedung, kostum, dekor, dan publikasi. Bila gedung disewa Rp3.800.000 untuk satu malam, jumlah itu sama untuk 50 penonton maupun 300 penonton.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

- **Biaya variabel** naik atau turun mengikuti jumlah, entah jumlah penonton atau jumlah hari. Contohnya air minum dan suvenir (per penonton), serta sewa yang dihitung per hari pemakaian.

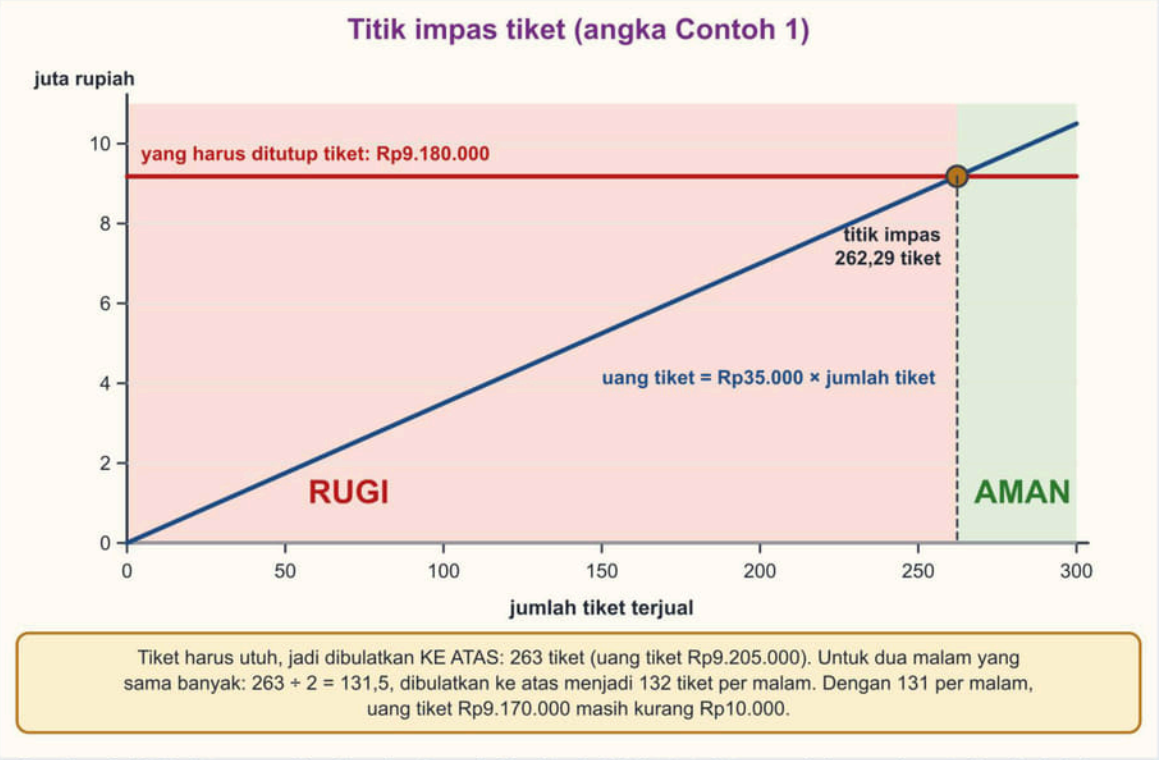
Selain biaya, ada **pemasukan lain** di luar tiket: **sponsor**, donasi, atau iuran. Sponsor adalah pihak yang memberi dana atau barang, biasanya dengan imbalan promosi seperti nama atau logo pada poster, dan kesepakatannya sebaiknya ditulis. Sponsor mengurangi bagian biaya yang harus ditutup oleh tiket. Terakhir ada **target sisa kas**, yaitu uang yang ingin tersisa untuk kas kelompok setelah semua biaya tertutup.

4. Titik impas: jumlah tiket minimal

Titik impas adalah keadaan ketika pemasukan sama dengan biaya, tidak untung dan tidak rugi. Kamu menghitungnya untuk mengetahui **berapa tiket minimal** yang harus terjual. Bila hanya ada biaya tetap:

tiket minimal = (total biaya − pemasukan lain) ÷ harga tiket, dibulatkan ke atas.

Dibulatkan ke atas karena tiket tidak bisa terjual setengah. Bila dibulatkan ke bawah, pemasukan masih kurang. Gambar 3.10 memperlihatkan caranya: garis datar adalah biaya yang harus ditutup tiket, garis miring adalah uang tiket yang makin besar tiap tiket terjual, dan titik temu keduanya adalah titik impas.



Gambar 3.10 Titik impas tiket (angka Contoh 1): di sebelah kiri titik impas kelompok rugi, di sebelah kanan aman. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Ada tiga penyesuaian. **Pertama, bila pentas berlangsung beberapa malam** dan tiket yang terjual sama banyak tiap malam, bagi hasilnya dengan jumlah malam lalu bulatkan ke atas lagi. **Kedua, bila ada biaya variabel per penonton** (sebut saja v rupiah), setiap tiket yang terjual hanya menyumbang (harga − v), sebab v rupiah langsung terpakai untuk penonton

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

itu. Maka rumusnya:

tiket minimal = (biaya tetap − pemasukan lain) ÷ (harga − v), dibulatkan ke atas.

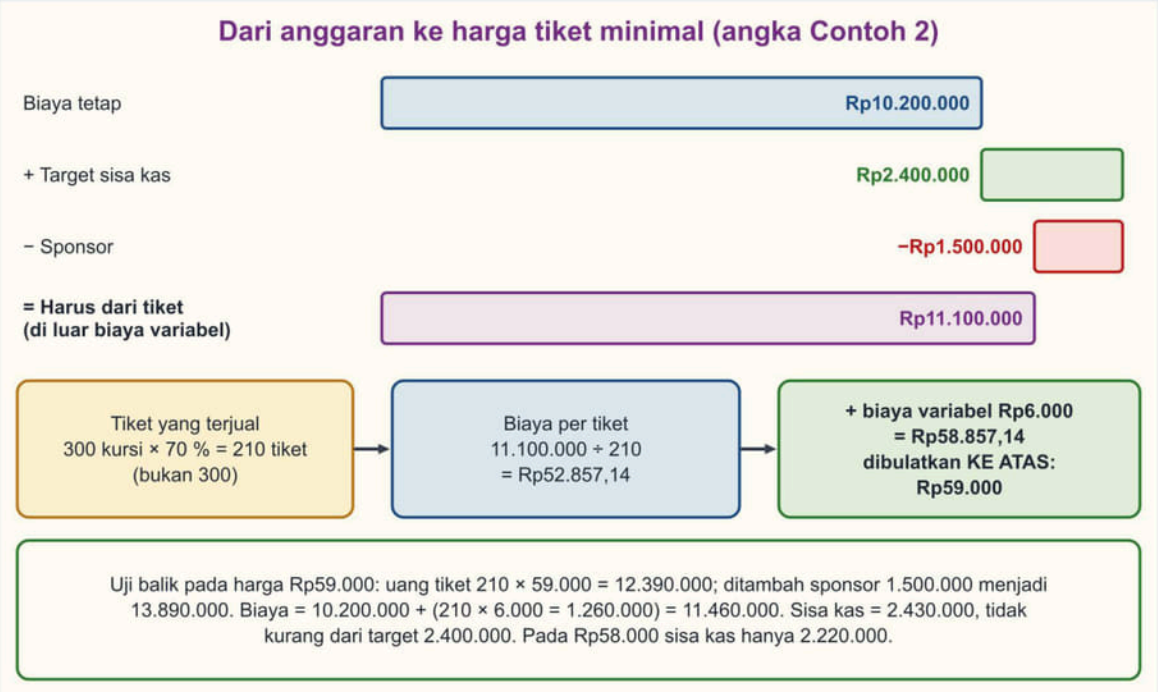
Ketiga, bila ada dua jenis tiket (misalnya *early bird* dan reguler), hitung dulu uang dari jenis yang sudah terjual (jumlah × harga), kurangkan dari dana yang harus berasal dari tiket, lalu bagi sisanya dengan harga jenis tiket yang masih dijual dan bulatkan ke atas. Misalnya dana dari tiket Rp8.000.000, sedangkan 50 tiket awal seharga Rp25.000 sudah terjual (Rp1.250.000). Sisa yang harus dikumpulkan = 8.000.000 − 1.250.000 = Rp6.750.000. Bila tiket reguler Rp40.000, jumlah minimal = 6.750.000 ÷ 40.000 = 168,75, dibulatkan ke atas menjadi 169 tiket reguler.

Sebagai gambaran, dengan biaya tetap Rp10.200.000, sponsor Rp1.500.000, harga tiket Rp59.000, dan biaya variabel Rp6.000, tiap tiket menyumbang 59.000 − 6.000 = Rp53.000. Tiket minimal = (10.200.000 − 1.500.000) ÷ 53.000 = 8.700.000 ÷ 53.000 = 164,15, dibulatkan ke atas menjadi 165 tiket. Dengan 164 tiket, sumbangannya 8.692.000 dan masih kurang Rp8.000. Angka 165 jauh di bawah 210 tiket yang diperkirakan terjual (Contoh 2), sehingga pentas itu aman dan selisihnya menjadi sisa kas.

Setelah mendapat hasil, **periksa kelayakannya**: bandingkan dengan jumlah kursi. Bila tiket minimal melebihi kursi yang tersedia atau yang realistis terjual, anggaran harus diubah.

5. Harga tiket minimal

Kadang yang ditanyakan sebaliknya: kursinya sudah tertentu, berapa **harga tiket minimal**? Gambar 3.11 memperlihatkan langkahnya.



Gambar 3.11 Alur dari anggaran ke harga tiket minimal (angka Contoh 2). Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

1. **Jumlah dana yang harus berasal dari tiket** = biaya tetap + target sisa kas − pemasukan lain.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

2. **Jumlah tiket yang diperkirakan terjual** = kapasitas × persentase terjual. Pakai angka *perkiraan terjual*, bukan seluruh kursi, sebab jarang sekali semua kursi terisi.
3. **Biaya per tiket** = langkah 1 ÷ langkah 2.
4. **Tambahkan biaya variabel per penonton**, bila ada.
5. **Bulatkan ke atas** ke angka yang wajar (puluhan atau ribuan rupiah).
6. **Uji balik**: hitung sisa kas pada harga itu.

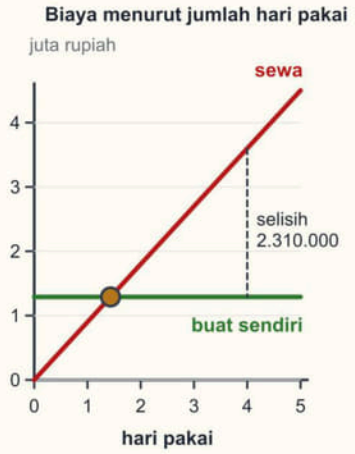
Harga hasil hitungan adalah **batas bawah**. Harga akhir juga memperhatikan kemampuan penonton membeli dan harga pentas sejenis.

6. Membandingkan sewa dan membuat sendiri

Banyak perlengkapan bisa disewa atau dibuat sendiri. Bandingkan **biaya total** keduanya dengan satuan yang benar (Gambar 3.12).

Sewa atau membuat sendiri: hitung dengan hari pakai (Contoh 3)

Hal	SEWA 3 panel latar	BUAT SENDIRI 3 panel
Hitungan	3 panel × Rp300.000 × 4 hari pakai (2 gladi + 2 malam)	3 × (bahan 260.000 + upah 120.000) + biaya simpan dan bongkar 150.000
Biaya total	Rp3.600.000	Rp1.290.000
Waktu	tidak perlu waktu kerja	perlu ±2 minggu pengerjaan
Dipakai lagi?	tidak; kembali ke penyedia	ya, bisa untuk pentas berikutnya
Risiko	rusak atau hilang: diganti	gagal jadi: tidak ada cadangan



Sewa naik setiap hari pakai (Rp900.000 per hari untuk 3 panel); membuat sendiri sekali bayar (Rp1.290.000). Keduanya sama pada 1.290.000 ÷ 900.000 = 1,43 hari, jadi mulai hari ke-2 membuat sendiri lebih murah. Pertimbangkan juga waktu pengerjaan, pemakaian ulang, dan risiko.

Gambar 3.12 Sewa naik tiap hari pakai, membuat sendiri sekali bayar (angka Contoh 3). Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

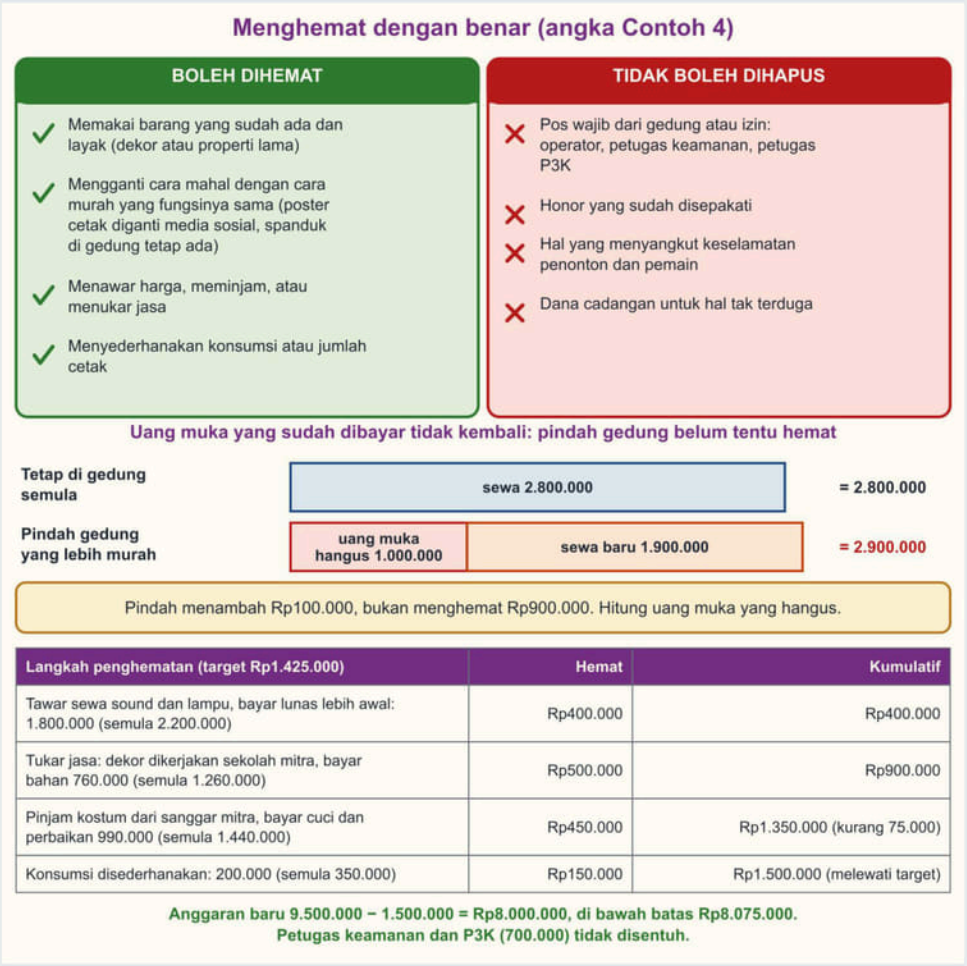
- **Sewa** = harga per unit per hari × jumlah unit × **jumlah hari pemakaian**. Hari pemakaian termasuk hari gladi, bukan hanya hari pentas. Bila dipakai pada dua hari gladi dan dua malam pentas, itu empat hari.
- **Membuat sendiri** = (bahan + upah) × jumlah unit, ditambah biaya penyimpanan atau pembongkaran bila ada.

Hitungan bukan satu-satunya pertimbangan. Perhatikan juga **waktu pengerjaan** (membuat butuh waktu, sehingga harus masuk jadwal mundur), **pemakaian ulang** (barang buatan sendiri bisa dipakai pentas berikutnya), dan **risiko** (barang sewaan yang rusak harus diganti; barang buatan sendiri yang gagal tidak punya cadangan).

7. Menghemat dengan benar

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Anggaran kadang harus dikurangi. Menghemat berarti **mengurangi biaya tanpa menghilangkan fungsi yang wajib**. Gambar 3.13 membandingkan yang boleh dan tidak boleh.



Gambar 3.13 Cara menghemat yang boleh dan yang tidak boleh, serta akibat uang muka yang hangus (angka Contoh 4). Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Boleh dihemat: memakai barang yang sudah ada dan layak; mengganti cara mahal dengan cara murah yang fungsinya sama (misalnya poster cetak diganti publikasi di media sosial, sedangkan spanduk di gedung tetap ada); menawar harga, meminjam, atau menukar jasa; menyederhanakan konsumsi atau jumlah cetak.

Tidak boleh dihapus: pos yang diwajibkan gedung atau izin, seperti operator, petugas keamanan, dan petugas P3K; honor yang sudah disepakati; apa pun yang menyangkut keselamatan penonton dan pemain; dan dana cadangan. Menghapus operator yang diwajibkan gedung bukan penghematan, sebab pentas bisa tidak diizinkan berlangsung.

Uang muka. Uang muka (DP) adalah pembayaran awal agar tempat atau jasa dipesankan. Umumnya, bila pemesan membatalkan, uang muka *tidak dikembalikan* (periksa selalu isi perjanjiannya). Karena itu, **uang muka yang sudah dibayar tidak dihitung sebagai penghematan**. Pindah ke gedung yang lebih murah berarti membayar sewa baru *ditambah* uang muka yang hangus. Hitung totalnya sebelum memutuskan.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Ringkasan. Rencanakan mundur dari hari pentas dengan urutan yang masuk akal. Susun RAB dengan semua pos, bedakan biaya tetap dan variabel, hitung tiket minimal (bulatkan ke atas), dan hitung harga minimal dengan kapasitas yang diperkirakan terjual. Hemat dengan benar: jangan menghapus pos wajib, dan jangan melupakan uang muka.

CONTOH TERSELESAIKAN

Contoh 1 — Jumlah tiket minimal per malam

Teater Sinergi dari SMK Tunas Harapan di Pemalang menggelar pentas dua malam pada akhir 2027. Biayanya: sewa gedung dua malam Rp4.200.000; lampu, sound, dan operator dua malam Rp3.000.000; dekor dan properti Rp1.650.000; kostum dan rias Rp1.250.000; publikasi Rp600.000; konsumsi kru Rp900.000. Teater menambahkan dana cadangan 5 % dari jumlah biaya. Sekolah memberi sponsor Rp3.000.000. Harga tiket Rp35.000, dan panitia menargetkan tiket yang terjual sama banyak tiap malam. Berapa tiket minimal per malam? *Kasus disusun untuk contoh; tokoh dan tempat fiktif; angka contoh.*

1. Jumlah biaya = 4.200.000 + 3.000.000 + 1.650.000 + 1.250.000 + 600.000 + 900.000 = **Rp11.600.000**.
2. Dana cadangan = 5 % × 11.600.000 = Rp580.000. Total biaya = 11.600.000 + 580.000 = **Rp12.180.000**.
3. Sponsor mengurangi bagian yang harus ditutup tiket: 12.180.000 − 3.000.000 = **Rp9.180.000**.
4. Tiket minimal seluruhnya = 9.180.000 ÷ 35.000 = 262,29, dibulatkan ke atas menjadi **263 tiket**.
5. Dua malam yang sama banyak: 263 ÷ 2 = 131,5, dibulatkan ke atas menjadi **132 tiket per malam**. Berarti seluruhnya 264 tiket.
6. Uji balik: 131 tiket per malam menghasilkan 262 × 35.000 = 9.170.000, masih kurang Rp10.000. Dengan 132 tiket per malam, 264 × 35.000 = 9.240.000, lebih Rp60.000.

Jawaban: **132 tiket per malam**. Dibulatkan ke bawah (131), pemasukan kurang Rp10.000.

Contoh 2 — Harga tiket minimal dengan target sisa kas

Sanggar Aksara Panggung di Atambua menggelar pentas satu malam pada Oktober 2027 di gedung berkapasitas 300 kursi, dan panitia memperkirakan 70 % kursi terjual. Biaya tetap: sewa gedung Rp3.800.000; lampu, sound, dan operator Rp2.700.000; kostum dan rias Rp1.900.000; dekor dan properti Rp1.100.000; publikasi Rp700.000. Biaya variabel (air minum dan suvenir) Rp6.000 per penonton. Sponsor Rp1.500.000. Sanggar ingin sisa kas Rp2.400.000. Tentukan harga tiket minimal. *Kasus disusun untuk contoh; tokoh dan tempat fiktif; angka contoh.*

1. Biaya tetap = 3.800.000 + 2.700.000 + 1.900.000 + 1.100.000 + 700.000 = **Rp10.200.000**.
2. Dana dari tiket (di luar biaya variabel) = 10.200.000 + 2.400.000 − 1.500.000 = **Rp11.100.000**.
3. Tiket yang diperkirakan terjual = 300 × 70 % = **210 tiket**.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

4. Biaya per tiket = 11.100.000 ÷ 210 = Rp52.857,14.
5. Tambahkan biaya variabel: 52.857,14 + 6.000 = Rp58.857,14. Dibulatkan ke atas menjadi **Rp59.000**.
6. Uji balik pada Rp59.000: uang tiket 210 × 59.000 = 12.390.000. Pemasukan dengan sponsor = 13.890.000. Biaya = 10.200.000 + 210 × 6.000 = 11.460.000. Sisa kas = **Rp2.430.000**, tidak kurang dari target. Pada Rp58.000, sisa kas hanya 2.220.000, kurang dari target.
7. Perhatikan kesalahan yang sering terjadi: membagi dengan 300 kursi memberi 43.000 (terlalu murah); melupakan biaya variabel memberi 52.857; melupakan sponsor memberi 66.000; melupakan target kas memberi 47.429.

Jawaban: harga tiket minimal **Rp59.000**.

Contoh 3 — Sewa atau membuat sendiri

Teater Candra di Wonosobo memerlukan 3 panel latar untuk pentasnya pada 2027. Panel dipakai pada gladi teknis, gladi bersih, dan dua malam pentas, masing-masing pada hari berbeda. Sewa dari penyedia Rp300.000 per panel per hari pemakaian. Membuat sendiri: bahan Rp260.000 dan upah pengecatan Rp120.000 per panel, ditambah Rp150.000 untuk penyimpanan dan pembongkaran seluruhnya. Mana yang lebih murah, dan mulai berapa hari pakai membuat sendiri lebih hemat? *Kasus disusun untuk contoh; tokoh dan tempat fiktif; angka contoh.*

1. Hari pemakaian = 2 gladi + 2 malam = **4 hari**.
2. Sewa = 3 panel × 300.000 × 4 hari = **Rp3.600.000**.
3. Membuat sendiri = 3 × (260.000 + 120.000) + 150.000 = 1.140.000 + 150.000 = **Rp1.290.000**.
4. Selisih = 3.600.000 − 1.290.000 = **Rp2.310.000** lebih murah bila membuat sendiri.
5. Titik temu: sewa per hari untuk 3 panel = 900.000. Sewa sama dengan biaya membuat pada 1.290.000 ÷ 900.000 = 1,43 hari. Pada 1 hari sewa lebih murah (900.000); mulai hari ke-2 (1.800.000) membuat sendiri lebih murah.
6. Pertimbangan lain: membuat butuh waktu sekitar dua minggu, sehingga harus masuk jadwal mundur. Panel buatan sendiri dapat dipakai lagi pada pentas berikutnya.

Jawaban: membuat sendiri lebih murah (Rp1.290.000 berbanding Rp3.600.000), dengan syarat waktu pengerjaannya masuk jadwal.

Contoh 4 — Anggaran dipotong dan uang muka

Sanggar Suluh di Kolaka menyusun anggaran pentas 2027 sebesar Rp9.500.000: sewa gedung 2.800.000 (uang muka 1.000.000 sudah dibayar), sound dan lampu beserta operator 2.200.000, petugas keamanan dan P3K (wajib menurut izin keramaian) 700.000, dekor dan properti 1.260.000, kostum 1.440.000, publikasi 750.000, dan konsumsi 350.000. Anggaran dipotong 15 %. Sanggar mempertimbangkan: pindah ke gedung yang sewanya Rp1.900.000; menawar penyedia sound dan lampu, yang bersedia memberi harga Rp1.800.000 bila dibayar lunas lebih awal (operator tetap ada); menukar jasa dengan sekolah mitra yang mengerjakan dekor sehingga sanggar hanya membayar bahan Rp760.000; meminjam kostum dari sanggar mitra

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

sehingga sanggar hanya membayar cuci dan perbaikan Rp990.000; menyederhanakan konsumsi menjadi Rp200.000; menghapus petugas keamanan dan P3K. Susun penghematan yang tepat. *Kasus disusun untuk contoh; tokoh dan tempat fiktif; angka contoh.*

1. Jumlah awal = 2.800.000 + 2.200.000 + 700.000 + 1.260.000 + 1.440.000 + 750.000 + 350.000 = Rp9.500.000. Pemotongan = 15 % × 9.500.000 = **Rp1.425.000**, sehingga anggaran baru Rp8.075.000.
2. Pindah gedung: uang muka 1.000.000 hangus, ditambah sewa baru 1.900.000, jumlah 2.900.000. Sewa semula 2.800.000. Pindah justru **menambah Rp100.000**, jadi bukan penghematan.
3. Hapus petugas keamanan dan P3K (700.000): **dilarang**, sebab itu pos wajib menurut izin dan menyangkut keselamatan.
4. Tawar sound dan lampu: hemat 2.200.000 − 1.800.000 = **Rp400.000**. Fungsi dan operatornya tetap, hanya harganya yang turun.
5. Tukar jasa untuk dekor: hemat 1.260.000 − 760.000 = **Rp500.000**. Kumulatif 900.000.
6. Pinjam kostum: hemat 1.440.000 − 990.000 = **Rp450.000**. Kumulatif 1.350.000, masih kurang Rp75.000 dari 1.425.000.
7. Konsumsi disederhanakan: hemat 350.000 − 200.000 = **Rp150.000**. Kumulatif 1.500.000, melewati target.
8. Anggaran baru = 9.500.000 − 1.500.000 = **Rp8.000.000**, di bawah batas Rp8.075.000 dengan sisa Rp75.000.

Jawaban: tawar sound dan lampu, tukar jasa untuk dekor, pinjam kostum, dan sederhanakan konsumsi. Jangan pindah gedung dan jangan menghapus petugas keamanan dan P3K.

❖ PETA KONSEP

Gambar 3.14 merangkum perencanaan produksi dan anggaran sederhana.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan



Gambar 3.14 Peta konsep perencanaan produksi dan anggaran sederhana. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Yang harus kamu ingat

- Tiga tahap: pra-produksi (merencanakan dan menyiapkan), produksi (mengerjakan dan menampilkan), pascaproduksi (menutup dan belajar). Empat fungsi manajemen: perencanaan, pelaksanaan, monitoring, evaluasi.
- Jadwal mundur dimulai dari hari pentas. Kegiatan yang bergantung pada hasil kegiatan lain diletakkan sesudahnya (gedung sebelum publikasi, pemain sebelum ukuran kostum, gladi kotor sebelum gladi bersih).
- Biaya tetap tidak berubah menurut penonton; biaya variabel berubah. Sponsor mengurangi bagian yang harus ditutup tiket.
- Tiket minimal = (biaya − pemasukan lain) ÷ harga, dibulatkan ke atas. Untuk beberapa malam, bagi dengan jumlah malam lalu bulatkan ke atas. Dengan biaya variabel per penonton, pembaginya (harga − biaya variabel).
- Harga tiket minimal = (biaya tetap + target kas − pemasukan lain) ÷ tiket yang diperkirakan terjual + biaya variabel. Pakai kapasitas × persen terjual, bukan seluruh kursi.
- Sewa dihitung dengan jumlah hari pemakaian. Bandingkan juga waktu, pemakaian ulang, dan risiko.
- Hemat tanpa menghapus pos wajib dan keselamatan. Uang muka yang sudah dibayar tidak kembali, jadi pindah tempat belum tentu hemat.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

▲ STRATEGI DAN JEBAKAN

Langkah menjawab soal perencanaan dan anggaran:

1. **Tentukan yang ditanyakan.** Tiket minimal, harga minimal, selisih biaya, atau penilaian rencana?
2. **Tulis angka dengan satuannya** dan tandai mana yang per hari, per malam, per penonton, atau sekali bayar.
3. **Pilah biaya tetap dan variabel,** lalu catat sponsor dan target sisa kas.
4. **Pakai jumlah yang benar**: jumlah malam, jumlah hari pemakaian, dan kapasitas × persen terjual.
5. **Hitung bertahap dan tulis hasil antara.** Bulatkan ke atas hanya pada hasil akhir yang berupa jumlah tiket atau harga minimal.
6. **Uji balik** dengan memasukkan hasilnya ke anggaran: pemasukan harus tidak kurang dari biaya (ditambah target kas).
7. **Pada soal jadwal,** buat garis waktu, lalu periksa tiap kegiatan: apa yang harus selesai lebih dulu agar kegiatan ini bisa dikerjakan?
8. **Pada soal pilihan jamak,** nilai tiap pernyataan sendiri-sendiri dengan hitungan masing-masing.

Jebakan yang sering dipasang:

- **Menghapus pos wajib** (operator, petugas yang diwajibkan) sebagai "penghematan".
- **Mengabaikan uang muka yang hangus** sehingga pindah tempat tampak hemat.
- **Memakai seluruh kapasitas** padahal yang diminta perkiraan terjual, atau lupa persentase terjual.
- **Lupa sponsor** atau **lupa target sisa kas**.
- **Salah satuan:** sewa per hari dihitung seperti per pentas, atau sebaliknya.
- **Dibulatkan ke bawah** atau tidak dibulatkan pada jumlah tiket.
- **Membagi dengan jumlah malam sebelum atau sesudah** pembulatan secara keliru; hitung total dulu, bagi, lalu bulatkan ke atas.
- **Publikasi sebelum gedung pasti**, atau **ukuran kostum diambil sebelum pemain ditetapkan**.
- **Menghapus gladi kotor** karena "sudah ada gladi bersih".
- **Menganggap sewa selalu lebih murah** tanpa menghitung jumlah hari pemakaian.

> Contoh salah tafsir: sebuah kelompok memerlukan Rp8.000.000 dari tiket untuk menutup biaya dan menargetkan 100 penonton, sehingga menetapkan harga 8.000.000 ÷ 100 = Rp80.000, karena gedungnya punya 100 kursi. Padahal tiket yang diperkirakan terjual hanya 80 % dari 100 kursi, yaitu 80 tiket. Dengan 80 tiket pada harga Rp80.000, pemasukan hanya Rp6.400.000, kurang Rp1.600.000. Harga yang benar adalah 8.000.000 ÷ 80 = Rp100.000.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

BEDAH SOAL PREDIKSI

Soal berikut memuat anggaran pentas dua malam dengan sponsor dan harga tiket. Gunakan bagian 3 dan 4: jumlahkan semua pos, kurangi sponsor, bagi dengan harga tiket, lalu perhatikan bahwa yang ditanyakan adalah jumlah tiket **setiap malam**. Lakukan uji balik dengan hasilmu.

►. Teater SMK Wijaya Kusuma di Kediri menyusun anggaran pentas dua malam (2027):

Pos biaya	Jumlah
Sewa gedung (2 malam)	Rp3.000.000
Sewa lampu dan sound	Rp2.400.000
Kostum dan rias	Rp1.350.000
Publikasi	Rp450.000
Konsumsi kru	Rp800.000

Sekolah mendapat sponsor Rp2.000.000. Harga tiket Rp25.000. Panitia menargetkan sisa biaya tertutup oleh tiket dengan jumlah tiket terjual sama setiap malam.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Jumlah minimal tiket yang harus terjual setiap malam adalah ....

A. 104 tiket
B. 120 tiket
C. 160 tiket
D. 240 tiket
E. 320 tiket

Pembahasan **Kunci: B**

Konsep: Titik impas sederhana: jumlah tiket minimal = (total biaya − dana lain) ÷ harga tiket. Bila dibagi rata ke beberapa malam, hasilnya dibagi jumlah malam.

Langkah:
1. Total biaya = 3.000.000 + 2.400.000 + 1.350.000 + 450.000 + 800.000 = 8.000.000.
2. Yang ditutup tiket = 8.000.000 − 2.000.000 = 6.000.000.
3. Tiket total = 6.000.000 ÷ 25.000 = 240 tiket.
4. Per malam = 240 ÷ 2 = 120 tiket. Cek: 120 × 2 × 25.000 = 6.000.000 ✓.

Analisis setiap opsi:
- **A.** ✗ Jebakan: konsumsi kru terlupa (7.200.000 − 2.000.000 = 5.200.000 → 208 tiket → 104 per malam).
- **B.** ✓ Benar: 240 tiket untuk dua malam, 120 tiket per malam.
- **C.** ✗ Jebakan: dana sponsor tidak dikurangkan (8.000.000 ÷ 25.000 = 320 → 160 per malam).
- **D.** ✗ Jebakan: 240 adalah jumlah dua malam, belum dibagi per malam.
- **E.** ✗ Jebakan: sponsor tidak dikurangkan dan belum dibagi per malam.

Jawaban: B.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

✎ LATIHAN

Kerjakan tanpa melihat kunci. Untuk tiap soal, tulis dulu rumus dan satuan yang kamu pakai, hitung bertahap, lalu uji balik. Pada soal pilihan jamak, nilai tiap pernyataan sendiri-sendiri.

1. Rencana anggaran pentas tari Sanggar Rumpun Melayu di Pekanbaru (2027) semula Rp10.000.000, lalu dipotong menjadi Rp8.000.000.

Pos	Rencana
Sewa gedung (uang muka Rp1.500.000 sudah dibayar, tidak dapat dikembalikan)	Rp3.000.000
Lampu dan sound + operator (wajib menurut aturan gedung)	Rp2.500.000
Kostum baru 15 penari (@Rp150.000)	Rp2.250.000
Bahan rias	Rp750.000
Publikasi cetak (poster, spanduk)	Rp800.000
Konsumsi	Rp700.000

Sanggar masih punya 10 set kostum lama yang layak pakai dan sesuai karya ini. Publikasi lewat media sosial sanggar tidak memerlukan biaya.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Pernyataan yang tepat tentang penyesuaian rencana adalah ....
(Jawaban benar lebih dari satu.)

Pilih semua jawaban yang benar.

- ☐ A. Memindahkan pentas ke gedung lain yang Rp1.500.000 lebih murah adalah cara penghematan terbesar.
- ☐ B. Memakai 10 set kostum lama dan membuat 5 kostum baru menghemat Rp1.500.000.
- ☐ C. Menghapus operator dan meminta anggota sanggar menjalankan lampu dan sound adalah penghematan yang dibolehkan.
- ☐ D. Mengganti publikasi cetak dengan publikasi media sosial bersama penghematan kostum sudah mencapai target.
- ☐ E. Menghapus seluruh konsumsi dan publikasi cetak sudah mencapai target penghematan Rp2.000.000.

2. Produksi drama musikal "Lancang Kuning" di Pekanbaru (2027) memerlukan 12 kostum. Kostum dipakai pada gladi kostum dan dua malam pentas, masing-masing pada hari yang berbeda.

Pilihan	Biaya
Sewa	Rp175.000 per kostum per hari pemakaian
Jahit sendiri	bahan Rp220.000 + ongkos jahit Rp80.000 per kostum

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Selisih biaya total antara kedua pilihan tersebut adalah ....

A. Rp225.000
B. Rp600.000
C. Rp2.700.000
D. Rp3.660.000
E. Rp5.340.000

3. Rencana kerja produksi teater "Kapal Kertas" SMK Bina Insani di Balikpapan (pentas Sabtu minggu ke-10, 2027):

Minggu	Kegiatan
1	Pemilihan naskah, pembentukan tim
2	Publikasi tanggal pentas, penjualan tiket dibuka
3	Audisi pemain; pengajuan sewa gedung
4–8	Latihan; desain dan pembuatan dekor serta kostum
9	Gladi kotor; fitting kostum
10	Gladi bersih (Jumat), pentas (Sabtu)

(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Penilaian yang tepat terhadap rencana tersebut adalah ....
(Jawaban benar lebih dari satu.)

Pilih semua jawaban yang benar.

☐ A. Ukuran kostum setiap pemain sebaiknya diambil pada minggu ke-1 agar penjahitan dapat dimulai lebih awal.
☐ B. Publikasi tanggal pada minggu ke-2 berisiko karena sewa gedung baru diajukan pada minggu ke-3.
☐ C. Audisi pada minggu ke-3 sudah berlangsung sebelum latihan pemain dimulai pada minggu ke-4.
☐ D. Gladi bersih sehari sebelum pentas memberi waktu memperbaiki masalah kecil yang ditemukan.
☐ E. Gladi kotor pada minggu ke-9 dapat dihapus karena gladi bersih sudah dijadwalkan.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

4. Teater SMK Lontara di Makassar merencanakan pentas satu malam pada 2027.

Pos biaya	Jumlah
Sewa gedung	Rp3.500.000
Lampu dan sound	Rp2.300.000
Kostum dan dekor	Rp1.800.000
Publikasi	Rp600.000
Konsumsi	Rp1.400.000

Gedung memiliki 250 kursi dan panitia memperkirakan 80% kursi terjual. Panitia menargetkan, selain menutup biaya, tersisa Rp2.000.000 untuk kas teater. *(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)* Harga tiket minimal yang perlu ditetapkan adalah ....

A. Rp38.400
B. Rp46.400
C. Rp48.000
D. Rp58.000
E. Rp72.500

Kunci singkat: 1. B, D 2. C 3. B, C, D 4. D

✔ PERIKSA DIRI

- Dapatkah kamu menjelaskan mengapa jumlah tiket minimal dibulatkan ke atas, dan mengapa uang muka yang sudah dibayar tidak bisa dianggap penghematan?
- Dapatkah kamu menghitung harga tiket minimal dari biaya tetap, biaya variabel, sponsor, target sisa kas, dan kapasitas yang diperkirakan terjual, lalu mengujinya?
- **Yang harus kuingat: jadwal mundur** dengan urutan yang saling bergantung, **tiket minimal dibulatkan ke atas**, harga tiket dihitung dari **tiket yang diperkirakan terjual**, dan **hemat tanpa menghapus pos wajib**.

Latihan interaktif di LMS

Sub bab 3.2: kerjakan latihannya dan lihat progresmu.

next-level-study.com/belajar/lms-player.html?course=buku-smksp&node=SMKSP-3.2

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Sub bab 3.3 · Pelaksanaan produksi dan pembagian tugas tim

SMKSP-3.3

◎ APA YANG DIUJI

Kisi-kisi TKA Seni Pertunjukan menempatkan **pelaksanaan** sebagai fungsi manajemen berikutnya setelah perencanaan. Dalam soal, kamu berperan sebagai pimpinan panggung atau anggota tim di hari-hari terakhir menjelang dan saat pentas. Kasusnya berupa **urutan kerja** pemasangan perlengkapan, jadwal gladi, atau **kejadian tak terduga**: listrik padam, jalur evakuasi terhalang, operator berhalangan, atau lantai licin. Kamu diminta menyusun rencana kerja yang benar, atau memutuskan **siapa mengerjakan apa**. Sebagian soal berbentuk pilihan jamak yang pernyataannya dinilai satu per satu.

Kompetensinya berada di level penalaran: **menimbang** keselamatan, waktu, dan sumber daya, lalu **memutuskan**. Soal tidak menuntut hafalan, melainkan alasan di balik urutan dan keputusan. Yang membuat soal ini sulit adalah banyak pilihan terdengar masuk akal. Jawaban yang tepat selalu memenuhi tiga hal sekaligus: **keselamatan lebih dulu**, **orang yang tepat di tugas yang tepat**, dan **jadwal yang masih bisa dijalankan**.

Setelah mempelajari sub bab ini, kamu dapat:

- menyusun urutan load-in dan menjelaskan alasan tiap langkah;
- membedakan gladi kotor, gladi teknis, dan gladi bersih;
- menyusun jadwal hari pentas secara mundur dan menjelaskan tugas juru cue;
- memutuskan tindakan saat terjadi kejadian tak terduga dengan mendahulukan keselamatan;
- menugaskan pengganti dengan benar dan menjelaskan pentingnya pelatihan silang.

◆ KONSEP INTI

Pukul delapan pagi di hari pentas, kendaraan pengangkut dekor tiba di gedung. Menjelang malam pintu penonton dibuka. Di antaranya ada pekerjaan yang saling bergantung, banyak orang yang harus tahu tugasnya, dan sesekali kejadian yang tidak ada dalam rencana. **Pelaksanaan** adalah tahap menjalankan rencana yang sudah disusun. Ujiannya ada tiga: urutan kerja yang benar, komando yang jelas, dan keputusan yang tenang ketika rencana terganggu. Sub bab ini membahas ketiganya.

1. Load-in: memasang perlengkapan dengan urutan yang benar

Load-in adalah kegiatan membawa dan memasang perlengkapan (lampu, dekor, perangkat suara, properti) ke tempat pentas. Urutan kerjanya bukan selera. Urutan itu mengikuti dua prinsip: **yang tinggi dan berat dikerjakan lebih dulu**, dan **pekerjaan yang saling bergantung dikerjakan berurutan**. Gambar 3.15 memperlihatkan urutan umum beserta

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

alasannya.



Gambar 3.15 Tujuh langkah load-in dan alasan penempatannya. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

1. **Periksa tempat dan tandai lantai.** Semua pekerjaan berikutnya mengacu pada tanda itu. Sambil memeriksa, pastikan pintu dan jalur evakuasi bebas.
2. **Gantung dan tata lampu di atas.** Lampu digantung pada **batang lampu**, yaitu pipa atau rangka di atas panggung, dengan tangga dan pengaman tambahan sesuai petunjuk alat. Pekerjaan ini dikerjakan paling awal karena sulit dan berbahaya bila dekor sudah berdiri di bawahnya. Selama pekerjaan di ketinggian berlangsung, **tidak boleh ada orang lain di bawahnya**.
3. **Pasang dekor besar dan lantai.** Dekor dikerjakan setelah ruang atas bebas dari pekerjaan. Bentuk dekor juga menentukan ke mana lampu akan diarahkan.
4. **Fokus lampu. Fokus** berarti mengarahkan sinar tiap lampu ke titik yang direncanakan. Dikerjakan setelah dekor berdiri, sebab sinar harus jatuh pada dekor dan area acting yang sebenarnya. Pekerjaan ini membutuhkan tangga, jadi dilakukan sebelum penari berlatih di panggung.
5. **Pasang perangkat suara.** Kabel dan pengeras suara dipasang di sisi atau depan yang tidak mengganggu pekerjaan lain. Rapikan kabel setelah dekor dan lampu terpasang.
6. **Cek suara bersama pemusik. Cek suara** (*sound check*) dilakukan setelah pemusik dan alatnya berada di posisi pentas, karena bunyi bergantung pada posisi alat dan pemusiknya.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

7. **Properti ke sayap, lantai bersih, periksa keselamatan.** Baru setelah ini penari boleh naik panggung: kabel terlindung, alat pemadam dan jalur siap.

Pekerjaan yang tidak saling mengganggu boleh berjalan bersamaan untuk menghemat waktu. Misalnya tim suara memasang pengeras suara di sisi depan ketika tim lampu bekerja di atas panggung, selama tidak ada orang di bawah lampu yang sedang digantung. Urutan ini contoh; denah dan aturan gedung tetap menjadi rujukan.

2. Tiga jenis gladi

Gladi adalah latihan di tempat pentas menjelang pentas. Tiga jenisnya punya tujuan berbeda (Gambar 3.16).

Tiga jenis gladi: tujuan dan ciri

	GLADI KOTOR	GLADI TEKNIS	GLADI BERSIH
Tujuan	Menjalankan seluruh pertunjukan dari awal sampai akhir untuk melihat kesiapan dan menemukan yang belum beres	Menyelaraskan cue cahaya, suara, layar, dan perpindahan dekor dengan jalannya pertunjukan	Simulasi pentas sungguhan: semua unsur bekerja bersama dan waktu dihitung
Kostum dan rias	Belum lengkap	Tidak wajib	Lengkap seperti pentas
Boleh berhenti?	Ya, untuk memperbaiki	Ya, sering berhenti pada tiap cue	Tidak, kecuali ada bahaya; masalah dicatat
Waktu	Kira-kira seminggu sebelum pentas	Beberapa hari sebelum, di gedung	Biasanya sehari sebelum pentas
Hasil	Daftar masalah yang harus dibereskan	Daftar cue yang sudah pas	Durasi sebenarnya dan perbaikan kecil

Contoh letak tiga gladi pada garis waktu (pentas Sabtu 20 November)



Gladi teknis adalah istilah di dunia teater; sebagian kelompok menggabungkannya dengan gladi kotor. Tiap gladi menemukan masalah yang berbeda, jadi satu gladi tidak bisa menggantikan yang lain.

Gambar 3.16 Gladi kotor, gladi teknis, dan gladi bersih: tujuan, ciri, dan letaknya pada garis waktu. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

- **Gladi kotor** adalah latihan menyeluruh dari awal sampai akhir yang belum serinci pentas: kostum belum lengkap dan durasi belum dihitung cermat. Tujuannya melihat kesiapan awal dan menemukan yang belum beres, dan boleh berhenti untuk memperbaiki.
- **Gladi teknis** menyelaraskan unsur teknis: cue cahaya, suara, layar, dan perpindahan dekor. Pemain sering berhenti pada tiap cue agar teknisi dapat mengatur ulang. Istilah ini umum di dunia teater; sebagian kelompok menggabungkannya dengan gladi kotor.
- **Gladi bersih** adalah latihan terakhir yang dijalankan seperti pentas sungguhan, dengan kostum, rias, musik, dan cahaya lengkap, biasanya sehari sebelum pentas. Tidak berhenti

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

kecuali ada bahaya. Masalah dicatat dan diperbaiki sesudahnya, dan durasi sebenarnya dihitung.

Tiap gladi menemukan jenis masalah yang berbeda. Karena itu **satu gladi tidak bisa menggantikan yang lain**. Menghapus gladi kotor karena sudah ada gladi bersih menghilangkan kesempatan memperbaiki, sebab gladi bersih tidak boleh berhenti.

3. Jadwal hari pentas

Jadwal hari pentas juga disusun **mundur** dari jam pentas, seperti jadwal produksi (Sub bab 3.2). Gambar 3.17 memperlihatkan contoh untuk pentas pukul 19.30.

Jadwal hari pentas: pentas pukul 19.30 (contoh)

Jam	Sebelum pentas	Kegiatan	Penanggung jawab
15.00	4 jam 30 menit	Kru tiba; periksa tempat, kabel, jalur evakuasi	Pimpinan panggung
15.30	4 jam	Cek teknis: satu putaran cue lampu dan suara	Operator cahaya dan suara
16.30	3 jam	Pemain tiba; rias dan busana dimulai	Penata rias dan busana
17.30	2 jam	Makan kru, bergantian	Konsumsi
18.00	1 jam 30 menit	Rapat singkat semua bagian: urutan, cue, keselamatan	Pimpinan panggung
18.15	1 jam 15 menit	Tiket dan penerima tamu menempati pos	Pimpinan produksi
18.30	1 jam	Rias selesai; pemain siap di sayap; periksa jalur evakuasi terakhir	Pimpinan panggung
18.45	**45 menit**	**Pintu penonton dibuka**	Tiket dan penerima tamu
19.30	**mulai**	**Pentas dimulai: "siap" lalu "jalan" untuk cue pertama**	Pimpinan panggung
21.00	pentas 90 menit	Pentas selesai; penonton keluar tertib	Penerima tamu, keamanan
21.15		Bongkar (load-out) dan rapat evaluasi singkat	Pimpinan panggung

Jadwal dibuat mundur dari jam pentas. Jam di atas contoh; sesuaikan dengan lama rias, jarak, dan aturan gedung.

Gambar 3.17 Contoh jadwal hari pentas pukul 19.30 beserta penanggung jawab tiap kegiatan; jam adalah angka contoh. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Cara menyusunnya: mulai dari jam pentas (19.30), kurangi waktu pintu dibuka (45 menit sebelumnya menjadi 18.45), lalu letakkan rias selesai, rapat singkat, makan kru, kedatangan pemain, cek teknis, dan kedatangan kru dengan lama yang cukup. **Setiap kegiatan punya penanggung jawab dengan nama dan jam.** Jadwal yang hanya berisi kegiatan tanpa nama membuat semua orang mengira orang lain yang mengerjakannya.

Jadwal juga harus memberi kru waktu **istirahat dan makan**. Jadwal yang membuat seseorang bekerja berjam-jam tanpa jeda perlu ditinjau, sebab orang yang kelelahan mudah salah.

Jadwal latihan menurut ketersediaan pemain. Bila gedung hanya dapat dipakai beberapa hari dan satu adegan dilatih per hari, mulai dari adegan yang pilihan harinya paling sedikit. Tulis hari yang bisa untuk tiap pemain, lalu cari hari yang bisa untuk **semua** pemain adegan

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

itu, coret hari yang sudah terpakai, dan lanjutkan ke adegan berikutnya. Misalnya adegan 1 memerlukan pemain P dan Q, adegan 2 memerlukan Q dan R, adegan 3 memerlukan P dan R. P bisa Senin dan Rabu, Q bisa Senin dan Selasa, R bisa Selasa dan Rabu. Adegan 1 hanya cocok Senin, adegan 2 hanya Selasa, dan adegan 3 hanya Rabu. Terakhir, periksa kembali bahwa tiap pemain hadir pada hari adegannya.

Semua dokumen penting hari pentas dikumpulkan dalam satu map yang dipegang pimpinan panggung, kadang disebut **buku produksi**. Isinya antara lain jadwal hari pentas, daftar cue, denah panggung dan jalur evakuasi, daftar nomor telepon seluruh tim dan petugas gedung, surat perjanjian atau SPK, dan surat izin keramaian bila ada.

4. Daftar cue dan juru cue

Cue adalah isyarat yang menandai kapan sesuatu terjadi dalam pertunjukan: lampu berubah, musik mulai, layar naik, penari masuk. Cue punya **pemicu**, yaitu kejadian yang menjadi tanda: waktu tertentu, kata kunci dalam dialog, atau gerakan pemain melewati garis tertentu.

Daftar cue adalah tabel urut yang berisi nomor cue, pemicunya, pekerjaan yang harus dilakukan, dan pelaksananya. Gambar 3.18 memperlihatkan contohnya. Satu cue memuat satu pekerjaan dan satu pelaksana.



Contoh daftar cue (disusun untuk contoh)

Cue	Pemicu (isyarat)	Pekerjaan	Pelaksana
L1	Pintu penonton ditutup; pimpinan panggung berkata "jalan"	Lampu penonton meredup perlahan; lampu panggung biru muda naik pelan	Operator cahaya
S2	Lampu panggung sudah naik penuh	Musik pembuka rekaman mulai	Operator suara
L3	Penari pertama melewati garis tanda	Lampu sorot mengikuti penari	Operator cahaya
V4	Pemain berkata "Kita berangkat."	Layar menampilkan gambar sawah	Kru layar proyeksi
S5	Gambar sawah tampil penuh	Musik mengecil perlahan lalu berhenti	Operator suara
L6	Pemain terakhir keluar panggung	Semua lampu panggung padam perlahan	Operator cahaya

Kode: L lampu, S suara, V layar. Tiap cue diberi nomor, punya pemicu yang jelas, dan satu pelaksana. Daftar ini dibawa pimpinan panggung dan operator.

Gambar 3.18 Juru cue memanggil, operator melaksanakan, beserta contoh daftar cue. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Juru cue adalah orang yang membaca daftar cue dan memberi aba-aba; dalam banyak

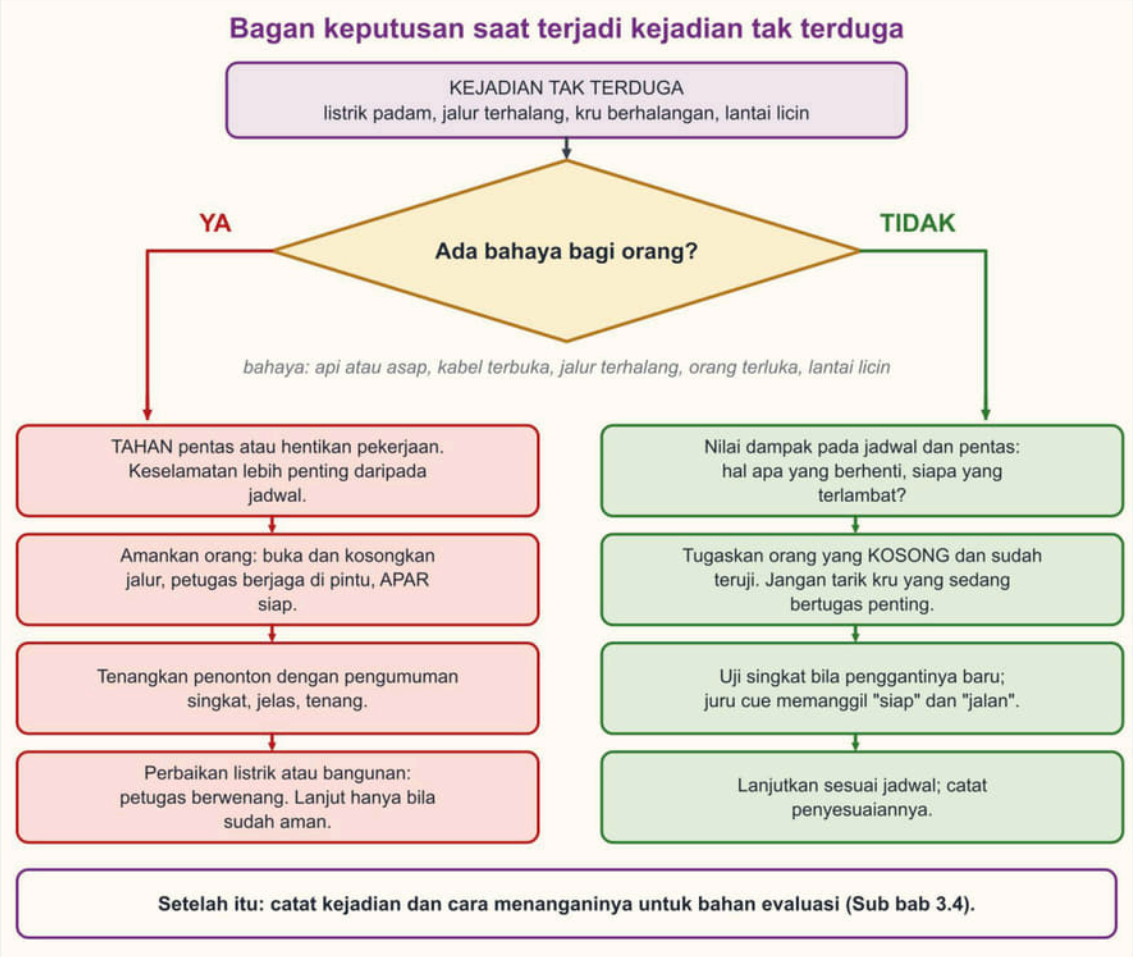
Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

produksi tugas ini dipegang pimpinan panggung. Dalam praktik teater, aba-aba diberikan dua kali. Mula-mula ia berkata **"siap"** (*standby*) untuk peringatan, operator menjawab "siap", lalu ia berkata **"jalan"** (*go*) tepat saat pemicunya terjadi. Aba-aba disampaikan lewat headset atau interkom bila tersedia, atau lewat isyarat tangan dan kartu.

Alasan aturan ini: **satu suara yang memberi aba-aba** mencegah dua operator memicu cue sendiri-sendiri dan bertabrakan. Operator yang menunggu aba-aba juga tidak perlu menatap panggung terus-menerus, sehingga bisa fokus pada konsol, mixer, atau layarnya.

5. Menangani kejadian tak terduga

Sebaik apa pun rencananya, selalu mungkin ada kejadian di luar rencana. Bagan pada Gambar 3.19 membantu mengambil keputusan dengan urutan yang benar.



Gambar 3.19 Bagan keputusan: nilai dulu apakah ada bahaya bagi orang, lalu tentukan tindakan. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

1. **Nilai bahaya lebih dulu.** Tanyakan apakah ada bahaya bagi orang: api atau asap, kabel terbuka, jalur keluar terhalang, orang terluka, lantai licin. Jawabannya menentukan semua langkah berikutnya.
2. **Bila ada bahaya, tahan pentas atau hentikan pekerjaan.** Keselamatan orang lebih penting daripada jadwal dan daripada penampilan yang sudah dilatih berminggu-minggu. Pimpinan panggung memutuskan, berkoordinasi dengan penanggung jawab

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

gedung.

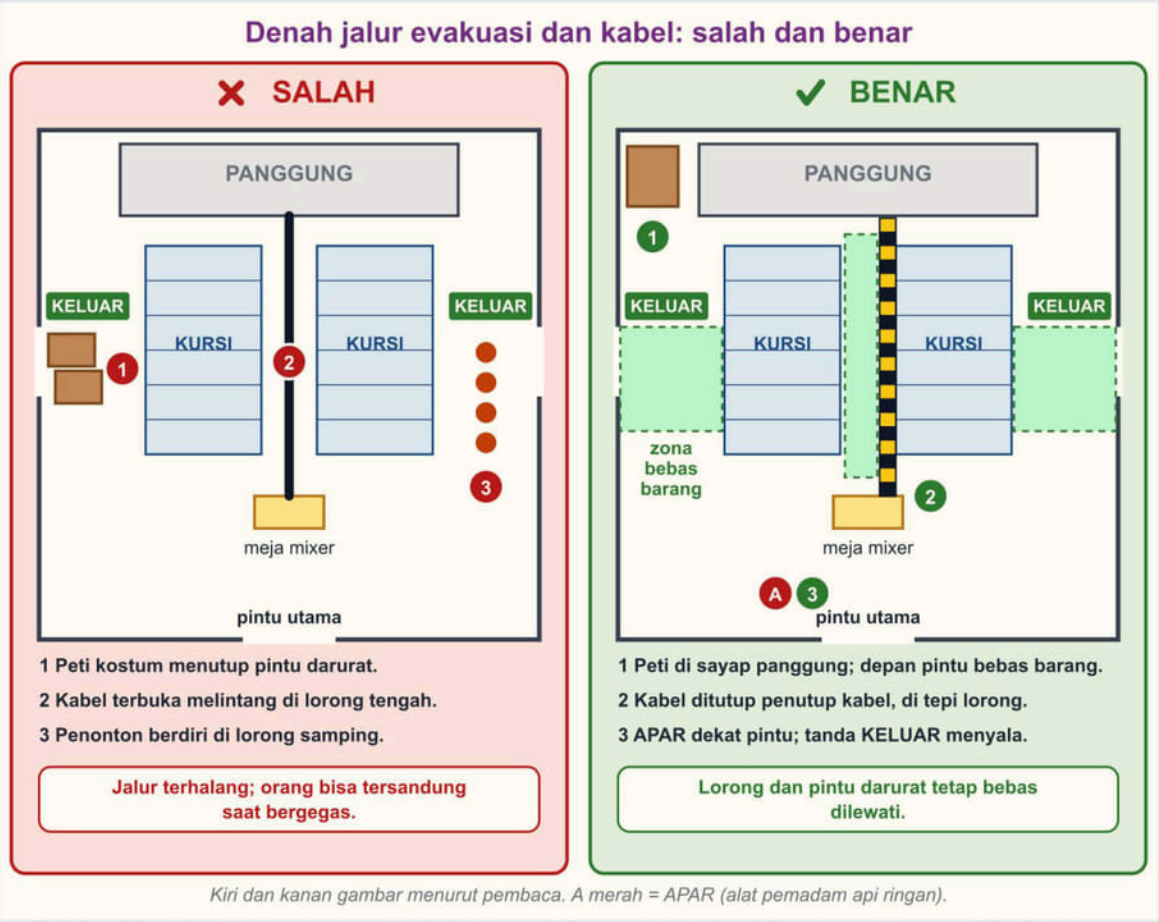
3. **Amankan orang.** Kosongkan dan buka jalur keluar, tempatkan petugas di pintu, siapkan alat pemadam, dan hubungi petugas yang berwenang (teknisi gedung, tenaga medis).
4. **Tenangkan penonton** dengan pengumuman yang singkat, jelas, dan bernada tenang: apa yang terjadi, apa yang diminta dari mereka, dan kira-kira berapa lama. Gunakan pengeras suara yang masih berfungsi saat listrik padam, karena sistem suara gedung bisa ikut mati. Jangan memakai kata yang menakutkan dan jangan menyembunyikan keadaan.
5. **Perbaikan listrik dan bangunan hanya oleh petugas yang berwenang.** Kru panggung tidak menyambung atau mengutak-atik rangkaian listrik darurat. Sumber listrik yang juga menyalakan penerangan jalur keluar tidak dimatikan sebelum ada penerangan pengganti.
6. **Lanjutkan hanya bila sudah aman,** dan boleh dengan penyesuaian, misalnya memakai area yang beratap bila hujan membuat lantai licin.
7. **Bila tidak ada bahaya bagi orang,** nilai dampaknya pada jadwal, lalu **tugaskan orang yang kosong dan sudah teruji** (bagian 7). Jangan menarik kru yang sedang memegang tugas penting.
8. **Catat kejadian dan cara menanganinya** sebagai bahan evaluasi (Sub bab 3.4).

Contoh listrik padam: lampu tanda keluar dan lampu darurat lorong biasanya menyala dengan baterai. Penonton yang gelap dan bingung dapat panik, sehingga pentas ditahan, penonton ditenangkan dengan alat pengeras suara yang tidak bergantung pada listrik gedung (misalnya megafon berbaterai), dan petugas berjaga di pintu sementara teknisi gedung memeriksa. Bila tidak ada tanda api, asap, atau kerusakan bangunan, penonton tidak perlu dikeluarkan sekaligus: mengosongkan gedung dalam gelap justru menambah bahaya. Petugas tetap siap membuka jalan keluar dan mengikuti arahan penanggung jawab gedung bila keadaan berubah. Pentas dilanjutkan bila lampu dan suara sudah pulih dan aman. Tindakan memaksa panggung tetap menyala dengan menyambung kabel sendiri berbahaya dan bukan tugas kru.

6. Keselamatan lebih dulu: jalur evakuasi dan kabel

Jalur evakuasi adalah jalan yang disediakan agar orang bisa keluar dengan cepat dan aman saat darurat. Sebelum penonton masuk, periksa hal-hal berikut (Gambar 3.20).

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan



Gambar 3.20 Denah gedung dengan pintu darurat, lorong, dan kabel: keadaan yang salah (kiri) dan yang benar (kanan). Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

- **Pintu darurat tidak terkunci dan tidak terhalang** oleh peti, kursi, atau barang lain.
- **Lorong bebas.** Penonton tidak boleh berdiri atau duduk di jalur evakuasi, termasuk di tangga dan di depan pintu.
- **Tanda keluar menyala** dan terbaca saat gelap. Biasanya memakai baterai sehingga tetap menyala bila listrik padam.
- **Kabel tidak melintang di jalur jalan.** Bila kabel terpaksa menyeberang lorong, pasang **penutup kabel** (pelindung berbentuk landai, sering berwarna kuning atau hitam) dan rapikan sepanjang tepi dinding.
- **Alat pemadam siap. APAR** (alat pemadam api ringan) ditaruh di tempat yang terlihat dan mudah dijangkau, dan kru tahu letaknya.
- **Jumlah penonton tidak melebihi kapasitas gedung.**

Alasannya sederhana. Dalam keadaan darurat, orang bergerak cepat dan tidak melihat ke lantai. Kabel di lorong bisa membuat orang tersandung, dan satu pintu yang tertutup membuat jumlah orang yang harus lewat pintu lain menjadi lebih banyak.

7. Tugas, pengganti, dan pelatihan silang

Tugas hari pentas dibagi dengan nama dan jam yang jelas. Namun ada saja yang berhalangan. Karena itu produksi yang baik menyiapkan **pelatihan silang**, yaitu melatih beberapa orang

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

agar menguasai tugas rekan, sehingga ada pengganti bila ada yang berhalangan.

Orang yang boleh menjadi pengganti harus **teruji**: sudah ikut gladi, mengenal daftar cue atau alatnya, dan sudah pernah mencoba dengan pendampingan. Orang yang hanya pernah melihat belum cukup. Mengganti operator dengan orang yang belum pernah memegang alat berisiko merusak pentas, atau bahkan alatnya. Bila pengganti baru, **uji singkat** dahulu sebelum pentas, misalnya menjalankan seluruh cue satu atau dua kali tanpa pemain.

Bila yang diperlukan hanya perbaikan kecil dalam waktu sangat singkat (misalnya busana penari longgar di sela dua adegan), pilih orang yang paling dekat dan sudah membawa perlengkapan yang diperlukan, lalu hitung jarak dan waktunya. Jangan memanggil orang yang jauh atau menghentikan pentas untuk hal yang dapat dibereskan di sayap panggung.

Saat menugaskan orang untuk menutup kekosongan, pilih **orang yang kosong**, yaitu yang tugasnya belum dimulai atau sudah selesai. Jangan menarik orang yang sedang memegang tugas penting. Menutup satu lubang dengan membuka lubang lain tidak menyelesaikan masalah.

Ringkasan. Pelaksanaan menuntut urutan kerja yang benar (tinggi dan berat dulu, yang bergantung berurutan), tiga jenis gladi yang saling melengkapi, jadwal hari pentas dengan penanggung jawab, daftar cue dan juru cue yang memanggil "siap" lalu "jalan", serta keputusan yang mendahulukan keselamatan saat kejadian tak terduga.

CONTOH TERSELESAIKAN

Contoh 1 — Menyusun urutan load-in enam jam

Teater Kelana di Bontang pada 2027 mendapat waktu pukul 08.00 sampai 14.00 untuk load-in sebelum latihan bersama penari pukul 14.30. Pekerjaan: menggantung 10 lampu di batang atas (butuh tangga), memasang level dan dekor lantai, fokus lampu, memasang pengeras suara di sisi depan, menata properti di sayap, dan cek suara bersama 6 pemusik yang baru tiba pukul 12.45. Gilang menjadi pimpinan panggung, Halim memimpin tim lampu (3 orang), Benyamin tim dekor (4 orang), Nadia tim suara (2 orang), dan Cahyo penata cahaya. Susun urutannya. *Kasus disusun untuk contoh; tokoh dan tempat fiktif.*

1. **Tandai lantai dan periksa jalur evakuasi:** 08.00–08.30 (30 menit), dikerjakan Gilang bersama tim dekor.
2. **Gantung lampu:** 08.30–10.00 (90 menit), tim lampu, dan tidak ada orang lain di bawah. Di saat yang sama tim suara memasang pengeras suara dan kabel di sisi depan (08.30–10.00), karena tidak berada di bawah lampu.
3. **Dekor dan level:** 10.00–12.00 (120 menit), tim dekor, setelah ruang atas bebas.
4. **Fokus lampu:** 12.00–12.45 (45 menit), Cahyo dan tim lampu, sebab dekor sudah berdiri. Bersamaan, properti ditata di sayap dan kabel dirapikan (12.00–12.45). Pemusik belum boleh menata alat di panggung selama kru masih di atas tangga.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

5. **Pemusik menata alat:** 12.45–13.15 setelah pekerjaan di tangga selesai, lalu **cek suara:** 13.15–13.45 (30 menit), karena pengeras suara sudah terpasang (selesai 10.00) dan pemusik sudah siap di posisinya.
6. **Bersihkan lantai, periksa kabel, APAR, dan jalur:** 13.45–14.00 (15 menit). Setelah itu istirahat, dan penari naik panggung pukul 14.30.
7. Periksa total: 08.00 sampai 14.00 = 360 menit = 6 jam. Lampu (08.30) sebelum dekor (10.00), dekor sebelum fokus (12.00), pemusik siap (13.15) sebelum cek suara.

Jawaban: tandai lantai, gantung lampu, dekor, fokus lampu, cek suara bersama pemusik, lalu periksa keselamatan, dengan penari baru naik panggung setelah semuanya selesai. Fokus lampu baru dikerjakan setelah dekor berdiri, karena sinar harus diarahkan pada dekor yang sebenarnya.

Contoh 2 — Jalur evakuasi terhalang sebelum penonton masuk

Pentas Sanggar Gemilang di sebuah gedung kesenian pada 2027 dijadwalkan dimulai pukul 19.30, dengan pintu penonton dibuka pukul 18.45. Pukul 18.20, Hendra, pimpinan panggung, menemukan pintu darurat sisi kiri tertutup tiga peti kostum dan 14 kursi lipat yang ditumpuk. Lampu tanda keluar menyala. Orang yang ada: Rina dan Dedi (penerima tamu yang baru bertugas pukul 18.45), Joko dan Tasya (konsumsi, tugasnya selesai), Wahyu (operator suara, sedang menguji cue), dan Karina (petugas gedung). Pemindahan barang diperkirakan 10 menit, pemeriksaan pintu 5 menit, dan pemeriksaan lampu tanda keluar 2 menit. Tentukan tindakannya. *Kasus disusun untuk contoh; tokoh dan tempat fiktif.*

1. **Nilai bahaya:** bila penonton masuk lalu terjadi keadaan darurat, pintu itu tidak bisa dipakai. Jadi ada bahaya bagi orang, walaupun belum terjadi apa-apa.
2. **Tahan pembukaan pintu penonton** sampai jalur bersih.
3. **Tugaskan orang yang kosong:** Rina, Dedi, Joko, dan Tasya memindahkan peti dan kursi ke tempat yang tidak menghalangi (ruang kostum dan sayap). Wahyu **tidak ditarik** dari tugasnya karena sedang memegang tugas penting.
4. **Karina memeriksa** bahwa pintu bisa dibuka penuh dan tidak terkunci dari dalam, lalu lampu tanda keluar dicek.
5. Hitung waktu: 10 + 5 + 2 = 17 menit. Waktu tersedia 18.45 − 18.20 = 25 menit. Sisa cadangan 25 − 17 = 8 menit, sehingga pintu penonton tetap dibuka 18.45.
6. Bila pekerjaan ternyata belum selesai, pembukaan pintu ditunda dan penonton yang sudah antre diberi tahu dengan tenang.
7. Tunjuk satu kru berjaga di depan pintu itu selama pentas, dan catat penyebabnya (tidak ada tempat simpan) agar pentas berikutnya menyediakan ruang simpan.

Jawaban: tahan pembukaan pintu, kosongkan jalur dengan orang yang kosong, periksa pintu dan tanda keluar, lalu buka pintu penonton setelah aman.

Contoh 3 — Menutup kekosongan operator

Pukul 16.30 pada hari pentas 2027, Teater Wirasana mendapat kabar bahwa Pratiwi, operator konsol lampu, sakit dan tidak dapat hadir. Pintu penonton dibuka 18.45. Daftar cue lampu berisi

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

48 cue. Tersedia tiga calon: Laksmi, penata cahaya yang merancang dan memasukkan ke-48 cue itu ke konsol dan tidak punya tugas lain malam itu; Samuel, kru dekor yang belum pernah menyentuh konsol; dan Usman, operator suara yang sedang memegang tugas penting. Pengujian satu kali cue tanpa pemain memerlukan 40 detik per cue. Siapa penggantinya, dan bagaimana rencana waktunya? *Kasus disusun untuk contoh; tokoh dan tempat fiktif.*

1. **Pilih yang kosong dan teruji.** Laksmi sudah mengenal konsol dan seluruh cue serta tidak punya tugas lain. Samuel belum teruji. Usman sedang memegang tugas penting dan tidak ditarik.
2. **Hitung waktu uji:** 48 cue × 40 detik = 1.920 detik = **32 menit** untuk satu kali uji tanpa pemain.
3. **Susun rencana** dari 16.30 sampai 18.45 (135 menit): 16.30–16.45 Laksmi memeriksa setelan konsol (15 menit); 16.45–17.17 uji 1 (32 menit); 17.17–17.20 jeda (3 menit); 17.20–17.52 uji 2 (32 menit); 17.52–18.00 memperbaiki catatan (8 menit); 18.00–18.30 satu putaran dengan juru cue memanggil "siap" dan "jalan" (30 menit). Jumlah 15 + 32 + 3 + 32 + 8 + 30 = 120 menit, selesai pukul 18.30.
4. **Sisa waktu:** 18.45 − 18.30 = **15 menit** cadangan sebelum pintu dibuka.
5. Siapkan cadangan: Samuel mendampingi untuk belajar, sebagai langkah pelatihan silang berikutnya.

Jawaban: Laksmi menggantikan Pratiwi, dengan dua kali uji cue dan satu putaran bersama juru cue, selesai pukul 18.30 dengan cadangan 15 menit. Tidak menunjuk Samuel yang belum teruji, dan tidak menarik Usman dari tugasnya.

❖ PETA KONSEP

Gambar 3.21 merangkum pelaksanaan produksi dan pembagian tugas.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan



Gambar 3.21 Peta konsep pelaksanaan produksi dan pembagian tugas. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Yang harus kamu ingat

- Load-in: yang tinggi dan berat lebih dulu; yang bergantung berurutan (lampu di atas, dekor, fokus lampu, suara, cek suara setelah pemusik siap); tidak ada orang di bawah pekerjaan di ketinggian.
- Tiga gladi saling melengkapi: kotor (menemukan masalah), teknis (menyelaraskan cue), bersih (simulasi pentas sungguhan). Satu gladi tidak menggantikan yang lain.
- Jadwal hari pentas disusun mundur dan tiap kegiatan punya penanggung jawab. Dokumen penting dikumpulkan dalam satu map.
- Cue punya pemicu dan satu pelaksana. Juru cue memberi aba-aba "siap" lalu "jalan"; satu suara yang memberi aba-aba.
- Saat kejadian tak terduga: nilai bahaya, tahan pentas bila ada bahaya, amankan orang, tenangkan penonton, perbaikan listrik oleh yang berwenang.
- Pengganti harus orang yang kosong dan teruji; jangan menarik orang yang sedang memegang tugas penting. Pelatihan silang menyiapkan pengganti.
- Jalur evakuasi: pintu tidak terkunci dan tidak terhalang, lorong bebas, tanda keluar menyala, kabel dilindungi, APAR siap.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

▲ STRATEGI DAN JEBAKAN

Langkah menjawab soal pelaksanaan produksi:

1. **Tandai syarat tetapnya:** batas waktu, daftar pekerjaan, siapa yang ada, apa yang sedang dikerjakan siapa.
2. **Periksa bahaya dulu.** Bila ada bahaya bagi orang, jawaban yang benar mendahulukan keselamatan, bukan jadwal.
3. **Pada soal urutan kerja,** tanyakan untuk tiap pekerjaan: apa yang harus selesai lebih dulu, dan apakah pekerjaan ini membuat orang berada di bawah atau di jalur pekerjaan lain?
4. **Pada soal siapa mengerjakan apa,** cari orang yang kosong dan teruji. Coret pilihan yang menarik kru yang sedang bertugas, atau menunjuk orang yang belum teruji.
5. **Hitung waktu** bila ada angka: jumlahkan lama tiap langkah dan bandingkan dengan waktu tersedia.
6. **Pada pilihan jamak,** nilai tiap pernyataan sendiri-sendiri; pernyataan yang benar bisa lebih dari satu.
7. **Uji pilihan terakhir** dengan tiga pertanyaan: aman? orangnya tepat? jadwal masih bisa dijalankan?

Jebakan yang sering dipasang:

- **Jadwal di atas keselamatan:** "pentas harus tetap mulai tepat waktu" padahal ada bahaya.
- **Menarik kru yang sedang bertugas penting** untuk menutup lubang lain.
- **Melanjutkan pentas dalam gelap** atau tanpa memeriksa keadaan.
- **Menyambung atau mematikan listrik sendiri**, termasuk mematikan sumber listrik yang juga menyalakan penerangan jalur keluar.
- **Fokus lampu sebelum dekor berdiri,** atau penari berlatih saat kru masih di tangga.
- **Cek suara sebelum pemusik dan alatnya siap.**
- **Mengganti operator dengan orang yang belum pernah memegang alat** karena ia "ikut melihat gladi".
- **Menghapus gladi kotor** karena sudah ada gladi bersih.
- **Memilih pilihan yang mengandung kata penenang** ("agar mutu terjaga") tanpa memeriksa apakah langkahnya benar.

> Contoh salah tafsir: pada hari pentas, seorang kru melihat kabel menyeberang lorong penonton. Pimpinan panggung berkata, "Pentas mulai 20 menit lagi, kita lanjut saja dan beri tanda dengan lakban." Lakban tidak membuat kabel itu aman. Orang yang berlari saat darurat tetap bisa tersandung. Cara yang benar: kabel dipindah ke tepi dinding atau ditutup penutup kabel, lalu jalur diperiksa, sebelum pintu dibuka.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

● BEDAH SOAL PREDIKSI

Soal berikut menyajikan keadaan di tengah pentas ketika sesuatu berhenti bekerja, dengan keterangan tentang penonton, lampu darurat, dan sumber listrik. Gunakan bagian 5 (urutan menangani kejadian) dan bagian 6 (keselamatan). Mulailah dari pertanyaan: apakah ada bahaya bagi orang, dan apa yang paling dulu harus dilakukan?

►. Di tengah pentas teater di gedung pertunjukan Jember (2027), listrik padam. Lampu tanda keluar dan lampu darurat lorong menyala dengan baterai. Teknisi gedung melaporkan genset gedung menyala dalam sekitar satu menit, tetapi hanya untuk lampu kerja dan lampu ruang penonton, bukan lampu panggung dan sound system. Gedung berisi 400 penonton, dan tidak ada tanda kebakaran.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Tindakan pertama yang paling tepat adalah ....

A. Pentas ditahan; penonton ditenangkan lewat mikrofon gedung; petugas ke pintu
B. Pentas ditahan; seluruh penonton diarahkan keluar lewat semua pintu darurat
C. Pentas dilanjutkan dalam gelap; petugas berjaga di pintu sampai lampu menyala
D. Pentas ditahan; lampu panggung disambung ke genset gedung agar segera berlanjut
E. Pentas ditahan; penonton ditenangkan lewat megafon; petugas berjaga di pintu

Pembahasan **Kunci: E**

Konsep: Pelaksanaan produksi memerlukan prosedur darurat: pimpinan panggung menahan pentas (hold), penonton diberi informasi dengan alat yang tidak bergantung listrik, petugas berjaga di jalur keluar, lalu diputuskan apakah pentas dilanjutkan.

Analisis setiap opsi:

• **A.** ✗ Jebakan: urutannya tepat, tetapi sound system mati sehingga mikrofon gedung tidak dapat dipakai.
• **B.** ✗ Jebakan: evakuasi penuh tanpa tanda bahaya dapat memicu desakan, padahal lampu menyala sekitar satu menit lagi.
• **C.** ✗ Penonton jelas menyadari gelap; tanpa informasi, kepanikan dapat terjadi.
• **D.** ✗ Genset hanya untuk lampu kerja dan ruang penonton; menyambung paksa membahayakan.
• **E.** ✓ Megafon berbaterai tetap berfungsi, penonton mendapat informasi, dan petugas mencegah desakan di pintu.

Jawaban: E.

✎ LATIHAN

Kerjakan tanpa melihat kunci. Untuk tiap soal, tulis dulu syarat tetapnya, keselamatan, dan siapa yang kosong. Pada soal pilihan jamak, nilai tiap pernyataan sendiri-sendiri.

1. Malam pentas drama musikal SMK Citra Bangsa di Bogor (2027) dijadwalkan selesai pukul 21.45, dan gedung wajib dikosongkan pukul 22.00. Empat puluh menit sebelum mulai, operator mixer mengabarkan ia terjebak macet sambil mengemudi dan baru tiba sekitar 30 menit setelah pentas dimulai. Babak 1 dan babak 2 sama-sama memakai enam

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

mikrofon nirkabel dan musik iringan rekaman. Seorang kru panggung ikut seluruh gladi di samping operator dan mencatat semua cue suara, tetapi belum pernah memegang mixer sendirian. Operator lampu menghafal cue lampu, bukan cue suara.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Keputusan pimpinan panggung yang paling tepat adalah ....

A. Kru pencatat cue memegang mixer babak 1 sambil dipandu operator lewat telepon
B. Operator lampu memegang mixer babak 1; kru pencatat cue memegang lampu
C. Pentas dimulai 30 menit lebih lambat sambil menunggu operator tiba di gedung
D. Babak 2 dimainkan lebih dulu agar operator tiba sebelum babak bermikrofon
E. Kru pencatat cue memegang mixer babak 1; operator mengambil alih setibanya

2. Tim produksi drama musikal "Lancang Kuning" mendapat waktu 5 jam untuk memasang perlengkapan (load-in) di gedung pertunjukan sebelum gladi bersih (2027). Pekerjaannya: menggantung lampu di batang atas memakai tangga, memasang dekor rumah di lantai panggung, mengarahkan (fokus) lampu ke posisi pemain, memasang perangkat suara, dan cek suara bersama pemain musik.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Rencana kerja yang tepat adalah ....
(Jawaban benar lebih dari satu.)

Pilih semua jawaban yang benar.

☐ A. Lampu digantung di batang atas sebelum dekor lantai dipasang agar tangga dapat bergerak leluasa.
☐ B. Fokus lampu dikerjakan sebelum dekor dipasang supaya penata cahaya dapat segera pulang.
☐ C. Cek suara dilakukan setelah pemain musik dan alat-alatnya siap di posisi pentas.
☐ D. Penari mulai berlatih di panggung sementara kru masih memanjat tangga menggantung lampu.
☐ E. Penata cahaya mencatat nomor kanal setiap lampu sesuai rancangan saat lampu digantung.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

3. Tiga puluh menit sebelum pentas wayang kulit di alun-alun Kebumen (2027), petugas keamanan melaporkan penonton duduk memadati jalur evakuasi di sisi kiri panggung, tempat kabel genset melintang. Kru yang ada: dua kru panggung yang sedang memasang kelir dan belum selesai, dua panitia penerima tamu yang tugasnya sudah selesai karena tamu undangan sudah duduk, dan satu operator genset. Genset juga menyalakan lampu penerangan alun-alun. Dalang sedang bersiap di belakang panggung.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Keputusan pimpinan panggung yang paling tepat adalah ....

A. Kru panggung mengosongkan jalur; operator genset memeriksa kabel
B. Panitia penerima tamu mengosongkan jalur; kru panggung memeriksa kabel
C. Panitia penerima tamu mengosongkan jalur; operator genset memeriksa kabel
D. Panitia penerima tamu mengosongkan jalur; genset dimatikan sementara
E. Operator genset mengosongkan jalur; panitia penerima tamu memeriksa kabel

Kunci singkat: 1. E 2. A, C, E 3. C

✔ PERIKSA DIRI

- Dapatkah kamu menjelaskan mengapa lampu digantung sebelum dekor dipasang, dan mengapa fokus lampu dikerjakan setelah dekor berdiri?
- Dapatkah kamu memutuskan siapa yang menutup kekosongan saat ada kejadian tak terduga, dengan mendahulukan keselamatan dan orang yang kosong dan teruji?
- **Yang harus kuingat: keselamatan di atas jadwal**, **tinggi dan berat lebih dulu**, **juru cue memanggil "siap" lalu "jalan"**, dan **pengganti harus orang yang kosong dan teruji**.

Latihan interaktif di LMS
Sub bab 3.3: kerjakan latihannya dan lihat progresmu.
next-level-study.com/belajar/lms-player.html?course=buku-smksp&node=SMKSP-3.3

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Sub bab 3.4 · Monitoring dan evaluasi produksi seni pertunjukan

SMKSP-3.4

◎ APA YANG DIUJI

Kisi-kisi TKA Seni Pertunjukan menyebut **monitoring** dan **evaluasi** sebagai fungsi manajemen produksi, bersama perencanaan dan pelaksanaan (Sub bab 3.2 dan 3.3). Dalam soal, kamu menerima sebuah **laporan**: tabel target dan realisasi tiap divisi, linimasa kegiatan, hasil survei penonton, atau rekap kartu masukan. Kamu diminta **menafsirkan** laporan itu, **menghitung** capaiannya, atau **memutuskan** tindakan berikutnya. Bentuknya kasus pendek, sering dengan tabel, dan sering berupa pernyataan benar atau salah yang harus dinilai satu per satu.

Kompetensi yang diminta berada di level aplikasi dan penalaran. Hitungannya hanya tambah, kurang, kali, bagi, dan persen. Yang membuat soal sulit adalah **ketelitian**: persen itu dari apa, ukuran mana yang dipakai untuk menyebut sebuah divisi tertinggal, dan syarat "dalam batas dana" yang harus ikut dihitung. Soal-soal ini juga menguji kebiasaan berpikir: kesimpulan harus **didukung angka**, bukan perasaan.

Setelah mempelajari sub bab ini, kamu dapat:

- membedakan monitoring dari evaluasi dan menyebut tempat masing-masing dalam siklus produksi;
- menulis indikator yang terukur, lalu membaca laporan target dan realisasi untuk menemukan divisi yang paling tertinggal;
- menghitung laju kemajuan, memprediksi hasil akhir, dan menghitung laju yang dibutuhkan;
- menghitung keterisian kursi, kepuasan penonton, dan pemakaian anggaran dengan penyebut yang benar;
- memilih paket perbaikan yang menangani keluhan terbanyak dalam batas dana.

◆ KONSEP INTI

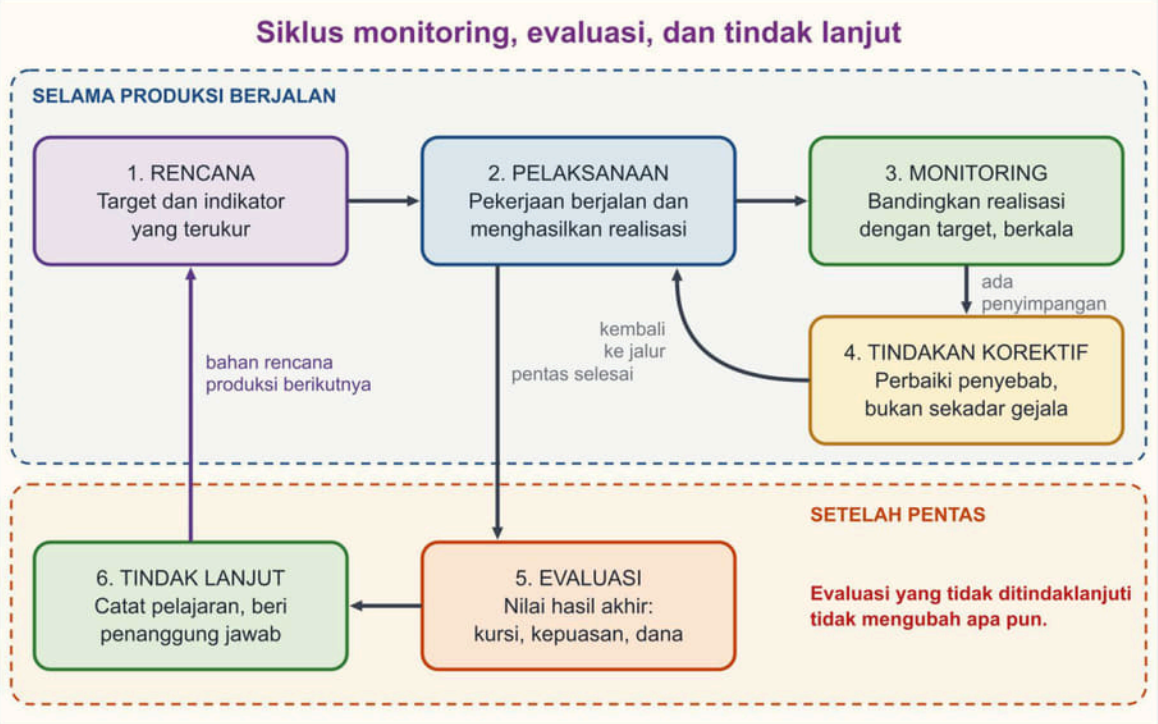
Lima minggu sebelum pentas, seorang ketua produksi duduk dengan buku catatannya. Menurut perasaannya, latihan "lancar", kostum "hampir selesai", dan tiket "lumayan". Tiga kata itu tidak dapat dibandingkan, tidak dapat dijumlahkan, dan tidak memberi tahu apa yang harus dikerjakan besok pagi. Ketua yang baik mengganti perasaan dengan angka: 12 dari 16 adegan sudah dilatih, 9 dari 24 setel kostum selesai, 72 dari 150 tiket terjual. Dengan angka itu, ia tahu bagian mana yang harus dikejar sebelum terlambat. Pekerjaan itu disebut monitoring. Sesudah pentas, ia mengukur lagi untuk belajar. Pekerjaan itu disebut evaluasi.

1. Monitoring dan evaluasi: dua kegiatan dalam satu siklus

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Monitoring (pemantauan) adalah kegiatan memeriksa secara berkala, selama produksi berjalan, apakah pekerjaan, waktu, dan dana sesuai rencana. Tujuannya menemukan penyimpangan **cukup dini** supaya masih dapat diperbaiki. **Evaluasi** adalah kegiatan menilai, biasanya di akhir sebuah tahap atau setelah pentas, seberapa jauh tujuan tercapai dan pelajaran apa yang dibawa ke produksi berikutnya. Gambaran mudahnya: monitoring seperti melihat kompas di tengah perjalanan, sedangkan evaluasi seperti meninjau seluruh perjalanan setelah tiba.

Keduanya tersambung dalam satu siklus (lihat Gambar 3.22). Rencana memuat target. Pelaksanaan menghasilkan realisasi. Monitoring membandingkan realisasi dengan target. Bila ada penyimpangan, tim melakukan **tindakan korektif**, yaitu perbaikan yang diambil sekarang agar produksi kembali ke jalur. Setelah pentas, evaluasi menilai hasil akhir, dan hasilnya menjadi **tindak lanjut** untuk rencana berikutnya. Siklus ini dikenal juga sebagai *plan–do–check–act* (rencanakan, kerjakan, periksa, perbaiki). Evaluasi yang hanya dicatat lalu dilupakan tidak ada gunanya, jadi tiap temuan perlu punya penanggung jawab dan tenggat.



Gambar 3.22 Siklus monitoring, evaluasi, dan tindak lanjut dalam satu produksi. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

2. Indikator dan target

Indikator adalah ukuran yang dipakai untuk menilai sesuatu. **Target** adalah nilai yang ingin dicapai pada waktu tertentu. **Realisasi** adalah nilai yang benar-benar dicapai. Indikator yang baik memenuhi lima ciri:

1. **Terukur**: berupa angka dengan satuan (adegan, setel, tiket, rupiah, persen).
2. **Punya batas waktu**: "pada akhir minggu ke-5", bukan "nanti".
3. **Dapat dibuktikan**: ada catatan, daftar, atau bukti yang dapat diperiksa orang lain.
4. **Punya penanggung jawab**: jelas siapa yang melaporkan.
5. **Berhubungan dengan tujuan**: mengukur hal yang memang penting bagi produksi.

Bandingkan dua kalimat laporan. "Kostum hampir selesai" bukan indikator, karena tidak ada angka, waktu, dan pemilik. "Sebanyak 15 dari 24 setel kostum harus selesai pada akhir minggu ke-5, dilaporkan penata busana" adalah indikator lengkap dengan targetnya. Kata seperti "sebagian besar", "cukup baik", dan "hampir" **bukan target**, sehingga tidak dapat dipakai untuk menyatakan sesuatu tercapai atau tidak.

Dalam produksi seni pertunjukan, indikator dapat berupa **kemajuan pekerjaan** (adegan yang sudah dilatih, persen dekor selesai), **penjualan** (tiket terjual), **dana** (rupiah terpakai), **waktu** (menit pentas molor), **mutu** (persen penonton puas), dan **keselamatan** (jumlah kejadian cedera). Satu produksi biasanya memakai beberapa indikator sekaligus, karena satu indikator saja dapat menyesatkan.

3. Laporan kemajuan: target lawan realisasi

Laporan kemajuan memuat satu tanggal laporan dan, untuk tiap divisi, target dan realisasi pada tanggal itu. Gambar 3.23 memperlihatkan contoh laporan akhir minggu ke-5 dari 8 minggu persiapan (angkanya dipakai pada Contoh 1).

NEXT LEVEL STUDY
Educational Institutions

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Laporan akhir minggu ke-5 dari 8 minggu (angka contoh)

Divisi	Satuan	Target	Realisasi	Capaian	Keadaan
Latihan pemain	adegan	12	12	100 %	SESUAI
Set dekor	% selesai	60	45	75 %	TERTINGGAL
Kostum	setel	15	9	60 %	PALING TERTINGGAL
Publikasi	materi	3	3	100 %	SESUAI
Tiket	tiket	90	72	80 %	TERTINGGAL

Capaian = realisasi ÷ target × 100 %

Capaian terendah: kostum (9 dari 15 setel = 60 %).
Gladi bersih minggu ke-7 memerlukan semua kostum, jadi kostum diprioritaskan.
Latihan dan publikasi sesuai target: tenaganya tidak dibongkar.

Gambar 3.23 Laporan target dan realisasi akhir minggu ke-5 beserta capaiannya (angka contoh). Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Ada tiga keadaan. Divisi **tertinggal** bila realisasi kurang dari target. Divisi **sesuai** bila realisasi sama dengan target. Divisi **melampaui** bila realisasi lebih dari target. Untuk membandingkan divisi yang satuannya berbeda (adegan, persen, tiket), pakai **capaian**:

Capaian = realisasi ÷ target × 100 %.

Contoh: dekor ditargetkan 60 % selesai dan baru 45 %, jadi capaiannya 45 ÷ 60 = 75 %. Ada juga **selisih**, yaitu target dikurangi realisasi (di sini 15 poin persen). Selisih memakai satuan asli, jadi selisih tiket (18 tiket) tidak dapat langsung dibandingkan dengan selisih adegan. Karena itu, pakai satu ukuran yang sama untuk semua divisi, dan sebut ukurannya.

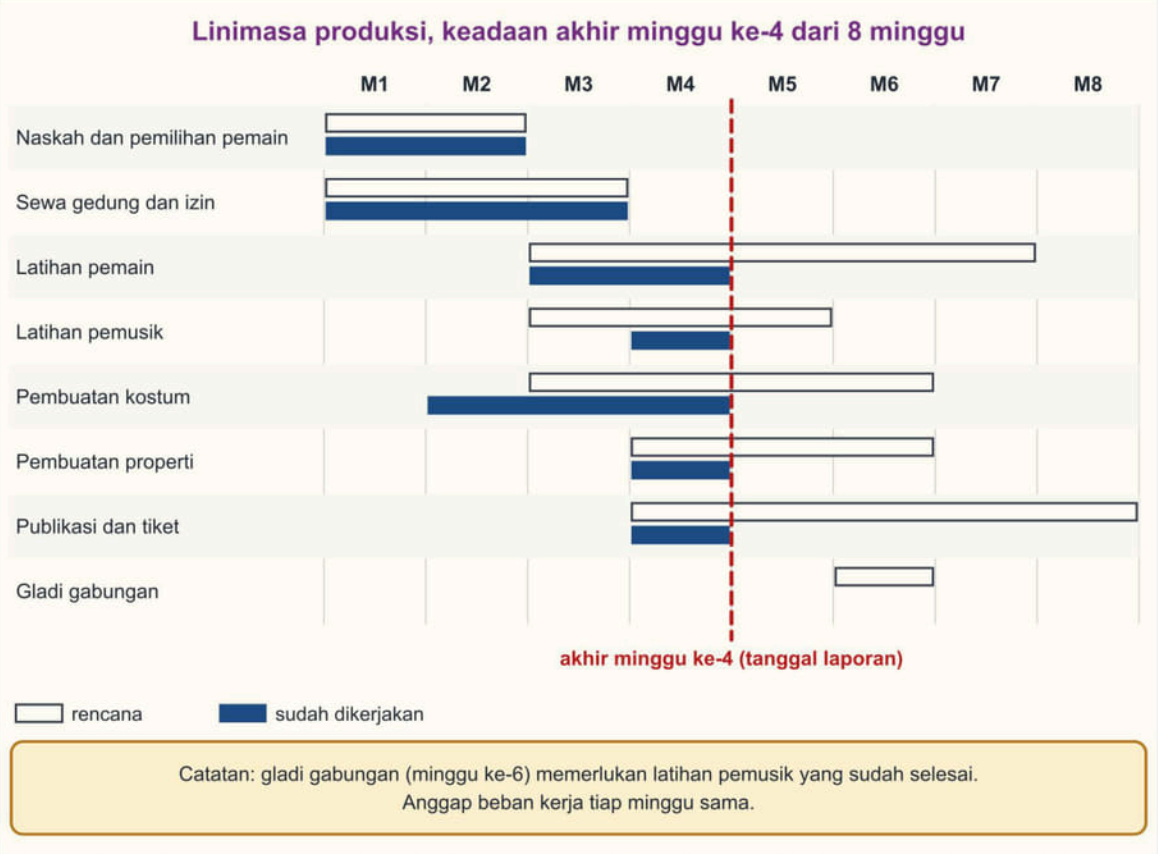
Mencari divisi paling tertinggal. Divisi dengan capaian terendah adalah calon jawaban. Lalu periksa **ketergantungan**: ada kegiatan yang harus selesai sebelum kegiatan lain dapat dimulai, misalnya dekor sebelum gladi. Divisi yang tertinggal dan menjadi **syarat** kegiatan lain lebih mendesak daripada divisi tertinggal yang masih punya waktu longgar.

Yang melampaui target tetap dipantau. Ada tiga alasan. Pertama, kemajuan yang cepat dapat mengorbankan mutu (kostum cepat selesai, tetapi ukurannya salah). Kedua, keadaan dapat berbalik (penjahit sakit). Ketiga, kelebihan tenaga dapat dipakai membantu divisi yang tertinggal, tetapi hanya bila tidak mengganggu pekerjaannya sendiri. "Melampaui target" berarti aman untuk saat ini, bukan izin berhenti memantau.

Membaca linimasa. Linimasa (Gambar 3.24) menampilkan tiap kegiatan sebagai dua batang: batang putih untuk **rencana** dan batang gelap untuk **bagian yang sudah dikerjakan**. Garis putus-putus tegak adalah **tanggal laporan**. Cara membacanya: lihat batang rencana yang sudah melewati garis, lalu bandingkan ujung batang gelap dengan garis itu. Batang gelap yang berhenti sebelum garis berarti tertinggal. Batang gelap yang dimulai lebih awal dari rencana berarti melampaui. Terakhir, baca catatan ketergantungan di bagian

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

bawah, misalnya "gladi gabungan memerlukan pemusik yang sudah siap". Perhitungan sederhananya mengandaikan beban kerja tiap minggu sama.



Gambar 3.24 Linimasa rencana dan pekerjaan yang sudah dikerjakan pada akhir minggu ke-4 dari 8 minggu (angka contoh untuk Contoh 2). Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

4. Laju, prediksi, dan pemantauan dana

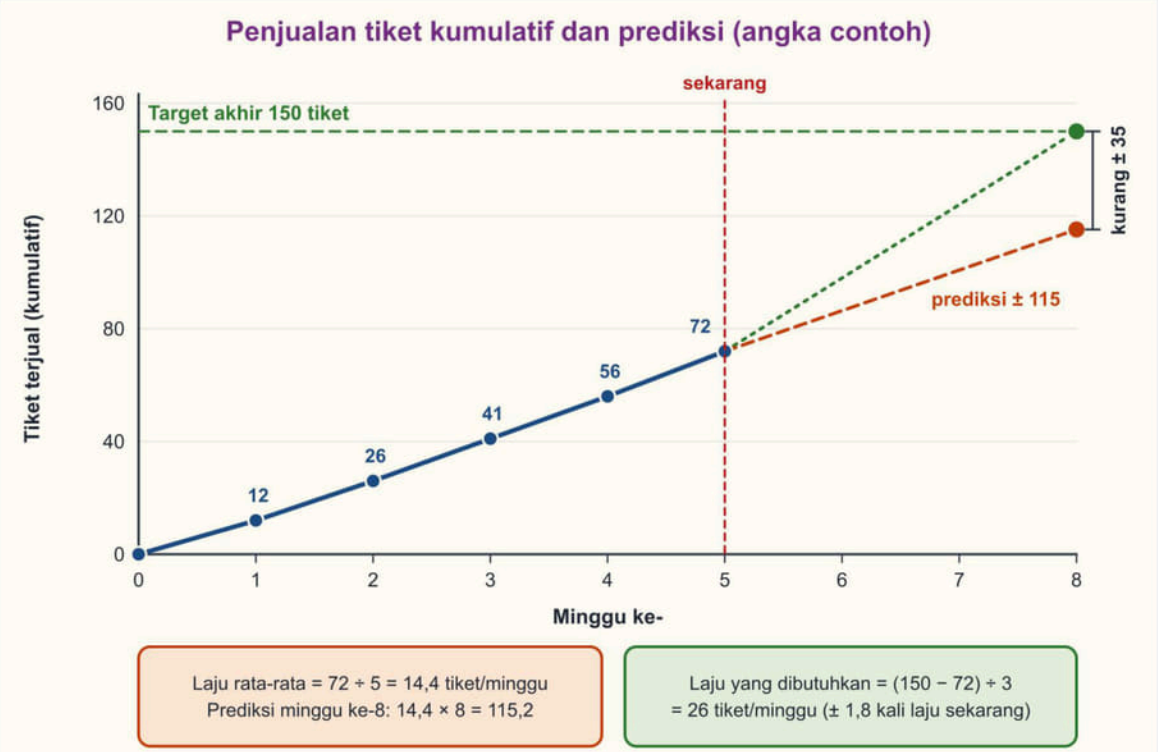
Laju adalah besar kemajuan per satuan waktu, misalnya tiket terjual per minggu.

Laju = realisasi ÷ waktu yang sudah berjalan.

Dengan laju itu, kamu dapat membuat **prediksi** hasil akhir bila laju tidak berubah:

Prediksi akhir = laju × seluruh waktu.

Kamu juga dapat membalik pertanyaannya. **Laju yang dibutuhkan = (target akhir − realisasi sekarang) ÷ sisa waktu.** Bandingkan laju yang dibutuhkan dengan laju sekarang. Bila laju yang dibutuhkan jauh lebih besar, tanpa perubahan target akhir tidak akan tercapai, dan tim perlu bertindak sekarang. Gambar 3.25 memperlihatkan perhitungan ini pada penjualan tiket Contoh 1.



Gambar 3.25 Penjualan tiket kumulatif minggu ke-1 sampai ke-5, garis prediksi bila laju tetap, dan target akhir 150 tiket pada minggu ke-8 (angka contoh). Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Ingat dua batas prediksi. Pertama, prediksi hanyalah **perkiraan** berdasarkan anggapan bahwa laju tetap. Kedua, bila laju berubah, laju minggu terbaru lebih berguna daripada rata-rata. Prediksi tidak boleh dipakai untuk menurunkan target diam-diam. Yang diubah adalah tindakannya.

Pemantauan dana. Bandingkan **persen dana terpakai** dengan **persen kemajuan pekerjaan**. Bila dana lebih cepat habis daripada pekerjaannya selesai, pos itu terancam melampaui anggaran. Perkiraan biaya akhir = dana terpakai ÷ kemajuan pekerjaan. Misalnya pos set memiliki dana Rp3.000.000. Saat pekerjaan baru 50 % selesai, dana terpakai Rp2.100.000 (70 % dari dana). Perkiraan biaya akhir = 2.100.000 ÷ 0,5 = Rp4.200.000, melampaui anggaran Rp1.200.000. Dana pos lain yang **belum terpakai** juga tidak otomatis

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

boleh dialihkan, sebab mungkin sudah dijadwalkan untuk kebutuhan yang belum tiba (misalnya publikasi yang baru mulai).

Pemantauan kehadiran. Batas kehadiran dihitung dari **seluruh** pertemuan yang direncanakan, bukan dari pertemuan yang sudah lewat. Misalnya ada 12 pertemuan dengan batas minimal 75 %. Batas itu sama dengan 0,75 × 12 = 9 kali hadir. Bila hasil kalinya berupa pecahan (misalnya 70 % dari 15 pertemuan = 10,5), kehadiran harus bilangan bulat, jadi batasnya dibulatkan ke atas menjadi 11 kali. Setelah 8 pertemuan, pemain yang sudah hadir 6 kali masih dapat mencapai 6 + 4 = 10 kali bila hadir di semua sisa pertemuan. Pemain yang baru hadir 4 kali paling banyak mencapai 4 + 4 = 8 kali, kurang dari 9. Ia tidak dapat memenuhi batas lagi, sehingga pelatih perlu memikirkan pemain cadangan.

5. Tindakan korektif

Menemukan masalah baru separuh pekerjaan. Langkah berikut menjaga agar tindakan yang diambil tepat.

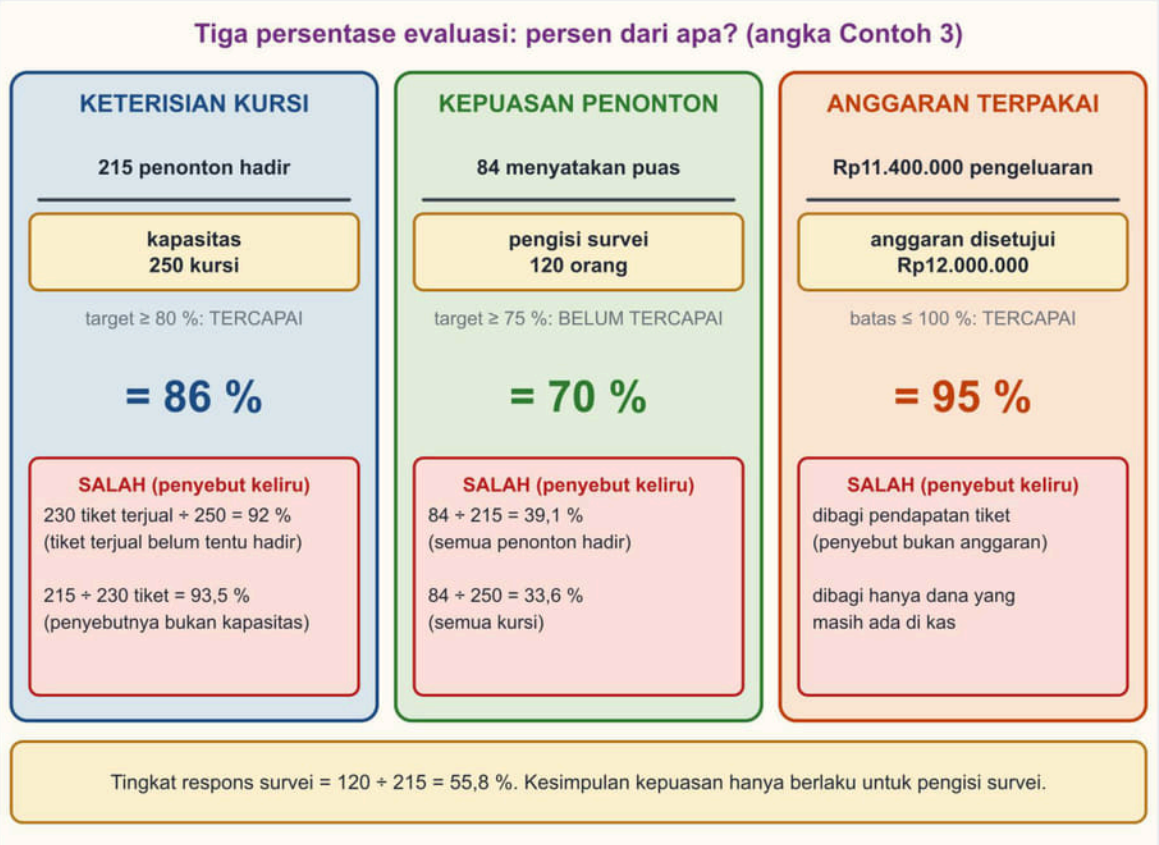
1. **Pastikan datanya benar.** Periksa angka, tanggal, dan satuannya. Keputusan dari data yang salah menghasilkan perbaikan yang salah.
2. **Cari penyebab, jangan menebak.** Tanyakan kepada penanggung jawab divisi. Tiket yang lambat dapat disebabkan tautan beli yang rusak, jadwal bersaing dengan acara lain, atau harga. Penyebab berbeda membutuhkan tindakan berbeda.
3. **Pilih tindakan yang menyentuh penyebab** dan sesuai tenaga, waktu, dan dana yang ada. Tindakan yang mahal tetapi tidak menyentuh penyebab hanya memboroskan dana.
4. **Jangan membongkar yang sudah berjalan baik.** Jangan menarik tenaga dari divisi yang sesuai jadwal untuk menolong divisi lain, kecuali tenaga itu memang berlebih.
5. **Tetapkan penanggung jawab dan tenggat**, supaya tindakan tidak berhenti sebagai usul.
6. **Pantau ulang** pada laporan berikutnya untuk melihat apakah tindakan itu berhasil.

6. Evaluasi pascapentas: tiga indikator dan penyebutnya

Setelah pentas, evaluasi biasanya memeriksa beberapa indikator, misalnya **keterisian kursi**, **kepuasan penonton**, dan **pemakaian anggaran**. Kesalahan paling sering terjadi pada **penyebut** persentase. Untuk setiap persen, tanyakan: *persen dari apa?* (lihat Gambar 3.26).

- **Keterisian kursi = penonton yang hadir ÷ jumlah kursi tersedia × 100 %.** Penyebutnya kapasitas. Yang dihitung adalah kursi yang benar-benar terisi. Tiket terjual belum tentu sama dengan penonton yang hadir.
- **Kepuasan = penonton yang menyatakan puas ÷ penonton yang mengisi survei × 100 %.** Penyebutnya hanya yang mengisi survei, karena yang tidak mengisi tidak memberi pendapat. Menghitungnya dari semua kursi atau semua penonton yang hadir akan memperkecil hasil secara keliru.
- **Anggaran terpakai = pengeluaran ÷ anggaran × 100 %.** Penyebutnya anggaran yang disetujui. Sisa anggaran = anggaran − pengeluaran.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan



Gambar 3.26 Tiga persentase evaluasi dan penyebutnya, memakai angka Contoh 3, serta contoh penyebut yang keliru. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Tingkat respons = jumlah pengisi survei ÷ penonton yang hadir. Bila hanya separuh penonton mengisi survei, hasil kepuasan hanya mewakili mereka yang mengisi. Kesimpulannya ditulis dengan hati-hati, misalnya "70 % dari pengisi survei menyatakan puas", bukan "70 % semua penonton puas".

Membaca pola indikator. Kombinasi indikator menunjuk ke bagian yang perlu diperbaiki. Kursi penuh tetapi kepuasan rendah berarti promosi dan penjualan berhasil, tetapi mutu sajian atau kenyamanan perlu dibenahi. Kepuasan tinggi tetapi kursi banyak kosong berarti sajiannya baik, tetapi jangkauan promosi dan penjualan perlu ditingkatkan. Keduanya rendah berarti dua bagian perlu diperbaiki.

Masalah di luar indikator tetap dibahas. Target penonton tercapai tidak berarti semuanya baik. Pentas yang molor 40 menit atau kru yang tergelincir di tangga licin adalah temuan yang harus dicatat dan dicari penyebabnya, sebab dapat terulang. **Keselamatan** selalu dibahas, walaupun semua angka lain bagus.

Kesimpulan yang didukung data. Tiap pernyataan evaluasi harus dapat ditunjuk ke angka. "Indikator kepuasan tercapai" boleh bila 75 % dari pengisi survei puas dan targetnya 70 %. Kata seperti "sebagian besar" atau "cukup banyak" tidak cukup untuk menyatakan sebuah target tercapai. Hitung, bandingkan dengan target, lalu simpulkan.

7. Kartu masukan dan prioritas perbaikan

Kartu masukan adalah kertas atau formulir daring tempat penonton menulis keluhan dan

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

saran. Panitia merekapnya menjadi tabel jumlah keluhan per masalah, lengkap dengan perkiraan biaya perbaikan. Gambar 3.27 memperlihatkan contohnya.

Rekap kartu masukan dan pilihan paket perbaikan (dana Rp1.200.000)

Keluhan penonton	Jumlah keluhan	Biaya perbaikan	Urutan keluhan
Teks terjemahan di layar terlalu kecil	48	Rp800.000	1
Minuman di kantin cepat habis	41	Rp500.000	2
Tempat parkir sempit	36	Rp150.000	3
Petunjuk arah ke gedung kurang	30	Rp350.000	4
Tempat penitipan tas tidak ada	20	Rp250.000	5

Lima paket yang dibandingkan

Paket	Isi paket	Biaya	Keluhan	Keterangan
A	Kantin + parkir + petunjuk arah	Rp1.000.000	**107**	DIPILIH
B	Layar + parkir + penitipan tas	Rp1.200.000	104	muat, kalah
C	Parkir + petunjuk arah + penitipan tas	Rp750.000	86	muat, kalah
D	Layar + parkir	Rp950.000	84	muat, kalah
E	Layar + kantin + parkir (3 teratas)	**Rp1.450.000**	125	MELEBIHI DANA

Paket E (tiga keluhan teratas) menangani 125 keluhan, tetapi Rp1.450.000 melebihi dana.
Paket A menangani 107 keluhan dengan Rp1.000.000, paling banyak di antara yang muat.

Gambar 3.27 Rekap keluhan penonton dan perbandingan lima paket perbaikan dalam batas dana Rp1.200.000 (angka contoh untuk Contoh 4). Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

NEXT LEVEL STUDY
Educational Institutions

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Aturan memilih perbaikan:

1. **Keselamatan didahulukan** berapa pun jumlah keluhannya, misalnya tangga licin atau jalur keluar tertutup.
2. Selain itu, tujuannya adalah menangani **sebanyak mungkin keluhan dalam batas dana**. Perbaikan yang tidak butuh biaya (misalnya memajang petunjuk yang sudah ada di tempat yang lebih terlihat) langsung diambil.
3. Jangan otomatis mengambil "tiga keluhan teratas" karena jumlah biayanya mungkin melebihi dana. Jangan pula mengambil "yang termurah semua" karena itu dapat meninggalkan keluhan besar yang sebenarnya muat. Coba beberapa kombinasi, buang yang melebihi dana, lalu bandingkan **jumlah keluhan yang tertangani**.
4. Keluhan yang tidak tertangani dicatat sebagai tindak lanjut untuk produksi berikutnya.

Perbaikan yang paling mengangkat nilai. Pada lomba, nilai akhir adalah jumlah nilai tiap aspek dikali bobotnya. Pelatih yang hanya punya waktu melatih satu aspek memilih aspek dengan **tambahan nilai akhir** terbesar, yaitu bobot × kenaikan nilai. Bukan aspek dengan bobot terbesar, dan bukan pula yang kenaikannya terbesar. Misalnya festival memberi bobot gerak 40 %, iringan 30 %, busana 20 %, dan properti 10 %. Bila dilatih khusus, perkiraan kenaikan nilai tiap aspek adalah 5, 12, 15, dan 25 poin. Tambahan nilai akhir = 0,40 × 5 = 2,0; 0,30 × 12 = 3,6; 0,20 × 15 = 3,0; dan 0,10 × 25 = 2,5. Aspek iringan memberi tambahan terbesar (3,6 poin).

Ringkasan. Monitoring membandingkan realisasi dengan target selama produksi agar penyimpangan diperbaiki dini, sedangkan evaluasi menilai hasil akhir agar produksi berikutnya lebih baik. Pakai indikator yang terukur, hitung capaian dan laju, periksa penyebut persentase, dan pilih perbaikan menurut dampak dalam batas dana.

CONTOH TERSELESAIKAN

Contoh 1 — Divisi tertinggal dan prediksi tiket

Sanggar Baruna di Parepare menyiapkan sendratari "Tembang Rindu" selama 8 minggu pada 2027. Akhir minggu ke-5, Ridwan, ketua produksi, menerima laporan seperti pada Gambar 3.23: latihan target 12 dari 16 adegan, realisasi 12; dekor target 60 % selesai, realisasi 45 %; kostum target 15 dari 24 setel, realisasi 9; publikasi target 3 dari 6 materi, realisasi 3; tiket target 90, realisasi 72. Target akhir penjualan pada minggu ke-8 adalah 150 tiket. Penjualan mingguan sejak minggu ke-1 adalah 12, 14, 15, 15, dan 16 tiket. Gladi bersih pada minggu ke-7 memerlukan semua kostum. Tentukan divisi paling tertinggal, prediksi penjualan bila laju tetap, dan laju yang dibutuhkan. *Kasus disusun untuk contoh; tokoh dan tempat fiktif.*

1. Capaian = realisasi ÷ target: latihan 12 ÷ 12 = 100 %; dekor 45 ÷ 60 = 75 %; kostum 9 ÷ 15 = 60 %; publikasi 3 ÷ 3 = 100 %; tiket 72 ÷ 90 = 80 %.
2. Capaian terendah adalah kostum (60 %). Kurangnya 15 − 9 = 6 setel. Dekor (75 %) dan tiket (80 %) juga tertinggal tetapi lebih ringan.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

3. Periksa ketergantungan: gladi bersih memerlukan semua kostum, sehingga kostum yang paling mendesak. Dekor dan tiket menyusul. Latihan dan publikasi sesuai target, jadi tenaganya tidak dibongkar.
4. Laju tiket rata-rata = 72 ÷ 5 = 14,4 tiket per minggu. Prediksi minggu ke-8 = 14,4 × 8 = 115,2, dibulatkan 115 tiket. Kekurangannya 150 − 115,2 = 34,8, sekitar 35 tiket.
5. Dengan laju minggu terbaru (16 tiket per minggu), prediksinya 72 + 3 × 16 = 120 tiket. Target tetap belum tercapai (kurang 30).
6. Laju yang dibutuhkan = (150 − 72) ÷ 3 = 26 tiket per minggu. Itu sekitar 26 ÷ 14,4 = 1,8 kali laju rata-rata sekarang.
7. Tindakan korektif: Ridwan menanyakan penyebab kostum lambat kepada penata busana (bahan terlambat, kurang penjahit, atau ukuran berubah) lalu menambah tenaga pada bagian itu. Untuk tiket, ia mencari penyebab penjualan lambat sebelum menambah promosi.

Jawaban: divisi paling tertinggal adalah kostum (capaian 60 %). Bila laju tetap, tiket sekitar 115 sampai 120 sehingga target 150 tidak tercapai, dan laju yang dibutuhkan 26 tiket per minggu.

Contoh 2 — Membaca linimasa dan memilih tindakan

Teater Mandala di Dumai menyiapkan lakon rakyat "Kidung Alam" selama 8 minggu pada 2027. Gambar 3.24 menunjukkan keadaan akhir minggu ke-4. Latihan pemain direncanakan minggu ke-3 sampai ke-7. Latihan pemusik direncanakan minggu ke-3 sampai ke-5, tetapi baru berjalan di minggu ke-4 karena dua pemusik berhalangan. Kostum direncanakan minggu ke-3 sampai ke-6, tetapi penata busana sudah memulainya sejak minggu ke-2. Gladi gabungan pemain dan pemusik dijadwalkan minggu ke-6 dan mensyaratkan latihan pemusik sudah selesai. Anggap beban kerja tiap minggu sama. Marthen mengusulkan menggeser gladi gabungan ke minggu ke-7. Winda mengusulkan menambah sesi latihan pemusik dan mencari pemusik pengganti. Mana yang lebih tepat? *Kasus disusun untuk contoh; tokoh dan tempat fiktif.*

1. Latihan pemusik: rencana 3 minggu. Sampai akhir minggu ke-4, targetnya 2 dari 3 minggu kerja (66,7 %). Realisasi 1 dari 3 minggu (33,3 %). Capaiannya 33,3 ÷ 66,7 = 50 %, tertinggal 1 minggu kerja.
2. Latihan pemain: target 2 dari 5 minggu, realisasi 2 dari 5, capaian 100 %. Properti (target dan realisasi 1 dari 3 minggu) dan publikasi (1 dari 5) juga sesuai.
3. Kostum: rencana 4 minggu, target sampai minggu ke-4 adalah 2 dari 4 (50 %). Karena dimulai minggu ke-2, realisasinya 3 dari 4 (75 %). Capaian 75 ÷ 50 = 150 %, jadi melampaui, tetapi tetap dipantau.
4. Pemusik membutuhkan 2 minggu kerja lagi, padahal rencana hanya menyediakan minggu ke-5. Bila tidak ada tindakan, latihan selesai di minggu ke-6, bersamaan dengan gladi gabungan yang mensyaratkannya.
5. Usul Marthen: gladi gabungan digeser ke minggu ke-7. Minggu itu sudah ditempati latihan pemain dan menjadi minggu terakhir sebelum pentas, sehingga ruang untuk gladi bersih dan perbaikan menyusut. Usul ini mengganggu kegiatan yang sudah sesuai jadwal dan tidak menyentuh penyebab.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

6. Usul Winda: menambah sesi dan mencari pemusik pengganti. Usul ini menyentuh penyebab (pemusik berhalangan), memberi waktu agar 2 minggu kerja selesai dalam minggu ke-5, dan tidak mengganggu kegiatan lain.

Jawaban: usul Winda lebih tepat. Pemantauan berikutnya memeriksa apakah latihan pemusik selesai pada akhir minggu ke-5, dan kostum tetap diperiksa mutunya.

Contoh 3 — Mengevaluasi tiga indikator

Setelah pentas "Kidung Alam" di sebuah aula berkapasitas 250 kursi (2027), Teater Mandala mengevaluasi tiga indikator: keterisian kursi minimal 80 %, kepuasan minimal 75 % dari pengisi survei, dan pengeluaran paling banyak Rp12.000.000. Hasilnya: tiket terjual 230, penonton yang hadir 215, survei diisi 120 penonton dan 84 di antaranya menyatakan puas, dan pengeluaran Rp11.400.000. Kru juga mencatat satu pemain terpeleset di tangga panggung tanpa luka serius. Nilai tiap indikator dan tarik kesimpulan. *Kasus disusun untuk contoh; tokoh dan tempat fiktif.*

1. Keterisian = penonton hadir ÷ kapasitas = 215 ÷ 250 = 0,86 = **86 %**. Yang dipakai 215 (kursi terisi), bukan 230 (tiket). Targetnya 80 % (200 kursi), jadi **tercapai**.
2. Kepuasan = 84 ÷ 120 = 0,70 = **70 %** dari pengisi survei. Targetnya 75 %, jadi **tidak tercapai**.
3. Cara yang keliru: 84 ÷ 215 = 39,1 % (penyebut semua penonton) atau 84 ÷ 250 = 33,6 % (penyebut kursi). Keduanya salah penyebut.
4. Anggaran = 11.400.000 ÷ 12.000.000 = **95 %**, sisa Rp600.000. Pengeluaran tidak melebihi batas, jadi **tercapai**.
5. Tingkat respons = 120 ÷ 215 = 55,8 %. Hanya sekitar 56 % penonton yang mengisi survei. Kesimpulan kepuasan hanya berlaku untuk pengisi survei.
6. Pola: kursi terisi dengan baik tetapi kepuasan kurang. Promosi berjalan baik, sehingga perbaikan berikutnya diarahkan pada mutu dan kenyamanan sajian, bukan promosi. Penyebab pastinya dicari dari komentar kartu masukan.
7. Temuan di luar indikator: pemain terpeleset tidak masuk angka, tetapi harus dibahas (tangga panggung diperbaiki atau diberi pegangan dan penerangan) karena menyangkut keselamatan.

Jawaban: keterisian 86 % dan anggaran 95 % tercapai. Kepuasan 70 % dari pengisi survei belum mencapai target 75 %, sehingga fokus perbaikan adalah mutu dan kenyamanan sajian. Tangga panggung juga diperbaiki.

Contoh 4 — Paket perbaikan dalam batas dana

Setelah malam pertama pentas "Tembang Rindu", panitia merekap kartu masukan seperti pada Gambar 3.27. Malam kedua digelar dua hari kemudian dengan dana perbaikan Rp1.200.000. Keluhan penonton: teks terjemahan di layar terlalu kecil (48 keluhan, perbaikan Rp800.000); minuman di kantin cepat habis (41 keluhan, Rp500.000); tempat parkir sempit (36 keluhan, Rp150.000); petunjuk arah ke gedung kurang (30 keluhan, Rp350.000); tempat penitipan tas tidak ada (20 keluhan, Rp250.000). Tidak ada keluhan keselamatan. Tentukan paket yang menangani keluhan terbanyak dalam dana. *Kasus disusun untuk contoh; tokoh dan tempat fiktif.*

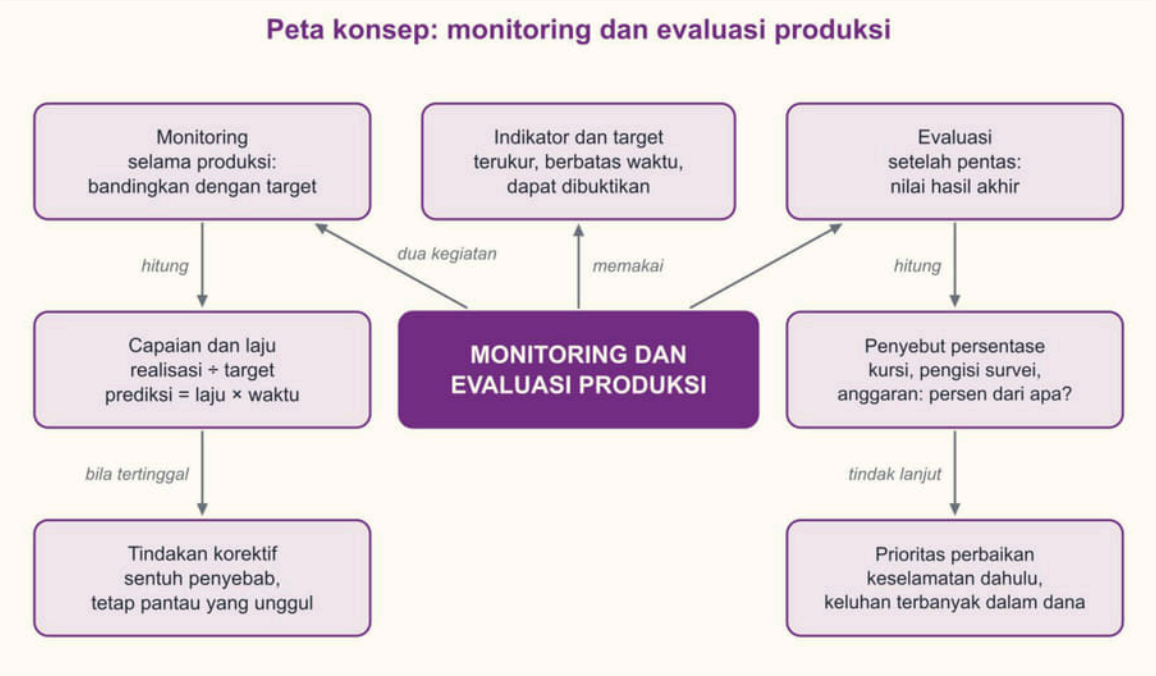
Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

1. Tiga keluhan teratas: layar, kantin, parkir. Jumlahnya 48 + 41 + 36 = 125 keluhan, tetapi biayanya 800.000 + 500.000 + 150.000 = Rp1.450.000, melebihi dana. Paket ini **tidak boleh** dipilih.
2. Jangan pula mengambil yang termurah saja: parkir + petunjuk arah + penitipan tas = Rp750.000, hanya 36 + 30 + 20 = 86 keluhan, padahal dana masih sisa banyak.
3. Coba kombinasi lain yang muat. Kantin + parkir + petunjuk arah = 500.000 + 150.000 + 350.000 = Rp1.000.000, menangani 41 + 36 + 30 = **107** keluhan.
4. Bandingkan: layar + parkir + penitipan tas = Rp1.200.000, 48 + 36 + 20 = 104 keluhan (muat tepat, tetapi kalah). Layar + parkir = Rp950.000, 48 + 36 = 84 keluhan. Kantin + parkir + penitipan tas = Rp900.000, 41 + 36 + 20 = 97 keluhan.
5. Paket dengan keluhan tertangani terbanyak yang muat adalah paket pada langkah 3 (107 keluhan, sisa dana Rp200.000). Keluhan layar (48) tidak tertangani karena biayanya terlalu besar untuk dana ini, dan dicatat untuk produksi berikutnya.

Jawaban: kantin, parkir, dan petunjuk arah (Rp1.000.000, 107 keluhan tertangani). Layar ditunda karena paket yang memuatnya menangani lebih sedikit keluhan atau melebihi dana.

❖ PETA KONSEP

Gambar 3.28 merangkum monitoring dan evaluasi produksi seni pertunjukan.



Gambar 3.28 Peta konsep monitoring dan evaluasi produksi seni pertunjukan. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Yang harus kamu ingat

- Monitoring dilakukan selama produksi untuk memperbaiki dini. Evaluasi dilakukan setelah tahap atau pentas untuk menilai hasil dan belajar.
- Indikator yang baik terukur, punya batas waktu, dapat dibuktikan, dan punya

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

penanggung jawab. "Hampir" dan "sebagian besar" bukan target.

- Capaian = realisasi ÷ target × 100 %. Divisi paling tertinggal adalah capaian terendah, dengan memperhatikan ketergantungan antarkegiatan.
- Divisi yang melampaui target tetap dipantau.
- Laju = realisasi ÷ waktu. Prediksi akhir = laju × seluruh waktu. Laju yang dibutuhkan = sisa target ÷ sisa waktu.
- Keterisian dari kapasitas, kepuasan dari pengisi survei, anggaran dari anggaran yang disetujui. Selalu tanya "persen dari apa?"
- Keselamatan didahulukan. Perbaikan lainnya dipilih dari jumlah keluhan yang tertangani dalam batas dana, atau dari bobot × kenaikan nilai.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

▲ STRATEGI DAN JEBAKAN

Langkah menjawab soal monitoring dan evaluasi:

1. **Baca tanggal laporan dan tabelnya.** Tandai target, realisasi, satuan, dan tanggal. Pastikan kamu membaca kolom yang benar.
2. **Tentukan yang ditanyakan.** Divisi paling tertinggal, prediksi, tindakan, atau kesimpulan?
3. **Hitung dulu, baru memilih.** Hitung capaian atau laju dengan angka dari soal, jangan memilih berdasarkan kesan.
4. **Untuk setiap persen, tulis penyebutnya.** Kursi terisi ÷ kapasitas, puas ÷ pengisi survei, dana terpakai ÷ anggaran.
5. **Untuk "dalam batas dana",** hitung total biaya tiap pilihan lebih dulu dan coret yang melebihi dana, lalu bandingkan jumlah keluhan.
6. **Pada soal benar atau salah,** nilai tiap pernyataan sendiri-sendiri dengan angka. Satu pernyataan yang benar tidak membuat yang lain benar.
7. **Pada soal tindakan,** pilih yang menyentuh penyebab, tidak mengganggu kegiatan yang sudah sesuai jadwal, dan muat dalam sumber daya.

Jebakan yang sering dipasang:

- **Penyebut yang salah:** persen kepuasan dihitung dari semua kursi atau semua penonton, bukan dari pengisi survei.
- **"Sebagian besar" dianggap target tercapai** tanpa dihitung.
- **Divisi yang melampaui target dihentikan pemantauannya.**
- **Dana yang belum terpakai langsung dialihkan** padahal sudah dijadwalkan untuk kegiatan yang belum mulai.
- **Mengambil tiga keluhan teratas** padahal biayanya melebihi dana, atau mengambil semua yang murah padahal ada kombinasi yang menangani lebih banyak.
- **Memilih aspek dengan bobot terbesar atau kenaikan terbesar,** bukan bobot × kenaikan.
- **Persentase kehadiran dihitung dari pertemuan yang sudah lewat,** bukan seluruh pertemuan yang direncanakan.
- **Membandingkan selisih satuan berbeda** (tiket lawan adegan) tanpa memakai capaian.
- **Mengabaikan temuan keselamatan** karena target penonton tercapai.

> Contoh salah tafsir: sebuah pentas menargetkan kursi terisi minimal 80 % dari 200 kursi. Tiket terjual 170, tetapi yang hadir 150. Seorang siswa menghitung 170 ÷ 200 = 85 % lalu menyatakan target tercapai. Padahal yang dihitung adalah kursi terisi, yaitu 150 ÷ 200 = 75 %, sehingga target belum tercapai.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

• BEDAH SOAL PREDIKSI

Soal berikut memuat rekap kartu masukan penonton beserta biaya perbaikan dan batas dana. Gunakan bagian 7 dan cara menghitung kombinasi pada Contoh 4. Hitung biaya tiap pilihan lebih dulu, coret yang melebihi dana, lalu bandingkan jumlah keluhan yang tertangani.

►. Setelah pentas pertama drama musikal di Gedung Kesenian Palu (Jumat, 2027), panitia merekap kartu masukan penonton. Pentas kedua berlangsung Sabtu malam; dana perbaikan Rp1.000.000. Panitia memilih paket perbaikan yang menjawab jumlah keluhan terbanyak dalam batas dana.

Keluhan	Jumlah keluhan	Biaya perbaikan
Dialog tidak terdengar di kursi belakang	64	Rp600.000 (sewa 2 mikrofon tambahan)
Antrean masuk lama	41	Rp0 (pintu dibuka lebih awal)
Toilet kurang bersih	30	Rp250.000 (petugas kebersihan)
Kursi keras	25	Rp350.000 (sewa bantal duduk)

(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)

Paket perbaikan yang paling tepat adalah ....

A. Mikrofon tambahan, pintu dibuka awal, dan petugas kebersihan
B. Mikrofon tambahan, pintu dibuka awal, dan bantal duduk
C. Mikrofon tambahan, petugas kebersihan, dan bantal duduk
D. Pintu dibuka awal, petugas kebersihan, dan bantal duduk
E. Mikrofon tambahan dan petugas kebersihan, sisa dana disimpan

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Pembahasan **Kunci: A**

Konsep: Evaluasi produksi mengubah masukan menjadi prioritas perbaikan: utamakan masalah yang paling banyak dikeluhkan dan perbaikan yang murah atau tanpa biaya, dalam batas dana dan waktu yang tersedia.

Langkah:

1. Hitung setiap paket: biaya ≤ 1.000.000?
2. Mikrofon + pintu + kebersihan = 850.000 → 135 keluhan.
3. Mikrofon + pintu + bantal = 950.000 → 130 keluhan.
4. Mikrofon + kebersihan + bantal = 1.200.000 → melebihi dana.
5. Paket terbaik: 135 keluhan.

Analisis setiap opsi:

- **A.** ✓ Biaya 600.000 + 0 + 250.000 = 850.000 ≤ 1.000.000; keluhan terjawab 64 + 41 + 30 = 135, paling banyak.
- **B.** ✗ Jebakan: biaya 950.000 masih dalam dana, tetapi keluhan terjawab 64 + 41 + 25 = 130, lebih sedikit.
- **C.** ✗ Jebakan: tiga perbaikan berbiaya, totalnya 1.200.000, melebihi dana.
- **D.** ✗ Biaya 600.000, tetapi keluhan terbanyak (dialog) tidak diperbaiki; hanya 96 keluhan terjawab.
- **E.** ✗ Perbaikan antrean yang tanpa biaya tidak dilakukan; hanya 94 keluhan terjawab.

Jawaban: A.

✎ LATIHAN

Kerjakan tanpa melihat kunci. Untuk tiap soal, tulis dulu penyebut atau ukuran yang kamu pakai, hitung dengan angka dari soal, lalu nilai pilihan atau pernyataannya.

1. Laporan monitoring produksi teater "Layang-Layang" di Palembang pada akhir minggu ke-6 dari 8 minggu persiapan (2027):

Divisi	Target sampai minggu ke-6	Realisasi
Latihan pemain	8 dari 10 adegan	8 adegan
Set dekor	75% selesai	40% selesai
Kostum	60% selesai	70% selesai
Tiket terjual	150 tiket	120 tiket

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Target akhir penjualan tiket pada minggu ke-8 adalah 200 tiket.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Tentukan **Benar** atau **Salah** untuk setiap pernyataan berikut.

Tentukan setiap pernyataan Benar atau Salah.

Pernyataan	Benar	Salah
Set dekor adalah divisi yang paling jauh tertinggal dari targetnya, sehingga perlu diprioritaskan.	○	○
Karena kostum sudah melampaui target, divisi kostum tidak perlu dipantau lagi sampai hari pentas.	○	○
Bila laju penjualan tiket tetap seperti enam minggu pertama, target 200 tiket pada minggu ke-8 tidak tercapai.	○	○

2. Rencana evaluasi pentas tari "Lontara" di Makassar (2027) memakai tiga indikator: (1) kursi terisi minimal 80% dari 400 kursi; (2) minimal 70% penonton yang mengisi survei menyatakan puas; (3) pengeluaran tidak melebihi anggaran Rp15.000.000. Hasilnya: 300 tiket terjual dan semua pembeli hadir; survei diisi 200 penonton dan 150 di antaranya menyatakan puas; pengeluaran Rp14.200.000.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Tentukan **Benar** atau **Salah** untuk setiap pernyataan berikut.

Tentukan setiap pernyataan Benar atau Salah.

Pernyataan	Benar	Salah
Indikator kepuasan penonton tercapai.	○	○
Hasil ini menunjukkan perbaikan berikutnya lebih tepat diarahkan pada promosi dan penjualan tiket daripada mutu sajian.	○	○
Indikator keterisian kursi tercapai karena sebagian besar kursi terisi.	○	○

Kunci singkat: 1. 1B 2S 3B 2. 1B 2B 3S

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

✔ PERIKSA DIRI

- Dapatkah kamu menjelaskan mengapa persen kepuasan penonton dihitung dari pengisi survei, bukan dari semua kursi, dan menyebut penyebut ketiga indikator evaluasi?
- Dapatkah kamu membaca laporan target dan realisasi, menemukan divisi paling tertinggal, lalu menghitung prediksi dan laju yang dibutuhkan?
- **Yang harus kuingat:** ganti perasaan dengan **indikator terukur**, hitung **capaian dan laju**, tanya **"persen dari apa?"**, tetap pantau yang melampaui target, dan pilih perbaikan dengan **jumlah keluhan tertangani dalam batas dana**.

Latihan interaktif di LMS

Sub bab 3.4: kerjakan latihannya dan lihat progresmu.

next-level-study.com/belajar/lms-player.html?course=buku-smksp&node=SMKSP-3.4

NEXT LEVEL STUDY
Educational Institutions

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Sub bab 3.5 · Pemanfaatan teknologi digital dalam promosi dan produksi pertunjukan

SMKSP-3.5

◎ APA YANG DIUJI

Kisi-kisi TKA Seni Pertunjukan memasukkan **pemanfaatan teknologi digital** ke dalam tahapan produksi, dengan contoh yang dekat dengan lingkungan sekitar: media sosial untuk promosi, poster digital, tiket elektronik, dan siaran langsung. Dalam soal, sebuah kelompok seni menghadapi masalah nyata. Videonya ditonton ribuan kali tetapi tiketnya tidak laku, posternya salah informasi, pemindai tiketnya tidak bisa terhubung, atau siarannya terputus. Kamu diminta **memilih langkah yang paling tepat**, **memperbaiki** rencana, atau **mencocokkan** sebuah poster dengan ketentuan panitia. Beberapa soal memakai gambar poster digital.

Kompetensinya level aplikasi dan penalaran. Hitungannya sederhana (persen, pembagian, perbandingan angka). Yang diuji adalah kebiasaan berpikir: mencari **penyebab** dengan membaca data, memilih perbaikan yang **menyentuh penyebab**, dan memastikan ada **rencana cadangan**.

Setelah mempelajari sub bab ini, kamu dapat:

- memilih bentuk konten promosi yang cocok dengan platform dan penontonnya, lalu menyusun isi video pendek 30 detik;
- membaca jalur dari tontonan ke tiket, menemukan tahap yang bocor, dan memperbaikinya sebelum menambah iklan;
- memeriksa sebuah poster digital terhadap ketentuan panitia, baris demi baris;
- menyusun jadwal unggah dan menghitung biaya per tiket dari iklan berbayar;
- menyiapkan e-tiket dan siaran langsung beserta rencana cadangannya.

◆ KONSEP INTI

Sebuah sanggar di kota kecil tidak punya biro iklan. Yang mereka punya adalah ponsel, beberapa akun media sosial, dan anak-anak muda yang pandai menyunting video. Dua minggu sebelum pentas, video latihan mereka ditonton ribuan orang. Namun loket tiket sepi. Masalahnya bukan kurang penonton video, melainkan jalan dari video ke tiket yang terputus di suatu tempat. Teknologi digital membantu promosi dan produksi, tetapi hanya bila dipakai dengan tujuan jelas dan diperiksa hasilnya.

1. Teknologi digital sebagai alat, bukan tujuan

Dalam produksi seni pertunjukan, teknologi digital bekerja di dua sisi. Di sisi **promosi**, ia menjangkau calon penonton lewat video pendek, poster, dan pesan siaran, lalu menjual tiket.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Di sisi **produksi**, ia membantu tim bekerja bersama (dokumen dan jadwal bersama), memeriksa tiket di pintu, merekam dan menyiarkan pentas, dan menggalang dana. Aturan pertamanya: **mulai dari tujuan dan penonton**, bukan dari aplikasinya. Tujuan "tiket terjual untuk anak muda di kota ini" mengarahkanmu ke video pendek dan penjualan daring. Tujuan "penonton yang jauh dapat menikmati pentas" mengarahkanmu ke siaran langsung. Hal yang berkaitan dengan izin dan etika teknologi, misalnya memakai musik orang lain atau suara buatan AI, dibahas di Sub bab 1.5. Perangkat digital di atas panggung (proyektor, pemutar musik) dibahas di Sub bab 4.4.

2. Mengenal penonton dan platform

Tiap platform punya kebiasaan penontonnya sendiri. **Video pendek** cocok untuk memperkenalkan gerak, musik, dan suasana dengan cepat. **Foto dan poster** cocok untuk informasi yang perlu dibaca dan disimpan (tanggal, tempat, harga). **Siaran langsung** cocok untuk pentas yang ingin dinikmati dari jauh. **Pesan berantai ke grup** (misalnya grup sekolah dan komunitas) cocok untuk mengabari orang yang sudah kenal. Tidak ada satu platform terbaik untuk semua.

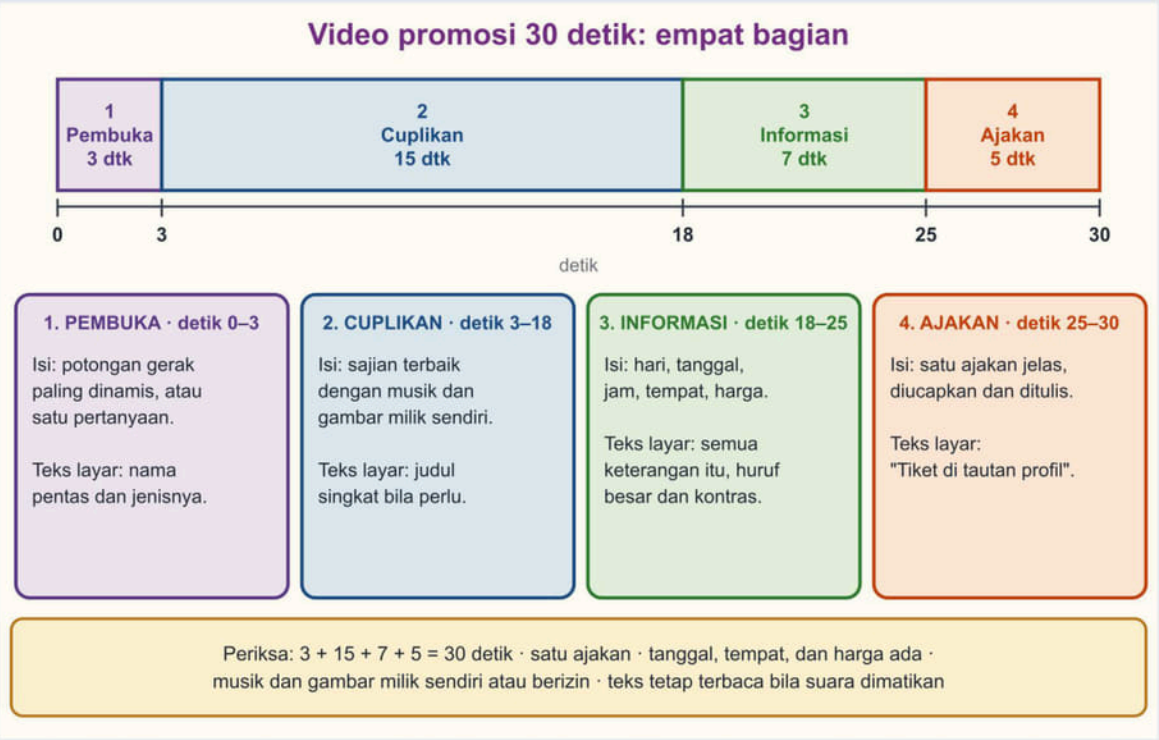
Pilihlah menurut **data akun sendiri** bila ada: jam ketika pengikut paling aktif, jenis unggahan yang paling sering ditonton, rentang usia pengikut, dan dari mana tiket dibeli. Data akun sendiri lebih dapat dipercaya daripada tebakan atau cerita kelompok lain. Ingatlah bahwa data dari akun yang pengikutnya sedikit hanya gambaran kasar. Karena itu, jadikan data sebagai petunjuk, lalu uji dan catat hasilnya.

3. Konten video pendek: 30 detik yang menjual

Penonton video pendek menggulir layar dengan cepat. Video yang baik membuat mereka berhenti dalam beberapa detik pertama. Gambar 3.29 menunjukkan susunan video 30 detik yang dapat kamu tiru.

NEXT LEVEL STUDY
Educational Institutions

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan



Gambar 3.29 Susunan video promosi 30 detik: pembuka, cuplikan, informasi, ajakan (angka contoh; musik dan gerak karya sendiri). Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

1. **Pembuka (sekitar 3 detik).** Tampilkan potongan gerak atau suara yang paling menarik, atau satu pertanyaan. Alasannya, bila 3 detik pertama membosankan, penonton sudah pergi sebelum sempat membaca apa pun.
2. **Cuplikan inti (sekitar 15 detik).** Perlihatkan sajian terbaikmu. Alasannya, penonton membeli tiket karena ingin merasakan sajian itu, bukan karena membaca daftar nama kru.
3. **Informasi (sekitar 7 detik).** Tulis di layar: nama pentas, hari dan tanggal, jam, tempat, harga. Alasannya, orang yang tertarik harus langsung tahu apa yang perlu diingat. Teks di layar membuat video tetap jelas walau suara dimatikan.
4. **Ajakan (sekitar 5 detik).** Ucapkan dan tuliskan satu ajakan jelas, misalnya "Tiket di tautan profil". Alasannya, penonton yang tertarik tetapi tidak tahu langkah berikutnya akan menutup video.

Beberapa hal tambahan: pakai **musik dan gambar milik sendiri** atau yang kamu punya izinnya (lihat Sub bab 1.5), gunakan format layar tegak yang lazim di platform video pendek, dan hindari video panjang tanpa keterangan acara, karena penonton platform pendek jarang menonton sampai habis. Cara menghubungkan video ke pembelian dibahas di bagian berikut.

4. Dari tontonan ke tiket

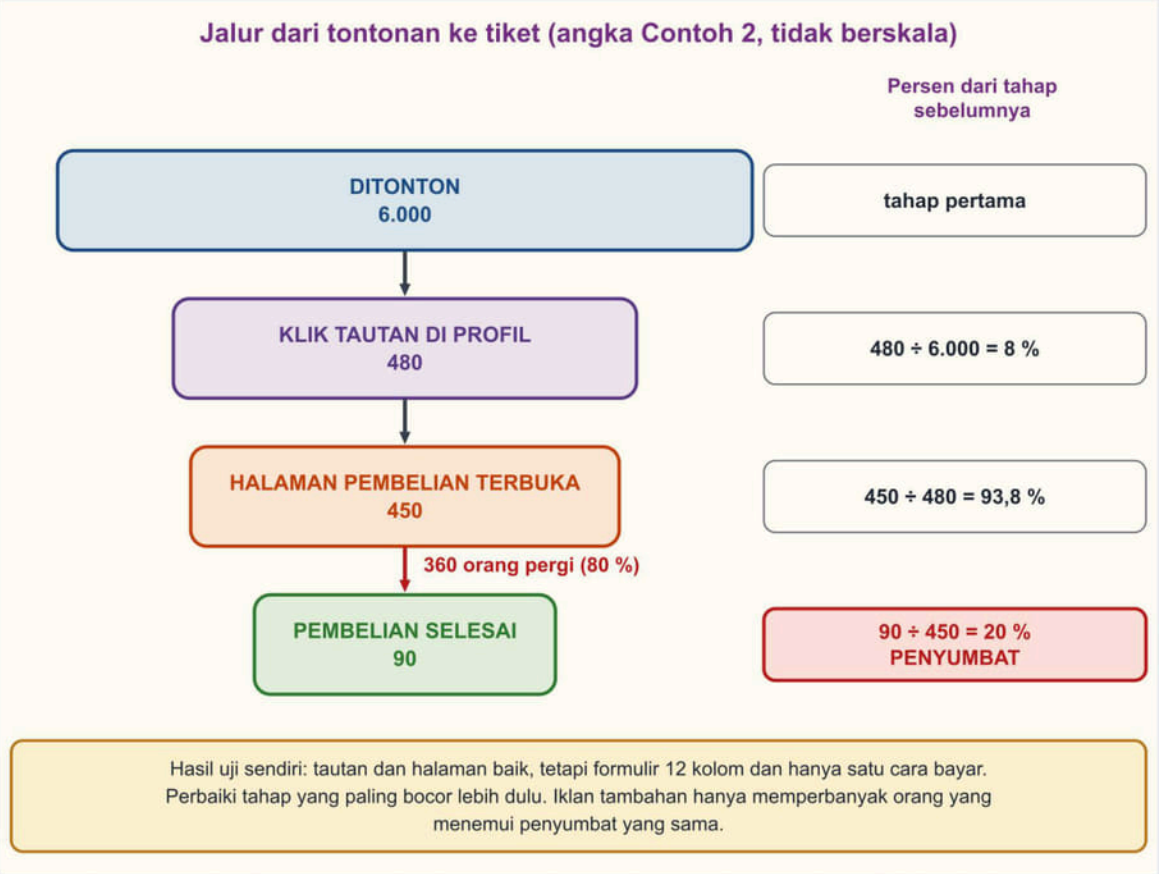
Promosi berhasil bila orang yang menonton akhirnya membeli. Jalannya bertahap: **ditonton → mengeklik tautan → membuka halaman pembelian → menyelesaikan pembelian.** Pada tiap tahap sebagian orang pergi. Hitung **persentase tiap tahap** dari tahap sebelumnya:

Persentase tahap = jumlah orang di tahap itu ÷ jumlah orang di tahap sebelumnya ×

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

100 %.

Gambar 3.30 memperlihatkan contohnya. Tahap dengan persentase paling rendah, dibandingkan dengan harapan dan dengan tahap lain, adalah **penyumbat**.



Gambar 3.30 Jalur dari tontonan ke tiket, memakai angka Contoh 2 (gambar tidak berskala). Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Cara memperbaikinya:

1. **Cari tahap yang paling bocor.** Bandingkan persentase tiap tahap. Jangan menebak.
2. **Cari penyebab di tahap itu.** Coba sendiri jalan pembelian dari ponsel. Apakah tautan dapat diklik? Apakah halamannya lambat? Apakah formulirnya panjang? Apakah cara bayarnya cukup?
3. **Perbaiki penyebabnya.** Contohnya memasang tautan yang dapat diklik di profil, menyingkat formulir, atau menambah cara pembayaran.
4. **Baru kemudian menambah promosi.** Iklan tambahan hanya memperbanyak orang yang akan menemui penyumbat yang sama.

Dua hal yang sering menjadi penyebab. Pertama, pada banyak platform, **tautan yang hanya ditulis di keterangan video tidak dapat diklik**. Banyak kelompok lalu menaruh tautan di profil dan menyebut "tautan di profil" di video. Periksa sendiri cara kerja platform yang kamu pakai. Kedua, **komentar yang tidak dijawab**. Orang yang menulis "beli tiketnya di mana?" adalah calon pembeli yang sedang mengetuk pintu. Balaslah dengan cara membeli yang jelas dan sopan. **Kode potongan harga tidak menggantikan perbaikan jalur**: bila tautannya rusak, diskon tidak membuat orang dapat membeli.

5. Poster digital yang informatif

Poster digital dibaca di layar ponsel, sering hanya beberapa detik. Poster yang baik memuat tujuh keterangan:

1. **Apa**: nama pentas dan jenisnya (misalnya pentas tari).
2. **Kapan**: hari, tanggal, dan jam, lengkap dengan zona waktu (WIB, WITA, atau WIT).
3. **Di mana**: nama gedung dan kotanya.
4. **Berapa**: harga semua kategori tiket (umum, pelajar, rombongan) bila ada.
5. **Siapa boleh datang**: batas usia atau ketentuan khusus (misalnya anak kecil didampingi).
6. **Cara membeli**: satu cara yang jelas dan benar sesuai ketentuan panitia (tautan di profil, loket, atau nomor kontak).
7. **Penyelenggara dan pendukung**: nama kelompok dan logo atau nama sponsor bila diwajibkan.

Panitia biasanya memberi **ketentuan** yang harus diikuti poster. Cara memeriksanya adalah mencocokkan **satu per satu**: baca satu ketentuan, cari bagian poster yang memuatnya, lalu bandingkan tulisannya. Perhatikan juga hal yang **hilang**, bukan hanya yang salah. Hari dan tanggal harus **cocok dengan kalender**: "Sabtu, 12 September 2027" keliru, sebab 12 September 2027 jatuh pada hari Minggu. Gambar 3.31 membandingkan poster yang kurang dengan poster yang sudah diperbaiki, dengan ketentuan panitia pada Contoh 3.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan



Gambar 3.31 Poster yang memuat empat kekeliruan (kiri) dan poster yang sudah diperbaiki sesuai ketentuan panitia pada Contoh 3 (kanan); kelompok dan tempat fiktif. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Poster juga harus **terbaca di ponsel**: huruf judul besar, kontras tinggi antara huruf dan latar, dan tidak terlalu banyak kalimat. Karena banyak orang menyimpan atau meneruskan poster, kesalahan di poster menyebar dengan cepat. Karena itu poster diperiksa oleh dua orang sebelum diunggah.

6. Jadwal unggah dan anggaran promosi

Promosi yang baik berlangsung beberapa minggu, bukan satu kali. Gambar 3.32 menunjukkan contoh jadwal unggah tiga minggu: pengumuman, cuplikan, kisah di balik layar, informasi tambahan, hitung mundur, pengingat, hari-H, dan ucapan terima kasih. Isi tiap unggahan berbeda supaya pengikut tidak bosan. Waktu unggah memakai jam aktif pengikut dari data akun.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Jadwal unggah tiga minggu sebelum pentas Minggu, 12 September 2027

Hari, tanggal	Jenis unggahan	Isi unggahan	Jam
Senin, 23 Agustus	Poster dan video	Pengumuman pentas dan tautan di profil	19.00
Kamis, 26 Agustus	Video pendek	Cuplikan 1: gerak terbaik	19.00
Senin, 30 Agustus	Video pendek	Di balik layar: latihan dan kostum	19.00
Kamis, 2 September	Poster	Harga rombongan dan ketentuan anak	19.00
Senin, 6 September	Video pendek	Cuplikan 2 dan hitung mundur 6 hari	19.00
Rabu, 8 September	Foto dan cerita	Pengingat: jam, tempat, cara masuk	19.00
Jumat, 10 September	Poster	"2 hari lagi" dan cara membeli tiket	19.00
Minggu, 12 September	Foto dan cerita	**Hari-H: pintu dibuka, pentas 16.00 WIB**	12.00
Senin, 13 September	Foto dan survei	Terima kasih dan tautan kartu masukan	19.00

Jam unggah mengikuti data akun: pengikut paling aktif sekitar pukul 19.00 (angka contoh). Tiap unggahan memuat satu ajakan dan tautan di profil. Isi tiap unggahan berbeda supaya pengikut tidak bosan.

Gambar 3.32 Contoh jadwal unggah tiga minggu untuk pentas Minggu, 12 September 2027 (angka dan jam contoh). Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Promosi organik dan berbayar. Unggahan **organik** tidak dibayar, jangkauannya bergantung pada pengikut dan seberapa menarik isinya. **Iklan berbayar** membayar platform agar unggahan tampil di lebih banyak layar. Iklan baru berguna bila jalur beli sudah beres. Ukur hasilnya dengan **biaya per tiket**:

Biaya per tiket = biaya iklan ÷ jumlah tiket yang terjual karena iklan itu.

Misalnya iklan Rp600.000 menghasilkan 40 tiket, sehingga biaya per tiket = 600.000 ÷ 40 = Rp15.000. Bandingkan dengan harga tiket (misalnya Rp35.000) dan biaya produksi lainnya. Bila biaya per tiket mendekati harga tiket, iklan itu hampir tidak memberi sisa. Catat hasil tiap iklan agar iklan berikutnya lebih tepat.

7. E-tiket dan pemindai

E-tiket adalah tiket elektronik yang dikirim ke ponsel pembeli, biasanya berisi **kode QR**, yaitu kotak berpola yang dapat dibaca kamera. Setiap tiket memiliki kode **unik** yang hanya sah satu kali. Di pintu, petugas memakai aplikasi **pemindai** pada ponsel. Aplikasi mencocokkan kode dengan daftar tiket, lalu menandai tiket "sudah dipakai" supaya tidak masuk dua kali.

Pemindai bekerja dalam dua cara: **daring** (setiap kode dicocokkan lewat internet) dan **luring** (daftar tiket diunduh lebih dulu, sehingga pemindaian berjalan tanpa internet). Di gedung dengan sinyal lemah, cara luring lebih aman. Karena teknologi dapat gagal, siapkan **cadangan**, misalnya daftar nama pemegang tiket yang dicetak, supaya penonton tetap dapat

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

masuk dan dicatat. Rencana ini diuji saat gladi, bukan pertama kali di hari pentas. Hitung juga **waktu pemindaian**. Waktu total = jumlah penonton × waktu per orang ÷ jumlah pemindai. Bila waktu itu lebih panjang daripada waktu penonton masuk, antrean tidak terhindarkan dan jumlah pemindai perlu ditambah.

8. Siaran langsung

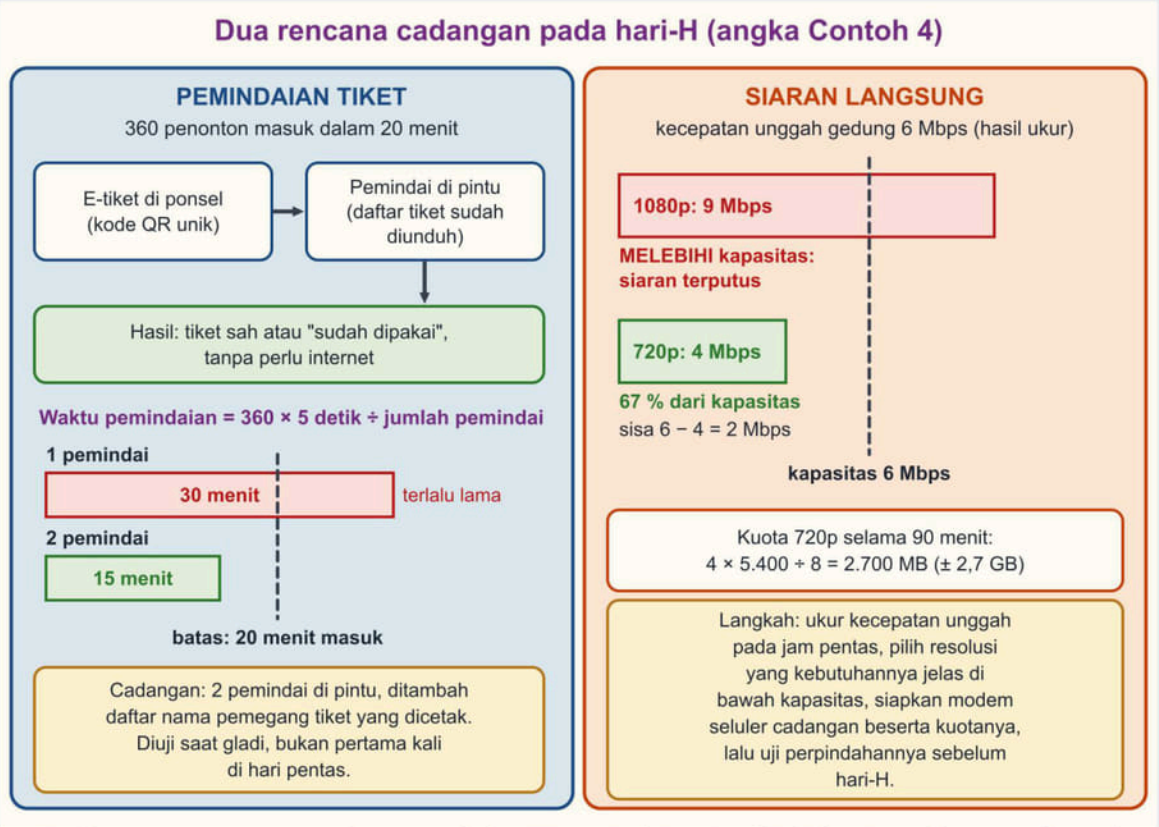
Siaran langsung (*live streaming*) mengirim gambar dan suara pentas lewat internet saat itu juga. Dua hal menentukan kelancarannya. Pertama, **kecepatan unggah** (*upload*) koneksi di gedung, yang diukur dalam **Mbps** (megabit per detik). Kedua, **kebutuhan siaran**, yang naik bersama resolusi. Resolusi 1080p (1.920 × 1.080 piksel) lebih tajam daripada 720p (1.280 × 720 piksel), tetapi membutuhkan kecepatan unggah lebih besar. Angka kebutuhan berbeda antarplatform dan pengaturan, jadi ikuti panduan platform yang dipakai. Angka di buku ini hanya contoh.

Aturan pokoknya: **kebutuhan siaran harus berada di bawah kecepatan unggah dengan ruang yang cukup**, sebab kecepatan unggah di lapangan naik turun dan sebagian dipakai perangkat lain. Pedoman umum, kecepatan unggah sekitar 1,5 sampai 2 kali kebutuhan siaran. Bila kebutuhan melebihi atau hampir sama dengan kapasitas, siaran terputus. Langkahnya:

1. **Ukur** kecepatan unggah di gedung pada jam yang sama dengan pentas (saat banyak orang memakai jaringan).
2. **Pilih resolusi** yang kebutuhannya jelas di bawah kapasitas. Siaran lancar pada 720p lebih baik daripada 1080p yang terputus-putus.
3. **Siapkan koneksi cadangan**, misalnya modem seluler dengan kuota yang cukup, dan uji perpindahannya.
4. **Uji coba** selama paling sedikit sepanjang satu adegan sebelum hari-H.

Untuk memperkirakan kuota: data (megabyte) = kecepatan (Mbps) × detik ÷ 8, karena 1 byte berisi 8 bit. Gambar 3.33 meringkas rencana cadangan untuk pemindaian tiket dan siaran langsung.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan



Gambar 3.33 Dua rencana cadangan pada hari-H: pemindaian tiket (kiri) dan siaran langsung (kanan), dengan angka Contoh 4. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

9. Kerja bersama daring dan penggalangan dana

Dokumen dan jadwal bersama membuat seluruh tim melihat versi terbaru rencana, jadwal latihan, dan daftar tugas. Atur siapa yang boleh menyunting dan siapa yang hanya boleh melihat, dan simpan salinan cadangan. Lindungi akun kelompok dengan kata sandi yang kuat dan jangan dibagikan sembarangan.

Penggalangan dana daring (*crowdfunding*) mengumpulkan dana dari banyak orang lewat internet. Video yang baik menceritakan tujuan dengan jujur: untuk apa dana dikumpulkan, berapa jumlahnya, dan bagaimana digunakan. Setelah itu, kelompok melaporkan penggunaan dana secara terbuka. Ada aturan platform dan aturan pemerintah tentang pengumpulan dana. Periksalah sebelum memulai dan mintalah arahan pembina atau pihak berwenang.

Ringkasan. Teknologi digital adalah alat. Pilih menurut tujuan dan penonton, ukur tiap tahap jalur ke tiket, periksa poster satu per satu, ukur hasil iklan dengan biaya per tiket, dan siapkan cadangan untuk e-tiket dan siaran langsung.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

CONTOH TERSELESAIKAN

Contoh 1 — Menyusun video promosi 30 detik

Sanggar Parama di Cilacap menyiapkan pentas tari "Kirana" pada Minggu, 12 September 2027 pukul 16.00 WIB di Aula Budaya Cilacap, dengan tiket Rp35.000 yang dijual lewat tautan di profil. Olivia, penata publikasi, akan mengunggah video promosi 30 detik di platform video pendek. Ia punya rekaman gladi dengan musik iringan karya sanggar sendiri. Susunlah isi video dan periksa durasinya. *Kasus disusun untuk contoh; tokoh dan tempat fiktif.*

1. Tentukan tujuan: calon penonton segera membeli tiket. Karena itu video harus menampilkan sajian terbaik, memberi informasi singkat, dan mengajak membeli.
2. Pembuka, detik 0–3: potongan gerak paling dinamis disertai teks "Kirana, pentas tari".
3. Cuplikan, detik 3–18 (15 detik): gerak terbaik dengan musik iringan sanggar sendiri.
4. Informasi, detik 18–25 (7 detik): teks besar "Minggu, 12 September 2027 · 16.00 WIB · Aula Budaya Cilacap · Rp35.000".
5. Ajakan, detik 25–30 (5 detik): ucapan dan teks "Tiket di tautan profil".
6. Periksa durasi: 3 + 15 + 7 + 5 = 30 detik. Cocok dengan rencana.
7. Periksa perlengkapan: musik milik sendiri, tidak memakai lagu orang lain. Informasi memuat hari, tanggal, jam, tempat, dan harga. Ada satu ajakan yang jelas.

Jawaban: video dengan urutan pembuka 3 detik, cuplikan 15 detik, informasi 7 detik, dan ajakan 5 detik (total 30 detik), memuat tanggal, tempat, harga, dan tautan di profil.

Contoh 2 — Memperbaiki jalur beli yang macet

Seminggu setelah video "Kirana" diunggah, Olivia mencatat: video ditonton 6.000 kali, tautan di profil diklik 480 kali, halaman pembelian terbuka 450 kali, dan pembelian selesai 90 kali. Ia mencoba sendiri jalan pembelian dari ponsel. Tautan dapat diklik dan halaman terbuka cepat, tetapi sebelum membayar pembeli harus mengisi formulir 12 kolom dan hanya tersedia satu cara pembayaran. Tentukan tahap yang paling bocor dan perbaikan yang tepat. *Kasus disusun untuk contoh; tokoh dan tempat fiktif.*

1. Hitung persentase tiap tahap dari tahap sebelumnya (Gambar 3.30). Klik: 480 ÷ 6.000 = 8 %. Halaman terbuka: 450 ÷ 480 = 93,75 % (sekitar 93,8 %). Pembelian selesai: 90 ÷ 450 = 20 %.
2. Persentase terendah ada pada tahap terakhir. Dari 450 orang yang membuka halaman, 360 pergi tanpa membeli (80 %). Persentase keseluruhan dari tontonan ke pembelian adalah 90 ÷ 6.000 = 1,5 %.
3. Penyebab ditemukan lewat uji sendiri: formulir 12 kolom dan satu cara bayar. Tautannya tidak bermasalah, jadi video baru atau iklan tidak menyentuh penyebab.
4. Perbaikan: ringkas formulir menjadi isian yang benar-benar perlu (misalnya nama, kontak, jumlah tiket) dan tambah cara pembayaran.
5. Perkiraan manfaat bila tahap terakhir naik dari 20 % menjadi 30 %: 450 × 0,30 = 135 tiket, bertambah 45 tiket tanpa menambah promosi. Angka ini hanya perkiraan skenario.
6. Setelah diperbaiki, Olivia mencatat ulang angka tiap tahap seminggu kemudian.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Jawaban: tahap yang paling bocor adalah dari halaman pembelian ke pembelian selesai (20 %). Perbaikan yang tepat adalah menyingkat formulir dan menambah cara pembayaran, bukan menambah promosi.

Contoh 3 — Mencocokkan poster dengan ketentuan

Panitia pentas "Kirana" menetapkan: pentas Minggu, 12 September 2027; pintu dibuka pukul 15.00 dan pentas dimulai pukul 16.00 WIB; tempat Aula Budaya Cilacap; tiket Rp35.000 (umum) dan Rp20.000 (rombongan minimal 10 orang), dibeli lewat tautan di profil sanggar; anak di bawah 7 tahun wajib didampingi orang dewasa; nama sponsor, Toko Kain Zubaidah, wajib dicantumkan. Poster rancangan Syarif (kiri pada Gambar 3.31) memuat: "Sabtu, 12 September 2027", "pukul 15.00 WIB", "Aula Budaya Cilacap", "Umum Rp30.000 dan rombongan Rp20.000 (minimal 10 orang)", "Tiket: tautan di profil sanggar", dan "Anak di bawah 7 tahun wajib didampingi". Poster tidak memuat nama sponsor. Tentukan bagian yang harus diperbaiki. *Kasus disusun untuk contoh; tokoh dan tempat fiktif.*

1. Hari dan tanggal: ketentuan "Minggu, 12 September 2027". Poster menulis "Sabtu". Tanggal 12 September 2027 jatuh pada hari Minggu, jadi hari pada poster **salah**.
2. Jam: poster menulis 15.00 WIB, padahal itu jam pintu dibuka. Pentas dimulai pukul 16.00 WIB. Jam mulai pada poster **salah**. Jam pintu dibuka boleh ditambahkan sebagai keterangan terpisah.
3. Tempat: "Aula Budaya Cilacap" sama dengan ketentuan. **Benar.**
4. Harga: harga umum pada poster Rp30.000, ketentuan Rp35.000. **Salah.** Harga rombongan Rp20.000 (minimal 10 orang) sama dengan ketentuan. **Benar.**
5. Cara membeli: tautan di profil sanggar sama dengan ketentuan. **Benar.**
6. Ketentuan usia: anak di bawah 7 tahun wajib didampingi sudah tercantum. **Benar.**
7. Sponsor: ketentuan mewajibkan nama sponsor, poster tidak memuatnya. **Hilang.**

Jawaban: yang diperbaiki ada empat. Hari menjadi Minggu, jam mulai menjadi 16.00 WIB (jam pintu 15.00 boleh dicantumkan terpisah), harga umum menjadi Rp35.000, dan nama Toko Kain Zubaidah ditambahkan. Tempat, harga rombongan, cara membeli, dan ketentuan anak sudah sesuai.

Contoh 4 — Menyiapkan hari-H digital: pemindai dan siaran

Pada hari pentas, 360 penonton masuk dalam 20 menit. Pemindaian satu penonton memerlukan rata-rata 5 detik, termasuk menunjukkan kode. Panitia juga menyiarkan pentas selama 90 menit. Kecepatan unggah jaringan gedung 6 Mbps (hasil ukur pada jam pentas). Menurut panduan platform contoh, siaran 1080p membutuhkan sekitar 9 Mbps dan 720p sekitar 4 Mbps. Sanggar punya modem seluler cadangan. Tentukan jumlah pemindai, resolusi, dan kuota siaran. *Kasus disusun untuk contoh; tokoh dan tempat fiktif.*

1. Waktu pemindaian dengan 1 pemindai: 360 × 5 = 1.800 detik = 30 menit. Itu lebih panjang daripada 20 menit, jadi antrean tidak terhindarkan.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

2. Dengan 2 pemindai: 1.800 ÷ 2 = 900 detik = 15 menit, kurang dari 20 menit. Cukup, dengan sisa 5 menit. Panitia memasang 2 pemindai dan menambah daftar tiket cetak sebagai cadangan.
3. Siaran: 1080p membutuhkan 9 Mbps, padahal kapasitas 6 Mbps (9 lebih besar daripada 6). Siaran akan terputus. 720p membutuhkan 4 Mbps, atau 4 ÷ 6 ≈ 67 % dari kapasitas, jadi masih ada ruang.
4. Sisa kapasitas pada 720p adalah 6 − 4 = 2 Mbps, cukup untuk lonjakan kecil. Pilih 720p, dengan modem seluler sebagai koneksi cadangan yang sudah diuji perpindahannya.
5. Kuota siaran 720p selama 90 menit: 4 × (90 × 60) ÷ 8 = 4 × 5.400 ÷ 8 = 2.700 megabyte, sekitar 2,7 gigabyte. Kuota modem cadangan harus melebihi angka ini dengan ruang cukup.

Jawaban: 2 pemindai (15 menit) dengan daftar cetak cadangan; siaran 720p (4 Mbps) dengan modem seluler cadangan; kebutuhan kuota sekitar 2,7 gigabyte untuk 90 menit.

❖ PETA KONSEP

Gambar 3.34 merangkum pemanfaatan teknologi digital dalam promosi dan produksi pertunjukan.



Gambar 3.34 Peta konsep pemanfaatan teknologi digital dalam promosi dan produksi pertunjukan. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Yang harus kamu ingat

- Teknologi digital adalah alat. Mulai dari tujuan dan penonton, lalu pilih platform dan format.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

- Video pendek 30 detik: pembuka menarik, cuplikan sajian, informasi (tanggal, tempat, harga), dan satu ajakan. Musik dan gambar milik sendiri atau berizin.
- Jalur ke tiket: ditonton, klik, buka halaman, beli. Hitung persentase tiap tahap, cari yang paling bocor, perbaiki penyebabnya, baru tambah promosi.
- Tautan di keterangan video sering tidak dapat diklik. Pasang tautan di profil, dan jawab komentar yang bertanya cara membeli.
- Poster: apa, kapan, di mana, berapa, siapa boleh, cara membeli, pendukung. Cocokkan dengan ketentuan satu per satu, termasuk yang hilang, dan cek hari dengan kalender.
- Biaya per tiket = biaya iklan ÷ tiket yang terjual karenanya.
- E-tiket: kode unik sekali pakai, pemindaian luring bila sinyal lemah, daftar cetak cadangan, hitung waktu pemindaian.
- Siaran langsung: kebutuhan harus di bawah kecepatan unggah dengan ruang cukup, turunkan resolusi bila perlu, dan siapkan koneksi cadangan.

NEXT LEVEL STUDY
Educational Institutions

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

▲ STRATEGI DAN JEBAKAN

Langkah menjawab soal teknologi digital untuk promosi dan produksi:

1. **Tentukan tujuan** dalam soal: menjual tiket, memberi informasi, atau menyiarkan pentas.
2. **Baca data dan keadaan yang diberikan** (jumlah tontonan, klik, pembelian, kecepatan internet, ketentuan panitia). Garis bawahi angka dan syarat.
3. **Cari penyebabnya** sebelum memilih tindakan. Tanyakan: di tahap mana orang pergi atau apa yang kurang?
4. **Pilih langkah yang menyentuh penyebab** dan paling sesuai dengan tujuan, bukan yang paling ramai atau paling mahal.
5. **Pada soal poster,** cocokkan ketentuan satu per satu dengan isi poster. Periksa yang salah dan yang hilang. Cek hari dengan tanggal.
6. **Pada soal teknis,** bandingkan kebutuhan dengan kapasitas dan pastikan ada cadangan.
7. **Pada soal pilihan jamak,** nilai tiap pilihan sendiri-sendiri.

Jebakan yang sering dipasang:

- **Iklan berbayar sebelum tautan beli beres,** padahal penyumbatnya ada di jalur beli.
- **Kode diskon menggantikan perbaikan jalur,** padahal orang tidak bisa membeli.
- **Video panjang di platform pendek,** atau konten tanpa tanggal, tempat, dan ajakan.
- **Komentar pertanyaan dibiarkan,** atau dijawab hanya lewat siaran langsung.
- **Poster yang tampak bagus tetapi salah informasi,** misalnya hari tidak cocok dengan tanggal, jam pintu dibuka tertukar dengan jam mulai, angka harga berbeda, atau keterangan wajib (misalnya sponsor) hilang.
- **Memakai seluruh kapasitas internet** untuk siaran, atau mengandalkan satu jalur tanpa cadangan.
- **Pemindaian tiket yang hanya bisa daring** di tempat bersinyal lemah.
- **Menambahkan pemindai tanpa menghitung waktu masuk,** atau memindai setelah penonton duduk.

> Contoh salah tafsir: sebuah video promosi ditonton 8.000 kali, dan 120 tiket terjual. Seorang siswa menyimpulkan videonya kurang bagus dan menyarankan membuat video baru. Padahal data tahap menunjukkan klik tautan 640 kali (8 %), halaman pembelian terbuka hanya 160 kali (25 % dari yang mengeklik), dan pembelian selesai 120 kali (75 % dari yang membuka halaman). Penyumbatnya ada di tahap membuka halaman, misalnya halaman terlalu berat dibuka di ponsel, sehingga video baru tidak menyelesaikan masalah.

• BEDAH SOAL PREDIKSI

Soal berikut memuat data tontonan dan penjualan sebuah video promosi beserta pemeriksaan tim. Gunakan bagian 4 (jalur dari tontonan ke tiket) dan langkah pada Contoh 2. Cari dulu tahap yang bocor dan penyebabnya, lalu pilih langkah yang menyentuh penyebab itu.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

►. Teater Sanggar Bumi mengunggah video promosi pentas "Rumah Kaca" di Instagram pada Maret 2027. Dalam seminggu video ditonton 12.000 kali dan disukai 1.800 akun, tetapi baru 35 tiket terjual. Pemeriksaan tim: alamat situs pembelian tiket hanya ditulis di keterangan video dan tidak dapat diklik, profil akun belum memuat tautan apa pun, dan banyak komentar bertanya "beli tiketnya di mana?" yang belum dijawab.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Langkah perbaikan yang paling tepat adalah ....

A. Video baru dibuat dengan ajakan membeli yang menyebut alamat situs tiket di akhir video
B. Iklan berbayar dipasang untuk mengarahkan penonton video ke profil akun teater
C. Kode potongan harga 10% ditulis di keterangan video untuk pembeli tiga hari pertama
D. Tautan tiket yang dapat diklik dipasang di profil, dan komentar dibalas cara membelinya
E. Siaran langsung latihan diadakan untuk menjawab pertanyaan penonton secara lisan

Pembahasan **Kunci: D**

Konsep: Promosi digital dinilai dari alur calon penonton: melihat → tertarik → bertindak (membeli). Bila tontonan dan suka tinggi tetapi penjualan rendah, perbaikan diarahkan ke ajakan bertindak yang mudah (tautan yang dapat diklik, jawaban atas pertanyaan).

Analisis setiap opsi:
• **A.** ✗ Jebakan: ajakannya ada, tetapi alamat tetap harus diketik manual dan pertanyaan di komentar tetap dibiarkan.
• **B.** ✗ Jebakan: penonton diarahkan ke profil yang belum memuat tautan tiket.
• **C.** ✗ Jebakan: menambah minat membeli, tetapi penonton tetap tidak tahu cara membeli.
• **D.** ✓ Penonton sudah tertarik; yang macet adalah jalur pembelian, dan langkah ini membukanya langsung.
• **E.** ✗ Hanya menjangkau yang menonton siaran; jalur pembelian tetap tidak dapat diklik.

Jawaban: D.

✎ LATIHAN

Kerjakan tanpa melihat kunci. Untuk tiap soal, tulis dulu tujuan dan syarat yang disebut, cari penyebab atau ketentuan yang relevan, lalu nilai tiap pilihan.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

1. Tim promosi drama musikal "Lancang Kuning" ingin mengunggah konten di platform video pendek (durasi tontonan rata-rata di bawah 1 menit) tiga minggu sebelum pentas pada 2027. Tujuannya agar penonton tertarik dan segera membeli tiket.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Konten yang paling tepat adalah ....

A. Rekaman latihan lengkap berdurasi 15 menit tanpa keterangan acara
B. Foto daftar nama seluruh kru produksi dengan jabatan masing-masing
C. Video 45 detik wawancara sutradara tentang sejarah sanggar
D. Cuplikan 30 detik lagu terbaik, tanggal pentas, dan tautan tiket
E. Poster berisi sinopsis cerita lengkap sepanjang tiga paragraf

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

2. Gambar adalah rancangan poster digital pentas "Lontara" yang akan disebar di media sosial pada 2027. Ketentuan panitia: pentas Sabtu, 21 Agustus 2027 pukul 19.30 WITA di Gedung Kesenian Kota Makassar; tiket hanya dijual daring melalui tautan di profil media sosial sanggar dengan harga umum Rp40.000 dan pelajar Rp25.000; penonton minimal berusia 13 tahun karena ada adegan menegangkan; logo atau nama sponsor wajib dicantumkan.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Bagian poster yang harus diperbaiki sebelum disebar adalah ....
(Jawaban benar lebih dari satu.)



Pilih semua jawaban yang benar.

☐ A. Jam pertunjukan diubah menjadi pukul 19.30 WITA.
☐ B. Hari dan tanggal pentas diubah agar sesuai ketentuan.
☐ C. Cara membeli diganti tautan daring dan harga pelajar ditambahkan.
☐ D. Keterangan "untuk semua umur" diganti batas usia minimal 13 tahun.
☐ E. Nama sponsor ditambahkan di bagian bawah poster.

Kunci singkat: 1. D 2. A, C, D

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

✔ PERIKSA DIRI

- Dapatkah kamu menjelaskan mengapa menambah iklan sebelum memperbaiki jalur beli tidak menyelesaikan masalah, dan menunjukkan caranya dengan persentase tiap tahap?
- Dapatkah kamu memeriksa poster terhadap ketentuan panitia dan menyiapkan cadangan untuk e-tiket dan siaran langsung?
- **Yang harus kuingat:** mulai dari **tujuan dan penonton**, cari **penyumbat** sebelum menambah promosi, cocokkan poster **satu per satu**, dan selalu siapkan **cadangan**.

Latihan interaktif di LMS

Sub bab 3.5: kerjakan latihannya dan lihat progresmu.

next-level-study.com/belajar/lms-player.html?course=buku-smksp&node=SMKSP-3.5

NEXT LEVEL STUDY
Educational Institutions

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Kuis Akhir Bab 3

SMKSP-KB3

Jumlah soal: 25 **Waktu anjuran:** 60 menit

Kerjakan sendiri dan berwaktu. Setelah selesai, cocokkan dengan kunci di Bagian D, isi tabel skor, lalu lihat anjuran di bawahnya.

Kerjakan Kuis Bab 3 di LMS

Skor dan progresmu tersimpan di LMS.

next-level-study.com/belajar/lms-player.html?course=buku-smksp&node=SMKSP-KB3

1. Tim lampu Teater Sentana sedang menggantung 12 lampu pada batang di atas panggung memakai tangga, di sebuah gedung di Jambi (2027). Pekerjaan lain yang menunggu: memasang dekor besar dan lantai panggung, fokus lampu, memasang pengeras suara dan kabel di sisi depan panggung (jauh dari batang lampu), cek suara bersama pemusik, dan latihan penari. Waktu load-in terbatas sehingga pekerjaan yang aman boleh berjalan bersamaan.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Pekerjaan yang paling tepat dikerjakan bersamaan dengan penggantungan lampu itu adalah ....

A. Pemasangan dekor besar dan lantai panggung agar dekor cepat selesai
B. Fokus lampu pada lampu yang sudah tergantung agar tidak menunggu semuanya
C. Pemasangan pengeras suara dan kabel di sisi depan panggung
D. Latihan penari di atas lantai panggung yang sudah dibersihkan
E. Cek suara bersama pemusik di posisi pentas masing-masing

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

2. Pukul 18.50, tiga puluh menit sebelum pentas teater di Gedung Nirwana, Mataram (2027), 300 kursi sudah terisi, sesuai kapasitas resmi gedung. Kesalahan sistem tiket membuat 340 tiket terjual, sehingga 40 pemegang tiket masih antre dan sebagian memaksa masuk. Hermina, pimpinan panggung, sedang memeriksa kesiapan penari. Irsyad, pimpinan produksi yang mengurus tiket, tidak memegang tugas lain. Tuti dan Radhi, penerima tamu, berjaga di pintu masuk. Stevanus, operator suara, sedang cek akhir.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Keputusan yang paling tepat adalah ....

A. Tuti dan Radhi menutup pintu masuk karena kursi sudah penuh; Hermina menemui 40 pemegang tiket dan menawarkan pengembalian dana atau tiket pentas lain
B. Tuti dan Radhi mengizinkan 40 pemegang tiket berdiri di lorong tengah; Irsyad mencatat nama mereka untuk pengembalian sebagian dana
C. Kru panggung memasang 40 kursi lipat di lorong samping; Tuti dan Radhi mengatur penonton tambahan itu masuk lewat pintu darurat
D. Tuti dan Radhi memasukkan pemegang tiket yang bersedia menandatangani pernyataan menanggung risiko sendiri; Irsyad menyimpan pernyataan itu
E. Tuti dan Radhi menutup pintu masuk karena kursi sudah penuh; Irsyad menemui 40 pemegang tiket dan menawarkan pengembalian dana atau tiket pentas lain

3. Sanggar Kinara di Ambon menggelar pentas tari satu malam pada 2027. Biaya yang direncanakan: sewa gedung Rp2.600.000; lampu dan sound Rp1.800.000; kostum dan rias Rp1.450.000; publikasi dan konsumsi Rp900.000. Sebuah toko kain memberi sponsor Rp1.250.000. Harga tiket Rp30.000, dan panitia hanya ingin seluruh biaya tertutup tanpa sisa kas.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Jumlah tiket minimal yang harus terjual adalah ....

A. 225 tiket
B. 184 tiket
C. 183 tiket
D. 267 tiket
E. 154 tiket

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

4. Teater Kinara di Manado akan pentas pada Sabtu, 11 Desember 2027. Gladi kotor dijadwalkan tujuh hari sebelum pentas. Kostum harus selesai sehari sebelum gladi kotor. Penjahitan kostum berlangsung 14 hari berturut-turut dan dimulai sehari setelah pengukuran badan. Pengukuran badan memakan satu hari penuh dan dilakukan sehari setelah audisi selesai. Audisi berlangsung 7 hari berturut-turut. Hari mulai dan hari selesai ikut dihitung pada setiap kegiatan.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Tanggal paling lambat audisi harus dimulai adalah ....

A. Rabu, 10 November 2027
B. Kamis, 11 November 2027
C. Jumat, 12 November 2027
D. Sabtu, 13 November 2027
E. Jumat, 19 November 2027

5. Sanggar Gapura di Singkawang biasa mementaskan tari bertiket dengan tim lengkap: pimpinan produksi, sutradara, penata busana-rias, operator suara, pimpinan panggung, bagian tiket, bagian publikasi, dan penerima tamu. Pada 2027, sebuah SMK memesan tari penyambutan 20 menit untuk wisuda di aula sekolah. Sekolah menyediakan aula, kursi, undangan, dan pembawa acara. Sound system aula tersedia, tetapi tidak ada petugas yang mengoperasikannya. Sekolah meminta satu orang sanggar sebagai penghubung.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Susunan tim yang paling tepat untuk pesanan ini adalah ....

A. Pimpinan produksi, sutradara, penata busana-rias, operator suara, pimpinan panggung, dan penghubung dengan sekolah
B. Pimpinan produksi, sutradara, penata busana-rias, pimpinan panggung, dan penghubung; sound system dijalankan petugas sekolah
C. Pimpinan produksi, sutradara, penata busana-rias, operator suara, pimpinan panggung, bagian tiket, dan penerima tamu
D. Pimpinan produksi, sutradara, operator suara, pimpinan panggung, dan penghubung; rias dan busana diurus tiap penari
E. Seluruh tim pentas tahunan, termasuk publikasi dan penerima tamu, ditambah penghubung agar tampil seprofesional mungkin

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

6. Teater Sentana di Pontianak menyiapkan pentas bertiket pertamanya pada 2027 dengan 11 anggota. Urip menjadi bendahara sekaligus orang yang menyetujui semua pengeluaran. Pada minggu ke-4, kas ternyata kurang Rp850.000 dan tidak ada yang dapat menunjukkan ke mana uang itu terpakai, sebab tidak seorang pun memeriksa catatan Urip. Urip tidak merangkap jabatan lain dan jam kerjanya tidak bertabrakan dengan siapa pun.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Perbaikan struktur produksi yang paling tepat adalah ....

A. Urip diminta mencatat setiap pengeluaran lebih teliti sebab kekurangan kas berasal dari kurangnya kecermatan
B. Jabatan bendahara dipegang anggota secara bergiliran setiap minggu tanpa penanggung jawab tetap
C. Urip tetap memegang kas, sedangkan persetujuan pengeluaran diberikan pimpinan produksi yang memeriksa catatannya
D. Pos konsumsi dan publikasi dihapus dari anggaran supaya pengeluaran berkurang dan kas tidak kurang lagi
E. Urip diganti bendahara yang lebih berpengalaman, tetapi bendahara baru itu tetap menyetujui sendiri pengeluarannya

7. Anggaran pentas Teater Gapura di Kendari (2027) sebesar Rp11.000.000 harus dipotong Rp1.500.000 karena sponsor mundur. Pengurus mengusulkan lima langkah: (1) memakai dekor panggung tahun lalu yang masih layak, hemat Rp900.000; (2) menghapus petugas keamanan dan P3K yang diwajibkan pengelola gedung, hemat Rp800.000; (3) mengganti poster cetak dengan publikasi daring, hemat Rp500.000; (4) menurunkan honor penari yang sudah disepakati tertulis, hemat Rp600.000; (5) menyederhanakan konsumsi kru, hemat Rp400.000.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Kombinasi langkah yang tepat untuk mencapai pemotongan itu adalah ....

A. Langkah 1, 3, dan 5, dengan penghematan Rp1.800.000
B. Langkah 1 dan 3, dengan penghematan Rp1.400.000
C. Langkah 1, 2, dan 5, dengan penghematan Rp2.100.000
D. Langkah 2, 3, dan 5, dengan penghematan Rp1.700.000
E. Langkah 1, 4, dan 5, dengan penghematan Rp1.900.000

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

8. Teater Alun-alun di Palangka Raya memerlukan 6 rostrum (podium bertingkat) untuk pentas 2027. Rostrum dipakai pada gladi teknis, gladi bersih, dan dua malam pentas, masing-masing pada hari berbeda. Sewa Rp95.000 per rostrum per hari pemakaian. Membuat sendiri: kayu dan cat Rp310.000 serta upah Rp140.000 per rostrum, ditambah Rp180.000 sekali bayar untuk pembongkaran dan penyimpanan seluruhnya.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Pernyataan yang tepat adalah ....
(Jawaban benar lebih dari satu.)

Pilih semua jawaban yang benar.

☐ A. Membuat sendiri sudah lebih murah sejak hari pemakaian kelima karena sewa lima hari mencapai Rp2.850.000.

☐ B. Untuk empat hari pemakaian, menyewa lebih murah Rp600.000 daripada membuat sendiri.

☐ C. Karena menyewa lebih murah untuk empat hari, rostrum tidak perlu dibuat sendiri walaupun dipakai banyak pentas.

☐ D. Membuat sendiri baru lebih murah bila rostrum dipakai paling sedikit enam hari.

☐ E. Bila rostrum buatan dipakai lagi pada satu pentas berikutnya selama empat hari, membuat sendiri lebih murah daripada menyewa dua kali.

9. Pada gladi teknis tari kolosal "Gapura Nusa" (2027), Hermina, pimpinan panggung, memeriksa daftar cue berikut. Ia akan memanggil cue dengan aba-aba "siap" lalu "jalan".

No	Pemicu	Pekerjaan	Pelaksana
1	Pembawa acara selesai berbicara	Lampu panggung naik ke 70%	Okta
2	Gong pertama berbunyi	Musik pembuka dimulai	Prasetyo
3	Penari pertama melewati garis tanda di lantai	Lampu sorot menyala dan layar belakang menampilkan gambar	Okta dan Qonita
4	Saat suasana terasa pas	Musik dikecilkan	Prasetyo
5	Penari terakhir keluar	Lampu padam penuh	Okta

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Pernyataan yang tepat adalah ....
(Jawaban benar lebih dari satu.)

Pilih semua jawaban yang benar.

☐ A. Juru cue cukup mengucapkan "jalan" tanpa "siap" pada cue yang pemicunya jelas karena operator sudah hafal daftar.

☐ B. Cue 3 sebaiknya dipecah menjadi dua cue, masing-masing memuat satu pekerjaan dan satu pelaksana.

☐ C. Pemicu cue 4 perlu diganti dengan tanda yang jelas, misalnya gerakan penari atau kata tertentu.

☐ D. Operator boleh memicu cue sendiri begitu melihat pemicunya agar tidak menunggu aba-aba dari juru cue.

☐ E. Cue 1, 2, dan 5 sudah memenuhi syarat karena tiap cue punya pemicu jelas, satu pekerjaan, dan satu pelaksana.

10. Sanggar Nirwana di Gorontalo mengelola tiga produksi pada 2027 dan menyusun catatan susunan timnya. Pengurus meminta anggota menilai catatan itu.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Tentukan Benar atau Salah untuk setiap pernyataan berikut.

Tentukan setiap pernyataan Benar atau Salah.

Pernyataan	Benar	Salah
Pada kolaborasi dengan sebuah kelompok musik, kedua kelompok boleh memasang harga tiket sendiri-sendiri asalkan pembagian hasil dibicarakan sesudah pentas.	○	○
Pada pentas bertiket di gedung sewaan, sanggar perlu membentuk bagian tiket dan penerima tamu karena penjualan tiket dan penyambutan penonton menjadi urusan sanggar.	○	○
Pada pesanan sebuah hotel yang menyediakan panggung dan mengundang tamunya sendiri, sanggar perlu menunjuk satu penghubung sebagai pintu komunikasi dengan hotel.	○	○

11. Teater Cakra Muda di Tegal menggelar pentas dua malam pada 2027 di gedung berkapasitas 240 kursi per malam, dan panitia memperkirakan 75% kursi terjual setiap malam. Biaya tetap:

Pos biaya tetap	Jumlah
Sewa gedung (2 malam)	Rp5.200.000
Lampu, sound, dan operator (2 malam)	Rp3.600.000
Dekor dan properti	Rp2.100.000
Kostum dan rias	Rp2.400.000
Publikasi	Rp900.000

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Minuman dan suvenir Rp7.000 per penonton. Sponsor Rp2.000.000, dan panitia menargetkan sisa kas Rp3.000.000. Harga tiket dibulatkan ke atas ke Rp1.000 terdekat. (Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Harga tiket minimal yang perlu ditetapkan adalah ....

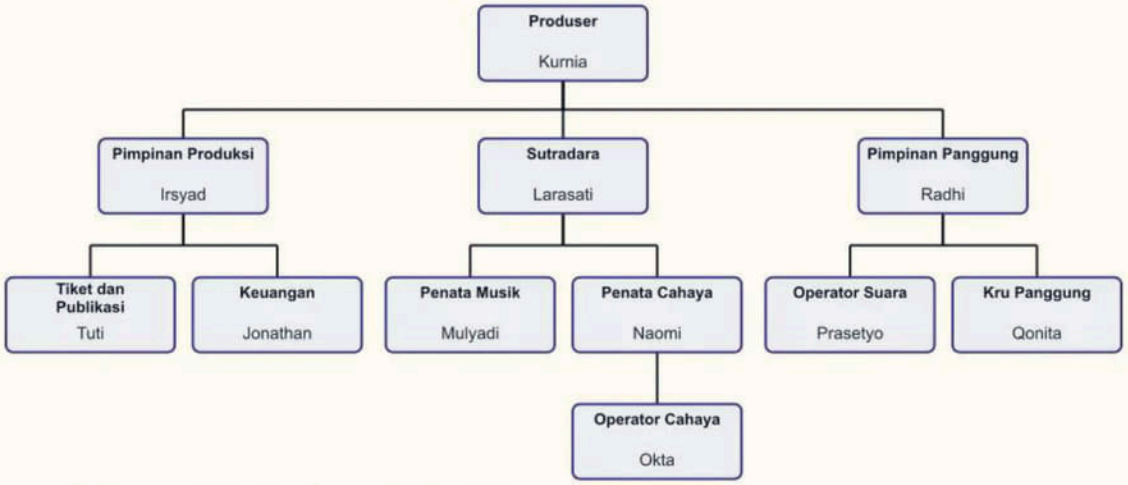
A. Rp39.000
B. Rp41.000
C. Rp43.000
D. Rp50.000
E. Rp55.000

NEXT LEVEL STUDY
Educational Institutions

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

12. Gambar menunjukkan bagan tim produksi pentas "Kidung Cakra" milik Teater Cakra Muda di Mataram pada 2027. Garis lurus menunjukkan atasan langsung. Bagan ini disusun kelompok sendiri dan berbeda dari susunan kelompok lain. Aturan kelompok: permintaan kepada bidang lain disampaikan lewat atasan langsung orang yang dimintai, sedangkan dua orang yang atasan langsungnya sama boleh berunding langsung. Pada gladi, anggota rapat menilai beberapa cara menyampaikan permintaan.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Pernyataan yang sesuai dengan bagan adalah ....
(Jawaban benar lebih dari satu.)

Bagan tim produksi "Kidung Cakra" — Teater Cakra Muda



Garis lurus menunjukkan atasan langsung (kotak tepat di atas yang terhubung garis).
Permintaan kepada bidang lain lewat atasan langsung yang dimintai; yang atasannya sama boleh berunding langsung.

Pilih semua jawaban yang benar.

☐ A. Irsyad, pimpinan produksi, boleh langsung menyuruh Qonita, kru panggung, memindahkan dekor sebab Irsyad termasuk atasan langsung Qonita.

☐ B. Mulyadi, penata musik, menyampaikan permintaan volume iringan kepada Radhi, pimpinan panggung, bukan langsung kepada Prasetyo, operator suara.

☐ C. Kurnia, produser, adalah atasan langsung Naomi, penata cahaya, sehingga permintaan Naomi dilaporkan lebih dulu kepada Kurnia.

☐ D. Naomi, penata cahaya, dapat langsung meminta Okta, operator cahaya, meredupkan lampu adegan kedua karena Okta tepat di bawahnya.

☐ E. Tuti, tiket dan publikasi, dan Jonathan, keuangan, berada di bawah atasan langsung yang sama, sehingga boleh berunding langsung.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

13. Teater Nirwana di Bengkulu merencanakan pentas dua malam pada 2027 dengan 150 penonton per malam. Biaya: sewa gedung Rp3.000.000 per malam; honor pemusik Rp1.200.000 per malam; kostum dan rias Rp2.400.000 (sekali bayar); publikasi Rp800.000 (sekali bayar); minuman dan suvenir Rp10.000 per penonton.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Pernyataan yang tepat adalah ....
(Jawaban benar lebih dari satu.)

Pilih semua jawaban yang benar.

☐ A. Bila penonton hanya 100 per malam, sewa gedung per malam turun menjadi Rp2.000.000.

☐ B. Biaya yang mengikuti jumlah penonton adalah minuman dan suvenir, seluruhnya Rp3.000.000 untuk dua malam.

☐ C. Bila penonton menjadi 200 per malam, biaya kostum dan rias naik menjadi Rp3.200.000.

☐ D. Total biaya rencana awal untuk dua malam seluruhnya Rp14.600.000.

☐ E. Bila pentas ditambah satu malam, sewa gedung dan honor pemusik bertambah Rp4.200.000, sedangkan kostum dan publikasi tidak dibayar lagi.

14. Pentas tari di sebuah aula berkapasitas 220 kursi di Sorong (2027) menjual 200 tiket, tetapi hanya 165 penonton yang hadir. Panitia menetapkan indikator keterisian kursi minimal 80%.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Keterisian kursi dan penilaian terhadap target adalah ....

A. 90,9%, sehingga target tercapai

B. 82,5%, sehingga target tercapai

C. 25%, sehingga target belum tercapai

D. 75%, sehingga target belum tercapai

E. 17,5%, sehingga target belum tercapai

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

15. Tim produksi Teater Gapura di Bandar Lampung (12 orang) menyusun jadwal latihan dan daftar tugas pentas 2027 dalam satu dokumen daring bersama. Minggu lalu seorang anggota tanpa sengaja menghapus kolom jadwal gladi dan tidak ada yang menyimpan versi sebelumnya. Dua orang juga pernah menyunting baris yang sama pada waktu bersamaan sehingga isinya berbeda.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Langkah perbaikan yang paling tepat adalah ....

A. Dokumen dikirim ulang lewat pesan grup setiap kali berubah, dan tiap anggota menyunting salinan miliknya sendiri
B. Kata sandi akun dokumen dibagikan kepada semua anggota agar siapa pun dapat memperbaikinya kapan saja tanpa menunggu orang lain
C. Dokumen dikunci sepenuhnya dan hanya ketua yang boleh mengubah, tanpa menyimpan salinan cadangan apa pun
D. Jadwal dicetak dan dokumen daring tidak dipakai lagi karena dianggap terlalu mudah terhapus oleh anggota tim
E. Satu penyunting ditunjuk untuk tiap bagian, yang lain hanya melihat atau berkomentar, dan cadangan disimpan berkala

16. Teater Alun-alun menjual tiket Rp45.000 untuk pentas di Padang (2027), dengan biaya minuman dan suvenir Rp9.000 per penonton. Tiga iklan percobaan menghasilkan: iklan video pendek Rp900.000 untuk 60 tiket; iklan tokoh daring Rp2.000.000 untuk 50 tiket; iklan pesan grup sekolah Rp300.000 untuk 15 tiket. Pengurus ingin mengulang satu iklan yang paling efisien.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Keputusan yang paling tepat adalah ....

A. Iklan tokoh daring diulang karena biaya per tiketnya Rp40.000 masih di bawah harga tiket Rp45.000 sehingga tetap untung
B. Iklan pesan grup diulang karena biaya totalnya paling kecil (Rp300.000) sehingga risiko ruginya paling kecil
C. Iklan video pendek dan tokoh daring diulang bersama karena keduanya menghasilkan tiket terbanyak (110 tiket)
D. Semua iklan dihentikan karena biaya per tiket ketiganya lebih besar daripada biaya penonton Rp9.000
E. Iklan video pendek diulang karena biaya per tiketnya terendah (Rp15.000) dan tiap tiket masih menyisakan Rp21.000

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

17. Laporan akhir minggu ke-4 produksi teater di Medan (2027): latihan, kostum, dan publikasi sesuai target, sedangkan dekor baru 35% dari target 60%. Penata dekor menyebut penyebabnya: kayu pesanan baru datang separuh dan sisanya dijanjikan pemasok tiba dalam 10 hari. Gladi gabungan pada minggu ke-6 memerlukan dekor lantai yang sudah berdiri.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Tindakan korektif yang paling tepat adalah ....

A. Menurunkan target dekor menjadi 35% agar laporan akhir minggu ke-4 tampak sesuai rencana semula
B. Meminta pemasok mengirim sisa kayu bertahap mulai minggu depan dan menyiapkan tukang tambahan
C. Menarik penjahit kostum untuk membantu pekerjaan dekor walaupun kostum sedang sesuai jadwal
D. Menggeser gladi gabungan ke minggu ke-8 tanpa memeriksa pengaruhnya pada gladi bersih pentas
E. Menambah promosi tiket agar dana dekor bertambah dan pemasok mau mengirim kayu lebih cepat

18. Setelah pentas pertama teater di Bandar Lampung (2027), panitia merekap kartu masukan penonton. Pentas kedua berlangsung besok malam dengan dana perbaikan Rp1.000.000. Panitia memilih paket yang menangani keluhan sebanyak mungkin dalam batas dana, dengan mendahulukan keluhan keselamatan.

Keluhan	Jumlah keluhan	Biaya perbaikan
Tangga ke panggung licin (keselamatan)	8	Rp200.000
Suara di barisan belakang tidak jelas	58	Rp500.000
Pendingin ruangan kurang dingin	44	Rp600.000
Kursi terlalu sempit	31	Rp350.000
Antrean toilet panjang	26	Rp150.000

(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Paket perbaikan yang paling tepat adalah ....

A. Perbaikan penguat suara, penambahan kursi, dan penambahan bilik toilet
B. Perbaikan tangga, pendingin ruangan, dan penambahan bilik toilet
C. Perbaikan tangga, penguat suara, dan penambahan kursi
D. Perbaikan tangga, penguat suara, dan penambahan bilik toilet
E. Perbaikan tangga dan penguat suara saja, sisa dana disimpan

19. Video promosi pentas "Cahaya Gapura" (2027) ditonton 5.000 orang. Dari mereka, 400 mengeklik tautan (8%), 240 membuka halaman pembelian (60% dari pengeklik), dan 60 membeli (25% dari pembuka halaman). Tim hanya sempat mengerjakan dua dari empat

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

perbaikan berikut. Anggap perubahan tiap perbaikan berlaku bersamaan tanpa saling memengaruhi.

Perbaikan	Perubahan yang diperkirakan
1. Halaman pembelian dipercepat	Pembuka halaman naik dari 60% menjadi 90% pengeklik
2. Formulir pembelian disingkat	Pembeli naik dari 25% menjadi 35% pembuka halaman
3. Video diiklankan	Penonton naik 30% menjadi 6.500 orang
4. Ajakan membeli diperjelas	Pengeklik naik dari 8% menjadi 12% penonton

(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Pasangan perbaikan yang menghasilkan pembelian terbanyak adalah ....

A. Perbaikan 1 dan 4
B. Perbaikan 1 dan 2
C. Perbaikan 1 dan 3
D. Perbaikan 2 dan 3
E. Perbaikan 2 dan 4

20. Teater Kinara di Makassar menyiarkan pentas secara langsung pada Sabtu, 20 November 2027 pukul 19.30 WITA, dengan lama siaran 90 menit. Penontonnya perantau di Jakarta (WIB) dan Jayapura (WIT). WITA satu jam lebih cepat daripada WIB, dan WIT satu jam lebih cepat daripada WITA. Panitia menyusun poster siaran.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Pernyataan yang tepat adalah ....
(Jawaban benar lebih dari satu.)

Pilih semua jawaban yang benar.

☐ A. Perantau di Jakarta harus menyalakan siaran pukul 20.30 karena zona WIB lebih lambat.
☐ B. Poster sebaiknya memuat jam dalam tiga zona waktu: 18.30 WIB, 19.30 WITA, dan 20.30 WIT.
☐ C. Penonton di Jayapura cukup mencatat pukul 19.30 karena jam siaran sama di seluruh Indonesia.
☐ D. Siaran berakhir pukul 21.00 WITA, atau pukul 20.00 WIB.
☐ E. Hari siaran di ketiga zona tetap Sabtu, 20 November 2027, karena selisih jam tidak melewati tengah malam.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

21. Sanggar Gapura di Tanjungpinang menjual tiket pentas selama 8 minggu pada 2027. Tiket yang terjual pada minggu ke-1 sampai ke-5 berturut-turut 14, 18, 22, 26, dan 30 tiket per minggu. Target akhir penjualan pada akhir minggu ke-8 adalah 260 tiket.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Pernyataan yang tepat pada akhir minggu ke-5 adalah ....
(Jawaban benar lebih dari satu.)

Pilih semua jawaban yang benar.

☐ A. Laju rata-rata penjualan sampai minggu ke-5 adalah 22 tiket per minggu.
☐ B. Agar target tercapai, penjualan tiga minggu terakhir cukup 30 tiket per minggu, sama dengan minggu ke-5.
☐ C. Bila laju rata-rata itu tetap, penjualan akhir minggu ke-8 sekitar 176 tiket dan belum mencapai target.
☐ D. Karena penjualan naik tiap minggu, target pasti tercapai tanpa tindakan tambahan.
☐ E. Bila penjualan terus naik 4 tiket tiap minggu (34, 38, 42), jumlah akhirnya 224 tiket, masih di bawah target.

NEXT LEVEL STUDY
Educational Institutions

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

22. Gambar menunjukkan denah Gedung Kesenian Sentana di Padang pada pukul 18.15, tiga puluh menit sebelum pintu penonton dibuka untuk pentas 2027. Hermina, pimpinan panggung, memeriksa jalur keluar sesuai denah itu dan memutuskan tindakan sebelum penonton masuk.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Tindakan yang tepat berdasarkan denah adalah ....
(Jawaban benar lebih dari satu.)

Denah Gedung Kesenian Sentana, pukul 18.15 (pintu penonton dibuka 18.45)



Pilih semua jawaban yang benar.

- ☐ A. Tumpukan peti di depan Pintu Darurat 1 dipindahkan sebelum pintu penonton dibuka.
- ☐ B. Tumpukan peti di depan Pintu Darurat 2 dipindahkan sebelum pintu penonton dibuka.
- ☐ C. Tanda keluar Pintu Darurat 2 diperiksa dan dinyalakan sebelum pintu penonton dibuka.
- ☐ D. Kabel di lorong tengah cukup ditempeli lakban kuning karena penonton akan berjalan perlahan.
- ☐ E. Kabel di lorong tengah dipindahkan ke tepi dinding atau ditutup penutup kabel.

23. Pentas drama di Gedung Alun-alun, Cirebon (2027), dimulai pukul 19.30 dan selesai pukul 21.30; pintu penonton dibuka pukul 18.45. Dari pukul 18.45 sampai 21.30, tiga pos harus selalu terjaga: Pintu Darurat 1, Pintu Darurat 2, dan APAR, dengan penjaga APAR yang sudah ikut pelatihan APAR. Tugas kru: Hermina, penerima tamu 18.45–19.30 (sudah pelatihan APAR); Jonathan, operator cahaya 18.00–21.30; Naomi, kasir tiket 17.30–19.15; Okta, penjaga kostum di sayap 19.00–21.30; Prasetyo, konsumsi kru 16.00–18.30 (sudah pelatihan APAR); Qonita dan Radhi, tidak punya tugas lain (belum pelatihan APAR).

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Penugasan yang tepat untuk tiga pos itu adalah ....

A. Hermina menjaga APAR, Qonita Pintu Darurat 1, dan Radhi Pintu Darurat 2
B. Prasetyo menjaga APAR, Qonita Pintu Darurat 1, dan Radhi Pintu Darurat 2
C. Qonita menjaga APAR, Prasetyo Pintu Darurat 1, dan Radhi Pintu Darurat 2
D. Prasetyo menjaga APAR, Naomi Pintu Darurat 1, dan Radhi Pintu Darurat 2
E. Prasetyo menjaga APAR, Qonita Pintu Darurat 1, dan Okta Pintu Darurat 2

24. Teater Alun-alun di Samarinda menyiapkan pentas selama 8 minggu pada 2027. Laporan akhir minggu ke-5:

Divisi	Target sampai minggu ke-5	Realisasi
Latihan pemusik	15 dari 20 sesi	9 sesi
Properti	12 dari 16 buah	11 buah
Sponsor terkumpul	Rp6.000.000	Rp6.000.000
Tiket terjual	140 tiket	105 tiket

Target akhir penjualan pada akhir minggu ke-8 adalah 280 tiket. Anggap laju penjualan tiap minggu sama.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Tentukan Benar atau Salah untuk setiap pernyataan berikut.

Tentukan setiap pernyataan Benar atau Salah.

Pernyataan	Benar	Salah
Divisi paling tertinggal adalah tiket, karena capaiannya paling rendah di antara keempat divisi.	○	○
Bila laju penjualan tidak berubah, tiket pada akhir minggu ke-8 sekitar 168, kurang 112 dari target 280.	○	○
Agar target 280 tercapai, penjualan harus 35 tiket per minggu pada tiga minggu terakhir.	○	○

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

25. Teater Nirwana di Ternate membandingkan tiga unggahan promosi pentas 2027. Video 1 (cuplikan tari 25 detik dengan ajakan membeli tiket) ditonton 4.000 kali dan tautan diklik 200 kali. Video 2 (rekaman latihan 4 menit tanpa ajakan) ditonton 6.000 kali dan tautan diklik 60 kali. Poster foto (informasi lengkap dengan ajakan) dilihat 2.500 kali dan tautan diklik 125 kali.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Tentukan Benar atau Salah untuk setiap pernyataan berikut.

Tentukan setiap pernyataan Benar atau Salah.

Pernyataan	Benar	Salah
Video 1 dan poster foto memiliki persentase klik yang sama, yaitu 5%.	○	○
Video 2 paling efektif mengarahkan penonton ke penjualan karena paling banyak ditonton.	○	○
Persentase klik video 2 hanya 1%, dan salah satu dugaan penyebabnya adalah tidak adanya ajakan membeli tiket di video itu.	○	○

Tabel skor dan anjuran

Sub bab / subtopik	Nomor soal	Benar	Jika kurang separuh benar
Sub bab 3.1 · Jenis dan struktur produksi seni pertunjukan	5, 6, 10, 12	___ / 4	Ulangi hlm. 227
Sub bab 3.2 · Perencanaan produksi dan penyusunan anggaran sederhana	3, 4, 7, 8, 11, 13	___ / 6	Ulangi hlm. 242
Sub bab 3.3 · Pelaksanaan produksi dan pembagian tugas tim	1, 2, 9, 22, 23	___ / 5	Ulangi hlm. 259
Sub bab 3.4 · Monitoring dan evaluasi produksi seni pertunjukan	14, 17, 18, 21, 24	___ / 5	Ulangi hlm. 275
Sub bab 3.5 · Pemanfaatan teknologi digital dalam promosi dan produksi pertunjukan	15, 16, 19, 20, 25	___ / 5	Ulangi hlm. 294

Skor 70 % atau lebih: lanjut ke bab berikutnya. Skor 50–69 %: ulangi sub bab pada tabel yang kurang dari separuh benar. Skor di bawah 50 %: baca ulang bab ini dari awal. (Angka ini anjuran belajar, bukan prediksi nilai TKA.)

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Bab 4 · Penataan Artistik dan Teknologi Pendukung Seni Pertunjukan

SMKSP-B4

Setelah mempelajari bab ini, kamu dapat:

- mengelompokkan perlengkapan pementasan dan menyusun daftar periksanya
- merancang tata rias, busana, cahaya, dan suara yang sesuai dengan kebutuhan pentas
- membaca denah panggung, rundown, dan daftar cue serta memanfaatkan piranti digital sederhana

Peta bab

Sub bab	Judul
4.1	Klasifikasi perlengkapan pementasan
4.2	Tata rias dan busana pertunjukan
4.3	Tata teknik pentas: cahaya, suara, dan listrik
4.4	Pemanfaatan piranti digital sederhana dalam penataan artistik
4.5	Interpretasi desain panggung dan rundown pementasan

Bab 4 di LMS

Buka seluruh latihan bab ini di LMS.

next-level-study.com/belajar/lms-player.html?course=buku-smksp&node=SMKSP-B4

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Sub bab 4.1 · Klasifikasi perlengkapan pementasan

SMKSP-4.1

◎ APA YANG DIUJI

Kisi-kisi TKA Seni Pertunjukan meminta kamu terampil menata sisi artistik sebuah pertunjukan, dan langkah pertamanya adalah **mengelompokkan perlengkapan pementasan**. Soalnya berupa **kasus kru**. Seorang pimpinan panggung atau bendahara sanggar menghadapi tumpukan benda: dekor, kipas, mikrofon, kabel, bahan rias, kotak obat. Kamu diminta **mengelompokkan** benda itu ke kotak yang benar, **menentukan** mana yang perlu dibeli lagi setiap pentas, **memutuskan** apa yang harus dibawa dan apa yang sudah disediakan gedung, atau **memeriksa** apakah semua barang sudah kembali setelah pentas. Level soalnya aplikasi: kamu memakai aturan pengelompokan pada benda yang belum pernah kamu lihat.

Soal bentuk ini licin karena benda yang sama bisa tampak masuk dua kelompok. Mikrofon dipegang pemain, jadi tampak seperti properti. Meja makan dipakai pemain, jadi tampak seperti benda yang dipegang. Orang yang menjawab dari "siapa yang menyentuhnya" akan keliru. Orang yang menjawab dari "apa fungsinya dalam pertunjukan" akan benar.

Setelah mempelajari sub bab ini, kamu dapat:

- menyebut lima kelompok perlengkapan pementasan dan memberi contoh tiap kelompok;
- memilah benda yang meragukan dengan bertanya tentang fungsinya, bukan tentang siapa yang memegangnya;
- membedakan perlengkapan tetap dari perlengkapan habis pakai dan menyusun daftar belanja rutin;
- menyusun daftar periksa dan label kotak untuk tur, serta mencocokkan barang saat bongkar;
- membaca surat gedung untuk memutuskan apa yang dibawa dan apa yang tidak.

◆ KONSEP INTI

Pukul lima pagi, truk sewaan sudah menunggu di depan sanggar. Pimpinan panggung berdiri di tengah ruang latihan yang penuh tumpukan benda: layar kain, tongkat, kebaya, kabel yang menggulung, gelas plastik, dan satu kotak yang tidak ada yang tahu isinya. Tiga jam lagi rombongan harus berangkat ke gedung kesenian di kota lain. Dalam keadaan seperti ini, benda yang tidak jelas "milik siapa" dan "masuk kotak mana" menjadi sumber masalah: ada yang tertinggal, ada yang terbawa padahal sudah disediakan gedung, dan ada yang rusak karena dijejalkan bersama benda berat. Pekerjaan merapikan semua itu disebut **klasifikasi perlengkapan**, yaitu pengelompokan benda menurut fungsinya dalam pertunjukan.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

1. Mengapa perlengkapan perlu dikelompokkan

Satu pentas kecil saja bisa memakai ratusan benda. Bila semuanya dalam satu tumpukan, tiga hal akan terjadi. Pertama, **mencari** barang memakan waktu, padahal waktu di balik panggung sangat sempit. Kedua, **tanggung jawab** menjadi kabur: kalau tidak jelas benda itu urusan bidang apa, tidak ada yang memeriksanya. Ketiga, **anggaran** sulit disusun, karena kamu tidak tahu mana yang cukup dirawat dan mana yang harus dibeli lagi.

Pengelompokan menjawab ketiganya. Setiap kelompok punya **penanggung jawab** (orang yang menyiapkan dan memeriksa), punya kotak sendiri, dan punya pos di daftar belanja. Itulah sebabnya soal tentang perlengkapan pada umumnya menguji kemampuan memilah dari fungsi, bukan menghafal daftar benda.

2. Lima kelompok perlengkapan

Buku ini memakai lima kelompok. Lihat Gambar 4.1.



Gambar 4.1 Lima kelompok perlengkapan pementasan beserta contoh dan ciri penentunya. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Dekor dan properti set. Dekor adalah benda yang membentuk **tempat** adegan: layar latar, panel dinding, pohon tiruan, pintu tiruan. **Properti set** adalah perabot yang menetap di panggung dan menjadi bagian dari latar, misalnya meja, kursi, dipan, atau lemari. Keduanya berfungsi sama, yaitu memberi tahu penonton "adegan ini terjadi di mana", dan biasanya diangkut serta dipasang bersama. Karena itu banyak daftar tur menaruhnya dalam satu kotak atau satu kelompok.

Properti tangan. Ini benda kecil yang **dipegang atau dibawa pemain** dan menjadi bagian dari cerita: kipas, tongkat, surat yang dibaca tokoh, payung, lampu minyak tiruan. Ciri

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

pentingnya, benda itu berpindah tangan bersama pemain dan dipakai untuk bercerita. Sebagian orang memakai kata *properti* untuk kedua jenis di atas sekaligus. Soal-soal di buku ini memisahkan keduanya, jadi buku ini juga memisahkannya (ikuti selalu definisi kotak yang tertulis di soal): perabot di latar termasuk kelompok dekor dan properti set, sedangkan yang dipegang pemain termasuk properti tangan.

Kostum dan rias. Semua yang **dikenakan pada tubuh** pemain: pakaian, sepatu, ikat kepala, hiasan kepala, rambut palsu, juga bahan dan alat rias. Kelompok ini menjawab "pemain ini menjadi tokoh siapa". Bagaimana memilih dan merawatnya dibahas di Sub bab 4.2.

Peralatan teknik. Alat untuk **mengatur dan menyalurkan** cahaya, suara, komunikasi, dan daya listrik: lampu, konsol lampu, mixer, speaker, mikrofon, kabel, genset, juga headset komunikasi kru. Satu istilah perlu dikenal sejak sekarang: **DMX** adalah kabel dan sistem kontrol yang membawa perintah dari konsol ke lampu, sehingga "kabel DMX" adalah peralatan teknik bidang cahaya. Cara kerjanya dibahas di Sub bab 4.3.

Perlengkapan pendukung. Benda yang tidak tampil, tetapi menjaga kelancaran dan keselamatan: kotak P3K, **APAR** (alat pemadam api ringan), perkakas, lakban, alat jahit, senter, tali, kantong sampah. Kelompok ini sering terlupakan, padahal justru dicari ketika ada masalah, misalnya kostum robek lima menit sebelum tampil.

3. Memilah benda yang meragukan

Banyak benda tampak bisa masuk dua kelompok. Cara memilahnya adalah memakai urutan pertanyaan tentang **fungsi**, seperti pada Gambar 4.2.

NEXT LEVEL STUDY
Educational Institutions

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan



Gambar 4.2 Empat pertanyaan berurutan untuk memilah sebuah benda; yang tidak lolos keempatnya masuk perlengkapan pendukung. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Urutan pertanyaannya sengaja dimulai dari yang paling mudah menjebak. Pertanyaan pertama, "apakah benda ini alat untuk mengatur atau menyalurkan cahaya, suara, komunikasi, atau daya?", menangkap semua peralatan teknik. Itulah sebabnya **mikrofon yang dipegang penyanyi tetap peralatan teknik**: fungsinya menyalurkan suara ke speaker, bukan menjadi bagian dari cerita. Hal yang sama berlaku untuk lampu kecil yang dipasang pemain pada kostumnya untuk efek cahaya: lampu itu perlengkapan teknik walau menempel di tubuh pemain.

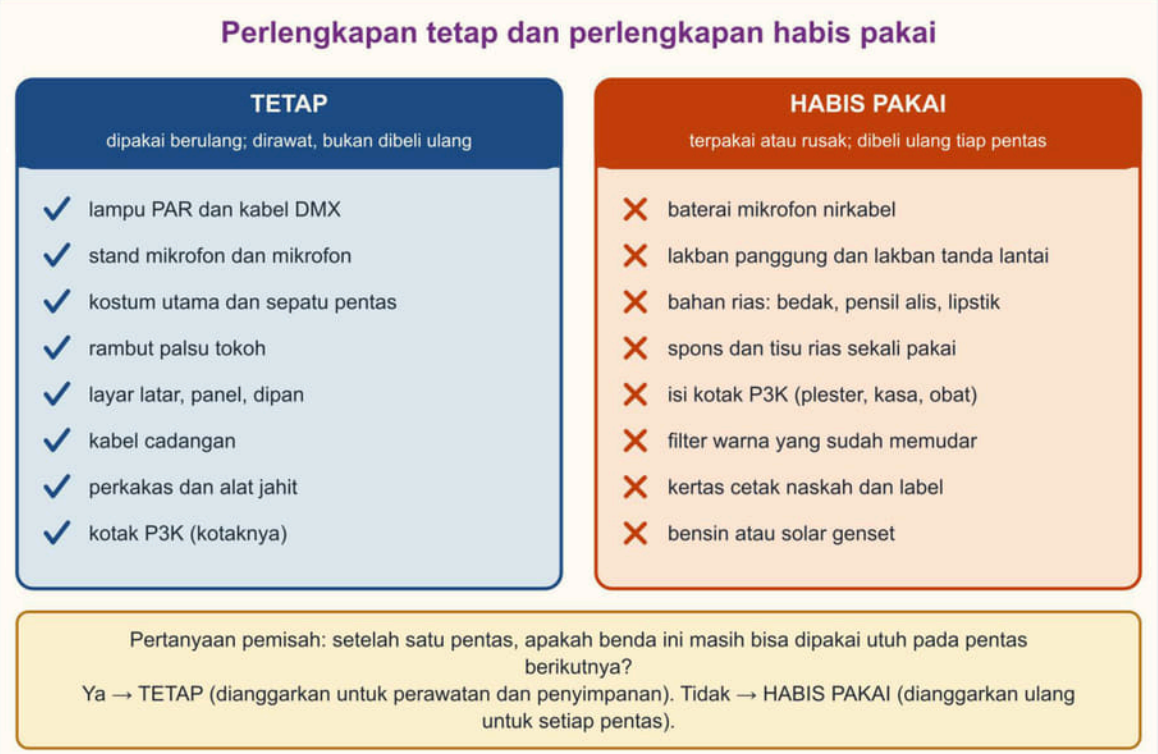
Pertanyaan kedua dan ketiga memilah benda yang dekat dengan pemain. Pakaian dan hiasan yang **dikenakan** masuk kostum dan rias. Benda yang **dipegang atau dibawa dan dipakai untuk bercerita** masuk properti tangan. Bedakan "menyentuh" dari "memegang sebagai bagian cerita": pemain yang sekadar duduk di kursi tidak sedang memegang kursi itu. Kursi dan meja yang menetap di latar adalah properti set, jadi dijawab pada pertanyaan keempat, bukan pertanyaan ketiga. Kipas yang dikibaskan tokoh, surat yang dibaca, atau tongkat kakek termasuk properti tangan.

Benda yang tidak lolos keempat pertanyaan itu masuk perlengkapan pendukung. Satu catatan penting: pengelompokan ini menentukan **siapa yang menyiapkan dan memeriksa** benda tersebut. Karena itu, kabel DMX yang putus dilaporkan ke penanggung jawab bidang cahaya, bukan ke bidang panggung hanya karena lampunya digantung di panggung.

4. Perlengkapan tetap dan perlengkapan habis pakai

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Selain dikelompokkan menurut fungsi, perlengkapan juga dipisah menurut **umur pakainya** (Gambar 4.3).



Gambar 4.3 Perlengkapan tetap dan habis pakai beserta pertanyaan pemisahnya. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Perlengkapan tetap dipakai berulang pada banyak pentas: lampu (misalnya lampu **PAR**, satu jenis lampu panggung yang dibahas di Sub bab 4.3), kabel, stand mikrofon, kostum utama, sepatu pentas, rambut palsu, layar latar. Benda ini cukup **dirawat** dan disimpan dengan baik. **Perlengkapan habis pakai** terpakai atau rusak dalam satu kali pakai dan harus dibeli lagi: baterai mikrofon nirkabel, lakban, bahan rias, spons sekali pakai, isi kotak P3K, kertas cetakan. Pertanyaan pemisahnya mudah: *setelah satu pentas, apakah benda ini masih bisa dipakai utuh pada pentas berikutnya?*

Mengapa pembedaan ini penting? Karena keduanya masuk **pos anggaran yang berbeda**. Perlengkapan tetap muncul sebagai biaya perawatan dan penyimpanan, atau biaya pembelian satu kali. Perlengkapan habis pakai harus **dianggarkan ulang setiap pentas**. Bendahara yang lupa memasukkan baterai dan lakban akan kehabisan uang di hari-H, sedangkan bendahara yang membeli lampu baru setiap pentas akan memboroskan dana. Waspadai beberapa benda yang tampak tetap padahal sebagian isinya habis pakai: **kotak P3K** itu tetap, tetapi plester, kasa, dan obat di dalamnya habis pakai dan perlu diisi ulang.

Untuk menyusun daftar belanja rutin, caranya berurutan: (1) pisahkan benda habis pakai; (2) tulis jumlah yang terpakai pada **satu** pentas; (3) kalikan harga satuan; (4) kalikan jumlah pentas dalam periode yang dianggarkan; (5) tambahkan **cadangan** untuk benda yang bisa hilang atau rusak lebih cepat. Contoh 2 menunjukkan hitungannya.

5. Daftar periksa dan label kotak

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Perlengkapan yang rapi di sanggar bisa berantakan di gedung orang. Dua alat sederhana menjaganya: **daftar periksa** (*checklist*) dan **label kotak**. Lihat Gambar 4.4.

Contoh daftar periksa perlengkapan tur

Teater Teratai, tur ke gedung kesenian kabupaten (fiktif, 2027): satu daftar untuk datang dan pulang

No	Perlengkapan	Kelompok	Jml	Kotak	Datang	Pulang
1	Layar latar pasar	Dekor	1	K1	✓	✓
2	Meja dagang	Properti set	2	K1	✓	✓
3	Caping	Properti tangan	6	K2	✓	✓
4	Payung kertas	Properti tangan	4	K2	✓	✓
5	Kabel audio 10 m	Peralatan teknik	3	K3	✓	✓
6	Stand mikrofon	Peralatan teknik	3	K3	✓	✓
7	Lakban panggung	Pendukung	4	K4	✓	✓
8	Kotak P3K	Pendukung	1	K4	✓	?

Saat bongkar (load-out), barang dicocokkan dengan daftar yang sama. Baris yang belum bercentang (nomor 8) berarti masih harus dicari sebelum truk berangkat.



Gambar 4.4 Contoh daftar periksa perlengkapan tur dan label kotak. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Dua istilah Inggris perlu kamu kenal. **Load-in** adalah kegiatan memasukkan dan memasang perlengkapan di tempat pentas sebelum pertunjukan. **Load-out** adalah membongkar, mengemas, dan membawa pulang perlengkapan setelah pertunjukan. Kedua kegiatan itu memakai satu daftar yang sama, dengan langkah berikut.

1. **Buat daftar saat mengemas,** berisi nama benda, kelompok, jumlah, dan nomor kotaknya. Alasannya, jumlah awal adalah satu-satunya patokan untuk tahu ada yang hilang.
2. **Beri label pada setiap kotak:** nomor kotak (K3 dari 4), isi, milik siapa, bidang penanggung jawab, dan tanda "atas" bila perlu. Alasannya, orang yang belum pernah melihat isinya bisa menaruh dan mencarinya dengan cepat. Beri nama kelompok pada perlengkapan milik sendiri agar tidak tertukar dengan milik gedung atau kelompok lain.
3. **Kemas menurut berat dan kerapuhan:** benda berat di bawah, benda rapuh diberi tanda, kabel digulung rapi dan tidak ditindih. Alasannya, kerusakan terbanyak terjadi di perjalanan.
4. **Centang saat datang,** lalu lakukan pemeriksaan per bidang: tiap penanggung jawab memeriksa benda di kelompoknya. Temuan, misalnya kabel yang putus, dilaporkan ke penanggung jawab bidang yang bersangkutan, supaya yang rusak segera diganti.
5. **Saat load-out, cocokkan kembali** dengan daftar yang sama. Barang tanpa centang

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

pulang harus dicari sebelum truk berangkat. Perlengkapan **milik gedung** dicatat terpisah dan dikembalikan dalam keadaan semula.

Barang milik gedung yang mirip milik kita, terutama kabel, adalah sumber tertukar yang paling sering. Karena itu pelabelan di awal jauh lebih murah daripada mencari di akhir. Barang tanpa label yang kebetulan mirip milikmu **tidak dibawa pulang** hanya karena kamu merasa kekurangan.

6. Yang dibawa dan yang disediakan gedung

Tidak semua perlengkapan harus dibawa. Banyak gedung menyediakan lampu, tata suara, kursi, dan bahkan operatornya. Sebelum tur, pimpinan panggung membaca **surat gedung** (atau lembar ketentuan sewa) dan memilah setiap benda ke tiga keadaan (Gambar 4.5).

Membaca surat gedung: disediakan, tidak, atau tidak disebut

Aula kecamatan menyewakan panggung kepada Sanggar Pesona (fiktif, 2027)

Perlengkapan	Menurut surat gedung	Keputusan sanggar
Lampu panggung (10 lampu fresnel)	DISEDIAKAN	Tidak dibawa. Rancangan cahaya disesuaikan dengan lampu yang ada.
Mixer dan 2 mikrofon berkabel	DISEDIAKAN, tanpa operator	Alat tidak dibawa; sanggar menyiapkan operatornya sendiri.
Dekor, properti, kostum, rias	TIDAK DISEDIAKAN	Dibawa semua.
Mikrofon nirkabel untuk 2 pemain	TIDAK DISEDIAKAN	Dibawa, lengkap dengan baterai cadangan.
Kabel perpanjangan dan lakban	TIDAK DISEBUT	Tanyakan ke pengelola; bila belum pasti, bawa sendiri.
APAR dan kotak P3K	TIDAK DISEBUT	Tanyakan letaknya; kotak P3K tetap dibawa sendiri.

Aturan membaca: yang tertulis "disediakan" boleh diandalkan; yang tertulis "tidak" harus dibawa; yang TIDAK DISEBUT bukan berarti disediakan. Tanyakan, lalu catat jawabannya di daftar periksa.

Gambar 4.5 Contoh membaca surat gedung dan memutuskan perlengkapan yang dibawa. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

- **Disediakan:** boleh diandalkan, tidak dibawa. Lampu dan tata suara gedung biasanya sudah termasuk. Membawa ulang berarti memakai ruang truk dan tenaga bongkar-pasang tanpa guna, dan alat yang dibawa bisa tidak cocok dengan sistem gedung. Namun ingat: bila surat berbunyi "disediakan, tanpa operator", **orangnya** tetap harus disiapkan sanggar.
- **Tidak disediakan:** wajib dibawa. Biasanya kostum, properti, dekor, rias, dan alat musik milik sanggar.
- **Tidak disebut:** jangan dianggap disediakan. **Tanyakan** ke pengelola, catat jawabannya, dan bila belum pasti, bawa sendiri benda yang murah dan ringan seperti lakban dan kotak P3K.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Karena ruang truk dan waktu bongkar terbatas, pimpinan panggung juga menimbang **prioritas**. Yang dibawa lebih dulu adalah benda yang tidak bisa diganti di tempat: kostum, properti khas, dan alat musik. Benda yang mudah dipinjam atau dibeli di kota tujuan, seperti kursi biasa, bisa ditinjau ulang.

Singkatnya, perlengkapan pementasan dikelompokkan menurut **fungsi**, dipisah menurut **umur pakai**, dicatat dalam **daftar** yang sama saat datang dan pulang, dan dicocokkan dengan **surat gedung** supaya yang dibawa tepat.

CONTOH TERSELESAIKAN

Contoh 1 — Mengelompokkan dua belas benda untuk lakon "Warung di Persimpangan"

Rahmat, pimpinan panggung Sanggar Rancak di Boyolali, menyiapkan tur lakon "Warung di Persimpangan" pada Maret 2027. Ia harus memasukkan dua belas benda ke lima kotak (dekor dan properti set, properti tangan, kostum dan rias, peralatan teknik, perlengkapan pendukung) dan menandai mana yang habis pakai. Bendanya: (1) layar kain bergambar sawah; (2) panel pagar bambu tiruan; (3) dipan bambu tempat tokoh warung duduk sepanjang adegan; (4) tongkat yang dipegang dan diserahkan tokoh kakek kepada cucunya; (5) lampu minyak tiruan berlampu LED kecil yang dibawa tokoh pada adegan malam; (6) sarung dan ikat kepala tokoh petani; (7) pensil alis dan lipstik; (8) headset komunikasi untuk kru; (9) kabel audio 10 m; (10) mikrofon nirkabel yang dipegang penyanyi tembang pembuka; (11) kotak P3K; (12) gunting, jarum, dan benang. *Kasus disusun untuk contoh; tokoh dan tempat fiktif.*

1. Pakai urutan pertanyaan pada Gambar 4.2. Pertanyaan 1 (alat teknik?): headset (8), kabel audio (9), dan mikrofon nirkabel (10). Mikrofon dipegang penyanyi, tetapi fungsinya menyalurkan suara, jadi tetap peralatan teknik.
2. Pertanyaan 2 (dikenakan di tubuh atau untuk merias?): sarung dan ikat kepala (6) serta pensil alis dan lipstik (7).
3. Pertanyaan 3 (dipegang pemain sebagai bagian cerita?): tongkat (4) dan lampu minyak tiruan (5). Lampu minyak berlampu LED tetap properti tangan karena fungsinya bercerita, bukan mengatur cahaya panggung.
4. Pertanyaan 4 (latar atau perabot menetap?): layar (1), panel pagar (2), dan dipan (3). Dipan menetap di latar dan tidak berpindah tangan, jadi properti set.
5. Sisanya masuk pendukung: kotak P3K (11) dan gunting, jarum, benang (12).
6. Habis pakai: pensil alis dan lipstik (7), benang (bagian dari 12), dan isi kotak P3K (11). Baterai lampu LED pada (5) juga habis pakai, walau lampu minyaknya sendiri tetap.

Jawaban: dekor dan properti set = 1, 2, 3; properti tangan = 4, 5; kostum dan rias = 6, 7; peralatan teknik = 8, 9, 10; pendukung = 11, 12. Yang habis pakai: pensil alis dan lipstik, benang, isi P3K, dan baterai lampu.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Contoh 2 — Daftar belanja rutin satu musim pentas

Monika, bendahara Teater Teratai di Lhokseumawe, harus menyusun anggaran perlengkapan habis pakai untuk 6 pentas pada 2027. Untuk setiap pentas: 4 mikrofon nirkabel masing-masing memakai 2 baterai yang diganti baru (harga Rp6.000 per butir); 2 gulung lakban panggung (Rp28.000 per gulung); 3 gulung lakban tanda lantai (Rp12.000 per gulung); bahan rias untuk 10 pemain (Rp12.000 per pemain); dan 1 paket spons serta tisu rias sekali pakai (Rp25.000). Semua harga adalah angka contoh. Ia ingin menyisihkan cadangan 10 % dari total. Hitung anggarannya. *Kasus disusun untuk contoh; tokoh dan tempat fiktif.*

1. Pisahkan hanya benda habis pakai. Lampu, kabel, dan kostum tidak dihitung, karena tidak dibeli ulang tiap pentas.
2. Baterai: 4 mikrofon × 2 butir × Rp6.000 = Rp48.000.
3. Lakban panggung: 2 × Rp28.000 = Rp56.000. Lakban tanda lantai: 3 × Rp12.000 = Rp36.000.
4. Bahan rias: 10 × Rp12.000 = Rp120.000. Spons dan tisu: Rp25.000.
5. Satu pentas: 48.000 + 56.000 + 36.000 + 120.000 + 25.000 = Rp285.000.
6. Enam pentas: 6 × 285.000 = Rp1.710.000.
7. Cadangan 10 %: 0,10 × 1.710.000 = Rp171.000. Total anggaran: 1.710.000 + 171.000 = Rp1.881.000.

Jawaban: Rp285.000 per pentas, Rp1.710.000 untuk enam pentas, dan Rp1.881.000 setelah cadangan 10 %.

Contoh 3 — Memutuskan yang dibawa ke aula kecamatan

Sugeng, pimpinan panggung Sanggar Pesona, menerima surat dari pengelola aula kecamatan di Sawahlunto untuk pentas teater pada Juni 2027. Isinya: aula menyediakan panggung, tirai, 10 lampu fresnel, serta mixer dan dua mikrofon berkabel tanpa operator; aula tidak menyediakan dekor, properti, kostum, rias, dan mikrofon nirkabel. Surat tidak menyebut kabel perpanjangan, lakban, APAR, dan kotak P3K. Dua pemain memerlukan mikrofon nirkabel. Tentukan apa yang dibawa dan apa yang harus ditanyakan. *Kasus disusun untuk contoh; tokoh dan tempat fiktif.*

1. Pilah setiap benda ke tiga keadaan menurut surat (Gambar 4.5).
2. **Disediakan:** lampu fresnel, mixer, dan dua mikrofon berkabel. Semua ini tidak dibawa. Namun karena tanpa operator, Sugeng harus menyiapkan seorang operator suara dari sanggarnya.
3. **Tidak disediakan:** dekor, properti, kostum, rias, dan mikrofon nirkabel untuk dua pemain. Semuanya dibawa. Karena mikrofon nirkabel memerlukan baterai, ia membawa pula baterai cadangan.
4. **Tidak disebut:** kabel perpanjangan, lakban, APAR, dan kotak P3K. Sugeng tidak menganggap benda-benda ini disediakan. Ia menanyakan kepada pengelola apakah ada kabel perpanjangan dan di mana APAR dipasang, lalu mencatat jawabannya di daftar periksa.
5. Benda yang jawabannya belum pasti tetapi murah dan ringan (lakban dan kotak P3K) tetap dibawa sendiri.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Jawaban: tidak dibawa = lampu, mixer, dan mikrofon berkabel. Dibawa = dekor, properti, kostum, rias, mikrofon nirkabel beserta baterai cadangan, lakban, dan kotak P3K. Ditanyakan = kabel perpanjangan dan letak APAR. Sanggar juga menyiapkan satu operator suara.

❖ PETA KONSEP

Gambar 4.6 merangkum klasifikasi perlengkapan pementasan.



Gambar 4.6 Peta konsep klasifikasi perlengkapan pementasan. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Yang harus kamu ingat

- Perlengkapan dikelompokkan dalam lima: dekor dan properti set (membentuk tempat), properti tangan (dipegang pemain sebagai bagian cerita), kostum dan rias (dikenakan di tubuh), peralatan teknik (cahaya, suara, komunikasi, daya), dan perlengkapan pendukung (P3K, APAR, perkakas, lakban).
- Memilah benda meragukan dengan **fungsi**, bukan siapa yang memegangnya: mikrofon yang dipegang penyanyi tetap peralatan teknik; perabot menetap di latar bukan properti tangan.
- Perlengkapan tetap dirawat; perlengkapan habis pakai (baterai, lakban, bahan rias, isi P3K) dianggarkan ulang setiap pentas. Daftar belanja rutin: jumlah per pentas × harga × jumlah pentas + cadangan.
- Daftar periksa dan label kotak dipakai saat load-in dan load-out; barang yang dibongkar harus cocok dengan yang datang, dan milik gedung dicatat terpisah.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

- Surat gedung dibaca dalam tiga keadaan: disediakan (tidak dibawa), tidak disediakan (dibawa), tidak disebut (tanyakan, jangan dianggap ada).

NEXT LEVEL STUDY
Educational Institutions

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

▲ STRATEGI DAN JEBAKAN

Langkah menjawab soal perlengkapan pementasan:

1. **Tulis kriteria soal** dengan kata-katanya sendiri: apa definisi tiap kotak menurut soal (misalnya "benda yang dipegang pemain sebagai bagian dari cerita"). Pakai definisi itu, bukan kebiasaanmu.
2. **Jawab dari fungsi benda,** lalu uji dengan pertanyaan: apakah benda ini mengatur cahaya, suara, atau daya? dikenakan di tubuh? dibawa sebagai bagian cerita? membentuk latar?
3. **Pada soal pilihan ganda kompleks,** nilai setiap pernyataan sendiri-sendiri. Satu pernyataan yang salah tidak membuat pernyataan lain salah.
4. **Pada soal habis pakai,** tanyakan: apakah benda ini dibeli lagi untuk setiap pentas? Kelompok jawaban harus berisi benda yang semuanya habis pakai.
5. **Pada soal surat gedung,** buat tiga kolom: disediakan, tidak, tidak disebut. Benda yang disediakan tidak dibawa; yang tidak disediakan dibawa.
6. **Pada soal bongkar atau tur,** carilah cara yang memakai daftar awal dan label, dan mengembalikan barang gedung dalam keadaan semula.
7. **Pada soal temuan kerusakan,** tentukan benda itu masuk bidang apa, lalu laporkan ke penanggung jawab bidang itu.

Jebakan yang sering dipasang:

- **Mikrofon yang dipegang pemain dimasukkan ke properti tangan.** Jawaban ini memakai "siapa yang memegang", bukan fungsi.
- **Meja atau kursi yang dipakai sepanjang adegan dianggap properti tangan.** Perabot menetap di latar masuk dekor dan properti set.
- **Lampu gedung dibawa lagi,** padahal surat sudah menyatakan lampu disediakan.
- **Baterai atau lakban dimasukkan ke kelompok tetap.** Keduanya habis pakai.
- **Benda yang "tidak disebut" dianggap disediakan,** lalu ternyata tidak ada di hari-H.
- **Barang gedung yang mirip dibawa pulang** untuk menutup kekurangan, atau barang sendiri tidak diberi label.
- **Temuan dilaporkan ke bidang yang salah** karena melihat tempat benda itu diletakkan, bukan fungsinya (kabel lampu dilaporkan ke bidang panggung).
- **Satu kata kecil terlewat,** seperti "tanpa operator" atau "habis pakai", yang mengubah jawaban.

> Contoh salah tafsir: seorang siswa menulis, "Mikrofon dipegang pemain sepanjang adegan, jadi masuk properti tangan." Padahal properti tangan adalah benda yang menjadi bagian dari cerita. Mikrofon tidak ada di dunia cerita; ia hanya menyalurkan suara ke penonton. Uji dengan fungsi, bukan dengan tangan siapa yang memegang.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

• BEDAH SOAL PREDIKSI

Soal berikut memuat tiga kotak dengan definisi tertulis dan meminta kamu menilai lima pengelompokan sekaligus. Gunakan bagian 2 (lima kelompok) dan bagian 3 (memilah benda yang meragukan). Nilai tiap pernyataan satu per satu terhadap definisi kotak yang diberikan soal.

►. Untuk tur pentas teater ke Yogyakarta (2027), pimpinan panggung Teater Gardu membagi perlengkapan ke dalam tiga kotak:
• Dekor/set: benda pembentuk latar adegan, termasuk perabot seperti meja dan kursi;
• Properti tangan: benda kecil yang dipegang pemain sebagai bagian dari cerita;
• Peralatan teknik: perangkat cahaya dan suara beserta kabelnya, termasuk yang dipakai atau dipegang pemain.
Kru mengemas barang-barang berikut.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Pengelompokan yang tepat adalah ....
(Jawaban benar lebih dari satu.)

Pilih semua jawaban yang benar.

☐ A. Mikrofon nirkabel milik pemain dimasukkan ke kotak properti tangan karena dipegang pemain.
☐ B. Kipas tangan dan surat yang dibaca tokoh dimasukkan ke kotak properti tangan.
☐ C. Panel dinding rumah dan pintu berbingkai dimasukkan ke kotak dekor/set.
☐ D. Meja makan yang dipakai pemain sepanjang adegan dimasukkan ke kotak properti tangan.
☐ E. Kabel DMX dan lampu PAR dimasukkan ke kotak peralatan teknik.

Pembahasan **Kunci: B, C, E**

Angka pilihan di pembahasan: 1 = A, 2 = B, 3 = C, 4 = D, 5 = E.

Konsep: Perlengkapan pementasan dikelompokkan menjadi dekor/set (pembentuk latar, termasuk perabot), properti (benda yang dipegang pemain sebagai bagian cerita), serta peralatan teknik (cahaya, suara, dan kelistrikan). Pengelompokan memudahkan pengemasan, pengecekan, dan pembagian penanggung jawab.

Analisis setiap pernyataan:
• **Pernyataan 1 ✗** Jebakan: mikrofon memang dipegang pemain, tetapi definisi peralatan teknik mencakup perangkat suara yang dipegang pemain.
• **Pernyataan 2 ✓** Benda kecil yang dipegang pemain sebagai bagian dari cerita.
• **Pernyataan 3 ✓** Benda pembentuk latar adegan.
• **Pernyataan 4 ✗** Jebakan: meja dipakai pemain, tetapi definisi dekor/set mencakup perabot.
• **Pernyataan 5 ✓** Perangkat cahaya beserta kabelnya.

Jawaban: pernyataan 2, 3, 5.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

✎ LATIHAN

Kerjakan tanpa melihat kunci. Untuk tiap soal, tulis dulu keadaan benda (disediakan atau tidak, tetap atau habis pakai), baru pilih jawabannya.

1. Sanggar Tari "Kencana" di Banjarmasin akan pentas tari dengan iringan gamelan Banjar yang dimainkan langsung di gedung kesenian provinsi (2027). Menurut surat gedung, gedung menyediakan lampu panggung dan tata suara lengkap beserta operatornya, tetapi tidak menyediakan kostum, properti, alat musik, dan perlengkapan rias. Ruang di truk sanggar terbatas.

(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)

Rencana pengangkutan yang tepat adalah ....

(Jawaban benar lebih dari satu.)

Pilih semua jawaban yang benar.

☐ A. Kostum dan properti tari wajib dibawa karena tidak disediakan gedung.

☐ B. Lampu PAR milik sanggar wajib dibawa karena termasuk perlengkapan utama pentas.

☐ C. Speaker dan mixer milik sanggar dibawa untuk menggantikan tata suara gedung.

☐ D. Gamelan wajib dibawa karena iringan dimainkan langsung dan gedung tidak menyediakannya.

☐ E. Perlengkapan rias dan perkakas perbaikan kostum dibawa sebagai perlengkapan pendukung.

2. Bendahara Teater Kincir di Purwokerto (2027) memisahkan perlengkapan pementasan menjadi dua kelompok: perlengkapan tetap yang dapat dipakai berulang kali, dan perlengkapan habis pakai yang harus dibeli lagi untuk setiap pentas. Ia ingin menyusun daftar belanja rutin untuk setiap pentas.

(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)

Kelompok barang yang perlu dianggarkan ulang untuk setiap pentas adalah ....

A. Baterai mikrofon nirkabel, lakban panggung, dan bahan rias

B. Lampu PAR panggung, kabel DMX, dan stand mikrofon vokal

C. Kostum tokoh utama, sepatu pentas, dan rambut palsu tokoh

D. Bahan rias, lampu PAR panggung, dan stand mikrofon vokal

E. Kabel DMX cadangan, lakban panggung, dan kostum tokoh utama

Kunci singkat: 1. A, D, E 2. A

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

✔ PERIKSA DIRI

- Dapatkah kamu menjelaskan mengapa mikrofon yang dipegang pemain masuk peralatan teknik, bukan properti tangan?
- Dapatkah kamu menjelaskan apa yang harus dilakukan terhadap benda yang tidak disebut dalam surat gedung, dan mengapa?
- **Yang harus kuingat: lima kelompok perlengkapan dipilah dari fungsinya, perlengkapan habis pakai dianggarkan ulang tiap pentas, daftar periksa dan label mencocokkan barang saat datang dan pulang**, dan **benda yang tidak disebut surat gedung ditanyakan, bukan dianggap ada**.

Latihan interaktif di LMS

Sub bab 4.1: kerjakan latihannya dan lihat progresmu.

next-level-study.com/belajar/lms-player.html?course=buku-smksp&node=SMKSP-4.1

NEXT LEVEL STUDY
Educational Institutions

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Sub bab 4.2 · Tata rias dan busana pertunjukan

SMKSP-4.2

◎ APA YANG DIUJI

Kisi-kisi TKA Seni Pertunjukan meminta kamu menerapkan keterampilan dasar **penataan rias dan busana**. Soalnya berupa **kasus produksi**: sebuah lakon, tari, atau siaran dengan kondisi tertentu (jarak penonton, jenis cahaya, air, gerak, waktu ganti yang singkat), lalu kamu diminta **memilih rencana rias dan busana yang tepat**. Banyak soalnya berbentuk pilihan ganda kompleks, sehingga kamu harus menilai tiap pernyataan satu per satu. Level soalnya penerapan dan penalaran: kamu menimbang beberapa syarat sekaligus dan menemukan rencana yang tidak melanggar satu pun.

Soal-soal ini licin karena satu keputusan yang tampak masuk akal ternyata melanggar syarat lain. Bahan tebal terasa hangat dan mewah, tetapi menyerap air. Kostum putih terasa bersih, tetapi sulit di depan kamera. Lem biasa terasa kuat, tetapi tidak aman untuk kulit. Orang yang menjawab dari kesan pertama terjebak. Orang yang menulis semua syarat lebih dulu memilih dengan tenang.

Setelah mempelajari sub bab ini, kamu dapat:

- menjelaskan fungsi rias dan busana dalam pertunjukan;
- menyesuaikan ketegasan rias dengan jarak penonton, cahaya, dan kamera;
- menjelaskan langkah rias karakter (penuaan) dan rias korektif;
- memilih bahan kostum menurut gerak, keringat, air, cahaya terang, dan anggaran;
- merancang pergantian cepat dan menghitung waktunya;
- menerapkan higiene alat rias serta menangani kulit yang sensitif.

◆ KONSEP INTI

Sebuah sanggar tampil di lapangan desa pada pukul tiga sore. Dari panggung, para pemain tampak cantik dan gagah di ruang rias. Dari barisan belakang, sejauh tiga puluh meter, wajah mereka tampak pucat dan rata: mata hilang, bibir hilang, dan tokoh nenek tidak tampak tua sama sekali. Penata rias bingung, sebab rias itu rapi dan halus ketika dilihat dari dekat. Persoalannya bukan mutu riasnya, tetapi **kecocokannya dengan keadaan pentas**. Itulah isi sub bab ini: rias dan busana dirancang untuk penonton, cahaya, dan kondisi tempat yang sesungguhnya.

1. Fungsi rias dan busana

Tata rias adalah pengaturan wajah (dan bagian tubuh yang terlihat) dengan bahan rias. **Tata busana** adalah pengaturan pakaian dan perlengkapan yang dikenakan pemain. Keduanya bersama-sama melakukan lima hal.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

1. **Membentuk karakter.** Penonton langsung tahu tokoh itu baik, jahat, kaya, atau miskin dari rias dan pakaiannya.
2. **Menunjukkan usia.** Siswa berusia 16 tahun dapat tampak berusia 70 tahun, dan sebaliknya.
3. **Menunjukkan latar.** Zaman, daerah, dan pekerjaan tokoh terbaca dari busana.
4. **Mendukung suasana.** Warna dan bahan ikut membangun rasa gembira, sedih, atau tegang (lihat Sub bab 2.5).
5. **Membantu pemain.** Pemain yang nyaman dan percaya diri dengan penampilannya tampil lebih baik. Kostum yang menghambat gerak mengganggu penampilan, dan rias yang meleleh membuat pemain risau.

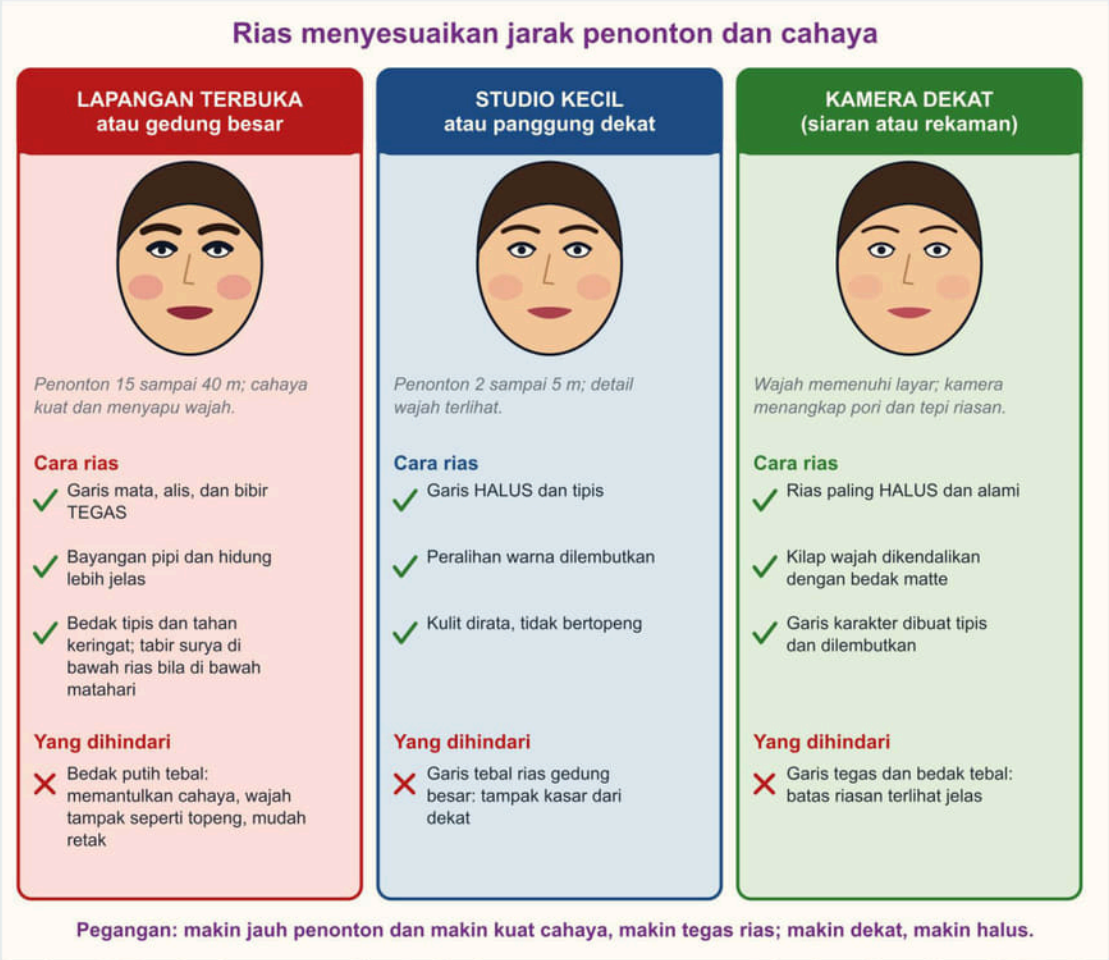
Karena kelima fungsi itu, keputusan rias dan busana selalu punya dua sisi: **tampak benar** bagi penonton dan **bisa dipakai** oleh pemain.

2. Menyesuaikan dengan jarak penonton, cahaya, dan kamera

Mata penonton dan lensa kamera menangkap rias secara berbeda. Cahaya yang kuat cenderung "menghapus" garis halus, sedangkan jarak yang jauh membuat detail kecil tidak terbaca. Karena itu ada kaidah dasar (Gambar 4.7): **makin jauh penonton dan makin kuat cahaya, makin tegas rias; makin dekat penonton atau kamera, makin halus rias.**

NEXT LEVEL STUDY
Educational Institutions

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan



Gambar 4.7 Tiga keadaan pentas dan tingkat ketegasan rias yang sesuai. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

- **Gedung besar atau lapangan terbuka.** Garis mata, alis, dan bibir dibuat jelas, dan bayangan wajah diperkuat. Bedak dipakai tipis dan tahan keringat. Di lapangan siang hari, pakailah tabir surya di bawah rias supaya kulit pemain terlindungi.
- **Studio kecil atau panggung dekat.** Penonton hanya dua sampai lima meter dari pemain, sehingga garis tebal tampak kasar dan batas bedak terlihat. Rias dibuat halus dan peralihan warnanya dilembutkan.
- **Kamera dekat.** Kamera beresolusi tinggi menangkap pori, tepi riasan, dan kilap kulit di bawah lampu terang. Rias dibuat paling halus dan alami. Untuk kilap, pakailah bedak matte (tidak berkilap) secukupnya.

Satu kesalahan yang sering terjadi adalah memakai **bedak putih tebal** agar wajah tampak "terang" di bawah matahari. Bedak tebal memantulkan cahaya, membuat wajah tampak seperti topeng, dan mudah retak serta luntur oleh keringat. Yang menolong adalah warna dan garis yang tegas, bukan lapisan yang tebal.

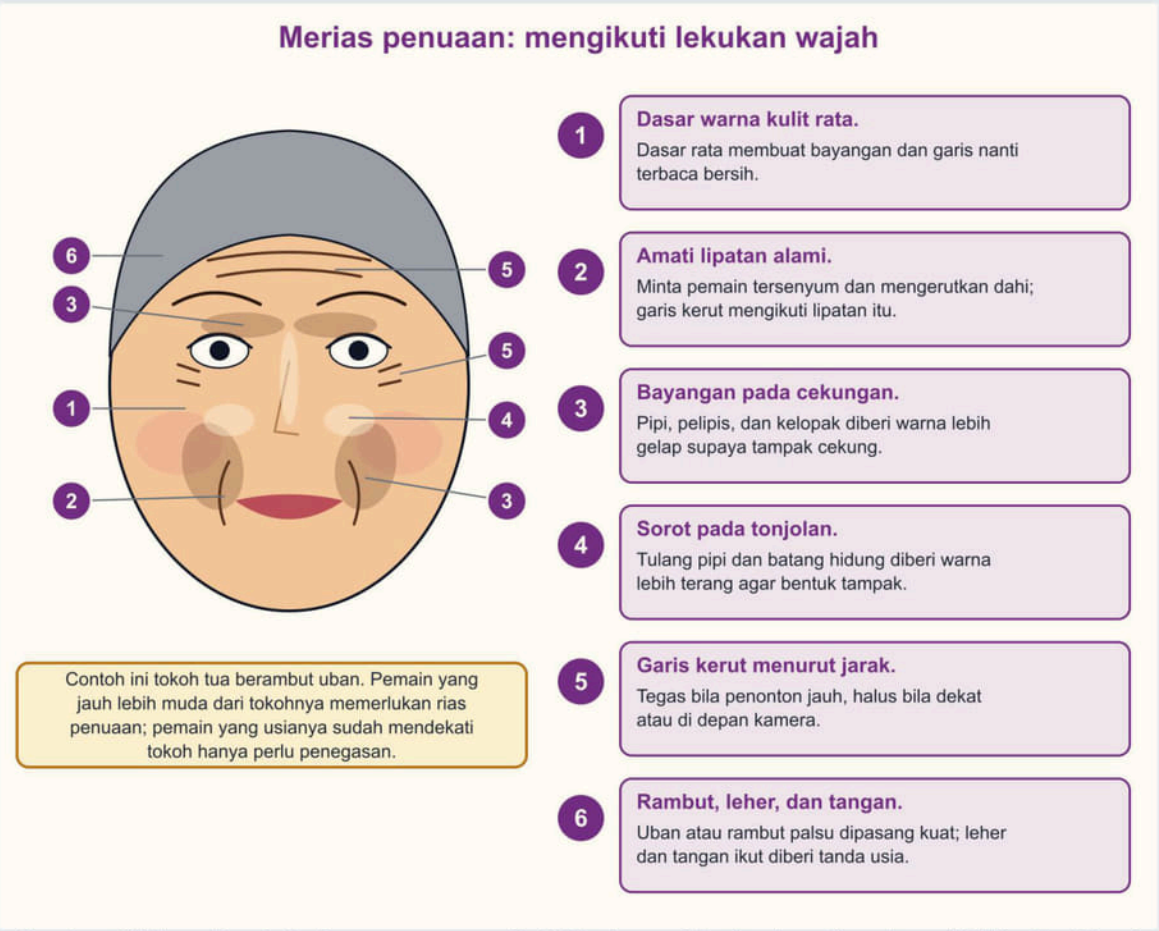
3. Rias karakter dan rias korektif

Rias karakter mengubah wajah pemain agar sesuai tokoh, misalnya menjadi lebih tua, lebih letih, atau berwajah khas daerah tertentu. **Rias korektif** adalah rias yang menyamarkan hal yang tidak sesuai dengan tokoh atau tertangkap kamera, misalnya kantung mata pemain

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

yang tampak letih padahal tokohnya segar, bekas jerawat yang tertangkap kamera, atau kilap berlebih di dahi. Rias korektif dibuat tipis dan hampir tidak terlihat.

Rias penuaan adalah contoh rias karakter yang paling sering diminta. Prinsipnya: wajah yang menua memiliki **cekungan, tonjolan, dan garis lipatan** yang kamu tiru dengan gelap dan terang. Langkahnya (Gambar 4.8):



Gambar 4.8 Enam langkah rias penuaan mengikuti lekukan wajah. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

1. **Pasang dasar warna kulit yang rata.** Alasannya, bayangan dan garis hanya terbaca bersih di atas dasar yang rata.
2. **Amati lipatan alami.** Minta pemain tersenyum dan mengerutkan dahi, lalu lihat di mana kulit terlipat. Alasannya, garis kerut yang meniru lipatan alami tampak meyakinkan, sedangkan garis sembarang tampak seperti coretan.
3. **Beri bayangan pada cekungan:** pipi, pelipis, dan kelopak mata, dengan warna yang lebih gelap dari kulit.
4. **Beri sorot terang pada tonjolan:** tulang pipi dan batang hidung, supaya bentuk wajah tampak berkontur.
5. **Gambar garis kerut mengikuti lipatan.** Tegaskan bila penonton jauh, lembutkan bila dekat atau di depan kamera (kaidah bagian 2 tetap berlaku).
6. **Atur rambut, leher, dan tangan.** Uban dibuat dengan rambut palsu, sanggul, atau

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

pewarna rambut sementara, dan **dipasang kuat** agar tidak lepas ketika pemain bergerak. Leher dan tangan ikut diberi tanda usia, karena penonton yang jeli melihat tangan muda pada wajah tua.

Bila usia pemain sudah mendekati usia tokoh, rias hanya perlu **ditegaskan**, tidak diubah total.

4. Bahan kostum

Kostum yang indah bisa gagal bila bahannya tidak cocok dengan gerak dan keadaan pentas. Bahan dinilai dari beberapa sifat: **menyerap keringat**, **cepat kering**, **lentur** untuk gerak, dan **tembus pandang** (keempatnya ada di tabel Gambar 4.9), serta **berat** (berat bahan menambah panas dan lelah; lihat kolom catatan). Perhatikan bahwa sifat nyata bergantung pada tenunan dan campuran serat, jadi selalu uji contoh kainnya.

Memilih bahan kostum menurut kebutuhan

Sifat umum; hasil nyata bergantung pada tenunan dan campuran serat, jadi UJI contoh kainnya.

Bahan	Menyerap keringat	Cepat kering	Lentur untuk gerak	Tembus pandang	Catatan
Katun tipis	baik	kurang	sedang	sering ya	Nyaman di kulit; lama kering; mudah kusut.
Poliester ringan (kaus olahraga)	kurang	baik	sedang	tidak	Cepat kering; bisa terasa panas bila terlalu rapat.
Satin	kurang	sedang	kurang	tidak	Licin dan mengilap: memantulkan cahaya kuat; kurang lentur.
Sifon	kurang	baik	sedang	ya	Ringan dan melayang; perlu lapisan dalam.
Spandeks (campuran)	kurang	baik	baik	ya, bila diregang	Sangat lentur; menipis dan bisa tembus saat diregang.
Kain tebal berat (beludru)	sedang	kurang	kurang	tidak	Berat dan panas; cocok adegan singkat dengan sedikit gerak.

Syarat dulu, bahan kemudian: tulis syarat kostum (gerak, keringat, air, cahaya terang, anggaran), coret bahan yang melanggar satu syarat saja, lalu pilih dari yang tersisa. Tembus pandang dinilai di bawah cahaya yang akan dipakai, dan setelah basah bila ada air.

Gambar 4.9 Sifat umum beberapa bahan kostum dan cara memilihnya. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Beberapa hal perlu diingat:

- **Tembus pandang** harus dinilai di bawah **cahaya terang** yang akan dipakai dan, bila ada air, setelah kain **basah**. Kain tipis berwarna putih atau muda paling berisiko, dan kain yang diregang menjadi lebih tipis.
- Bahan **tebal yang menyerap air** menjadi berat, dingin, dan lama kering. Ia merepotkan penari yang banyak bergerak.
- Bahan **mengilap** (misalnya satin) memantulkan cahaya lampu kuat dan dapat menyilaukan atau memunculkan bercak terang.
- Keselamatan juga bahan pertimbangan: bahan dan hiasan tidak boleh membuat pemain tersandung, tersangkut, atau terlalu dekat dengan sumber api.

Cara memilih bahan yang aman dari jebakan: **tulis syarat dulu, pilih bahan kemudian.** Syarat biasanya gerak, keringat, air, cahaya terang, dan anggaran. Coret bahan yang melanggar **satu syarat saja**, lalu pilih dari yang tersisa. Syarat anggaran dihitung dengan mengalikan kebutuhan meter dengan harga per meter, ditambah cadangan untuk salah potong.

5. Pergantian cepat

Dalam banyak lakon, pemain harus berganti kostum di sayap panggung (area di samping panggung yang tidak terlihat penonton) dalam waktu yang sangat singkat, kadang hanya satu atau dua menit. Itu disebut **pergantian cepat** (*quick change*). Prinsipnya ada tiga (Gambar 4.10).

NEXT LEVEL STUDY
Educational Institutions

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan



Gambar 4.10 Kostum berlapis, pengikat yang cepat, dan hitungan waktu dua rencana pergantian. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

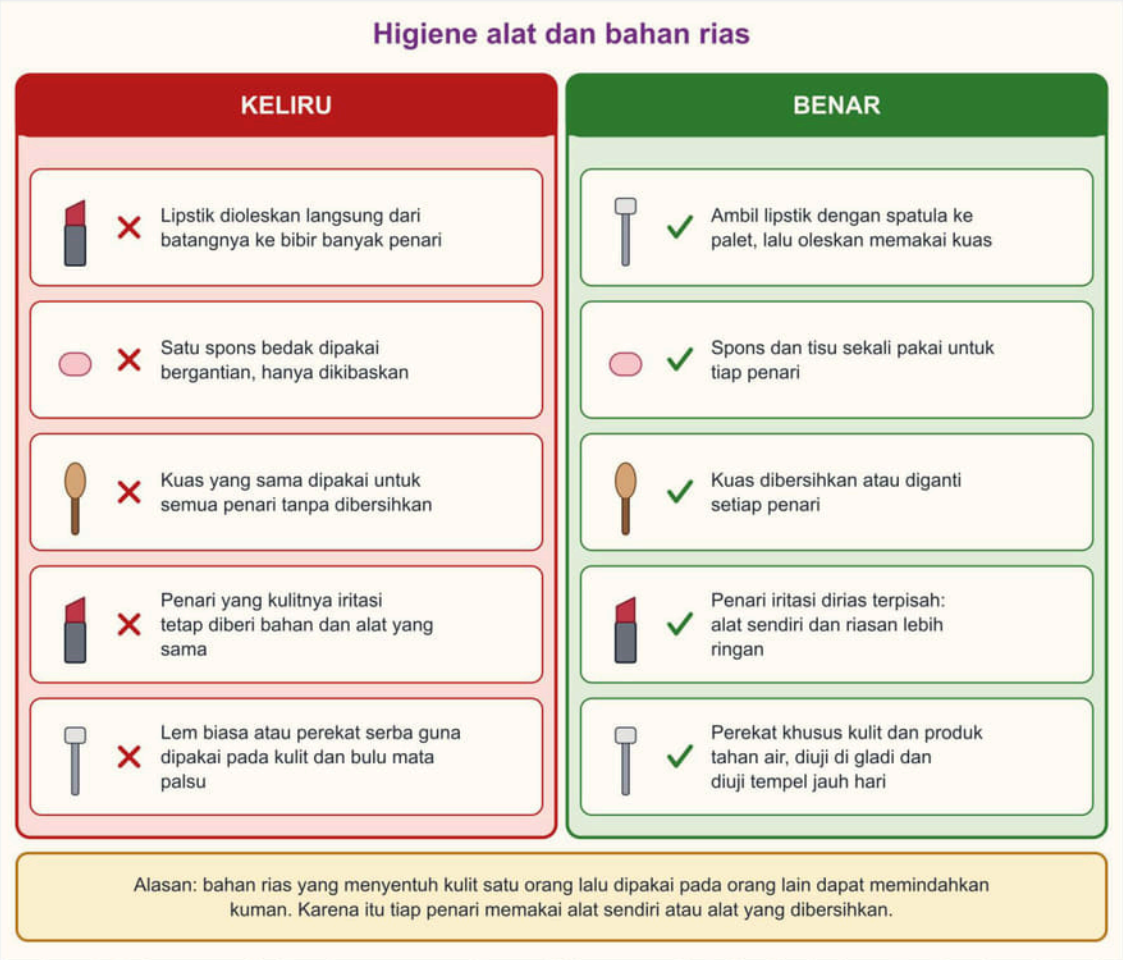
1. **Berlapis.** Kostum adegan berikutnya sudah dipakai di bawah kostum adegan sekarang. Saat berganti, pemain hanya melepas lapisan luar. Alasannya, memakai kostum lengkap dari awal memerlukan waktu jauh lebih lama daripada membuka satu lapis.
2. **Pengikat yang cepat.** Perekat kain, kait besar, ritsleting panjang, atau tali tarik dapat dibuka dalam beberapa detik. Kancing kecil yang berderet memerlukan beberapa detik **per kancing**, sehingga barisan dua belas kancing memakan lebih dari setengah menit sendiri.
3. **Satu bagian, satu langkah, satu penolong.** Setiap benda (hiasan kepala, selendang, sepatu) punya urutan dan tempat yang tetap. Penolong (*dresser*) berdiri di titik ganti yang cahayanya redup dan membantu urutan itu.

Cara menghitungnya: **ukur waktu tiap langkah dengan stopwatch saat latihan, lalu jumlahkan.** Bila jumlahnya melebihi batas waktu, ubah **rancangan** kostum atau pengikatnya, bukan sekadar menyuruh pemain bergerak lebih cepat. Sisakan sedikit waktu cadangan, karena di hari pentas pemain lebih gugup.

6. Higiene dan alergi

Bahan dan alat rias menyentuh kulit, mata, dan bibir banyak orang. Karena itu **higiene** (kebersihan) adalah bagian dari keselamatan, bukan sekadar kerapian. Pegangannya (Gambar 4.11): **tiap orang memakai alat sendiri, atau alat yang dibersihkan.**

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan



Gambar 4.11 Cara yang keliru dan cara yang benar dalam memakai alat dan bahan rias. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

- Bahan seperti lipstik tidak dioleskan **langsung dari batangnya** ke banyak orang. Ambil dengan **spatula** (sendok kecil rias) ke palet, lalu oleskan memakai kuas.
- Kuas dibersihkan atau diganti untuk setiap pemain. Spons dan tisu sekali pakai dibuang setelah dipakai satu orang.
- **Alat rias mata** tidak dipakai bergantian. Pemakaian bersama adalah jalan penularan infeksi mata.
- **Uji tempel:** oleskan sedikit bahan baru pada kulit lengan bagian dalam **jauh sebelum hari-H**, sekurang-kurangnya satu sampai dua hari sebelumnya (lebih awal lebih baik, karena reaksi kulit kadang baru tampak setelah beberapa jam sampai sehari). Bila kulit merah, gatal, atau bengkak, bahan itu tidak dipakai pada orang tersebut.
- Pemain yang kulitnya sedang **iritasi** dirias terpisah, dengan alat sendiri dan riasan yang lebih ringan. Pemain diminta datang dengan wajah bersih dan tanpa riasan atau perawatan lain yang tidak direncanakan.
- Untuk bulu mata palsu dan hiasan wajah, pakailah **perekat yang dibuat untuk kulit.** Lem biasa atau perekat serbaguna tidak aman untuk kulit. Bila pemain terkena air atau banyak berkeringat, pilih produk **tahan air** dan **uji dalam gladi** dengan kondisi yang sama.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

7. Warna, cahaya, dan kamera

Warna rias dan kostum berubah di bawah cahaya yang berwarna. Cahaya hijau dapat membuat kostum merah tampak gelap, karena cahaya itu tidak memuat warna merah untuk dipantulkan. Mekanismenya dijelaskan di Sub bab 4.3. Di sini cukup diingat satu kaidah praktis: **uji warna rias dan kostum di bawah cahaya yang akan dipakai, pada gladi,** bukan menebak dari ruang rias.

Untuk siaran dan rekaman, hindari **putih bersih** (cenderung terlalu terang, sehingga detail kain hilang dan kulit tampak lebih gelap di layar) dan **motif garis atau kotak yang rapat** (dapat tampak berkedip di layar). Pilih warna yang kontras dengan latar dan kulit pemain. Gambar 4.12 merangkum keputusan rias dan busana menurut kondisi pentas.

Dari kondisi pentas ke keputusan rias dan busana

Kondisi pentas	Keputusan rias	Keputusan busana	Yang dihindari
Lapangan terbuka, siang, penonton jauh	Garis dan warna tegas; bedak tipis tahan keringat	Warna kontras; bahan ringan dan cepat kering	Bedak putih tebal
Studio kecil, penonton 2 sampai 5 meter	Rias halus, garis tipis	Jahitan dan detail kain rapi karena terlihat dekat	Rias tebal gaya gedung besar
Siaran dengan kamera dekat	Sangat halus; kilap dikendalikan	Hindari putih bersih dan motif rapat	Putih murni; garis tegas
Banyak gerak dan keringat	Produk tahan keringat; bedak pengunci	Bahan ringan, lentur, cepat kering	Bahan tebal penyerap
Terkena air atau percikan	Produk tahan air; diuji di gladi	Cepat kering dan tidak tembus pandang saat basah	Lem biasa; bahan tipis putih
Pergantian kurang dari 2 menit	Rias tidak perlu diubah di sela adegan	Lapis dalam dan pengikat cepat	Kancing kecil berderet
Lampu berwarna	Uji warna rias di bawah cahaya yang dipakai	Uji warna kostum di bawah cahaya itu (Sub bab 4.3)	Menebak tanpa gladi

Langkah memilih: (1) tulis kondisi pentas; (2) cocokkan baris tabel; (3) periksa apakah satu keputusan melanggar syarat lain; (4) uji di gladi dengan cahaya dan jarak yang sesungguhnya.

Gambar 4.12 Tabel kondisi pentas, keputusan rias dan busana, serta hal yang dihindari. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

CONTOH TERSELESAIKAN

Contoh 1 — Satu tokoh, tiga tempat tampil

Fatimah, penata rias Sanggar Manikam di Jepara, merias tokoh kepala desa berusia 55 tahun yang diperankan seorang guru seni berusia 38 tahun. Pada 2027 lakon itu tampil di tiga tempat: (A) aula kampung berkursi 250 dengan penonton terjauh 20 m dan lampu panggung hangat; (B) studio televisi lokal, dengan kamera mengambil wajah dari jarak 1 sampai 2 m di bawah lampu LED putih; (C) lapangan desa pukul 14.00 dengan penonton terjauh 40 m di bawah matahari. Tentukan tingkat rias, bedak, dan rambut untuk tiap tempat. *Kasus disusun untuk contoh; tokoh dan tempat fiktif.*

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

1. Selisih usia pemeran dan tokoh 17 tahun dan pemeran sudah dewasa. Wajahnya sudah punya lipatan alami, jadi **rias penuaan hanya perlu ditegaskan**, bukan diubah total: garis lipatan dahi dan sudut mata ditebalkan sedikit, bayangan cekungan pipi ditambah tipis, dan uban sedikit di pelipis. Ini berlaku di ketiga tempat.
2. Ketegasan menurut jarak dan cahaya: C paling jauh dan paling terang, jadi paling tegas. A sedang sampai tegas. B paling dekat dan ditangkap kamera, jadi paling halus.
3. Bedak: di C pakai bedak tipis yang tahan keringat dengan tabir surya di bawahnya; di B pakai bedak matte untuk mengendalikan kilap di bawah LED putih; di A bedak tipis yang cukup.
4. Rambut: uban di pelipis cukup dari pewarna rambut sementara yang tahan keringat dan angin di C, tanpa rambut palsu karena perubahannya kecil. Di B garis uban dibuat tipis dan alami karena kamera dekat. Di A ukurannya sedang.
5. Rias tidak disalin begitu saja dari satu tempat ke tempat lain. Fatimah menyiapkan dua tingkat rias: tegas untuk C dan A, halus untuk B.

Jawaban: C = penegasan paling tegas, bedak tipis tahan keringat dan tabir surya, uban sementara yang tahan angin; A = penegasan sedang sampai tegas dengan bedak tipis; B = penegasan paling halus dengan bedak matte dan garis uban yang tipis.

Contoh 2 — Menghitung waktu pergantian cepat

Richard, penata busana Teater Tunjung di Sumedang, merancang pergantian penari dari tokoh petani ke tokoh dewi padi di sayap panggung pada 2027. Batas waktunya 90 detik. Dari latihan dengan stopwatch, rencana A (kostum dewi dipakai di lapis dalam, kain petani dengan perekat) memerlukan: masuk sayap 5 detik; lepas caping dan sanggul 6 detik; lepas kain luar 14 detik; lepas atasan luar 12 detik; pasang mahkota padi dengan pengunci 15 detik; pasang selendang 10 detik; periksa dan rapikan oleh penolong 8 detik; menuju titik masuk 10 detik. Rencana B memakai kain luar dengan 12 kancing kecil yang membutuhkan 3 detik per kancing. Tentukan rencana yang memenuhi batas waktu. *Kasus disusun untuk contoh; tokoh dan tempat fiktif.*

1. Jumlahkan rencana A: 5 + 6 + 14 + 12 + 15 + 10 + 8 + 10 = 80 detik.
2. Rencana B hanya mengubah langkah "lepas kain luar": 12 kancing × 3 detik = 36 detik, bukan 14 detik.
3. Jumlah rencana B: 80 − 14 + 36 = 102 detik.
4. Bandingkan dengan batas 90 detik: A lolos dengan sisa 10 detik (sekitar 11 % dari batas, sebagai cadangan). B melebihi batas 12 detik.
5. Satu-satunya perbedaan adalah pengikat kain luar, jadi perbaikannya adalah mengganti pengikat, bukan menyuruh penari lebih cepat.

Jawaban: rencana A (80 detik) memenuhi batas 90 detik; rencana B (102 detik) melebihi batas karena 12 kancing kecil.

Contoh 3 — Memilih bahan kostum latihan dengan anggaran

Ningsih, penata busana Sanggar Kemala di Manokwari, menyiapkan atasan untuk 18 penari yang berlatih dan tampil 90 menit di aula tertutup tanpa pendingin ruangan, di bawah lampu panggung yang kuat, pada 2027. Penari banyak berkeringat. Syaratnya: menyerap keringat

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

dengan baik, ringan, tidak tembus pandang di bawah lampu terang, dan harga paling mahal Rp40.000 per meter. Tiap atasan memerlukan 1,4 m kain dan ia menyisihkan cadangan 10 % untuk salah potong. Harga adalah angka contoh. *Kasus disusun untuk contoh; tokoh dan tempat fiktif.*

Bahan	Menyerap keringat	Berat	Tembus pandang	Harga per meter
Katun tipis	baik	ringan	ya	Rp26.000
Katun twill	baik	berat	tidak	Rp39.000
Poliester ringan	kurang	ringan	tidak	Rp33.000
Katun jersey	baik	ringan	tidak	Rp36.000
Katun jersey premium	baik	ringan	tidak	Rp58.000

1. Tulis syarat: menyerap keringat baik, ringan, tidak tembus pandang, harga paling mahal Rp40.000.
2. Coret bahan yang melanggar satu syarat: katun tipis (tembus pandang); katun twill (berat); poliester ringan (menyerap keringat kurang); katun jersey premium (Rp58.000 melebihi Rp40.000).
3. Tersisa katun jersey (menyerap keringat baik, ringan, tidak tembus pandang, Rp36.000, tidak melebihi batas).
4. Kebutuhan kain: 18 × 1,4 = 25,2 m. Dengan cadangan 10 %: 25,2 × 1,1 = 27,72 m, dibulatkan ke atas menjadi 28 m.
5. Biaya: 28 × Rp36.000 = Rp1.008.000.

Jawaban: katun jersey; 28 m kain; biaya Rp1.008.000.

Contoh 4 — Menjadwalkan rias dua belas penari dengan higiene

Zainal, ketua tim rias Sanggar Manikam di Jepara, memimpin dua perias untuk dua belas penari pada pentas pukul 19.30 tahun 2027. Penari harus selesai dirias pukul 18.30 agar sempat berkostum. Sepuluh penari memerlukan 8 menit per orang. Dua penari kulitnya sedang iritasi, sehingga dirias terpisah dengan alat sendiri dan riasan ringan selama 5 menit per orang. Kedua perias bekerja bersamaan, dan Zainal menyisakan cadangan 10 menit untuk pembersihan alat dan perbaikan. Tentukan paling lambat pukul berapa merias dimulai. *Kasus disusun untuk contoh; tokoh dan tempat fiktif.*

1. Total waktu kerja: 10 × 8 = 80 menit, ditambah 2 × 5 = 10 menit. Jumlahnya 90 menit.
2. Dua perias bekerja bersamaan: 90 ÷ 2 = 45 menit.
3. Tambah cadangan 10 menit: 45 + 10 = 55 menit.
4. Mundur dari pukul 18.30: 18.30 − 55 menit = pukul 17.35.
5. Higiene selama bekerja: lipstik diambil dengan spatula ke palet, kuas dibersihkan atau diganti tiap penari, spons sekali pakai dibuang. Dua penari yang iritasi memakai alat terpisah.

Jawaban: merias dimulai paling lambat pukul 17.35.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

❖ PETA KONSEP

Gambar 4.13 merangkum tata rias dan busana pertunjukan.



Gambar 4.13 Peta konsep tata rias dan busana pertunjukan. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Yang harus kamu ingat

- Rias dan busana membentuk karakter, usia, latar, dan suasana, serta harus nyaman dan aman bagi pemain.
- Makin jauh penonton dan makin kuat cahaya, makin tegas rias; makin dekat atau di depan kamera, makin halus. Bedak putih tebal tidak menolong di bawah matahari.
- Rias penuaan: dasar rata, bayangan pada cekungan, sorot pada tonjolan, garis kerut mengikuti lipatan, rambut dan tangan ikut diubah. Rias korektif tipis dan hampir tak terlihat.
- Bahan kostum dipilih dari syarat: gerak, keringat, air, cahaya terang, dan anggaran. Satu syarat yang dilanggar sudah mencoret bahan itu.
- Pergantian cepat: lapis dalam, pengikat cepat (perekat, kait besar), waktu diukur dengan stopwatch dan dijumlahkan.
- Higiene: tiap orang memakai alat sendiri; lipstik lewat spatula; kuas dibersihkan; uji tempel; perekat khusus kulit; produk tahan air untuk air dan keringat.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

▲ STRATEGI DAN JEBAKAN

Langkah menjawab soal rias dan busana:

1. **Tulis semua syarat kasus:** jarak penonton, jenis cahaya, kamera, air, gerak, waktu ganti, anggaran. Setiap pernyataan jawaban harus lolos semua syarat itu.
2. **Pada soal rias,** cocokkan ketegasan dengan jarak dan cahaya: jauh dan terang = tegas, dekat dan kamera = halus.
3. **Pada soal bahan,** coret bahan yang melanggar satu syarat, termasuk tembus pandang saat basah atau di bawah cahaya terang.
4. **Pada soal pergantian cepat,** bandingkan waktu langkah dengan batas. Pilih lapis dalam dan pengikat cepat.
5. **Pada soal higiene,** cari jawaban yang membuat tiap orang memakai alat sendiri atau alat yang dibersihkan, dan memperlakukan kulit iritasi secara terpisah.
6. **Pada soal pilihan ganda kompleks,** nilai tiap pernyataan sendiri-sendiri; satu pernyataan salah tidak menggugurkan pernyataan lain.
7. **Pada soal anggaran,** hitung kebutuhan meter × harga, lalu cek syarat harga paling mahal.

Jebakan yang sering dipasang:

- **Rias tebal untuk studio kecil atau kamera,** atau rias halus untuk lapangan terbuka.
- **Bedak putih tebal** agar tampak tua atau terang di bawah matahari.
- **Bahan tebal yang menyerap air** dipilih karena tampak lebih mewah dan hangat.
- **Lem biasa** untuk bulu mata atau hiasan di kulit, dengan alasan "murah dan kuat".
- **Kancing kecil berderet** untuk pergantian dua menit atau kurang.
- **Kostum putih bersih** untuk kamera dengan alasan "kamera memerlukan warna cerah".
- **Kain tipis berwarna putih** yang lolos syarat ringan dan cepat kering, tetapi gagal di syarat tembus pandang.
- **Alat rias dipakai bergantian** "asalkan dikibaskan".
- **Satu syarat terlewat** karena fokus pada syarat yang paling mencolok.

> Contoh salah tafsir: seorang siswa memilih voal putih untuk atasan penari karena "ringan pasti nyaman". Syarat lain, yaitu tidak tembus pandang di bawah lampu terang, dilupakan. Voal tipis berwarna putih menjadi tembus pandang ketika disorot cahaya kuat. Periksa semua syarat, bukan hanya yang pertama kamu lihat.

• BEDAH SOAL PREDIKSI

Soal berikut meminta kamu memilih beberapa pernyataan yang benar untuk sebuah lakon di tempat terbuka dengan pergantian kostum yang singkat. Gunakan bagian 2 (jarak dan cahaya), bagian 3 (rias karakter), dan bagian 5 (pergantian cepat). Periksa setiap pernyataan terhadap semua syarat kasus.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

►. Sanggar "Tirta" di Bogor menampilkan tari kreasi "Gerimis" pada 2027. Selama 4 menit terakhir, penari menari di bawah tirai air buatan dengan banyak gerak berguling di lantai, lalu langsung memberi salam penutup kepada penonton tanpa jeda. Penonton duduk dekat panggung.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Rencana rias dan busana yang tepat adalah ....
(Jawaban benar lebih dari satu.)

Pilih semua jawaban yang benar.

☐ A. Rias memakai produk tahan air dan diuji dalam gladi dengan tirai air menyala.
☐ B. Kostum berbahan tebal yang menyerap air dipilih agar penari tidak kedinginan.
☐ C. Bulu mata palsu direkatkan dengan lem biasa karena hanya terkena air 4 menit.
☐ D. Kostum dari kain sifon tipis berwarna putih dipilih karena ringan saat basah.
☐ E. Kostum memakai bahan cepat kering yang tidak menjadi tembus pandang saat basah.

Pembahasan **Kunci: A, E**

Angka pilihan di pembahasan: 1 = A, 2 = B, 3 = C, 4 = D, 5 = E.

Konsep: Tata rias dan busana pertunjukan menyesuaikan kondisi panggung: bahan busana mendukung gerak dan tetap layak dilihat saat basah, sedangkan rias dan perekatnya dipilih tahan air dan diuji saat gladi.

Analisis setiap pernyataan:
• **Pernyataan 1** ✓ Rias harus tetap utuh saat salam penutup; uji gladi basah memastikannya.
• **Pernyataan 2** ✗ Jebakan: tampak melindungi penari, tetapi bahan yang menyerap air menjadi berat dan menghambat gerak berguling.
• **Pernyataan 3** ✗ Jebakan: 4 menit di bawah tirai air dapat melepaskan lem biasa; diperlukan perekat tahan air.
• **Pernyataan 4** ✗ Jebakan: ringan, tetapi kain tipis putih menjadi tembus pandang saat basah padahal penari langsung memberi salam.
• **Pernyataan 5** ✓ Penari langsung memberi salam dalam keadaan basah; kostum harus tetap layak dilihat dan tidak berat.

Jawaban: pernyataan 1, 5.

✎ LATIHAN

Kerjakan tanpa melihat kunci. Untuk tiap soal, tulis dulu semua syarat kasus, lalu periksa pernyataan satu per satu.

1. Teater SMK Melati di Klaten mementaskan lakon di lapangan terbuka pada pukul 15.00–16.30 (2027) dengan penonton terjauh sekitar 30 m. Dina (17 tahun) memerankan nenek berusia 70 tahun sepanjang lakon. Pada adegan 4, nenek harus muncul dengan pakaian pesta pernikahan cucunya, setelah jeda hanya 3 menit di balik panggung dari adegan 3 yang memakai kebaya harian.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Rencana tata rias dan busana yang tepat adalah ....
(Jawaban benar lebih dari satu.)

Pilih semua jawaban yang benar.

☐ A. Bedak putih tebal dipakai di seluruh wajah agar Dina tampak tua di bawah cahaya matahari.
☐ B. Garis kerutan dan bayangan wajah dibuat lebih tegas daripada rias untuk jarak dekat.
☐ C. Kostum pesta dipilih yang berkancing kecil berderet karena tampak paling mewah dari kejauhan.
☐ D. Uban dibuat dengan sanggul dan rambut palsu abu-abu yang dipasang kuat agar tidak lepas.
☐ E. Kostum pesta dipakai di bawah kebaya harian dengan pengikat yang mudah dilepas.

2. Teater studio SMK Kesenian di Malang (2027) berkapasitas 60 kursi dengan jarak penonton 2–5 m dari pemain. Pentas juga disiarkan langsung dengan kamera yang sering mengambil gambar wajah dari dekat. Lampu panggung memakai LED putih yang terang. Tokohnya seorang ibu berusia 40 tahun dan anaknya yang berusia 10 tahun, yang diperankan siswa laki-laki berusia 16 tahun.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Rencana tata rias dan busana yang tepat adalah ....
(Jawaban benar lebih dari satu.)

Pilih semua jawaban yang benar.

☐ A. Garis kerutan dibuat setebal rias panggung gedung besar agar tampak jelas di kamera.
☐ B. Rias dibuat halus dan tipis dengan garis karakter yang tidak berlebihan.
☐ C. Kostum semua tokoh dibuat putih bersih agar terlihat terang di kamera.
☐ D. Pemeran anak diberi rias korektif tipis yang menyamarkan bayangan janggut.
☐ E. Bedak dipilih yang mengurangi kilap wajah di bawah lampu LED yang terang.

Kunci singkat: 1. B, D, E 2. B, D, E

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

✔ PERIKSA DIRI

- Dapatkah kamu menjelaskan mengapa rias tebal cocok untuk lapangan terbuka tetapi tidak untuk studio kecil atau kamera?
- Dapatkah kamu menjelaskan mengapa pergantian cepat memerlukan kostum berlapis dan pengikat cepat, serta bagaimana kamu memeriksa waktunya?
- **Yang harus kuingat: ketegasan rias mengikuti jarak, cahaya, dan kamera**, **bahan dipilih dari syarat, dan satu syarat yang dilanggar mencoret bahan itu**, **pergantian cepat memakai lapis dan pengikat cepat serta waktunya dijumlahkan**, dan **tiap orang memakai alat rias sendiri atau alat yang dibersihkan**.

Latihan interaktif di LMS

Sub bab 4.2: kerjakan latihannya dan lihat progresmu.

next-level-study.com/belajar/lms-player.html?course=buku-smksp&node=SMKSP-4.2

NEXT LEVEL STUDY
Educational Institutions

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Sub bab 4.3 · Tata teknik pentas: cahaya, suara, dan listrik

SMKSP-4.3

◎ APA YANG DIUJI

Kisi-kisi TKA Seni Pertunjukan meminta kamu menerapkan keterampilan dasar **tata teknik pentas**: cahaya, suara, dan listrik beserta keselamatannya. Soalnya selalu berupa **kasus gladi atau persiapan pentas**. Sebuah masalah muncul, misalnya kostum tampak gelap di bawah lampu berwarna, mikrofon berdengung, beban listrik melebihi kemampuan genset, atau jalur penonton terhalang. Kadang ada **gambar**: rancangan cahaya (tampak atas), alur sinyal suara, atau denah gedung. Kamu diminta **membaca** gambar itu, lalu **memilih** kanal yang menyala, penyebab dan penyelesaian yang tepat, atau tindakan keselamatan yang harus dilakukan lebih dulu. Levelnya penerapan dan penalaran, dan soalnya cenderung sulit karena beberapa hal harus dipertimbangkan sekaligus.

Soal bentuk ini licin karena jawaban yang tampak masuk akal sering menyelesaikan satu masalah dengan menimbulkan masalah lain. Menaikkan lampu jingga terasa membantu, padahal kostum biru tidak punya cahaya biru untuk dipantulkan. Membesarkan monitor terasa membantu penyanyi, padahal itu memperparah dengung. Orang yang menjawab dari kesan pertama terjebak. Orang yang memahami **sebab**-nya menemukan penyelesaian yang tepat.

Setelah mempelajari sub bab ini, kamu dapat:

- menyebut fungsi cahaya, jenis lampu, dan efek arah sinar depan, samping, dan belakang;
- menjelaskan cara kerja filter warna dan memperbaiki kostum yang tampak gelap tanpa merusak suasana;
- membaca rancangan cahaya dan menentukan kanal yang menyala untuk satu adegan, termasuk adegan siluet;
- menelusuri alur sinyal suara dan menangani feedback dengan urutan yang benar;
- menghitung beban listrik dan batang lampu terhadap batas aman;
- membaca denah dan menentukan tindakan keselamatan yang harus dilakukan sebelum pintu dibuka.

◆ KONSEP INTI

Gladi bersih sebuah tari sedang berjalan. Tiba-tiba tiga hal terjadi hampir bersamaan: kostum penari yang seharusnya biru tua tampak hitam kusam di bawah lampu jingga, mikrofon penyanyi mengeluarkan bunyi melengking, dan seluruh lampu padam karena genset kelebihan beban. Ketiganya tampak berbeda, tetapi sama-sama bagian dari **tata teknik pentas**, yaitu pengaturan cahaya, suara, dan listrik yang membuat sebuah pertunjukan terlihat, terdengar, dan berjalan aman. Memahami sebabnya menolong kamu menentukan apa yang diperbaiki lebih

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

dulu, dan keselamatan selalu mendahului semuanya.

1. Tiga sistem yang saling bergantung

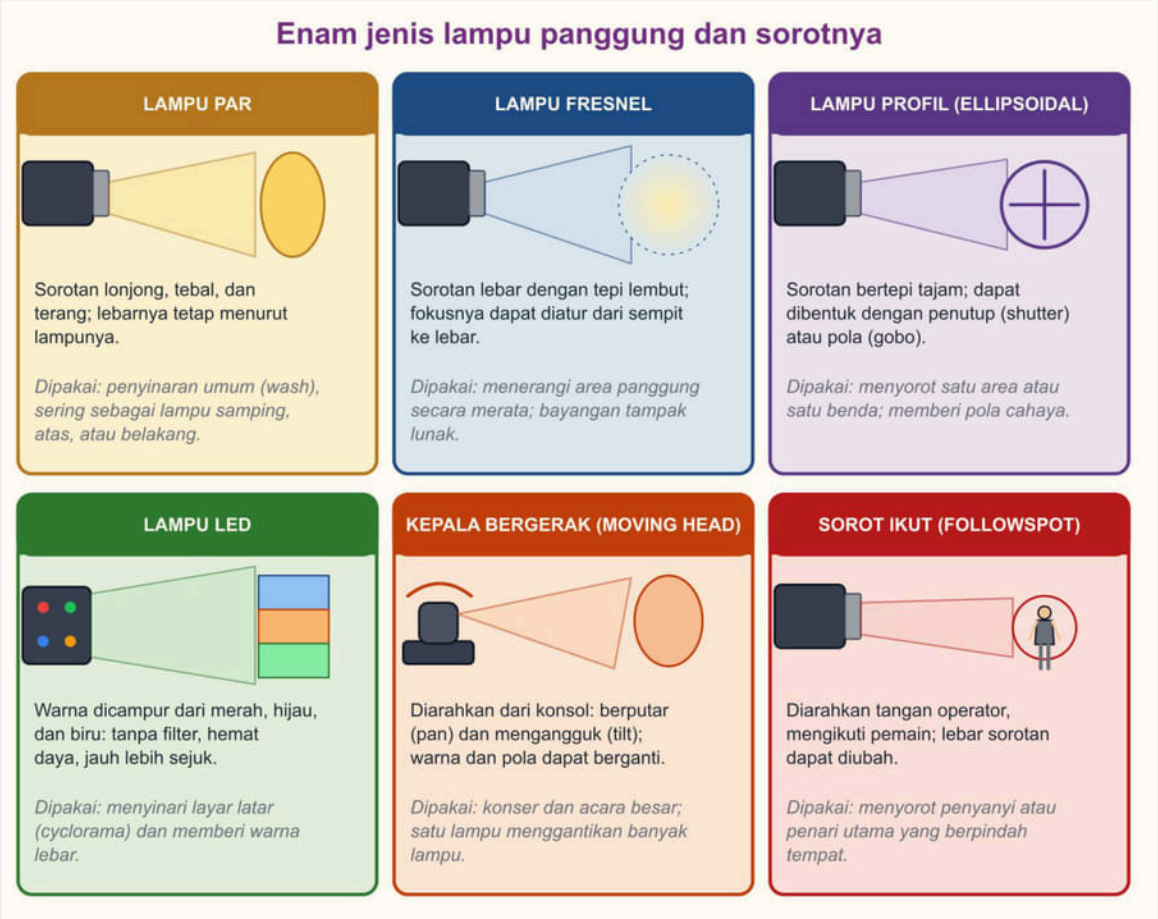
Listrik memberi daya pada lampu dan peralatan suara, sedangkan **cahaya** dan **suara** adalah dua hal yang ditangkap penonton. Beban listrik berlebih mematikan lampu dan speaker sekaligus. Karena itu urutan pikirmu selalu: apakah **aman** (listrik, kabel, jalur keluar), apakah **berfungsi** (cahaya dan suara berjalan), baru apakah **indah** (suasana dan keseimbangan).

Satu pesan penting sejak awal: pekerjaan di ketinggian dan penyambungan instalasi listrik gedung atau genset dikerjakan oleh **tenaga terlatih dan berwenang**. Buku ini hanya menjelaskan cara berpikir dan menghitung, bukan cara memasang.

2. Cahaya: fungsi dan jenis lampu

Tata cahaya punya beberapa fungsi: membuat pemain **terlihat** (penerangan), membentuk **suasana** dan menunjukkan waktu atau tempat (biru untuk malam, jingga untuk senja), **memusatkan perhatian** pada satu orang atau area, dan **menampakkan bentuk** tubuh serta benda. Satu adegan biasanya memakai beberapa fungsi sekaligus.

Fungsi itu dicapai dengan jenis lampu yang berbeda (Gambar 4.14).



Gambar 4.14 Enam jenis lampu panggung beserta karakter sorotnya. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

- **Lampu PAR:** sorotannya lonjong, tebal, dan terang, dengan lebar yang ditentukan oleh

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

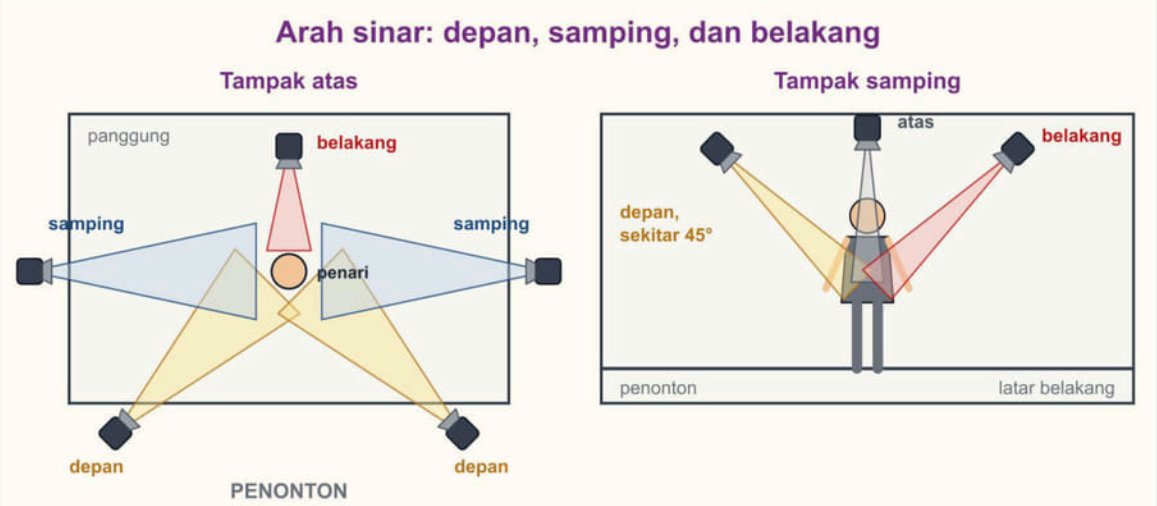
lampunya. Cocok untuk penyinaran umum (*wash*).

- **Lampu fresnel:** sorotan lebar bertepi lembut, dengan fokus yang dapat diatur dari sempit ke lebar. Bayangan yang dihasilkan lunak.
- **Lampu profil** (*ellipsoidal*): sorotan bertepi tajam yang dapat dibentuk dengan penutup (*shutter*) atau pola (*gobo*). Cocok untuk menyorot satu area atau benda.
- **Lampu LED:** warna dicampur dari LED merah, hijau, dan biru (sebagian lampu menambah LED putih atau amber), jadi tidak memerlukan filter, hemat daya, dan jauh lebih sejuk daripada lampu pijar. Cocok untuk menyinari layar latar (*cyclorama*).
- **Kepala bergerak** (*moving head*): diarahkan dari konsol dengan berputar (*pan*) dan mengangguk (*tilt*); warna dan pola bisa berganti. Banyak dipakai pada konser dan acara besar.
- **Sorot ikut** (*followspot*): diarahkan tangan operator mengikuti pemain.

Daya tiap jenis lampu berbeda; bacalah dari spesifikasinya (bagian 8).

3. Arah sinar

Arah datang sinar mengubah tampilan penari secara nyata (Gambar 4.15). Tiga arah utama:



Arah sinar	Efek pada penari	Dipakai untuk
Depan	Wajah dan tubuh terlihat jelas; bentuk cenderung datar	Membuat pemain terlihat jelas oleh penonton
Samping	Bentuk dan volume tubuh tampak; gerak terbaca	Menonjolkan gerak penari dan kedalaman panggung
Belakang	Tepi tubuh bercahaya; penari terpisah dari latar	Memisahkan penari dari latar. (Siluet lain lagi: hanya latar yang terang, penari tidak disinari)

Lampu atas menerangi kepala dan bahu dan memberi bayangan di bawah mata dan hidung; biasanya dipadu dengan sinar depan.

Gambar 4.15 Arah sinar depan, samping, dan belakang beserta efeknya, dilihat dari atas dan dari samping. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

- **Sinar depan,** sering dari dua lampu pada sudut sekitar 45 derajat kiri dan kanan, membuat wajah dan tubuh terlihat jelas, tetapi bentuk cenderung datar.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

- **Sinar samping** menonjolkan bentuk dan volume tubuh sehingga gerak penari terbaca. Dari sisi inilah penari terlihat "berisi".
- **Sinar belakang** memberi tepi tubuh yang bercahaya dan memisahkan penari dari latar.

Sinar atas menerangi kepala dan bahu dan memberi bayangan di bawah mata, jadi biasanya dipadu dengan sinar depan.

Siluet adalah penampilan penari sebagai **bayangan hitam** di depan latar yang terang. Syarat teknisnya dua: **latar menyala**, dan **penari tidak disinari sama sekali.** Artinya semua lampu yang menyorot penari dimatikan: depan, samping, atas, dan lampu belakang yang mengarah ke penari. Lampu belakang itu ikut dimatikan karena ia membuat tepi kepala dan bahu bercahaya, sehingga bukan lagi siluet murni. Yang tetap menyala hanya lampu yang menerangi layar latar.

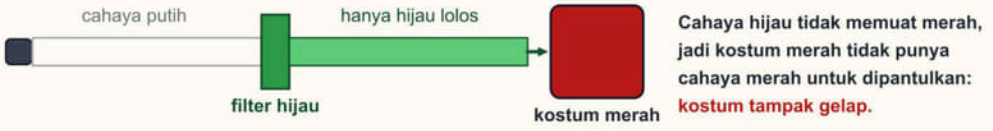
4. Warna cahaya dan filter

Filter warna (gel) adalah lembaran tipis berwarna di depan lampu. Penting dipahami: filter **menyaring**, bukan menambah. Cahaya putih memuat semua warna; filter hijau hanya **meloloskan hijau** dan menahan warna lain. Lampu LED mencampur merah, hijau, dan biru langsung, jadi tidak memakai filter, tetapi prinsip warna yang dihasilkan sama.

Sebuah kostum tampak berwarna karena ia **memantulkan** sebagian cahaya yang jatuh padanya. Kostum merah memantulkan merah dan menyerap warna lain. Maka bila cahaya yang jatuh tidak memuat merah, kostum merah tidak punya apa-apa untuk dipantulkan dan tampak **gelap**. Gambar 4.16 merangkumnya.

Filter warna menyaring cahaya; kostum memantulkan yang tersisa

Filter hanya meloloskan warnanya sendiri; ia mengurangi warna lain, tidak menambah



Kostum \ cahaya	cahaya putih	cahaya merah	cahaya hijau	cahaya biru
putih	putih	merah	hijau	biru
merah	merah	merah terang	gelap	gelap
hijau	hijau	gelap	hijau terang	gelap
biru	biru	gelap	gelap	biru terang
hitam	hitam	hitam	hitam	hitam

Tabel ideal: hasil nyata bergantung pada pigmen kostum dan filter, jadi selalu uji di gladi.

Ingin latar jingga (suasana senja), tetapi kostum biru tetap tampak biru? Menaikkan lampu jingga tidak menolong, karena jingga (merah + hijau) tidak memuat biru. Beri penari cahaya yang MEMUAT biru, misalnya putih, dan biarkan latar tetap jingga. Mengganti semua filter menjadi biru menghilangkan suasana senja, dan mengganti warna kostum menghilangkan makna rancangan busana.

Gambar 4.16 Cara kerja filter dan tampilan warna kostum di bawah cahaya berwarna (tabel ideal). Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Tabel di Gambar 4.16 menunjukkan pola yang berguna: kostum **putih** memantulkan semua warna sehingga tampak berwarna sesuai cahaya, kostum **hitam** tetap hitam, dan kostum berwarna hanya tampak jelas bila cahayanya memuat warna itu. Ini tabel ideal: pigmen dan filter nyata tidak sempurna, sehingga cara pasti adalah **menguji di gladi**.

Sebagai contoh, cahaya jingga kira-kira campuran merah dan hijau, jadi tidak memuat biru, dan kostum biru di bawahnya tampak gelap. Bila kostum tampak gelap di bawah warna latar, langkah memperbaikinya:

1. **Cari sebabnya:** apakah cahaya yang jatuh pada kostum memuat warna kostum itu? Bila tidak, itu penyebabnya.
2. **Tetapkan dua tujuan:** suasana yang diinginkan (misalnya senja yang jingga) dan warna kostum yang harus terbaca (misalnya biru).
3. **Pisahkan keduanya:** biarkan latar mempertahankan suasana, lalu beri penari cahaya yang **memuat warna kostum**, misalnya cahaya putih. Dengan begitu suasana dan kostum sama-sama terjaga.
4. **Uji di gladi** dengan semua lampu menyala sesuai rancangan.

Beberapa "perbaikan" tampak menolong tetapi salah. **Menaikkan intensitas lampu latar** tidak menolong, karena lampu itu tetap tidak memuat warna kostum. **Mengganti semua filter dengan warna kostum** menghilangkan suasana yang diminta. **Mengganti kostum** mengubah makna rancangan busana. Menambah efek lain, misalnya kabut tipis, tidak mengubah warna sama sekali.

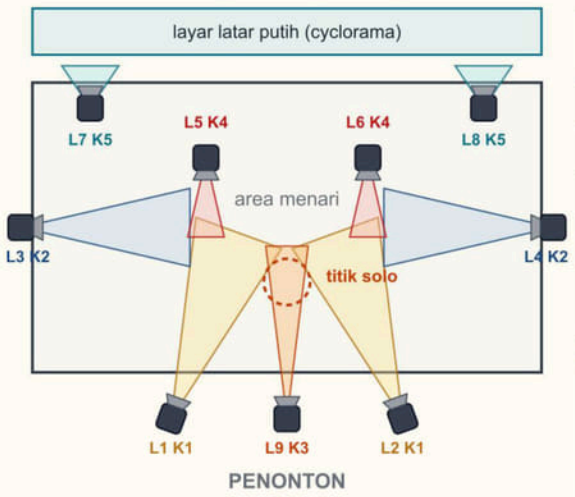
5. Kanal dan rancangan cahaya

Sebuah pentas bisa memakai belasan lampu, sehingga lampu dikelompokkan menjadi **kanal**: lampu yang terhubung ke satu pengendali (*dimmer*) dan menyala atau meredup bersama. Konsol lampu mengirim perintah ke kanal-kanal itu lewat kabel kontrol, dan satu standar yang umum adalah **DMX512**, yang membawa hingga 512 kanal data dalam satu jalur. **Rancangan cahaya** (*lighting plot*) adalah gambar tampak atas yang menunjukkan letak tiap lampu, arah sorotnya, dan kanalnya. Pasangannya adalah **daftar adegan** yang menyebut kanal mana yang menyala pada tiap adegan (Gambar 4.17).

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Rancangan cahaya: lampu dikelompokkan menjadi kanal

Tampak atas (contoh)



Adegan dan kanal yang menyala

Kanal	1 Subuh	2 Fajar (siluet)	3 Siang	4 Solo
K1	30 %	mati	100 %	mati
K2	mati	mati	80 %	mati
K3	mati	mati	mati	100 %
K4	mati	mati	60 %	mati
K5	40 % biru	100 % jingga	80 % kuning	mati

Adegan siluet (nomor 2): hanya K5 yang menyala. Bila K4 (lampu atas belakang) ikut menyala, tepi kepala dan bahu penari bercahaya sehingga bukan siluet murni. Kanal mengelompokkan lampu yang menyala bersama, dan konsol membawanya lewat sinyal DMX.

Gambar 4.17 Contoh rancangan cahaya satu tari dan daftar kanal yang menyala tiap adegan. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

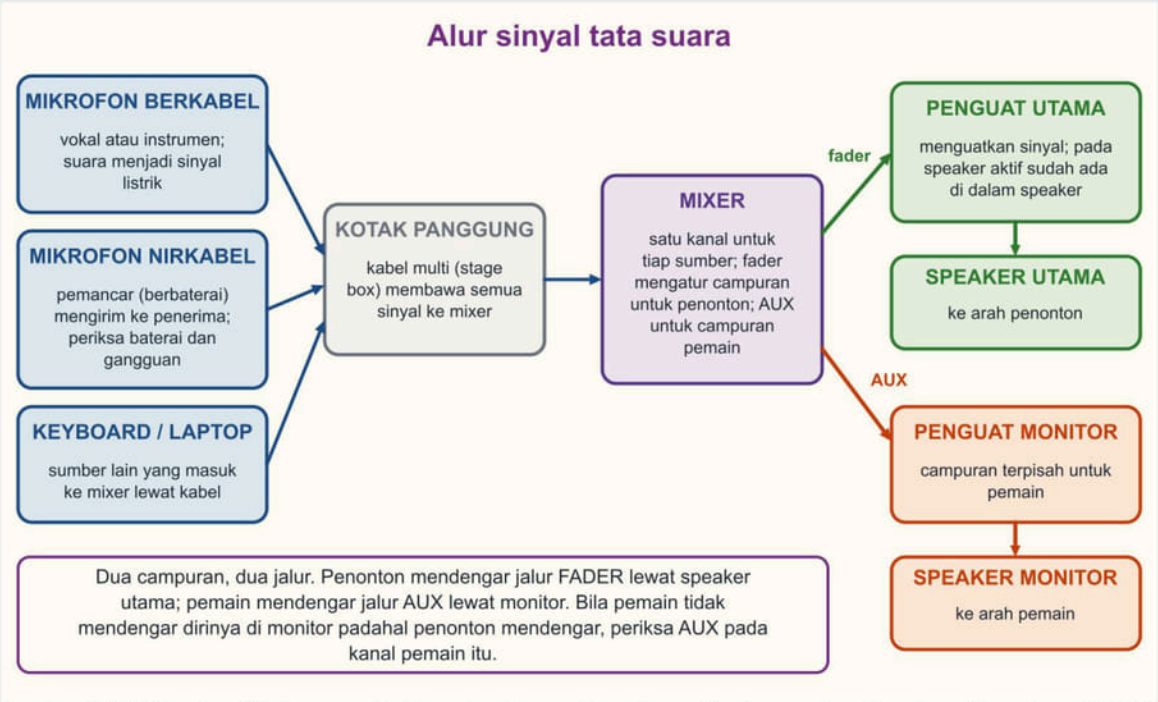
Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Cara membaca rancangan cahaya untuk menentukan kanal sebuah adegan:

1. **Tulis tujuan adegan:** terang merata, siluet, solo, atau suasana tertentu.
2. **Kenali tiap lampu** pada gambar: nomor, kanal, dan arah sorotnya (ujung berwarna menunjukkan arah). Tanyakan: lampu ini menyinari penari atau menyinari layar?
3. **Pilih kanal** yang mendukung tujuan, dan **coret kanal yang bertentangan**.
4. **Periksa efek sampingan:** satu kanal yang tidak perlu menyala dapat merusak tujuan, seperti lampu belakang yang tetap menyala pada adegan siluet.

6. Tata suara dan alur sinyal

Tata suara membuat suara pemain dan iringan terdengar jelas dan seimbang. Prinsip dasarnya adalah **alur sinyal**, yaitu perjalanan suara dari sumber sampai telinga (Gambar 4.18).



Gambar 4.18 Alur sinyal tata suara dari sumber ke speaker utama dan ke monitor. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

1. **Sumber:** mikrofon, alat musik elektronik, atau laptop. Mikrofon mengubah suara menjadi sinyal listrik.
2. **Kotak panggung** (*stage box*) dan kabel multi (satu kabel berisi banyak jalur) membawa sinyal dari panggung ke **mixer**, yaitu meja pengatur campuran suara.
3. **Mixer** punya satu **kanal** untuk tiap sumber. **Fader** tiap kanal mengatur seberapa keras sumber itu dalam campuran untuk penonton, dan pengatur nada (*equalizer*, EQ) mengatur nada tinggi dan rendah.
4. **Penguat** (*amplifier*) menguatkan sinyal. Pada speaker aktif, penguat sudah ada di dalam speaker.
5. **Speaker utama** mengeluarkan suara ke arah penonton.

Pemain juga perlu mendengar dirinya dan iringan, padahal speaker utama menghadap penonton. Karena itu ada jalur kedua: tombol **AUX** pada tiap kanal mengirim sebagian suara ke

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

campuran monitor, yang diperkuat oleh penguat monitor dan dikeluarkan lewat **speaker monitor** (*monitor* atau *wedge*) di arah pemain. Jadi ada dua campuran terpisah: **fader untuk penonton, AUX untuk pemain**. Konsekuensinya penting: bila pemain tidak mendengar dirinya di monitor padahal penonton mendengarnya, yang diperiksa adalah **AUX pada kanal pemain itu**, bukan fader dan bukan mikrofonnya.

Mikrofon berkabel andal dan tidak memerlukan baterai, tetapi membatasi gerak pemain. **Mikrofon nirkabel** memberi kebebasan bergerak, tetapi memiliki risiko lain: baterai habis, gangguan sinyal, dan jangkauan. Karena itu baterainya diganti baru sebelum pentas, dan baterai cadangan disiapkan (lihat Sub bab 4.1).

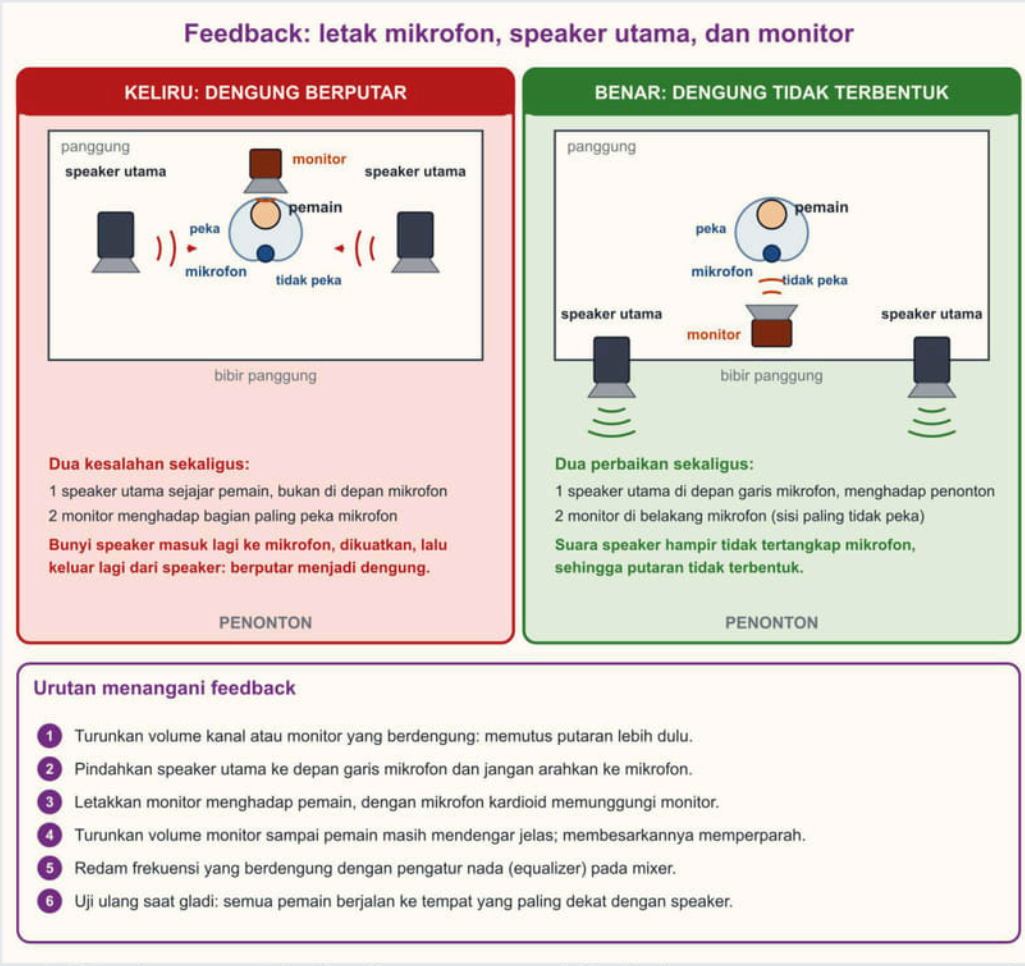
7. Feedback

Feedback (dengung atau bunyi melengking) terjadi bila suara dari speaker **tertangkap kembali** oleh mikrofon, dikuatkan, keluar lagi dari speaker, tertangkap lagi, dan begitu seterusnya sehingga membentuk putaran yang makin keras. Penyebabnya hampir selalu: mikrofon terlalu dekat atau menghadap speaker, speaker utama sejajar atau di belakang garis mikrofon, volume (terutama monitor) terlalu tinggi, atau frekuensi tertentu terlalu dominan.

Kunci lain: mikrofon vokal biasanya **kardioid**, yaitu paling peka dari depan dan **paling tidak peka dari belakang**. Karena itu monitor diletakkan di **belakang** mikrofon, menghadap pemain, bukan menghadap bagian depan mikrofon. Gambar 4.19 memperlihatkan perbedaannya.

NEXT LEVEL STUDY
Educational Institutions

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan



Gambar 4.19 Letak yang menimbulkan dan yang mencegah feedback, serta urutan penanganannya. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

NEXT LEVEL STUDY
Educational Institutions

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Urutan menangani feedback yang benar, beserta alasannya:

1. **Turunkan volume** kanal atau monitor yang berdengung. Alasannya, ini memutus putaran dengan segera dan melindungi telinga dan speaker.
2. **Cari sumbernya:** naikkan satu kanal pelan-pelan; kanal yang berdengung lebih dulu adalah sumbernya.
3. **Perbaiki letak:** speaker utama ke depan garis mikrofon (sejajar bibir panggung) dan tidak diarahkan ke mikrofon; monitor di belakang mikrofon menghadap pemain.
4. **Turunkan monitor** sampai pemain masih mendengar jelas. Membesarkan monitor memperkuat putaran, jadi itu bukan penyelesaian.
5. **Redam frekuensi yang berdengung** memakai equalizer pada mixer. Setiap sistem punya frekuensi yang lebih dulu berdengung, dan meredamnya memberi ruang volume lebih besar.
6. **Uji ulang saat gladi** dengan pemain berjalan ke tempat yang paling dekat dengan speaker.

Bila pemain tetap harus berjalan dekat speaker, beri tanda batas di lantai sebagai pelengkap, bukan pengganti perbaikan letak.

8. Listrik, beban, dan batas aman

Beban listrik adalah jumlah daya semua alat yang menyala bersamaan, dinyatakan dalam **watt** (W). Daya ditulis pada label tiap alat, tetapi pada contoh buku ini semua angka hanyalah **angka contoh; di lapangan, ikuti spesifikasi alat dan aturan gedung atau penyedia genset.** Aturan pokoknya:

1. **Jumlahkan** daya semua alat yang menyala bersamaan: jumlah lampu × daya tiap lampu, ditambah sistem suara, proyektor, dan peralatan lain.
2. **Bandingkan dengan batas aman. Genset** (pembangkit listrik) tidak boleh dibebani sampai 100 % kapasitasnya. Aturan praktis yang sering dipakai teknisi (sebagian memakai 70 %) adalah **tidak lebih dari 80 %** dari kapasitas, supaya ada cadangan untuk lonjakan daya saat alat dinyalakan. Soal dan contoh di buku ini memakai 80 %; di lapangan, tentukan angka pastinya dari petunjuk produsen dan teknisi.
3. **Bila melebihi,** kurangi beban (matikan atau ganti alat yang lebih hemat) atau tambah kapasitas. Genset yang kelebihan beban dapat mati di tengah pentas dan rusak.
4. **Periksa juga jalurnya. Arus** (ampere, A) = daya ÷ tegangan. Listrik rumah di Indonesia sekitar 220 V. Beban 1.650 W menarik kira-kira 1.650 ÷ 220 = 7,5 A. Kabel dan terminal punya batas arus yang tertera (misalnya 10 A), jadi beban dibagi ke beberapa jalur dan tidak menumpuk pada satu terminal.

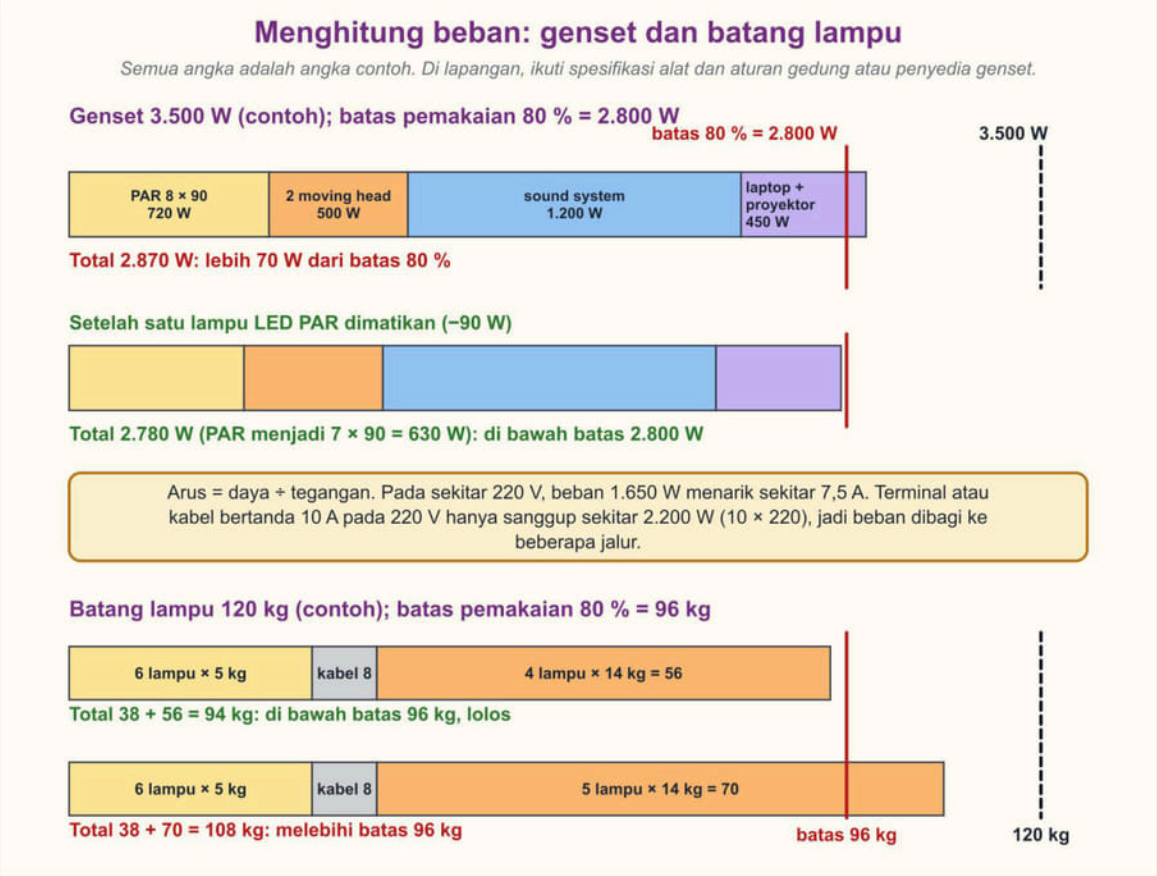
Genset juga membawa bahaya khusus: ia menghasilkan gas karbon monoksida yang tidak berbau dan berbahaya, sehingga **diletakkan di luar ruangan, jauh dari pintu dan jendela dan jauh dari penonton**, dan bahan bakarnya hanya diisi saat mesin mati dan sudah dingin.

> **Pengayaan.** Kapasitas genset sering ditulis dalam **kVA** (daya semu), sedangkan alat ditulis dalam watt (daya nyata). Hubungannya lewat **faktor daya** (cos φ): untuk genset kecil sering dipakai 0,8, sehingga genset 5 kVA kira-kira menyalurkan 4 kW. Karena itu angka yang dibandingkan harus satuannya

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

> sama; bila ragu, tanya teknisi.

Batang lampu (batang tempat lampu digantung di atas panggung) juga punya batas beban, dan aturannya sama: **jumlahkan** berat lampu, kabel, dan perlengkapan di batang itu, lalu bandingkan dengan **batas yang ditetapkan gedung**, misalnya 80 % dari kapasitas batang. Gambar 4.20 menunjukkan kedua hitungan itu.



Gambar 4.20 Contoh menghitung beban genset dan batang lampu terhadap batas 80 persen. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

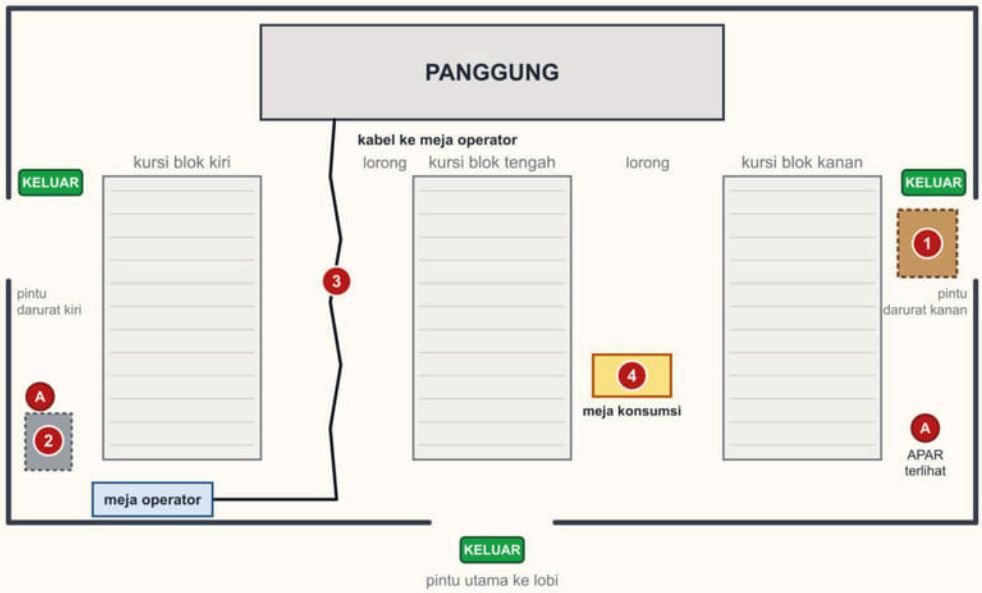
Setiap lampu atau speaker yang digantung di atas pemain atau penonton wajib memiliki **pengait utama dan tali atau kabel pengaman kedua** (*safety*). Alasannya sederhana: bila pengait utama gagal, tali pengaman menahan benda itu agar tidak jatuh. Pemasangan di ketinggian dikerjakan tenaga terlatih; kamu hanya perlu tahu bahwa **tidak ada benda gantung tanpa pengaman kedua**, dan tidak ada orang yang berdiri di bawah saat pemasangan.

9. Keselamatan area pentas

Sebelum pintu dibuka, pimpinan panggung memeriksa area penonton dengan membaca **denah**. Yang harus bebas dan benar (Gambar 4.21):

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Denah gedung 25 menit sebelum pintu dibuka (contoh)



No	Yang terlihat pada denah	Tindakan	Tenaga
1	Panel dekor bersandar di depan pintu darurat kanan	Pindahkan ke belakang panggung; pintu harus bebas dan bisa dibuka	2 orang × 6 menit
2	APAR tertutup tumpukan kursi lipat	Singkirkan kursi; APAR terlihat dan terjangkau	1 orang × 3 menit
3	Kabel membentang di lorong tanpa pelindung	Pasang pelindung kabel dan rekatkan tepinya	1 orang × 8 menit
4	Meja konsumsi menyempitkan lorong kanan	Pindahkan ke lobi	2 orang × 4 menit

Gambar 4.21 Contoh denah dengan empat hambatan keselamatan dan tindakan perbaikannya. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

- **Pintu darurat dan jalur menuju pintu itu** tidak boleh tertutup benda (dekor, peti, kursi, meja) dan harus dapat dibuka. Inilah yang paling mendesak, karena pada keadaan darurat waktu untuk keluar sangat sempit dan penonton mudah panik.
- **Lorong** tidak boleh menyempit karena kursi tambahan atau meja.
- **Kabel** yang melintas atau membentang di jalur penonton harus diberi **pelindung kabel** (penutup berbentuk jalan kecil) dan tepinya direkatkan, supaya tidak ada yang tersandung. Lebih baik lagi bila kabel tidak diletakkan di lorong utama.
- **APAR** harus **terlihat dan terjangkau**, tidak tertutup benda. Karena kebakaran listrik tidak boleh dipadamkan dengan air, APAR yang cocok adalah jenis serbuk atau karbon dioksida (CO_2). Cara pakainya mudah diingat: **tarik** pin, **arahkan** ke dasar api, **tekan** tuas, **sapu** ke kiri dan kanan.
- **Tanda keluar** terlihat dan menyala, dan **penerangan darurat** (lampu bertenaga baterai) tersedia bila listrik padam.

Bila waktu dan tenaga terbatas, urutkan menurut **bahaya**: yang menghalangi jalan keluar didahulukan, lalu yang mengancam keselamatan langsung (APAR tertutup, kabel yang membuat tersandung), baru yang mengganggu kenyamanan. **Pintu tidak dibuka sebelum semua hambatan serius selesai.** Bila tenaga kurang, minta tambahan orang atau tunda pembukaan

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

pintu.

Satu keadaan lagi: **gelap total** (*blackout*) saat pergantian adegan, ketika pemain berpindah dan kru memindahkan perabot. Gelap bukan alasan mengabaikan keselamatan. Tepi tangga dan level (panggung bertingkat) diberi **pita berpendar** supaya terlihat oleh pemain, kru memakai **lampu kerja biru redup** di sayap yang tidak menerangi panggung, jalur perpindahan perabot diberi tanda di lantai, kru berjalan dan tidak berlari, dan pergantian gelap itu **dilatih berulang saat gladi dalam keadaan gelap sebenarnya**.

CONTOH TERSELESAIKAN

Contoh 1 — Menentukan kanal untuk adegan siluet

Debora, penata cahaya Sanggar Dwipa di Ruteng, menyalakan rancangan cahaya tari "Menyongsong Fajar" pada 2027 seperti pada Gambar 4.17: K1 dua lampu fresnel depan; K2 dua lampu profil samping; K3 satu lampu profil sorot solo; K4 dua lampu belakang yang menyorot ke arah penari; K5 dua lampu LED yang menyinari layar latar putih. Adegan 2 harus menampilkan penari sebagai siluet hitam di depan layar jingga yang terang. Tentukan kanal yang menyala, dan jelaskan akibatnya bila K4 ikut menyala. *Kasus disusun untuk contoh; tokoh dan tempat fiktif.*

1. Tujuan adegan: siluet, yaitu **latar menyala** dan **penari tidak disinari**.
2. Tentukan sasaran tiap kanal: K1 menyinari penari dari depan (dicoret); K2 menyinari penari dari samping (dicoret); K3 menyorot titik solo di tengah, tempat penari berada (dicoret); K4 menyorot ke arah penari dari belakang (dicoret); K5 menyinari layar latar (dipilih).
3. Atur warna LED K5 menjadi jingga pada intensitas penuh.
4. Bila K4 ikut menyala, cahaya belakang mengenai kepala dan bahu penari sehingga tepi tubuh bercahaya. Bayangan hitam murni tidak terbentuk.

Jawaban: hanya K5 yang menyala (jingga, 100 %). K1, K2, K3, dan K4 mati. Bila K4 menyala, tepi penari bercahaya sehingga bukan siluet murni.

Contoh 2 — Menangani dengung saat gladi

Wawan, operator suara Teater Sasmita di Watampone, menjalankan gladi tembang pada 2027. Penyanyi memakai mikrofon di stand dan seorang gitaris memakai mikrofon akustik. Speaker utama berdiri di sisi panggung, sejajar dengan posisi penyanyi, dan monitor di belakang penyanyi menghadap ke arah mikrofon penyanyi. Dengung muncul setiap kali bagian refrain dimainkan keras dan ketika gitaris mendekati speaker kiri. Tentukan penanganannya langkah demi langkah. *Kasus disusun untuk contoh; tokoh dan tempat fiktif.*

1. **Turunkan** kanal yang berdengung supaya putaran putus.
2. **Cari sumber:** naikkan kanal mikrofon penyanyi, lalu mikrofon gitaris, satu per satu. Kanal yang lebih dulu berdengung ditandai. Pada kasus ini kedua kanal ikut berdengung pada keadaan yang berbeda, sehingga keduanya diperbaiki.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

3. **Perbaiki letak:** pindahkan kedua speaker utama maju sejajar bibir panggung, di depan garis mikrofon, dan jangan menghadap mikrofon. Alasannya, speaker sejajar penyanyi memasukkan suaranya ke mikrofon dari samping, yaitu arah yang masih peka.
4. **Putar monitor:** letakkan monitor di depan penyanyi menghadap penyanyi, sehingga mikrofon memunggungi monitor (sisi paling tidak peka). Turunkan volumenya sampai penyanyi masih mendengar iringan.
5. **Jauhkan mikrofon gitaris** dari speaker kiri dan dekatkan ke sumber suaranya.
6. **Redam frekuensi** yang masih berdengung dengan equalizer, lalu **uji ulang** dengan keduanya berjalan ke posisi paling dekat dengan speaker.

Jawaban: turunkan volume kanal bermasalah; pindahkan speaker utama ke depan garis mikrofon; putar monitor ke belakang mikrofon dan turunkan volumenya; jauhkan mikrofon gitaris dari speaker; redam frekuensi; uji ulang saat gladi.

Contoh 3 — Menghitung beban genset dan batang lampu

Aisyah, teknisi Sanggar Widuri di Tahuna, menyiapkan pentas luar ruang pada 2027. Genset yang disewa berkapasitas 3.500 W dan teknisi menetapkan batas 80 %. Rencana beban: 8 lampu LED PAR masing-masing 90 W; 2 kepala bergerak masing-masing 250 W; sistem suara 1.200 W; laptop dan proyektor 450 W. Semua angka adalah angka contoh. Selain itu satu batang lampu berkapasitas 120 kg dengan batas gedung 80 %; batang itu sudah memuat 6 lampu masing-masing 5 kg dan kabel 8 kg, dan ingin ditambah beberapa lampu masing-masing 14 kg. Tentukan apakah beban genset aman, perbaikannya, serta jumlah lampu tambahan yang boleh dipasang. *Kasus disusun untuk contoh; tokoh dan tempat fiktif.*

1. Beban total: 8 × 90 = 720 W; 2 × 250 = 500 W; ditambah 1.200 W dan 450 W. Jumlah: 720 + 500 + 1.200 + 450 = **2.870 W**.
2. Batas genset: 80 % × 3.500 = **2.800 W**.
3. Bandingkan: 2.870 W melebihi 2.800 W sebanyak 70 W. Rencana ini tidak aman.
4. Perbaikan paling kecil: matikan satu lampu LED PAR (90 W). Beban menjadi 2.870 − 90 = **2.780 W**, di bawah 2.800 W.
5. Periksa jalur: bila satu terminal bertanda 10 A pada 220 V, batasnya sekitar 10 × 220 = 2.200 W. Beban dibagi ke beberapa jalur, misalnya sistem suara dan laptop dengan proyektor (1.200 + 450 = 1.650 W) pada satu jalur dan lampu (630 + 500 = 1.130 W, setelah satu lampu dimatikan) pada jalur lain. Penyambungan sebenarnya dikerjakan teknisi berwenang.
6. Batang lampu: batas = 80 % × 120 = 96 kg. Beban sekarang = 6 × 5 + 8 = 38 kg. Sisa yang boleh ditambah = 96 − 38 = 58 kg. Banyak lampu 14 kg: 58 ÷ 14 = 4,14, jadi paling banyak **4 lampu** (38 + 56 = 94 kg). Lima lampu menjadi 38 + 70 = 108 kg dan melebihi batas.

Jawaban: beban awal 2.870 W melebihi batas 2.800 W; matikan satu lampu LED PAR sehingga 2.780 W; batang lampu boleh ditambah paling banyak 4 lampu (94 kg dari batas 96 kg).

Contoh 4 — Membaca denah dan mengatur urutan perbaikan

Nicolaas, pimpinan panggung Sanggar Argapura di Sungailiat, memeriksa gedung pada 2027, 25 menit sebelum pintu dibuka. Denahnya seperti Gambar 4.21 dan ia hanya memiliki dua kru yang

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

bebas tugas. Hambatan yang ia temukan: (1) panel dekor bersandar di depan pintu darurat kanan, perlu 2 orang selama 6 menit untuk memindahkannya; (2) APAR tertutup tumpukan kursi lipat, perlu 1 orang selama 3 menit; (3) kabel membentang di lorong tanpa pelindung, perlu 1 orang selama 8 menit untuk memasang pelindung; (4) meja konsumsi menyempitkan lorong kanan, perlu 2 orang selama 4 menit. Tentukan urutan kerja dan apakah semuanya selesai sebelum pintu dibuka. *Kasus disusun untuk contoh; tokoh dan tempat fiktif.*

1. Urutkan menurut bahaya: (1) jalan keluar tertutup, (2) APAR tertutup, (3) kabel yang membuat tersandung, (4) lorong menyempit.
2. Menit 0 sampai 6: kedua kru memindahkan panel dari pintu darurat (2 orang × 6 menit).
3. Menit 6: kru A memindahkan kursi dari APAR (3 menit, selesai menit 9) sementara kru B memasang pelindung kabel (8 menit, selesai menit 14).
4. Menit 14: kru B bebas dan kru A sudah menunggu sejak menit 9; keduanya memindahkan meja konsumsi (2 orang × 4 menit), selesai menit 18.
5. Periksa: selesai pada menit ke-18, kurang dari 25 menit. Pintu baru dibuka setelah keempat hambatan selesai. Seandainya waktu tinggal 12 menit, Nicolaas meminta tambahan orang atau menunda pembukaan pintu, bukan membuka dengan hambatan.

Jawaban: urutannya pintu darurat, APAR, kabel, lalu meja konsumsi; semuanya selesai pada menit ke-18, sebelum pintu dibuka pada menit ke-25.

❖ PETA KONSEP

Gambar 4.22 merangkum tata teknik pentas.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan



Gambar 4.22 Peta konsep tata teknik pentas: cahaya, suara, dan listrik. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Yang harus kamu ingat

- Cahaya berfungsi menerangi, membentuk suasana, memusatkan perhatian, dan menampakkan bentuk. Jenis lampu: PAR, fresnel, profil, LED, kepala bergerak, sorot ikut. Sinar depan menerangi, samping menonjolkan bentuk, belakang memisahkan dari latar.
- Siluet = latar menyala dan penari tidak disinari: semua lampu yang menyorot penari (termasuk lampu belakang) dimatikan.
- Filter menyaring, bukan menambah. Kostum berwarna tampak gelap bila cahaya tidak memuat warnanya. Selesaikan dengan cahaya yang memuat warna kostum pada penari, bukan menaikkan lampu yang salah warna.
- Kanal mengelompokkan lampu yang menyala bersama. Membaca rancangan: tujuan adegan, kenali sasaran tiap lampu, pilih kanal yang sesuai, periksa efek sampingan.
- Alur sinyal: sumber → mixer → penguat → speaker utama; AUX → penguat monitor → monitor. Pemain tidak mendengar dirinya di monitor: periksa AUX pada kanalnya.
- Feedback: turunkan volume, cari sumber, perbaiki letak (speaker ke depan garis mikrofon, monitor di belakang mikrofon), redam frekuensi, uji ulang. Membesarkan monitor memperparah.
- Beban listrik: jumlahkan watt, jaga di bawah 80 % kapasitas genset; batang lampu juga dijumlah dan dibatasi 80 %; benda gantung memerlukan pengaman kedua. Angka spesifikasi: ikuti alat dan aturan gedung.
- Keselamatan didahulukan: pintu darurat bebas, kabel berpelindung, APAR terjangkau,

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

> urut menurut bahaya, dan pintu tidak dibuka sebelum hambatan serius selesai.

NEXT LEVEL STUDY
Educational Institutions

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

▲ STRATEGI DAN JEBAKAN

Langkah menjawab soal tata teknik:

1. **Tentukan jenis masalahnya:** cahaya (warna, arah, kanal), suara (dengung, tidak terdengar), listrik (beban), atau keselamatan (denah).
2. **Pada soal gambar, baca gambar dulu** sebelum membaca pilihan: keterangan gambar, nomor lampu dan kanalnya, arah sorot, tanda angka pada denah. Kunci jawaban ada di gambar.
3. **Cari sebab,** bukan gejala. Tulis sebab dalam satu kalimat (misalnya "cahaya tidak memuat warna kostum") lalu pilih jawaban yang menghapus sebab itu.
4. **Pada soal kanal,** pilih kanal yang mendukung tujuan dan coret kanal yang menyinari hal yang seharusnya gelap.
5. **Pada soal feedback,** pilih jawaban yang menurunkan volume dan memperbaiki letak, dan hindari yang menambah volume.
6. **Pada soal beban,** jumlahkan dengan teliti, hitung batas 80 %, lalu bandingkan. Cek ulang tiap kali ada alat dicabut atau diganti.
7. **Pada soal denah,** urutkan menurut bahaya: jalan keluar, APAR, kabel, kenyamanan. Jangan memilih jawaban yang membuka pintu sebelum aman.
8. **Pada soal pilihan ganda kompleks,** nilai setiap pernyataan sendiri-sendiri.

Jebakan yang sering dipasang:

- **Menaikkan intensitas lampu berwarna** agar kostum tampak lebih terang, padahal warna kostum tidak termuat dalam cahaya itu.
- **Mengganti kostum atau semua filter** sehingga suasana atau makna hilang.
- **Menghapus efek lampu** karena "terlalu rumit", padahal masalahnya bisa diselesaikan dengan menambah cahaya tertentu.
- **Menyalakan kanal belakang pada adegan siluet,** sehingga tepi penari bercahaya.
- **Membesarkan volume monitor** atau mikrofon untuk mengatasi dengung.
- **Menjumlah beban tanpa batas 80 %,** atau lupa mengurangi alat yang dicabut dan menambah alat penggantinya.
- **Menjumlah hanya sebagian alat** dan melupakan alat kecil seperti pemanas atau proyektor.
- **Memilih tindakan yang kurang mendesak** (merapikan, memindahkan meja) sebelum jalan keluar dibebaskan.
- **Menutup lorong dengan kabel tanpa pelindung** karena "hanya sebentar".

> Contoh salah tafsir: seorang siswa membaca soal tentang kostum hijau yang tampak gelap di bawah cahaya merah (suasana api) dan menjawab, "Naikkan intensitas lampu merah supaya kostum lebih terang." Padahal cahaya merah tidak memuat hijau, sehingga kostum hijau tidak punya cahaya hijau untuk dipantulkan, seterang apa pun lampu merahnya. Jawaban yang tepat memberi penari cahaya yang memuat hijau, misalnya cahaya putih, dan membiarkan latar tetap merah.

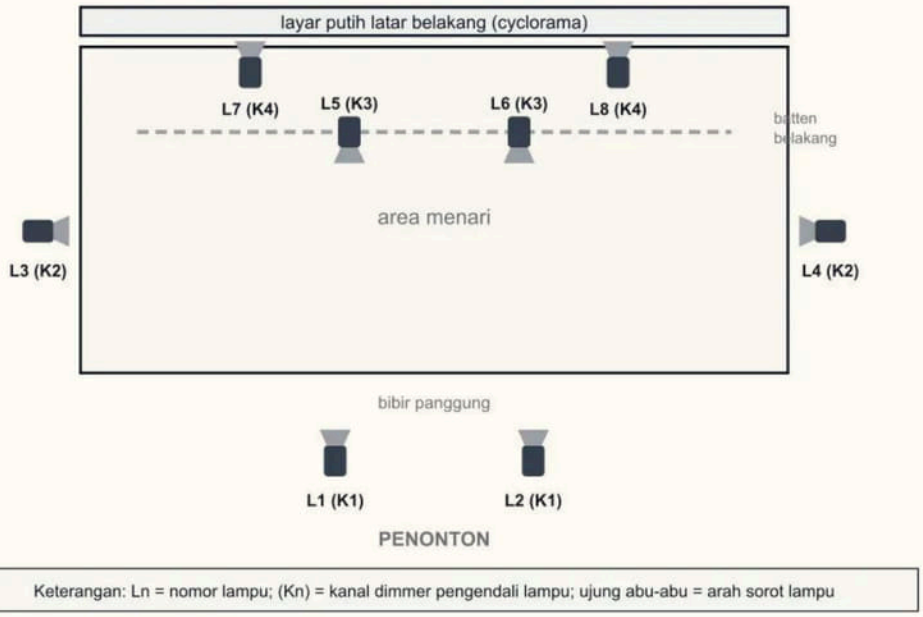
Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

BEDAH SOAL PREDIKSI

Soal berikut menyajikan sebuah gambar rancangan cahaya dan meminta kamu menentukan kanal untuk adegan tertentu. Gunakan bagian 3 (siluet), bagian 5 (kanal), dan prosedur membaca rancangan cahaya. Baca gambarnya lebih dulu: tentukan sasaran tiap lampu, lalu pilih kanal yang sesuai tujuan adegan.

►. Gambar menunjukkan rancangan tata cahaya tari "Bayang Senja" yang dipentaskan Sanggar Tari Cahaya Timur pada 2027. Adegan penutup harus menampilkan para penari sebagai bayangan hitam (siluet) di depan latar yang terang; wajah, warna kostum, dan tepi tubuh penari tidak boleh tampak bercahaya.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Kanal yang dinyalakan untuk adegan penutup adalah ....

Rancangan tata cahaya tari "Bayang Senja" (tampak atas)



Keterangan: Ln = nomor lampu; (Kn) = kanal dimmer pengendali lampu; ujung abu-abu = arah sorot lampu

A. Kanal 4 saja
B. Kanal 3 dan 4
C. Kanal 1 dan 4
D. Kanal 3 saja
E. Kanal 2 dan 4

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Pembahasan **Kunci: A**

Konsep: Arah cahaya menentukan kesan: cahaya depan memperlihatkan wajah, cahaya samping membentuk volume tubuh, cahaya belakang membuat garis tepi bercahaya, dan cahaya yang hanya menerangi latar membuat benda di depannya tampak sebagai siluet.

Langkah:

1. Baca gambar: K1 = L1, L2 (depan); K2 = L3, L4 (samping); K3 = L5, L6 (batten belakang, ke arah penari); K4 = L7, L8 (di lantai, mengarah ke layar).
2. Siluet: latar terang, tubuh tidak terkena cahaya sama sekali → hanya lampu yang mengarah ke layar.
3. Jawaban: kanal 4 saja.

Analisis setiap opsi:

- **A.** ✓ L7 dan L8 (K4) menerangi layar dari bawah tanpa mengenai tubuh penari, sehingga penari tampak hitam di depan layar terang.
- **B.** ✗ Jebakan: lampu belakang (K3) menyorot punggung dan kepala penari, sehingga tepi tubuh tampak bercahaya; syarat adegan melarangnya.
- **C.** ✗ Lampu depan (K1) menerangi wajah dan kostum penari, sehingga siluet hilang.
- **D.** ✗ Lampu belakang menghasilkan cahaya tepi pada tubuh, sedangkan layar tidak diterangi.
- **E.** ✗ Lampu samping (K2) menerangi sisi tubuh dan kostum penari.

Jawaban: A.

✎ LATIHAN

Kerjakan tanpa melihat kunci. Untuk tiap soal, tulis dulu sebabnya dan syarat adegan, lalu pilih jawaban. Pada soal bergambar, baca gambarnya sebelum membaca pilihan.

1. Dalam gladi konser paduan suara dan band SMK Harapan di Mataram (2027), speaker utama diletakkan di kiri dan kanan bibir panggung menghadap penonton, dan speaker monitor diletakkan di lantai depan penyanyi. Bunyi melengking (feedback) muncul setiap kali penyanyi solo berjalan maju melewati garis speaker utama sambil memegang mikrofon nirkabel, dan juga saat volume monitor penyanyi dinaikkan.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Tindakan yang tepat untuk mengatasi masalah tersebut adalah ....
(Jawaban benar lebih dari satu.)

Pilih semua jawaban yang benar.

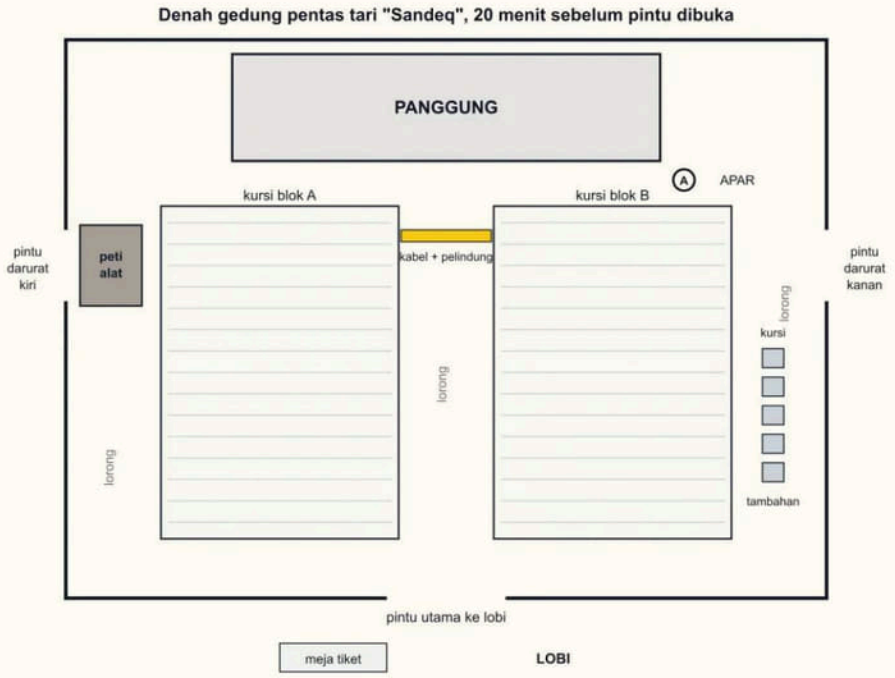
- ☐ A. Memberi tanda di lantai agar penyanyi solo tidak melangkah melewati garis speaker utama.
- ☐ B. Mengganti mikrofon nirkabel dengan mikrofon berkabel karena dengung berasal dari sinyal nirkabel.
- ☐ C. Mengarahkan monitor ke bagian belakang mikrofon vokal, sisi yang paling sedikit menangkap suara.
- ☐ D. Menurunkan volume monitor sampai dengung hilang dengan memastikan penyanyi masih mendengar iringan.
- ☐ E. Meredam frekuensi yang berdengung memakai pengatur nada (equalizer) pada mixer.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

2. Penata cahaya tari "Api Merapi" (2027) memasang filter biru tua pada semua lampu panggung untuk membangun suasana malam. Kostum penari berwarna merah menyala karena melambangkan api. Saat gladi, kostum itu tampak hitam kusam. Sutradara ingin suasana malam tetap terasa dan kostum tetap tampak merah.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Penyelesaian yang paling tepat adalah ....

A. Mengganti kostum penari menjadi biru agar serasi dengan cahaya biru tua
B. Menaikkan intensitas semua lampu biru sampai kostum terlihat lebih terang
C. Mengganti semua filter biru dengan filter merah agar kostum menyala
D. Menambahkan efek asap tebal agar warna kostum tidak terlalu diperhatikan
E. Latar tetap biru, penari diberi sorot cahaya putih hangat

3. Gambar menunjukkan denah gedung pentas tari "Sandeq" di Mamuju (2027), 20 menit sebelum pintu dibuka untuk 300 penonton. Pimpinan panggung memeriksa keselamatan area penonton dan hanya memiliki dua kru yang bebas tugas.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Tindakan yang harus dilakukan sebelum pintu dibuka adalah ....



A. Memindahkan peti alat dari pintu kiri dan memberi pelindung kabel lorong tengah
B. Memindahkan kursi tambahan dari lorong kanan dan APAR ke dekat meja tiket
C. Memindahkan peti alat dari pintu kiri dan kursi tambahan dari lorong kanan
D. Memindahkan peti alat dari pintu kiri dan APAR ke dekat meja tiket di lobi
E. Memindahkan kursi tambahan dari lorong kanan dan memberi pelindung kabel

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Kunci singkat: 1. A, C, D, E 2. E 3. C

✔ PERIKSA DIRI

- Dapatkah kamu menjelaskan mengapa menaikkan lampu jingga tidak membuat kostum biru tampak biru, dan penyelesaian apa yang menjaga suasana sekaligus warna kostum?
- Dapatkah kamu menyebut urutan menangani feedback, dan mengapa membesarkan monitor bukan penyelesaian?
- **Yang harus kuingat: siluet = latar menyala dan penari tidak disinari**, **filter menyaring dan kostum hanya tampak berwarna bila cahaya memuat warnanya**, **feedback ditangani dengan menurunkan volume dan memperbaiki letak**, **beban dijumlah dan dijaga di bawah 80 %**, dan **keselamatan, terutama jalan keluar, didahulukan**.

Latihan interaktif di LMS

Sub bab 4.3: kerjakan latihannya dan lihat progresmu.

next-level-study.com/belajar/lms-player.html?course=buku-smksp&node=SMKSP-4.3

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Sub bab 4.4 · Pemanfaatan piranti digital sederhana dalam penataan artistik

SMKSP-4.4

◎ APA YANG DIUJI

Kisi-kisi TKA Seni Pertunjukan meminta kamu memanfaatkan **piranti digital sederhana** untuk menata sebuah pementasan: proyektor, pemutar musik di ponsel, tablet, atau laptop, aplikasi daftar cue, konsol cahaya digital, kamera ponsel, dan aplikasi penyunting suara. Soalnya berupa **kasus gladi**. Sebuah piranti bermasalah (gambar miring, musik terpotong, hujan berhenti di tengah adegan, rekaman yang tidak berguna), lalu kamu diminta **memilih tindakan yang paling tepat**. Kadang ada tabel daftar cue yang harus kamu periksa baris demi baris, atau hitungan tempo dan durasi iringan. Levelnya aplikasi dan penalaran: kamu harus menemukan **sebab** masalahnya, bukan sekadar menutupi gejalanya.

Soal ini mudah dijawab oleh orang yang pernah memegang alatnya, dan licin bagi orang yang hanya menebak. Kuncinya satu kalimat: **perbaiki sebabnya, bukan akibatnya**.

Setelah mempelajari sub bab ini, kamu dapat:

- menjelaskan fungsi tiap piranti digital sederhana dan risiko khasnya saat pentas;
- menyiapkan perangkat pemutar musik dan proyektor dengan langkah yang benar beserta alasannya;
- membaca dan memperbaiki daftar cue suara dan cahaya (pemicu, berkas, mode, waktu);
- menghitung durasi iringan dari tempo (bpm) dan jumlah ketukan, serta memendekkannya tanpa mengubah tempo;
- merancang rencana cadangan yang benar-benar bekerja saat piranti utama gagal.

Educational Institutions

◆ KONSEP INTI

Gladi bersih drama sekolah hampir selesai. Tiba-tiba musik iringan terpotong bunyi "ting!" pesan masuk, gambar latar di layar belakang miring seperti trapesium, dan operator lupa kapan harus menekan tombol hujan. Tidak ada pemain yang salah. Semua kekacauan itu datang dari **piranti**: alat kecil yang sebenarnya sangat membantu, tetapi punya kebiasaan sendiri yang harus dikenal sebelum hari pentas.

Piranti digital sederhana menghemat waktu dan tenaga. Satu orang dapat mengatur belasan cue suara, memutar ulang gladi untuk dinilai, atau menayangkan latar tanpa mengecat dekor besar. Namun piranti digital juga menambah **jenis kegagalan baru**: baterai habis, notifikasi, pembaruan otomatis, sinyal hilang. Karena itu sub bab ini mengajarkan dua kebiasaan sekaligus: menggunakan piranti dengan tepat, dan menyiapkan diri seandainya piranti itu gagal.

1. Tiga prinsip untuk semua piranti

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

1. **Cari sebabnya, perbaiki di sumbernya.** Gambar miring karena proyektor miring, bukan karena kurang terang. Musik terpotong karena ada gangguan dari perangkatnya, bukan karena kurang keras. Perbaikan yang menyentuh gejala (menaikkan volume, menaikkan kecerahan) hanya menyembunyikan masalah dan sering menambah masalah baru.
2. **Bekerja tanpa jaringan.** Pentas sering berlangsung di aula, lapangan, atau pendapa yang sinyalnya tidak pasti. Semua yang dibutuhkan pentas (musik, video, daftar cue) harus **tersimpan di perangkat**, bukan diambil dari internet saat itu juga.
3. **Selalu ada cadangan.** Alat elektronik bisa gagal tanpa tanda. Cadangan yang baik sudah disiapkan, sudah dicoba, dan semua orang tahu siapa yang memutuskan memakainya.

2. Proyektor: letak, bentuk gambar, dan kecerahan

Proyektor menayangkan gambar atau video ke layar atau dinding, misalnya untuk latar adegan. Tiga hal menentukan hasilnya.

- **Letak.** Gambar paling benar bila proyektor tegak lurus terhadap layar dan lensanya sejajar dengan bagian tengah layar. Proyektor yang diletakkan lebih tinggi daripada tengah layar dan diarahkan miring ke bawah membuat sinar menempuh jarak yang berbeda. Sinar menuju tepi bawah layar lebih jauh daripada sinar menuju tepi atas, sehingga tepi bawah gambar lebih lebar. Gambar menjadi trapesium. Bila proyektor diletakkan lebih rendah (misalnya di lantai) dan diarahkan miring ke atas, yang terjadi kebalikannya: tepi atas gambar yang lebih lebar. Gejala ini bernama **efek keystone**.
- **Kecerahan.** Terang gambar diukur dengan satuan **lumen**. Makin besar angkanya, makin terang. Kecerahan menentukan apakah gambar terbaca di ruangan terang, **bukan** bentuk gambarnya.
- **Resolusi.** Resolusi adalah jumlah titik penyusun gambar. Berkas yang resolusinya lebih tinggi daripada proyektor akan diperkecil oleh proyektor. Resolusi memengaruhi ketajaman, **bukan** bentuk.

Gambar 4.23 menunjukkan penyebab dan cara mengatasi efek keystone.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan



Gambar 4.23 Proyektor yang lebih tinggi dari tengah layar dan miring ke bawah membuat gambar berbentuk trapesium dengan tepi bawah lebih lebar (kiri). Gambar diperbaiki dengan meratakan letak proyektor atau, bila tidak mungkin, dengan koreksi keystone; kecerahan, zoom, dan resolusi berkas tidak memperbaiki bentuk (kanan). Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

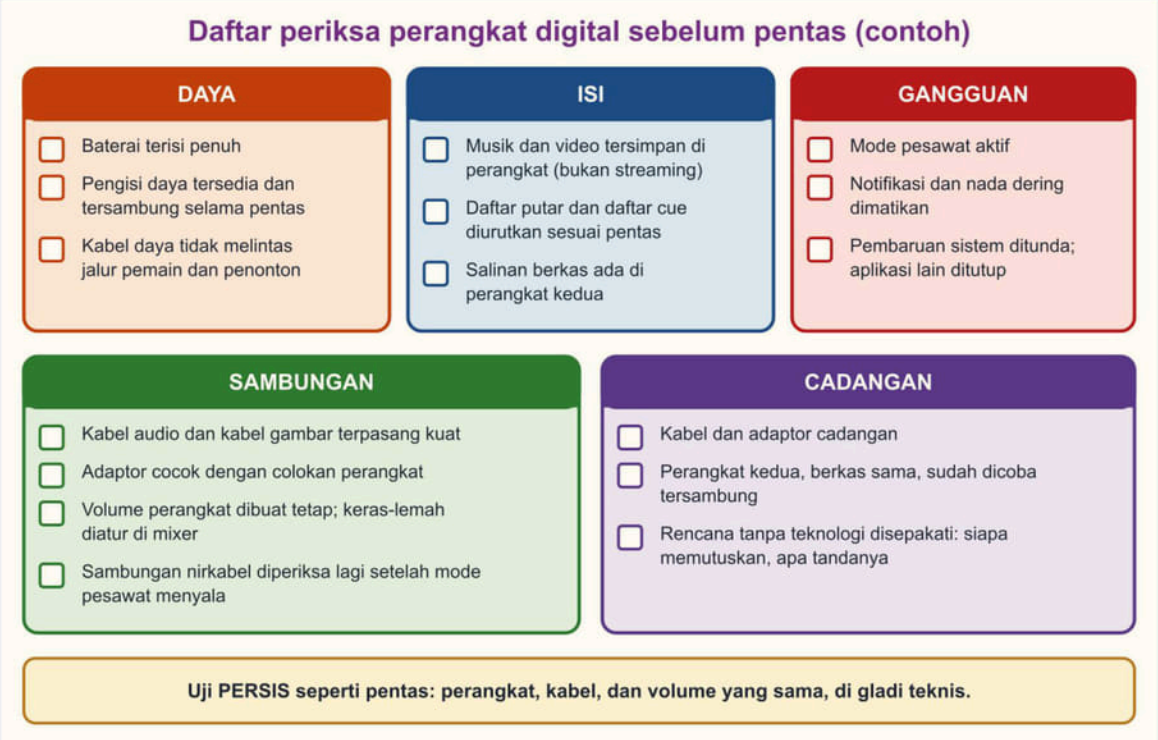
Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Langkah mengatasi gambar yang berbentuk trapesium:

1. **Pindahkan atau ratakan proyektor lebih dulu**, misalnya letakkan di meja atau penyangga setinggi bagian tengah layar. Alasannya, sumber masalahnya hilang dan gambar tetap tajam.
2. **Bila proyektor tidak dapat dipindah** (tempat sempit, ada penonton di depannya), pakai **koreksi keystone** pada pengaturan proyektor. Fitur ini membentuk ulang gambar secara digital sampai kembali persegi panjang. Alasannya, hanya fitur ini yang mengubah bentuk gambar. Sebagian proyektor punya pengatur geser lensa yang lebih baik. Kekurangan koreksi digital: sebagian titik gambar terpakai untuk pembentukan ulang, sehingga ketajaman turun sedikit. Karena itu, meratakan letak tetap lebih baik bila mungkin.
3. **Setelah bentuk benar, baru periksa kecerahan dan ukuran.** Zoom hanya mengubah besar gambar, bukan bentuknya.

3. Pemutar musik dan persiapan perangkat

Banyak kelompok memutar musik iringan dari ponsel, tablet, atau laptop yang disambungkan ke mixer. Perangkat itu dibuat untuk dipakai sehari-hari, jadi ia punya kebiasaan yang mengganggu pentas: menampilkan **notifikasi** (bunyi dan pemberitahuan pesan), menjalankan **pembaruan sistem** yang dapat mengambil alih layar, menerima panggilan, dan menghabiskan baterai. Persiapannya berpegang pada tiga langkah (lihat Gambar 4.24).



Gambar 4.24 Contoh daftar periksa perangkat digital sebelum pentas: daya, isi, gangguan, sambungan, dan cadangan. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

1. **Simpan musik di perangkat.** Unduh berkas musik (misalnya berformat MP3 atau WAV) jauh sebelum pentas dan putar dari memori perangkat. Alasannya, layanan streaming butuh sinyal, dan sinyal di gedung pentas tidak dapat dipastikan.
2. **Aktifkan mode pesawat dan matikan notifikasi. Mode pesawat** memutus sambungan

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

seluler (umumnya juga Wi-Fi dan Bluetooth), sehingga panggilan, pesan, dan notifikasi aplikasi tidak masuk. Alasannya, gangguan dihilangkan dari sumbernya. Cara lain, yaitu menaikkan volume agar bunyi notifikasi tertutup, tidak menolong: notifikasi tetap muncul dan memotong lagu, hanya terdengar lebih keras bercampur musik. Bila kamu memakai sambungan nirkabel ke speaker, periksa ulang sesudah mode pesawat menyala, karena sambungan itu mungkin ikut mati. Sambungan kabel lebih tahan gangguan.

3. **Tunda pembaruan sistem dan tutup aplikasi lain.** Lakukan pembaruan jauh hari sebelum pentas, bukan pada hari pentas. Alasannya, pembaruan dapat memulai ulang perangkat atau memunculkan layar di tengah lagu.

Dua kebiasaan lain melengkapinya. **Daya:** baterai penuh dan pengisi daya tersambung selama pentas. **Volume:** atur volume perangkat pada tingkat tetap yang sudah diuji, lalu atur keras-lemah suara di mixer, bukan di perangkat. **Daftar putar** (urutan lagu) disusun dan diuji sesuai urutan pentas. Perangkat diuji dengan perangkat, kabel, dan volume yang sama seperti saat pentas.

4. Aplikasi pemutar suara dan daftar cue

Pada teater, suara tidak hanya musik. Ada hujan, keramaian pasar, bunyi pintu, telepon, sirene. Semuanya dimainkan tepat pada saatnya oleh operator suara yang memakai aplikasi pemutar suara di laptop atau tablet. Alat kerjanya adalah **daftar cue**.

Cue (dibaca *kyu*) adalah tanda atau aba-aba untuk memulai satu tindakan teknis pada saat yang tepat: memutar suara, mengubah cahaya, membuka layar. Operator tidak boleh menebak. Ia mengikuti **daftar cue**, yaitu tabel yang memuat urutan semua tindakan itu. Pada cue suara, tiap baris memuat empat keterangan.

- **Pemicu:** kejadian di pentas yang menjadi tanda (kalimat tertentu pemain, lampu menyala, pintu dibanting).
- **Berkas:** suara apa yang diputar.
- **Mode:** diputar **sekali** atau **berulang** (diputar lagi dari awal tanpa henti, disebut juga *loop*).
- **Waktu:** langsung, atau **memudar** (suara mengecil bertahap, disebut juga *fade out*) selama sekian detik.

Bagaimana menentukan mode? Bedakan dua jenis suara (lihat Gambar 4.25).

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Contoh daftar cue suara: adegan di tepi sungai

Cue	Pemicu	Berkas	Mode	Waktu
S31	Lampu adegan 3 menyala	arus sungai (latar)	**putar berulang**	langsung
S32	Tokoh melempar batu ke air	percikan air (efek)	**putar sekali**	langsung
S33	Tokoh pergi, lampu padam	arus sungai (latar)	**berhenti**	**memudar 5 detik**



SUARA LATAR: menciptakan suasana, terdengar sepanjang adegan. Mode berulang. Punya sepasang cue: mulai dan berhenti (biasanya memudar).

SUARA EFEK: bunyi sesaat yang terjadi satu kali (batu jatuh, bel, pintu). Mode sekali; jangan diputar berulang.

Gambar 4.25 Contoh daftar cue suara untuk satu adegan beserta garis waktunya: suara latar berulang sampai ada cue yang menghentikannya, suara efek diputar sekali. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

- **Suara latar** menciptakan suasana dan harus terdengar **terus selama adegan**: hujan, angin, keramaian. Berkasnya biasanya pendek, sehingga harus diputar **berulang**. Bila diputar sekali, suara itu habis di tengah adegan dan penonton mendadak mendengar kesunyian.
- **Suara efek** adalah bunyi sesaat yang terjadi satu kali: petir, bel, pintu dibanting. Bila diputar berulang, bunyi itu muncul terus-menerus. Karena itu efek diputar **sekali**.

Satu suara latar selalu punya **sepasang cue**: satu cue yang memulainya dan satu cue yang mengakhirinya. Cue pengakhir dipasang tepat saat naskah menghendaki suara itu berhenti, biasanya di akhir adegan, dan umumnya dengan **memudar** supaya akhirnya terasa halus (ia berhenti seketika hanya bila naskah memintanya, misalnya saat pintu dibanting lalu semua sunyi). Cue yang menghentikan suara latar **di tengah adegan padahal naskah menghendaki suara itu terus terdengar** adalah kesalahan, dan perbaikannya adalah menghapus atau memindahkan cue itu.

Cara memeriksa daftar cue yang rumit:

1. **Baca naskah dan catat garis waktu tiap suara:** kapan mulai, kapan harus berhenti, dan apakah berulang. Alasannya, naskahlah yang menentukan, bukan daftar cue.
2. **Cocokkan baris demi baris** dengan empat pertanyaan: pemicunya benar? berkasnya benar? modenya benar? waktunya benar?
3. **Periksa pasangan:** setiap suara latar punya cue mulai dan cue berhenti, dan tidak ada cue yang mematikan sesuatu terlalu cepat.
4. **Gladi teknis dengan daftar yang sama.** Cue baru dianggap benar bila sudah didengar di gladi bersama pemain.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Cue dipanggil oleh **juru cue** (biasanya pimpinan panggung, lihat Sub bab 3.3) yang memberi aba-aba, lalu operator menekan tombol. Operator yang bekerja sendirian pun tetap memakai daftar yang sama.

5. Konsol cahaya digital

Konsol cahaya digital (alat atau aplikasi pengatur lampu) menyimpan keadaan cahaya sebagai cue. Tiap cue memuat **keadaan cahaya** (lampu mana menyala, seberapa terang, warna apa) dan **waktu perubahan** (berapa detik cahaya berpindah dari keadaan sebelumnya ke keadaan baru). Keuntungannya, keadaan cahaya yang rumit dapat diulang persis sama setiap kali, dan satu operator dapat mengatur banyak lampu.

Waktu perubahan mengikuti kejadian di cerita:

- Kejadian yang **berlangsung perlahan**, seperti fajar atau matahari terbenam, memakai waktu perubahan **panjang** (belasan detik).
- Kejadian yang **terjadi seketika**, seperti kilat, ledakan, atau lampu yang mendadak padam, memakai waktu perubahan **0 detik**.
- Perpindahan adegan biasa memakai waktu **beberapa detik**.

Bila catatan sutradara menyebut "perlahan", lihat kolom waktu: angka yang nol atau terlalu kecil adalah kesalahannya. Keadaan cahaya yang benar dengan waktu yang salah tetap merusak adegan. Rancangan lampu dan filter warna dibahas di Sub bab 4.3.

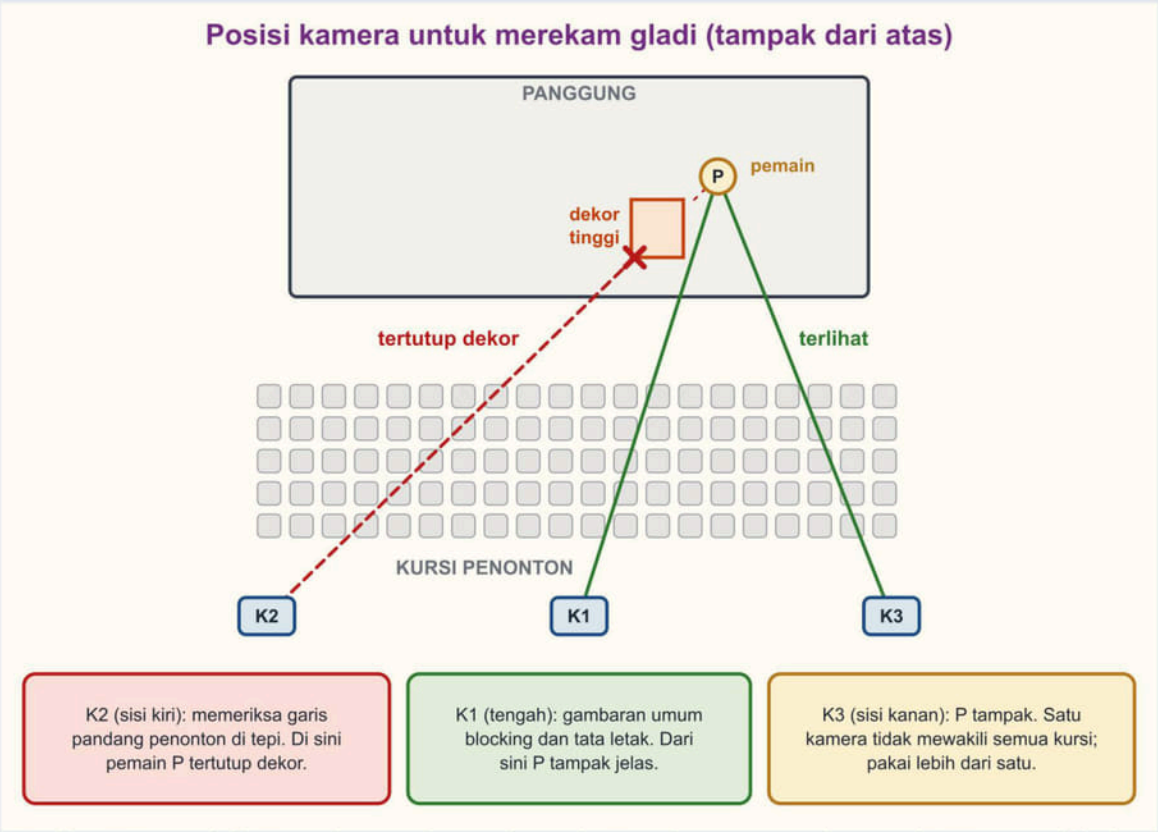
> **Pengayaan.** Konsol mengirim perintah ke lampu lewat sinyal kendali standar bernama DMX512. Satu jalur (satu *universe*) membawa 512 kanal, dan tiap kanal bernilai 0 sampai 255. Satu lampu dapat memakai beberapa kanal (misalnya terang dan warna).

6. Kamera ponsel untuk gladi

Kamera ponsel membantu sutradara dan pemain **menonton ulang gladi**. Rekaman menunjukkan hal yang tidak terlihat dari atas panggung: pemain yang membelakangi penonton, pemain yang tertutup pemain atau dekor lain, tempo yang kendur, dan cue yang terlambat.

Letak kamera menentukan gunanya (lihat Gambar 4.26).

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan



Gambar 4.26 Denah dari atas: kamera di tengah memberi gambaran umum; kamera di sisi memperlihatkan pemain yang tertutup bagi penonton paling pinggir. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

1. **Letakkan kamera di tempat penonton**, setinggi mata penonton yang duduk, dengan seluruh panggung masuk gambar. Alasannya, yang dinilai adalah apa yang dilihat penonton.
2. **Pakai penyangga** (tripod atau tumpuan lain), bukan dipegang. Rekaman yang goyang menyulitkan penilaian.
3. **Satu kamera tidak mewakili semua penonton.** Dari tengah, pemain yang tertutup dekor bagi penonton di tepi mungkin masih tampak. Untuk memeriksa garis pandang, pindahkan atau tambah kamera di sisi kiri dan kanan.
4. **Rekam satu adegan utuh**, lalu tonton dengan satu tujuan tiap putaran (pertama blocking, kedua suara, ketiga cahaya). Catat temuan beserta menit dan detik kejadiannya.
5. **Minta izin pemain** sebelum rekaman dibagikan atau diunggah. Rekaman gladi dibuat untuk evaluasi, bukan otomatis untuk publikasi. Bila rekaman memuat musik atau karya orang lain, izin pemiliknya juga diperlukan.

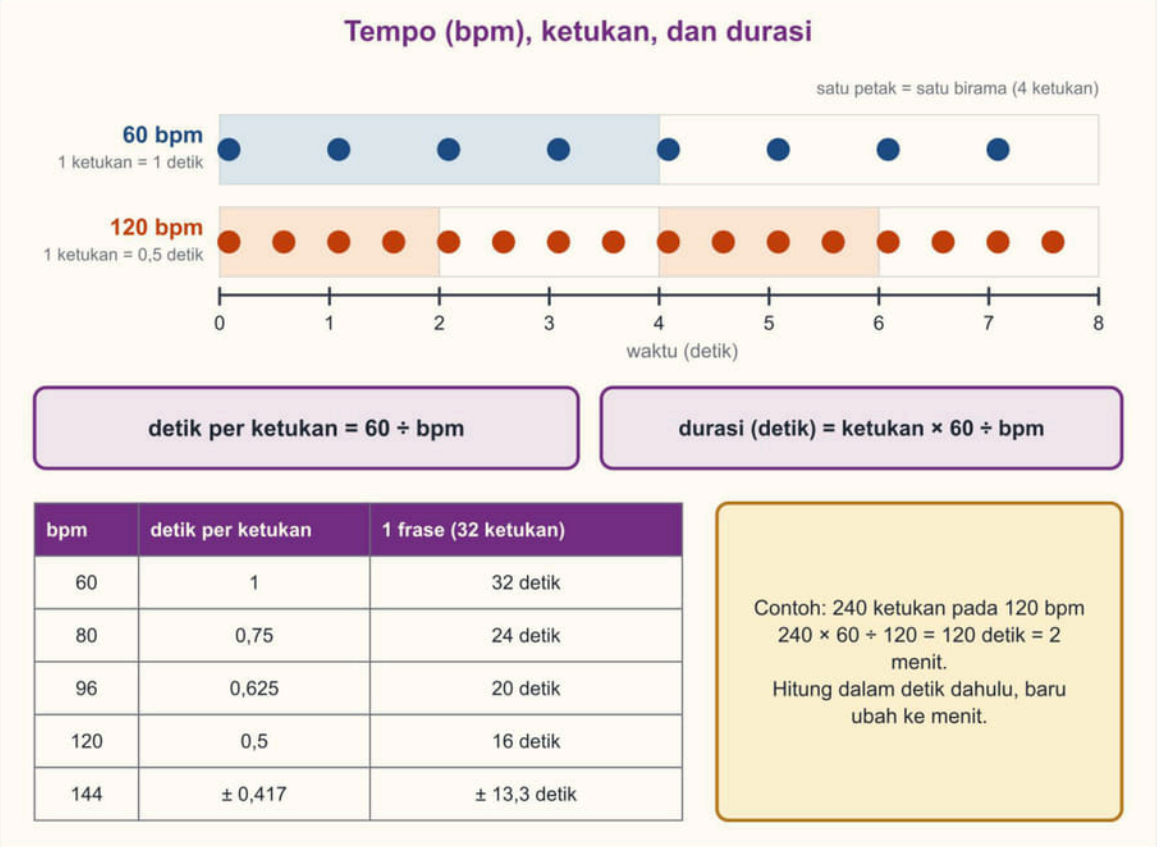
7. Tempo dan durasi iringan

Tempo adalah kecepatan musik, diukur dalam **bpm** (*beats per minute*, ketukan per menit). 60 bpm berarti satu ketukan tiap detik, 120 bpm dua ketukan tiap detik. Lagu dengan tempo cepat mempunyai ketukan yang rapat. **Birama** adalah kelompok ketukan yang berulang; pada birama 4/4 satu birama berisi empat ketukan. **Frase** adalah rangkaian birama yang terasa seperti satu "kalimat" musik, misalnya delapan birama. Penari menghitung gerak dalam hitungan 8 yang mengikuti ketukan itu.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Dua rumus cukup untuk hampir semua soal (lihat Gambar 4.27):

- **detik per ketukan = 60 ÷ bpm**
- **durasi (detik) = jumlah ketukan × 60 ÷ bpm**



bpm	detik per ketukan	1 frase (32 ketukan)
60	1	32 detik
80	0,75	24 detik
96	0,625	20 detik
120	0,5	16 detik
144	± 0,417	± 13,3 detik

Contoh: 240 ketukan pada 120 bpm
240 × 60 ÷ 120 = 120 detik = 2 menit.
Hitung dalam detik dahulu, baru ubah ke menit.

Gambar 4.27 Garis waktu delapan detik pada tempo 60 dan 120 bpm, rumus durasi, dan lama satu frase pada beberapa tempo. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

NEXT LEVEL STUDY
Educational Institutions

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Contohnya, 240 ketukan pada 120 bpm berlangsung 240 × 60 ÷ 120 = 120 detik, atau 2 menit. Hitung selalu dalam detik lebih dulu, lalu ubah ke menit. Dua kebiasaan berguna:

- **Metronom** (aplikasi atau alat yang membunyikan ketukan pada bpm yang diatur) membantu penari berlatih tanpa pemusik. Atur ke bpm iringan dan putar lewat speaker.
- **Memendekkan iringan tanpa mengubah tempo.** Mempercepat seluruh lagu mengubah tempo, sehingga hitungan gerak penari tidak lagi cocok. Memotong tepat pada menit tertentu di mana pun posisinya membuat lagu putus mendadak di tengah kalimat. Cara yang benar: dengan aplikasi **penyunting audio**, buang **bagian utuh** (satu atau beberapa frase) pada batas frase, sambungkan dengan peralihan halus, dan akhiri dengan **memudar**. Simpan berkas asli dan simpan hasil sebagai berkas baru dengan nama yang jelas.

8. Kabel, adaptor, dan rencana cadangan

Banyak gladi gagal karena hal kecil: colokan tidak cocok, kabel audio longgar, pengisi daya tidak sampai. **Adaptor** adalah penghubung antara dua jenis colokan. Bawa kabel dan adaptor cadangan, periksa bahwa colokannya cocok dengan perangkat yang dipakai, dan rapikan kabel supaya tidak melintas jalur pemain dan penonton (keselamatan kabel dibahas di Sub bab 4.3).

Rencana cadangan harus memenuhi tiga syarat:

1. **Berjalan di jalur yang berbeda** dari yang gagal. Cadangan yang bergantung pada hal yang sama ikut gagal. Musik cadangan dari layanan streaming tidak berguna bila penyebabnya sinyal.
2. **Sudah dicoba** sebelum pentas, dengan kabel dan perangkat yang sama.
3. **Ada penanggung jawab dan tanda.** Semua tahu siapa yang memutuskan beralih (biasanya pimpinan panggung) dan apa tandanya.

Cadangan tidak selalu berupa alat. Bila proyektor mati, pertunjukan dapat tetap berjalan dengan latar kain dan cahaya. Pertunjukan yang **tidak sepenuhnya bergantung** pada satu piranti lebih tahan guncangan.

CONTOH TERSELESAIKAN

Contoh 1 — Memeriksa daftar cue suara adegan pasar

Pada Maret 2027, Teater Swarna di Luwuk mementaskan lakon dengan adegan 2 di sebuah pasar. Menurut naskah, keramaian pasar terdengar sejak lampu adegan menyala sampai adegan berakhir (sekitar enam menit; berkas keramaian hanya berdurasi 45 detik). Lonceng sepeda berbunyi satu kali ketika tokoh Ilham masuk. Sirene berbunyi satu kali ketika Marni berkata, "Ayo, pulang sekarang!" Adegan berakhir saat lampu padam, dan keramaian pasar mengecil perlahan selama 4 detik. Operator Thomas menyusun daftar cue berikut.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Cue	Pemicu	Berkas	Mode	Waktu
S21	Lampu adegan 2 menyala	keramaian pasar	putar sekali	langsung
S22	Ilham masuk	lonceng sepeda	putar sekali	langsung
S23	Marni: "Ayo, pulang sekarang!"	sirene	putar berulang	langsung
S24	Lampu padam	keramaian pasar	berhenti	langsung

Tentukan perbaikan yang diperlukan. *Kasus disusun untuk contoh; tokoh dan tempat fiktif.*

1. Garis waktu dari naskah: keramaian pasar (latar) dari lampu menyala sampai lampu padam, enam menit; lonceng (efek) satu kali; sirene (efek) satu kali; keramaian berakhir dengan memudar 4 detik.
2. S21: keramaian adalah suara latar yang harus terdengar enam menit, sedangkan berkasnya 45 detik. Modenya harus **putar berulang**. Dengan "putar sekali", suara habis setelah 45 detik dan adegan sunyi selama lima menit lebih.
3. S22: lonceng berbunyi sekali, mode "putar sekali" benar, waktu langsung benar. **Tidak diubah.**
4. S23: sirene adalah suara efek yang berbunyi sekali. Modenya harus **putar sekali**. Mode berulang membuat sirene berbunyi terus.
5. S24: pasangan S21 sudah ada dan terpasang tepat saat lampu padam, jadi cue ini benar kedudukannya. Namun naskah meminta pengecilan selama 4 detik, sehingga waktunya harus **memudar 4 detik**, bukan langsung.

Jawaban: S21 diubah menjadi putar berulang; S23 diubah menjadi putar sekali; S24 diubah menjadi memudar 4 detik; S22 tidak berubah.

Contoh 2 — Memendekkan iringan tari tanpa mengubah tempo

Sanggar Arunika di Maumere akan mengikuti lomba tari kreasi pada Juni 2027. Panitia membatasi penampilan paling lama 2 menit 40 detik. Iringan rekaman bertempo 96 bpm, birama 4/4, sepanjang 76 birama. Pelatih Septiana tidak mau mengubah tempo karena penari sudah hafal hitungan gerak. Satu frase iringan terdiri dari 8 birama. Tentukan (a) durasi iringan mula-mula, (b) banyak frase yang harus dibuang, (c) durasi hasil akhir, (d) lama iringan hasil akhir bila penari berlatih pada 80 bpm, dan (e) tempo yang diperlukan bila pelatih memilih mempercepat seluruh lagu agar muat. *Kasus disusun untuk contoh; tokoh dan tempat fiktif.*

1. Jumlah ketukan = 76 birama × 4 = 304 ketukan.
2. (a) Durasi = 304 × 60 ÷ 96 = 190 detik = 3 menit 10 detik.
3. (b) Batas 2 menit 40 detik = 160 detik. Kelebihan = 190 − 160 = 30 detik. Satu frase = 8 × 4 = 32 ketukan = 32 × 60 ÷ 96 = 20 detik. Karena yang dibuang harus bagian utuh, satu frase (20 detik) belum cukup (sisa 170 detik, masih lewat batas). Dua frase = 40 detik cukup. Dibuang **2 frase**, di batas frase, dengan peralihan memudar.
4. (c) Hasil akhir = 190 − 40 = 150 detik = 2 menit 30 detik. Ini kurang dari 160 detik, sehingga memenuhi batas dan masih ada sisa 10 detik.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

5. (d) Ketukan tersisa = 304 − 64 = 240. Pada 80 bpm: 240 × 60 ÷ 80 = 180 detik = 3 menit.
6. (e) Agar 304 ketukan muat dalam 160 detik, tempo harus 304 × 60 ÷ 160 = 114 bpm. Itu naik 18 bpm dari 96, atau sekitar 19 persen, sehingga seluruh gerak penari harus dipercepat. Karena itu cara ini tidak dipilih.

Jawaban: (a) 3 menit 10 detik; (b) 2 frase; (c) 2 menit 30 detik; (d) 3 menit; (e) 114 bpm, tidak dipilih karena mengubah tempo.

Contoh 3 — Menilai rencana cadangan

Sanggar Cendana di Sibolga tampil di aula sekolah pada Agustus 2027. Musik diputar dari tablet yang tersambung ke mixer lewat kabel, dan video latar diputar dari laptop lewat proyektor. Ketua sanggar, Kristofel, mengusulkan empat rencana cadangan. Nilailah dengan tiga syarat (jalur berbeda, sudah dicoba, ada penanggung jawab). *Kasus disusun untuk contoh; tokoh dan tempat fiktif.*

Risiko	Cadangan yang diusulkan
Baterai tablet habis	Tablet yang sama diisi daya lagi di belakang panggung saat pentas
Berkas musik di tablet rusak	Salinan berkas di ponsel kedua; ponsel itu sudah dicoba tersambung ke mixer dengan kabel yang sama; Elisabet, pimpinan panggung, memberi tanda beralih
Berkas musik rusak	Memutar dari layanan streaming lewat sinyal aula
Proyektor mati	Penari tetap tampil dengan latar kain dan cahaya yang sudah dilatih; penata cahaya beralih setelah tanda dari pimpinan panggung

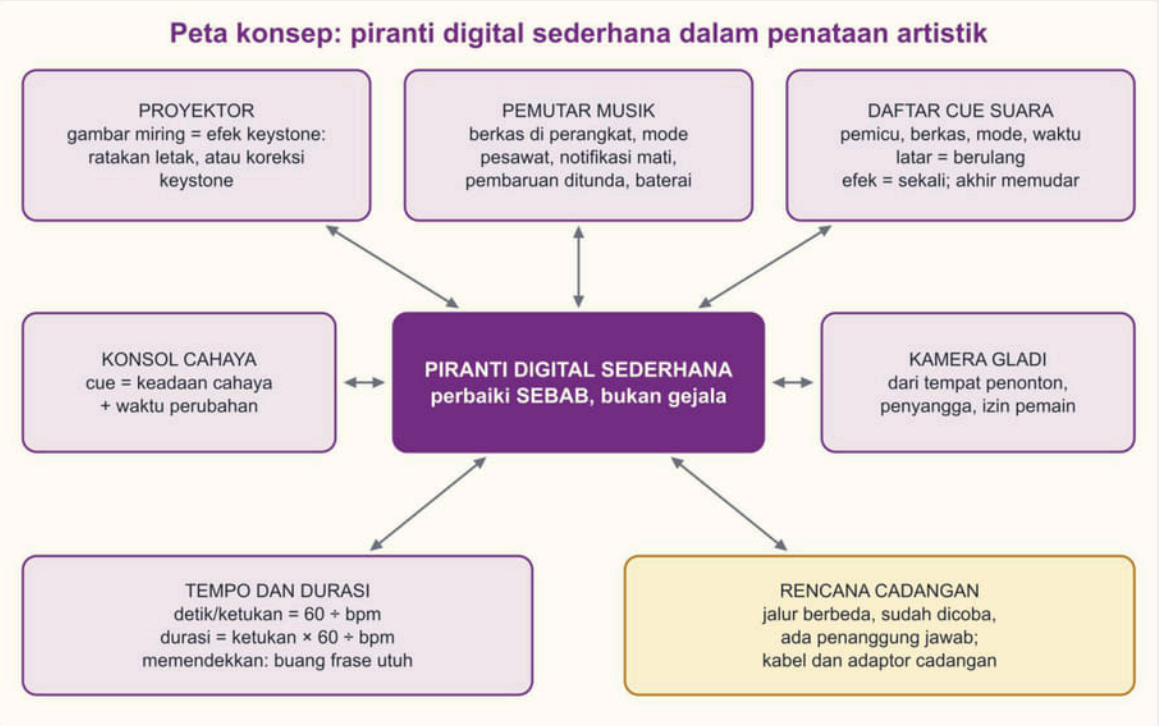
1. Baris 1: perangkatnya sama, jadi tidak berjalan di jalur yang berbeda, dan pengisian daya membutuhkan waktu yang tidak ada di tengah pentas. **Tidak memenuhi.** Perbaikan: tablet diisi penuh sebelum pentas dan pengisi daya dipasang selama pentas, atau disiapkan perangkat kedua.
2. Baris 2: jalur berbeda (perangkat dan berkas berbeda), sudah dicoba, dan ada penanggung jawab. **Memenuhi.**
3. Baris 3: layanan streaming bergantung pada sinyal aula yang tidak pasti, sehingga tidak berjalan di jalur yang aman, dan belum dicoba. **Tidak memenuhi.**
4. Baris 4: pertunjukan tidak sepenuhnya bergantung pada proyektor, cadangan sudah dilatih, dan ada tanda beralih. **Memenuhi.**

Jawaban: baris 2 dan 4 memenuhi; baris 1 dan 3 tidak.

❖ PETA KONSEP

Gambar 4.28 merangkum pemanfaatan piranti digital sederhana dalam penataan artistik.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan



Gambar 4.28 Peta konsep piranti digital sederhana dalam penataan artistik. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Yang harus kamu ingat

- Prinsip: perbaiki **sebab**, bukan gejala; semua isi pentas **tersimpan di perangkat**; selalu ada **cadangan** yang sudah dicoba.
- Proyektor: gambar trapesium (efek keystone) karena proyektor miring. Ratakan letaknya; bila tidak bisa, pakai koreksi keystone. Kecerahan, zoom, dan resolusi berkas tidak memperbaiki bentuk.
- Pemutar musik: berkas di perangkat, mode pesawat, notifikasi mati, pembaruan ditunda, baterai penuh. Menaikkan volume tidak menghilangkan notifikasi.
- Daftar cue: pemicu, berkas, mode, waktu. Suara **latar** = berulang dan memudar di akhir adegan; suara **efek** = sekali. Cue yang menghentikan latar di tengah adegan adalah kesalahan.
- Konsol cahaya: tiap cue memuat keadaan cahaya dan waktu perubahan. Perlahan = waktu panjang, seketika = 0 detik.
- Kamera gladi: dari tempat penonton, pakai penyangga, satu kamera tidak mewakili semua kursi, dan minta izin pemain sebelum membagikan rekaman.
- Tempo: detik per ketukan = 60 ÷ bpm; durasi = ketukan × 60 ÷ bpm. Memendekkan iringan: buang frase utuh, jangan ubah tempo, akhiri dengan memudar.
- Rencana cadangan: jalur berbeda, sudah dicoba, ada penanggung jawab.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

▲ STRATEGI DAN JEBAKAN

Langkah menjawab soal piranti digital:

1. **Tulis sebab masalahnya dalam satu kalimat** sebelum membaca pilihan ("proyektor miring", "notifikasi masuk", "mode suara salah"). Pilihan yang tidak menyentuh sebab itu gugur.
2. **Cari pilihan yang memperbaiki di sumbernya**, bukan yang menyembunyikan gejala.
3. **Pada tabel daftar cue**, baca naskah dulu, lalu periksa tiap baris dengan empat pertanyaan (pemicu, berkas, mode, waktu). Cari juga cue yang mengakhiri suara terlalu cepat.
4. **Pada soal tempo dan durasi**, tulis ketukan, ubah ke detik, dan jangan lupa mengubah satuan di akhir.
5. **Pada soal rekaman**, tanya: dari mana penonton melihat, dan apakah ada izin pemain?
6. **Pada soal cadangan**, uji tiap pilihan dengan tiga syarat.
7. **Kunci syarat:** "tanpa mengubah tempo", "tanpa sinyal", "tidak dapat dipindahkan". Satu kata ini sering menggugurkan tiga dari lima pilihan.

Jebakan yang sering dipasang:

- **Menaikkan volume** untuk menutupi notifikasi.
- **Menaikkan kecerahan, zoom, atau resolusi berkas** untuk memperbaiki gambar yang miring.
- **Suara latar diputar sekali** padahal harus terdengar sepanjang adegan, atau **suara efek diputar berulang**.
- **Menghapus cue yang benar** atau mengubah baris yang sebenarnya sudah benar, padahal masalahnya hanya satu baris.
- **Pindah ke layanan streaming** padahal tidak ada sinyal.
- **Mempercepat atau memotong sembarang** untuk memendekkan iringan.
- **Satu rekaman dari kursi tengah dianggap mewakili semua penonton.**
- **Mengunggah rekaman gladi** tanpa izin.
- **Cadangan yang bergantung pada penyebab yang sama.**

> Contoh salah tafsir: seorang murid melihat gambar latar yang bagian bawahnya lebih lebar daripada bagian atasnya lalu berkata, "Gambarnya kurang jelas, naikkan kecerahan." Padahal yang salah adalah **bentuknya**, bukan terangnya. Kecerahan mengatur terang, sedangkan bentuk hanya berubah bila letak proyektor diperbaiki atau koreksi keystone dipakai.

• BEDAH SOAL PREDIKSI

Soal berikut meminta kamu membaca tabel daftar cue dan mencocokkannya dengan naskah. Gunakan bagian 4 (suara latar dan suara efek, pasangan cue mulai dan berhenti) dan langkah memeriksa daftar cue. Cocokkan tiap baris dengan naskah, bukan dengan kebiasaan.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

►. Operator suara Teater Kincir memakai aplikasi pemutar suara di laptop (2027). Menurut naskah, adegan 3 dibuka dengan suara hujan yang terus terdengar sampai akhir adegan; petir menyambar ketika Ayah berkata "Siapa di luar?"; adegan berakhir saat pintu dibanting lalu panggung gelap. Daftar cue di aplikasi:

Cue	Pemicu	Berkas	Pengaturan
S12	Lampu adegan 3 menyala	hujan	putar berulang
S13	Ayah: "Siapa di luar?"	petir	putar sekali
S14	S13 selesai	hujan	berhenti
S15	Pintu dibanting	pintu	putar sekali
S16	Panggung gelap	semua	memudar 5 detik

(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)

Perbaikan daftar cue yang tepat adalah ....

A. Mengubah S12 menjadi putar sekali, bukan berulang
B. Mengubah S14 menjadi memudar 5 detik setelah petir
C. Mengubah S16 menjadi berhenti seketika tanpa memudar
D. Menghapus S14 agar hujan tetap terdengar sampai S16
E. Memindahkan S13 ke urutan sebelum cue S12

Pembahasan **Kunci: D**

Konsep: Aplikasi pemutar suara menjalankan cue berurutan dengan pengaturan seperti putar sekali, putar berulang (loop), berhenti, dan memudar (fade). Daftar cue diperiksa terhadap kebutuhan naskah sebelum gladi.

Analisis setiap opsi:

- **A.** ✗ Hujan akan berhenti begitu berkasnya habis, padahal harus terdengar sepanjang adegan.
- **B.** ✗ Jebakan: berhentinya lebih halus, tetapi hujan tetap hilang di tengah adegan.
- **C.** ✗ Jebakan: hanya mengubah cara akhir; masalah hujan yang berhenti di tengah adegan tetap ada.
- **D.** ✓ S14 menghentikan hujan setelah petir, padahal naskah meminta hujan terdengar sampai akhir adegan; S16 sudah memudarkan semua suara.
- **E.** ✗ Petir akan berbunyi sebelum adegan dimulai, bukan pada kalimat Ayah.

Jawaban: D.

✎ LATIHAN

Kerjakan tanpa melihat kunci. Untuk tiap soal, tulis dulu sebab masalahnya, baru pilih jawabannya.

1. Sanggar Tari Cahaya Timur di Kupang (2027) memakai proyektor untuk menampilkan latar video di layar belakang panggung. Saat gladi, gambar tampak berbentuk trapesium,

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

bagian atas lebih lebar daripada bagian bawah, karena proyektor diletakkan di lantai depan panggung dan diarahkan miring ke atas. Posisi proyektor tidak dapat dipindahkan karena keterbatasan tempat.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Langkah yang paling tepat adalah ....

A. Menaikkan kecerahan proyektor sampai gambar tampak lebih tajam
B. Mengganti video latar dengan file yang resolusinya lebih tinggi
C. Mengatur koreksi keystone sampai gambar kembali persegi panjang
D. Memperbesar gambar dengan zoom sampai menutupi seluruh layar
E. Memutar video dari ponsel, bukan laptop, agar formatnya sesuai

2. Kelompok tari SMK di Pontianak memutar musik iringan dari tablet yang disambungkan ke mixer (2027). Saat gladi, musik tiba-tiba terpotong bunyi notifikasi pesan masuk, dan sekali tablet menampilkan pemberitahuan pembaruan sistem di tengah lagu. Musik iringan sudah tersimpan di memori tablet.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Langkah yang paling tepat sebelum pentas adalah ....

A. Menaikkan volume tablet agar bunyi notifikasi tertutup oleh musik
B. Mengaktifkan mode pesawat dan menunda pembaruan sistem
C. Memutar musik dari layanan streaming agar kualitas suara lebih baik
D. Mengganti kabel penghubung tablet ke mixer dengan kabel baru
E. Memasang ulang aplikasi pemutar musik di tablet sebelum pentas

Kunci singkat: 1. C 2. B

✔ PERIKSA DIRI

- Dapatkah kamu menjelaskan mengapa menaikkan volume tidak menyelesaikan masalah notifikasi, dan apa langkah yang menghilangkan sumbernya?
- Dapatkah kamu menghitung durasi sebuah iringan dari bpm dan jumlah ketukan, lalu menjelaskan cara memendekkannya tanpa mengubah tempo?
- **Yang harus kuingat: perbaiki sebab, bukan gejala**; **keystone diatasi dengan meratakan proyektor atau koreksi keystone**; **musik di perangkat, mode pesawat, notifikasi mati**; **latar = berulang, efek = sekali, tiap latar punya cue berhenti di akhir adegan**; **durasi = ketukan × 60 ÷ bpm**; dan **cadangan harus berjalan di jalur yang berbeda dan sudah dicoba**.

Latihan interaktif di LMS

Sub bab 4.4: kerjakan latihannya dan lihat progresmu.
next-level-study.com/belajar/lms-player.html?course=buku-smksp&node=SMKSP-4.4

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Sub bab 4.5 · Interpretasi desain panggung dan rundown pementasan

SMKSP-4.5

◎ APA YANG DIUJI

Kisi-kisi TKA Seni Pertunjukan meminta kamu memahami **desain panggung** dan **rundown** sebagai dokumen kerja produksi. Soalnya hampir selalu berupa **kasus dengan dokumen**: sebuah denah panggung, tabel rundown beserta catatan panitia, jadwal hari pentas, atau gambar penataan alat band. Kamu diminta **membaca** dokumen itu dengan teliti, lalu **menafsirkan** (menentukan letak, arah, atau jam), **menghitung ulang** (jadwal yang molor, ruang yang muat), atau **memperbaiki** (blocking yang bertabrakan dengan jeda gelap, rundown yang melanggar catatan, stage plot yang tidak cocok dengan daftar input). Kadang soalnya berupa tiga pernyataan benar/salah tentang jadwal atau pilihan jamak. Levelnya aplikasi dan penalaran, dan sebagian besar soalnya termasuk yang sulit.

Kesulitannya bukan pada rumus yang rumit, tetapi pada **ketelitian**. Dokumen memuat banyak syarat kecil: "tidak boleh dipotong", "jeda minimal 8 menit", "gedung harus kosong pukul 21.30". Orang yang membaca sekilas mengubah hal yang dilarang. Orang yang mencatat semua syarat lebih dulu memilih perbaikan yang aman.

Setelah mempelajari sub bab ini, kamu dapat:

- membedakan panggung proscenium, arena, dan thrust beserta pengaruhnya pada dekor dan sudut pandang penonton;
- menentukan letak benda menurut arah panggung (kiri, kanan, depan, belakang) dan menerjemahkannya ke sudut pandang penonton;
- membaca denah, menilai blocking, dan menghitung waktu berpindah pemain terhadap jeda gelap;
- menilai garis pandang penonton dan menghitung apakah dekor muat di sebuah panggung;
- menghitung ulang rundown yang molor dan menggesernya tanpa melanggar catatan, serta mencocokkan stage plot dengan daftar input.

◆ KONSEP INTI

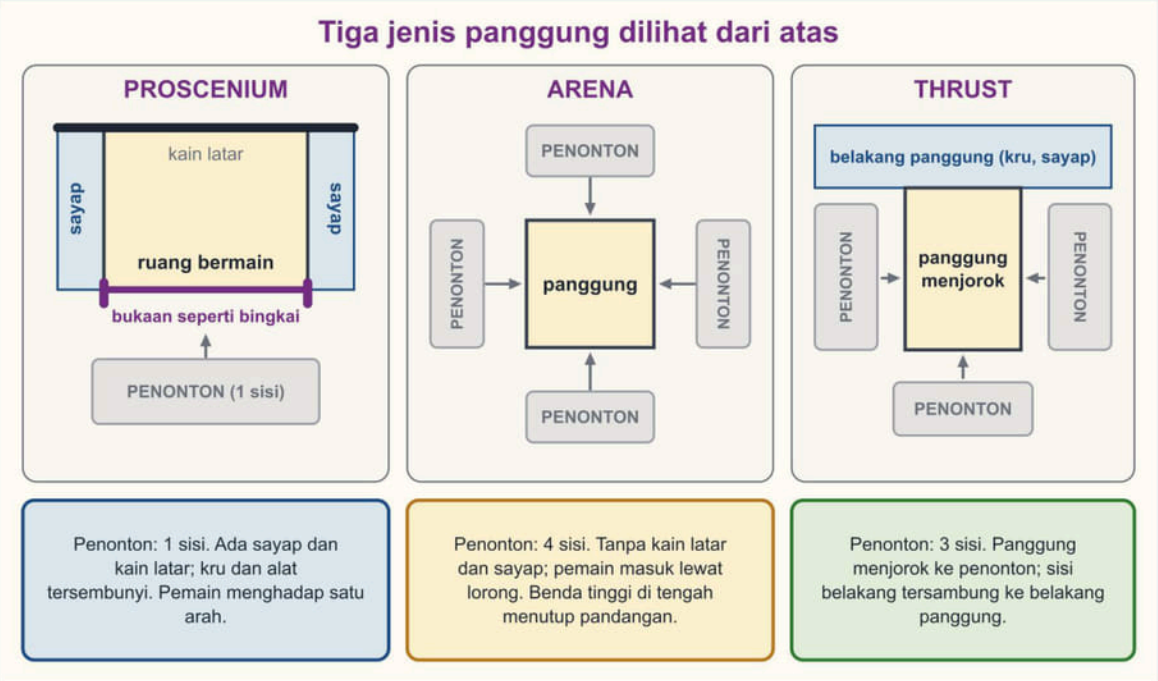
Seminggu sebelum pentas, sutradara menempel dua lembar kertas di papan pengumuman sanggar. Lembar pertama gambar ruang pentas dilihat dari atas, lembar kedua tabel jam. Semua kru harus membaca kedua lembar itu dengan cara yang sama. **Denah** adalah peta **ruang** (siapa dan apa berada di mana), sedangkan **rundown** adalah peta **waktu** (apa terjadi kapan dan berapa lama). Bila dua orang membaca denah dengan arah kiri-kanan yang

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

berbeda, dekor terpasang terbalik. Bila rundown dihitung dengan keliru, acara molor dan gedung terlambat dikosongkan. Sub bab ini mengajarkan cara membaca keduanya.

1. Tiga jenis panggung dan sudut pandang penonton

Bentuk panggung menentukan di mana penonton duduk, dan itu mengatur hampir semua keputusan penataan. Tiga bentuk yang umum (Gambar 4.29):



Gambar 4.29 Panggung proscenium, arena, dan thrust dilihat dari atas, beserta letak penonton dan akibatnya pada penataan. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

- **Panggung proscenium**: penonton menonton dari **satu sisi** melalui satu bukaan seperti bingkai. Bagian samping panggung (sayap) dan bagian belakang tertutup kain atau dekor, sehingga kru dan alat tersembunyi. Pemain biasanya menghadap satu arah. Inilah bentuk yang paling umum di gedung teater dan aula sekolah.
- **Panggung arena**: panggung berada di tengah dan penonton duduk **di semua sisi**. Tidak ada kain latar dan sayap untuk bersembunyi, sehingga pemain masuk lewat lorong di antara penonton. Karena semua sisi melihat, tidak ada "depan" tunggal.
- **Panggung thrust**: panggung **menjorok ke tengah penonton** dan dikelilingi penonton di **tiga sisi**, sedangkan sisi keempat tersambung dengan bagian belakang panggung. Penonton lebih dekat dengan pemain, tetapi tiap blok melihat dari sudut yang berbeda.

Satu aturan menyatukan ketiganya: **setiap penonton harus dapat melihat pemain**. Pada proscenium, penonton di tepi dapat melihat ke balik sayap bila kain sayap dipasang salah (hal ini disebut **masking**, yaitu menutup bagian yang tidak boleh terlihat). Pada arena dan thrust, benda tinggi di tengah menutup pandangan penonton di sisi seberang. Bagian 5 membahasnya.

2. Arah panggung dan nama area

Arah **kiri** dan **kanan** panggung ditetapkan **menurut pemain yang berdiri menghadap**

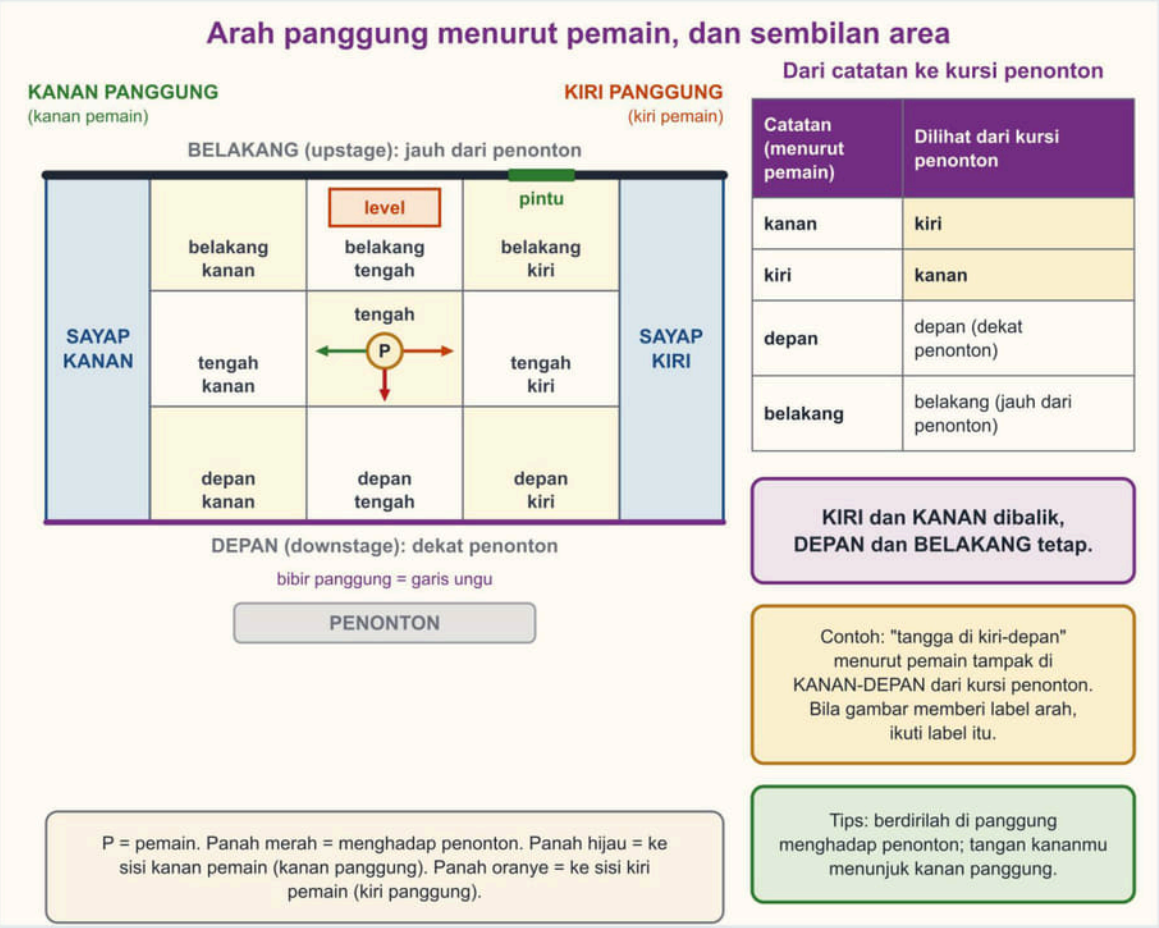
Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

penonton, bukan menurut penonton. Jadi **kanan panggung** adalah sisi kanan pemain, yang bagi penonton tampak di sebelah **kiri**. Dunia teater berbahasa Inggris menyebutnya *stage right* dan *stage left*, sedangkan arah menurut penonton disebut *house right* dan *house left*. Sebagian sutradara memakai kebiasaan lain, karena itu catatan blocking yang baik menyebut kesepakatannya. Dalam soal, ikuti kalimat kesepakatan yang tertulis, atau keterangan pada gambar.

Dua arah lain tidak tertukar:

- **Depan** (*downstage*) adalah bagian panggung yang **dekat dengan penonton**.
- **Belakang** (*upstage*) adalah bagian yang **jauh dari penonton**. Istilah ini berkaitan dengan panggung lama yang lantainya miring naik ke belakang.

Aturan menerjemahkan: **kiri dan kanan dibalik, depan dan belakang tetap.** Gambar 4.30 menunjukkannya, beserta nama area dan bagian panggung lain.



Gambar 4.30 Arah kiri-kanan menurut pemain, sembilan area panggung, dan terjemahannya ke sudut pandang penonton. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Bagian dan istilah yang sering muncul pada denah:

- **Bibir panggung**: tepi depan panggung, paling dekat dengan penonton.
- **Sayap** (*wings*): bagian kiri dan kanan di luar area tampil, tersembunyi dari penonton oleh kain. Pemain menunggu dan kru bekerja di sana.
- **Area acting**: bagian panggung yang dipakai bermain dan terlihat penonton. Panggung dibagi menjadi sembilan area (belakang-kanan, belakang-tengah, belakang-kiri, tengah-kanan, tengah, tengah-kiri, depan-kanan, depan-tengah, depan-kiri) agar sutradara dapat menyebut tempat dengan singkat.
- **Level**: panggung bertingkat atau podium yang lebih tinggi dari lantai panggung.
- **Pintu**: jalan masuk dan keluar pada dekor, atau pintu nyata di dinding gedung.

Tiga kebiasaan membuat pembacaan arah tidak keliru. **Pertama, bayangkan dirimu berdiri di panggung menghadap penonton**: tangan kananmu menunjuk kanan panggung. **Kedua, tulis pasangan arah di tepi denah** ("kanan panggung = kiri gambar bila penonton di bawah"). **Ketiga, bila gambar sudah memberi label arah** pada sayap atau benda, ikuti label itu. Label di gambar adalah kesepakatan produksi yang sedang dibahas, jadi labelnyalah yang dipakai.

3. Blocking: jalur, waktu berpindah, dan jeda gelap

Blocking adalah rencana di mana pemain berdiri, ke mana bergerak, lewat mana masuk dan keluar, dan kapan melakukannya. Blocking ditulis dalam catatan atau digambar sebagai panah di atas denah. Blocking yang baik membuat adegan lancar, tidak ada pemain yang bertabrakan atau tertutup, dan perpindahan terjadi tepat waktu.

Perpindahan antaradegan paling sering menjadi sumber masalah. Di antara dua adegan biasanya ada **jeda gelap**, yaitu saat panggung gelap sementara kru mengubah dekor atau pemain berpindah tempat. Jeda gelap punya **batas atas**, karena penonton yang menunggu terlalu lama dalam gelap kehilangan perhatian (angka batasnya ditetapkan sutradara). Karena itu seorang pemain harus sempat berpindah dari titik keluar ke titik masuk dalam waktu yang tersedia.

Menilai sebuah perpindahan:

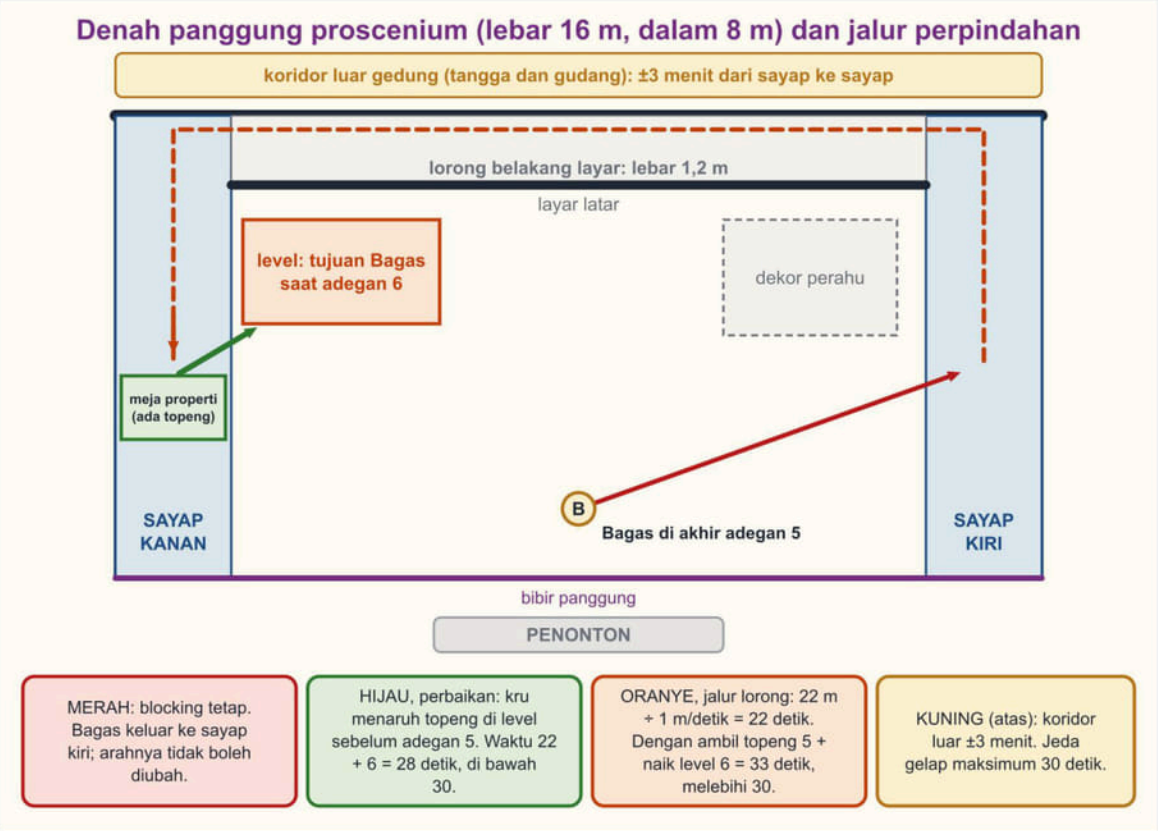
1. **Tentukan titik keluar dan titik masuk** pada denah. Alasannya, waktu berpindah dihitung antara dua titik ini.
2. **Cari semua jalur yang benar-benar ada.** Melintasi area panggung hanya bila kosong dan diizinkan; selama jeda gelap biasanya kru bekerja di sana. Lewat belakang layar latar hanya bila ada **lorong** di sana, yaitu bila layar tidak menempel dinding dan lebarnya cukup dilewati satu orang. Lewat koridor luar gedung hanya bila waktunya cukup. Lewat jalur penonton biasanya dilarang.
3. **Hitung waktu tiap jalur:** panjang jalur ÷ kecepatan jalan (di gelap, jalan perlahan; kecepatan contoh 1 m/detik), ditambah pekerjaan di tengah jalan (mengambil properti, mengganti kostum, naik level).
4. **Bandingkan dengan batas jeda gelap.** Jalur dengan waktu lebih lama daripada batas

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

gugur.

5. **Pilih perbaikan yang paling kecil dan paling aman** dari yang diizinkan: pertama **ubah blocking** (misalnya mengubah arah keluar) bila sutradara mengizinkan, karena tidak memerlukan alat atau tenaga tambahan. Kedua, manfaatkan jalur yang ada bila waktunya cukup dengan sisa. Hindari memperpanjang jeda gelap melebihi batas, memindahkan dekor yang diberi larangan, atau memotong acara yang tidak boleh dipotong.

Gambar 4.31 menunjukkan sebuah denah, jalur perpindahan, dan waktunya, yang akan kamu pakai di Contoh 1.



Gambar 4.31 Denah panggung proscenium dengan lorong belakang layar, level, dan meja properti, beserta jalur perpindahan pemain, waktunya, dan satu perbaikan. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

4. Muat atau tidak? Menghitung ruang

Kelompok yang tampil keliling sering membawa dekor yang sama ke panggung yang berbeda. Sebelum menurunkan dekor, periksa dengan hitungan apakah dekor dan ruang tampil muat. Langkahnya:

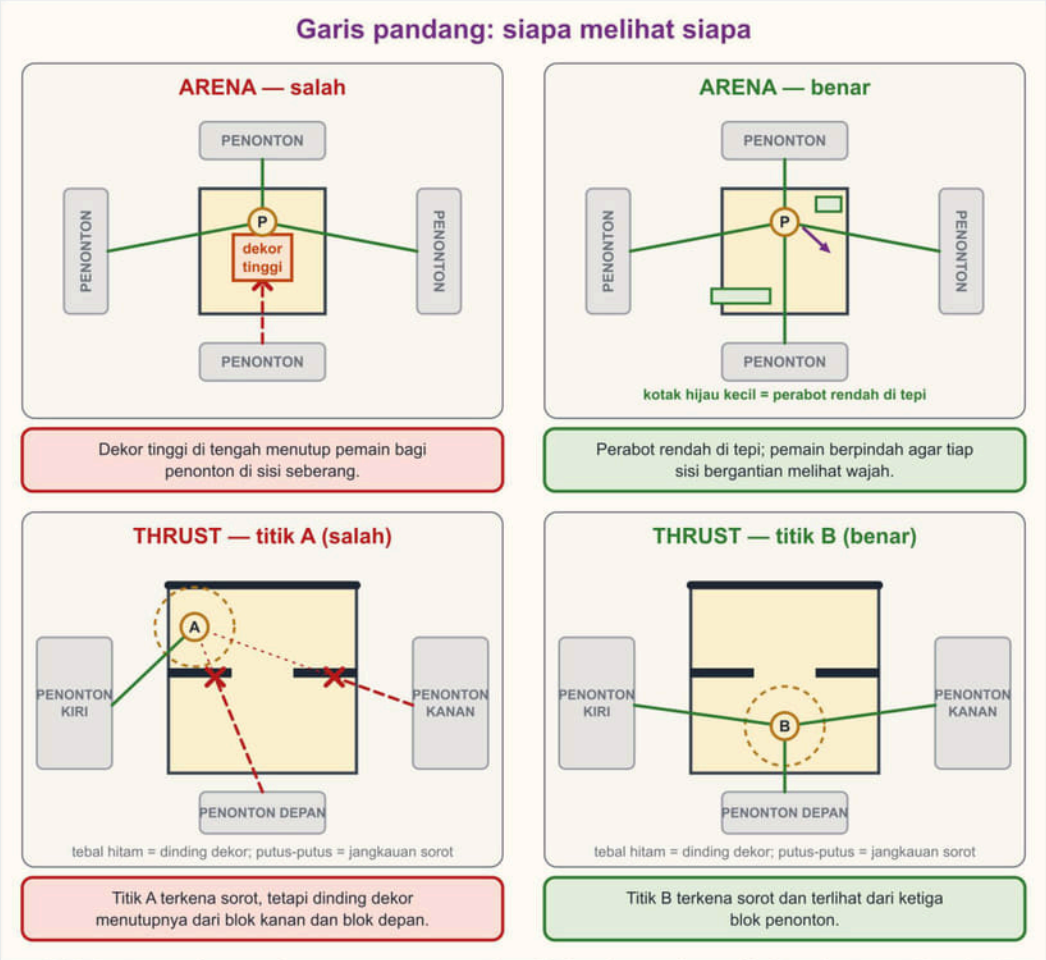
1. **Hitung lebar bersih** = lebar panggung − (lebar kain sayap di kiri + kanan). Alasannya, ruang di balik kain sayap tidak dapat dipakai bermain.
2. **Hitung kedalaman bersih di depan dekor** = dalam panggung − jarak dekor dari dinding belakang − tebal dekor. Alasannya, ruang kosong tempat pemain bergerak adalah ruang di depan dekor.
3. **Bandingkan dengan kebutuhan**: lebar dekor terhadap lebar bersih, dan ruang kosong yang dibutuhkan tarian terhadap lebar dan kedalaman bersih.

Contohnya, panggung 9 m × 6 m (lebar × dalam), kain sayap 1,5 m tiap sisi, dekor tebal 0,4 m dipasang 0,8 m dari dinding belakang, tarian butuh ruang kosong 5 m × 3 m. Lebar bersih = 9 − 2 × 1,5 = 6 m, cukup untuk 5 m. Kedalaman bersih = 6 − 0,8 − 0,4 = 4,8 m, cukup untuk 3 m. Dekor muat. Pada panggung lain yang lebih sempit, hitung ulang: dekor yang sama belum tentu muat hanya karena sudah muat di tempat lain.

5. Garis pandang penonton

Garis pandang (*sightline*) adalah garis lurus dari mata penonton ke pemain. Bila ada benda di antara keduanya, pemain tertutup. Gambar 4.32 menunjukkan dua bentuk panggung.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan



Gambar 4.32 Garis pandang pada panggung arena (atas) dan thrust (bawah): benda tinggi dan dinding dekor menutup pandangan sebagian penonton, sedangkan perabot rendah di tepi dan titik yang terlihat dari semua blok tidak. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Pada panggung arena, penonton ada di semua sisi, sehingga benda yang tinggi di tengah menutup pemain bagi penonton di sisi seberang. Aturan penataannya:

1. **Taruh perabot dan dekor yang rendah** (setinggi pinggang atau lebih rendah) **di tepi**, bukan di tengah. Benda tinggi di tepi hanya menutup sebagian kecil sisi di belakangnya. Benda tinggi di tengah menutup lebih banyak.
2. **Pemain berpindah posisi**, sehingga tiap sisi bergantian melihat wajah pemain. Dua pemain yang berdiri berhadapan lama menunjukkan punggung salah satu ke sebagian penonton.
3. **Jangan memaksa format lain.** Bila panitia ingin arena tetap dipakai, rancangan yang menyesuaikan, bukan penontonnya yang dipindah.

Pada panggung thrust, dinding dekor dan kain sayap di sisi panggung dapat menghalangi pandangan blok penonton di sisi seberang. Untuk memilih titik penting (misalnya titik monolog), uji dua hal:

1. **Terlihat dari semua blok?** Tarik garis dari kursi tiap blok ke titik itu. Bila garis memotong dinding atau kain, titik itu tertutup bagi blok tersebut.
2. **Terkena lampu sorot?** Periksa jangkauan lampu pada denah. Titik yang terlihat tetapi gelap tidak berguna, dan titik yang terang tetapi tertutup juga tidak.

Titik yang paling tepat memenuhi kedua syarat sekaligus.

6. Rundown: membaca dan menghitung ulang

Rundown adalah tabel acara berurutan yang memuat **pukul mulai**, **mata acara**, dan **durasi** (kadang juga penanggung jawab). Rundown dipakai pimpinan panggung untuk memanggil acara berikutnya tepat waktu. Empat aturan membacanya:

- **Pukul mulai acara berikutnya = pukul mulai acara sekarang + durasinya.** Bila angka di tabel tidak mengikuti aturan ini, ada **jeda yang tidak tercatat**. Periksa dulu apakah itu disengaja.
- **Jumlah durasi belum tentu sama dengan lama acara.** Jumlah durasi hanya sama dengan rentang jam pertama sampai terakhir bila tidak ada jeda atau acara yang berjalan bersamaan. Jeda ganti set adalah bagian dari jadwal, bukan "waktu kosong yang boleh dihapus".
- **Jam selesai ditentukan oleh jumlah semua durasi.** Menukar urutan acara tanpa mengubah durasi tidak mengubah jam selesai. Acara yang molor menambah, acara yang diringkas mengurangi; hitung **selisih bersihnya** (tambahan dikurangi penghematan), lalu tambahkan ke jam semula.
- **Catatan panitia adalah syarat.** Catatan seperti "tidak boleh dipotong", "jeda minimal", atau "gedung harus kosong pukul ..." tidak boleh dilanggar oleh perubahan apa pun.

Ketika acara mulai terlambat (tamu belum hadir, listrik padam), seluruh jadwal ikut mundur. Cara menggesernya:

1. **Hitung keterlambatan awal**, yaitu selisih pukul mulai baru dan rencana. Alasannya, selisih inilah yang harus ditutup atau diterima.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

2. **Geser semua jam ke belakang sebesar itu** tanpa mengubah durasi, lalu hitung jam selesai paling akhir. Alasannya, dari sini kelihatan apakah batas (misalnya gedung harus kosong) terlampaui.
3. **Hitung selisih terhadap batas.** Selisih itu adalah jumlah menit yang harus dihemat.
4. **Daftar yang boleh diubah dan yang tidak** menurut catatan: acara yang boleh diringkas (beserta batas ringkasannya), acara yang boleh dipindah, acara yang tidak boleh disentuh, dan jeda minimal. Alasannya, hanya ruang yang diizinkan yang boleh dipakai.
5. **Pilih perubahan** yang menutup selisih dengan dampak terkecil, tanpa menyentuh yang dilarang. Jangan menghilangkan sesuatu yang tidak perlu, dan jangan menghapus acara yang memiliki fungsi tersendiri (misalnya satu gladi tidak menggantikan gladi lain).
6. **Hitung ulang seluruh pukul mulai** dari awal sampai akhir, lalu periksa semua syarat sekali lagi. Perubahan di tengah tabel menggeser semua baris sesudahnya.
7. **Umumkan ke semua bagian** lewat pimpinan panggung. Perubahan yang diketahui satu orang saja menimbulkan kekacauan.

Gambar 4.33 menunjukkan sebuah rundown sebelum dan sesudah digeser. Hitungannya dikerjakan di Contoh 2.

Rundown malam penutup festival: rencana dan setelah digeser

RENCANA (mulai 19.00)

Pukul	Mata acara	Menit
19.00	Pembukaan dan doa	5
19.05	Sambutan kepala dinas	15
19.20	Tari penyambutan	10
19.30	Karawitan	20
19.50	Jeda ganti set	10
20.00	Teater	35
20.35	Penyerahan piala	15
20.50	Penutup	5
20.55	Bongkar panggung	25

Selesai 21.20. Bila hanya digeser 15 menit: 21.35, melewati batas gedung 21.25.

SETELAH MOLOR 15 MENIT (mulai 19.15)

Pukul	Mata acara	Menit
19.15	Pembukaan dan doa	5
19.20	Sambutan kepala dinas	**10**
19.30	Tari penyambutan	10
19.40	Karawitan	20
20.00	Jeda ganti set	10
20.10	Teater	35
20.45	Penyerahan piala	**10**
20.55	Penutup	5
21.00	Bongkar panggung	25

Selesai 21.25 = tepat batas gedung. Hemat 5 + 5 = 10 menit dari dua acara yang diizinkan.

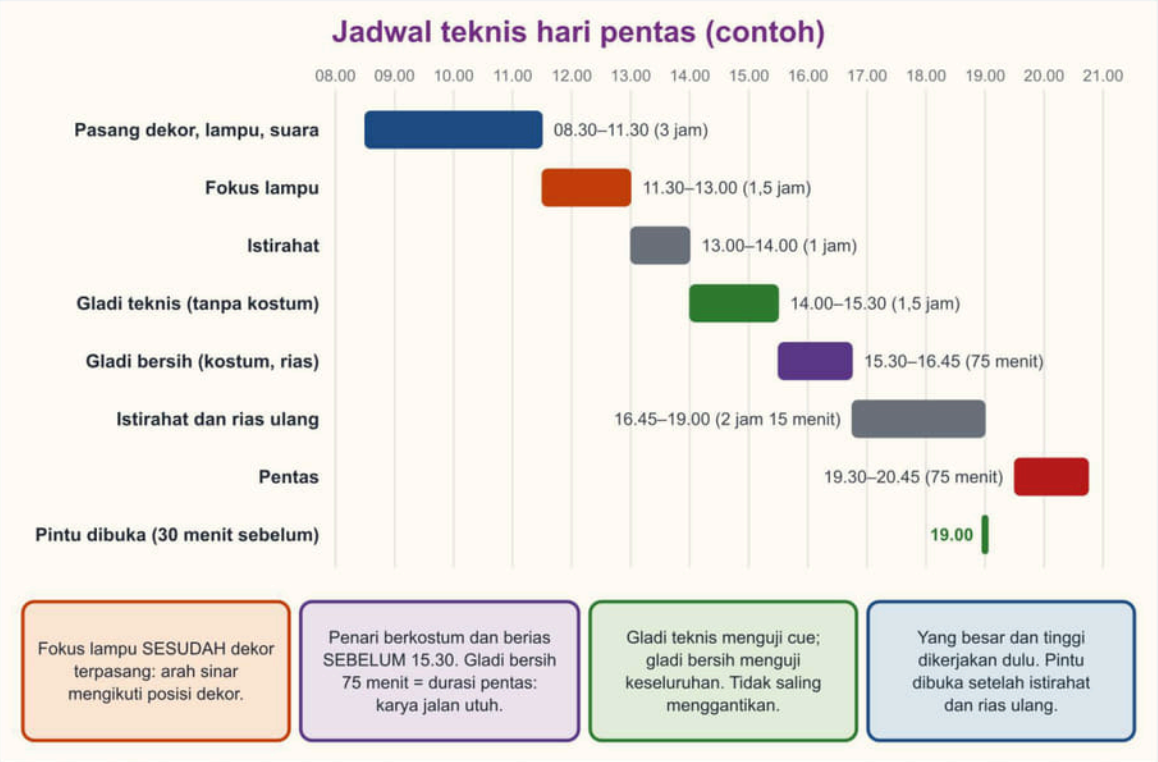
Catatan panitia: (1) gedung kosong pukul 21.25, bongkar 25 menit; (2) sambutan dan penyerahan piala boleh diringkas menjadi 10 menit; (3) karawitan dan teater (biru) tidak boleh dipotong; (4) jeda ganti set (merah muda) minimal 10 menit; (5) acara lain tidak boleh diubah durasinya. Kuning = durasi diubah.

Gambar 4.33 Contoh rundown malam penutup beserta catatan panitia: rencana awal (kiri) dan jadwal setelah pembukaan terlambat 20 menit (kanan). Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

7. Jadwal hari pentas

Pada hari pentas, rundown acara dibungkus **jadwal teknis hari-H**, yaitu urutan kerja sejak pagi sampai pintu dibuka. Urutan yang lazim dan alasannya (Gambar 4.34):



Gambar 4.34 Contoh jadwal teknis hari pentas dari pemasangan sampai pentas dimulai. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

1. **Pasang dekor, rig lampu, dan suara.** Benda besar dan tinggi dikerjakan lebih dulu, karena pekerjaan lain bergantung padanya.
2. **Fokus lampu**, yaitu mengarahkan tiap lampu ke titik yang tepat, **sesudah dekor terpasang.** Alasannya, arah sinar disesuaikan dengan posisi dekor. Dekor yang dipasang sesudahnya membuat fokus harus diulang.
3. **Gladi teknis:** menjalankan cue lampu dan suara dengan pemain, tanpa kostum. Tujuannya menguji teknik.
4. **Gladi bersih:** pertunjukan utuh dengan kostum, rias, dan semua cue, **dalam durasi yang sama dengan pentas** supaya terbukti karya dapat dijalankan utuh. Karena memakai kostum dan rias, penari **harus sudah dirias sebelum gladi bersih dimulai.** Kedua gladi tidak dapat saling menggantikan karena tujuannya berbeda (lihat Sub bab 3.3). Pada pentas besar gladi bersih biasanya dilakukan sehari sebelumnya; pada pentas sekali tampil seperti jadwal ini, ia dijalankan pada hari yang sama.
5. **Istirahat dan rias ulang** sebelum penonton masuk.
6. **Buka pintu** beberapa menit sebelum pentas, supaya penonton duduk tepat waktu.
7. **Pentas.**

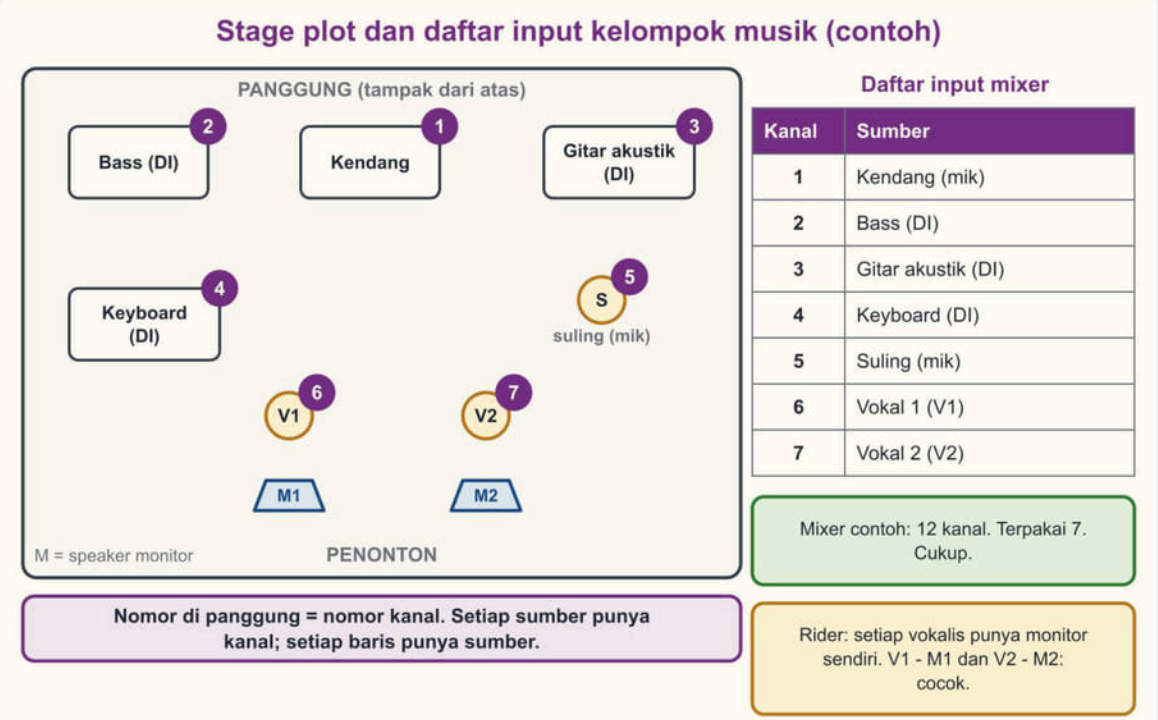
Pada jadwal apa pun, ingat bahwa kru juga perlu istirahat dan makan. Bila satu pekerjaan molor, geser pekerjaan sesudahnya sebesar keterlambatan itu, lalu periksa apakah

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

semuanya masih selesai sebelum pekerjaan yang tidak dapat digeser (gladi bersih dan buka pintu). Jam istirahat yang tercatat dapat dipakai untuk menyerap keterlambatan bila masih menyisakan waktu cukup. Pekerjaan yang molor tidak boleh dikejar dengan menghapus tahap yang wajib.

8. Stage plot dan daftar input band

Pentas musik memakai dua dokumen lain. **Stage plot** adalah denah panggung musik dilihat dari atas: letak tiap pemain, alat, mikrofon, dan **speaker monitor**. Speaker monitor menghadap pemain supaya mereka dapat mendengar diri sendiri dan rekan band. **Daftar input** adalah daftar **kanal** (jalur masuk suara) pada mixer: nomor kanal dan sumber suaranya (mikrofon penyanyi, mikrofon drum, kabel gitar). **Rider teknis** adalah daftar permintaan teknis kelompok kepada penyelenggara, misalnya jumlah monitor dan mixer. Gambar 4.35 menunjukkan keduanya.



Gambar 4.35 Stage plot sebuah kelompok musik beserta daftar input; nomor di panggung sama dengan nomor kanal. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Periksa kecocokannya dengan tiga pertanyaan:

1. **Tiap sumber di stage plot punya baris di daftar input**, dan tiap baris di daftar punya sumber di stage plot. Sumber yang tidak punya kanal tidak terdengar.
2. **Jumlah sumber tidak melebihi jumlah kanal mixer.** Mixer 12 kanal tidak dapat menampung 13 sumber.
3. **Monitor sesuai rider.** Bila rider menulis "setiap penyanyi punya monitor sendiri", hitung penyanyi dan monitornya satu per satu, dan lihat arah menghadapnya.

Perbaiki **tepat pada kekurangannya**: menambah baris yang hilang, menambah monitor yang hilang. Jangan memindahkan monitor yang sudah benar atau menambah kanal yang tidak dibutuhkan, karena itu dapat menimbulkan kekurangan baru.

CONTOH TERSELESAIKAN

Contoh 1 — Menilai perpindahan pemain pada jeda gelap

Pada Mei 2027, Teater Samudra di Tuban mementaskan lakon keluarga nelayan di panggung proscenium (lihat Gambar 4.31). Panggung lebar 16 m dan dalam 8 m. Kain sayap kanan dan kiri masing-masing 2 m. Layar latar dipasang 1,2 m di depan dinding belakang, sehingga ada lorong sempit selebar 1,2 m di belakangnya yang menghubungkan kedua sayap. Meja properti ada di sayap **kanan panggung**, dan sebuah level (panggung bertingkat) berada di **kanan-belakang**. Di akhir adegan 5, pemain Bagas keluar ke **sayap kiri panggung** karena kalimat terakhirnya ditujukan ke arah itu, dan sutradara menetapkan arah keluarnya tidak boleh diubah. Adegan 6 dimulai setelah jeda gelap paling lama 30 detik, dengan Bagas sudah berdiri di atas level sambil memakai topeng yang semula diletakkan di meja properti. Mengambil topeng memerlukan 5 detik dan naik ke level 6 detik. Syarat lain: dekor tidak boleh digeser; tidak boleh ada yang lewat di antara penonton; selama jeda gelap kru bekerja di area panggung sehingga pemain tidak boleh melintasinya; kru boleh menata ulang letak properti sebelum adegan 5 berakhir. Jalur dari sayap kiri ke sayap kanan lewat lorong belakang layar sepanjang 22 m, dan jalur lewat koridor luar gedung (tangga dan gudang) sekitar 3 menit. Kecepatan jalan di gelap 1 m per detik (angka contoh). Tentukan rencana yang memenuhi semua syarat. *Kasus disusun untuk contoh; tokoh dan tempat fiktif.*

1. Titik keluar: sayap kiri panggung (sisi kiri pemain, tampak di sebelah **kanan** gambar). Titik tujuan: level di kanan-belakang (tampak di sebelah **kiri** gambar), dekat meja properti di sayap kanan. Keduanya berseberangan.
2. Menyeberang lewat area panggung: dilarang, karena kru bekerja di sana. Gugur.
3. Koridor luar: 3 menit = 180 detik, jauh melebihi 30 detik. Gugur.
4. Lorong belakang layar: lorong ada, lebarnya 1,2 m (cukup satu orang), dan tidak melewati penonton. Waktu berjalan = 22 ÷ 1 = 22 detik. Bila semua pekerjaan tetap dilakukan di jeda gelap: 22 + 5 (ambil topeng) + 6 (naik level) = 33 detik, **lebih 3 detik** dari batas 30 detik. Jadi rencana ini belum memenuhi.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

5. Cari perbaikan yang diizinkan. Mengubah arah keluar dilarang. Memperpanjang jeda gelap melanggar batas 30 detik. Menyuruh Bagas berjalan lebih cepat bukan perbaikan rancangan dan membahayakan di gelap. Yang diizinkan adalah menata ulang properti: kru menaruh topeng di level sebelum adegan 5 berakhir, sehingga pekerjaan "ambil topeng" dihapus dari jeda gelap.
6. Hitung ulang: 22 + 6 = **28 detik**, di bawah 30 detik dengan sisa 2 detik. Sisa itu tipis, jadi lorong diberi pita berpendar dan lampu kerja biru redup, dan Bagas melatih jalur itu di gladi dalam gelap sebenarnya.

Jawaban: Bagas tetap keluar ke sayap kiri dan berjalan lewat lorong belakang layar; topeng sudah ditaruh kru di level sebelum adegan 5 berakhir; waktu jeda 28 detik, memenuhi batas 30 detik. Menyeberang di panggung, koridor luar, dan memperpanjang jeda gugur.

Contoh 2 — Menggeser rundown yang molor

Pada Juli 2027, Sanggar Pendar menyelenggarakan malam penutup pekan seni di sebuah aula. Rundown rencana ditunjukkan pada Gambar 4.33: pembukaan dan doa pukul 19.00 (5 menit), sambutan kepala dinas (15), tari penyambutan (10), karawitan (20), jeda ganti set (10), teater (35), penyerahan piala (15), penutup (5), dan bongkar panggung (25). Catatan panitia: (1) gedung harus kosong pukul 21.25; (2) sambutan kepala dinas dan penyerahan piala boleh diringkas menjadi 10 menit; (3) karawitan dan teater tidak boleh dipotong; (4) jeda ganti set minimal 10 menit; (5) acara selain sambutan dan penyerahan piala tidak boleh diubah durasinya. Karena tamu terlambat, pembukaan baru dimulai pukul 19.15. Tentukan jadwal baru. *Kasus disusun untuk contoh; tokoh dan tempat fiktif.*

1. Jam rencana awal dihitung dari 19.00: pembukaan 19.00, sambutan 19.05, tari 19.20, karawitan 19.30, jeda set 19.50, teater 20.00, penyerahan piala 20.35, penutup 20.50, bongkar 20.55, selesai 21.20. Total durasi = 5 + 15 + 10 + 20 + 10 + 35 + 15 + 5 + 25 = 140 menit (19.00 sampai 21.20 juga 140 menit, sehingga tidak ada jeda tak tercatat).
2. Keterlambatan = 19.15 − 19.00 = 15 menit.
3. Tanpa perubahan, semua jam mundur 15 menit dan bongkar selesai pukul 21.20 + 15 menit = 21.35. Batas gedung 21.25, jadi **kelebihan 10 menit**.
4. Menurut catatan, yang boleh diubah hanya sambutan (15 menjadi 10, hemat 5 menit) dan penyerahan piala (15 menjadi 10, hemat 5 menit). Total hemat 10 menit, tepat menutup kelebihan.
5. Jadwal baru: pembukaan 19.15; sambutan 19.20 (10 menit); tari penyambutan 19.30; karawitan 19.40; jeda set 20.00; teater 20.10; penyerahan piala 20.45 (10 menit); penutup 20.55; bongkar panggung 21.00 sampai 21.25.
6. Periksa catatan: bongkar 25 menit selesai tepat 21.25 (memenuhi); karawitan dan teater utuh; jeda set tetap 10 menit; hanya sambutan dan penyerahan piala yang berubah.

Jawaban: sambutan diringkas menjadi 10 menit dan penyerahan piala menjadi 10 menit; jam mulai baru: 19.15, 19.20, 19.30, 19.40, 20.00, 20.10, 20.45, 20.55, 21.00; bongkar selesai 21.25.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Contoh 3 — Mencocokkan stage plot dengan daftar input

Kelompok akustik Bentala dari Pacitan akan tampil pada Agustus 2027. Rider teknisnya menyebut: setiap vokalis dan pemain biola mendapat speaker monitor sendiri di depannya. Mixer di gedung punya 8 kanal. Stage plot memuat sumber: cajon (satu mikrofon), gitar akustik (DI), biola (mikrofon), bass (DI), vokal 1, dan vokal 2, serta speaker monitor M1 (depan vokal 1) dan M2 (depan vokal 2). Daftar input: 1 cajon, 2 gitar akustik, 3 vokal 1, 4 vokal 2, 5 bass. Tentukan kekurangannya dan perbaikannya. *Kasus disusun untuk contoh; tokoh dan tempat fiktif.*

1. Pemeriksaan 1 (sumber ke daftar): enam sumber di stage plot (cajon, gitar akustik, biola, bass, vokal 1, vokal 2) dan lima baris di daftar. **Biola** tidak punya baris. Dari daftar ke stage plot: kelima baris ada sumbernya.
2. Pemeriksaan 2 (kanal): setelah biola ditambahkan, ada enam kanal terpakai, kurang dari 8 kanal mixer. Cukup, tidak perlu mixer lain.
3. Pemeriksaan 3 (monitor): rider mewajibkan monitor untuk dua vokalis dan satu pemain biola, jadi tiga monitor. Ada M1 untuk vokal 1 dan M2 untuk vokal 2. **Biola belum punya monitor.**
4. Perbaikan tepat: tambahkan baris kanal baru (kanal 6, biola) dan tambahkan satu speaker monitor (M3) di depan pemain biola. Tidak memindahkan M1 atau M2 dan tidak menambah kanal lain.

Jawaban: kekurangannya dua, yaitu kanal untuk biola dan monitor untuk biola; perbaikannya menambah kanal 6 (biola) dan monitor M3 di depan biola.

❖ PETA KONSEP

Gambar 4.36 merangkum interpretasi desain panggung dan rundown pementasan.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan



Gambar 4.36 Peta konsep interpretasi desain panggung dan rundown pementasan. Sumber: digambar oleh Tim Next Level Study Indonesia.

Yang harus kamu ingat

- Tiga panggung: **proscenium** (penonton satu sisi, ada sayap dan latar), **arena** (penonton di semua sisi, tanpa latar), **thrust** (menjorok, penonton tiga sisi).
- Kiri dan kanan panggung **menurut pemain** yang menghadap penonton; ke sudut pandang penonton **kiri-kanan dibalik, depan-belakang tetap**. Ikuti label arah yang tertulis pada gambar.
- Blocking = posisi dan jalur pemain. Waktu berpindah = panjang jalur ÷ kecepatan + pekerjaan di jalan; harus lebih kecil dari batas jeda gelap. Lorong belakang layar hanya ada bila layar tidak menempel dinding.
- Perbaiki dengan perubahan paling kecil yang diizinkan (ubah blocking bila boleh, atau tata ulang letak properti); jangan melanggar batas jeda, larangan geser dekor, dan jalur penonton.
- Muat atau tidak: lebar bersih = lebar − sayap kiri dan kanan; kedalaman bersih = dalam − jarak dekor dari dinding − tebal dekor.
- Garis pandang: perabot rendah di tepi pada arena, pemain berpindah; pada thrust, titik monolog terlihat dari semua blok dan terkena sorot.
- Rundown: jam berikutnya = jam sekarang + durasi; geser semua jam saat molor, bandingkan dengan batas, hemat hanya dari yang diizinkan catatan, lalu hitung ulang semua jam.
- Hari-H: pasang, fokus lampu sesudah dekor, gladi teknis, gladi bersih utuh dengan kostum dan rias, istirahat, buka pintu, pentas.
- Stage plot dan daftar input: setiap sumber punya kanal, kanal tidak melebihi mixer,

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

monitor sesuai rider; perbaiki tepat pada kekurangannya.

▲ STRATEGI DAN JEBAKAN

Langkah menjawab soal denah, rundown, dan stage plot:

1. **Tandai arah dulu.** Tulis di tepi gambar: kanan panggung = kiri atau kanan gambar. Ikuti label sayap atau benda pada gambar.
2. **Daftar syarat dalam soal** (jeda maksimal, "tidak boleh dipindah", "tidak boleh dipotong", batas jam). Pilihan yang melanggar satu saja gugur.
3. **Pada denah**, tentukan titik keluar dan titik masuk, daftar jalur yang ada, lalu hitung waktu tiap jalur. Cek apakah lorong belakang layar benar-benar ada.
4. **Pada rundown**, hitung ulang jam baris demi baris dari baris pertama. Jangan menjumlah durasi tanpa menghitung jeda yang tercatat.
5. **Pada soal menggeser**, hitung selisih terhadap batas lebih dulu, baru cari hal yang boleh dihemat.
6. **Pada pernyataan benar/salah**, hitung tiap pernyataan sendiri-sendiri dengan jam baru.
7. **Pada stage plot**, cocokkan dua arah (sumber ke daftar, daftar ke sumber), lalu hitung monitor.

Jebakan yang sering dipasang:

- **Arah kiri-kanan dibalik** saat berpindah dari sudut pemain ke sudut penonton.
- **Benda tinggi di tengah panggung arena** (misalnya menara dekor atau gapura tinggi), atau pemain berhadapan lama tanpa berpindah.
- **Jumlah durasi dijumlah tanpa jeda** sehingga jam selesai salah.
- **Acara digeser tanpa memeriksa hubungannya dengan catatan** (acara yang tidak boleh dipotong atau jeda minimal).
- **Gladi dihapus karena "sudah ada gladi lain"**, padahal tiap gladi punya tujuan berbeda.
- **Lorong belakang layar dianggap ada** padahal layar menempel dinding, atau koridor luar dianggap cepat.
- **Jeda gelap diperpanjang** melebihi batas yang diizinkan sutradara.
- **Monitor yang sudah benar dipindah**, atau kanal ditambah padahal kekurangannya monitor.
- **Hanya satu hal diperbaiki** padahal kasus punya dua kekurangan.

> Contoh salah tafsir: seorang murid membaca catatan blocking "tangga di kiri-depan panggung" lalu menggambarnya di sebelah kiri gambar, sebab ia melihat dari kursi penonton. Padahal catatan menurut pemain, sehingga dari kursi penonton tangga itu tampak di **kanan-depan**. Bila kru memasang tangga di kiri gambar, pemain yang diarahkan menuju "kiri panggung" akan berlari ke arah yang salah.

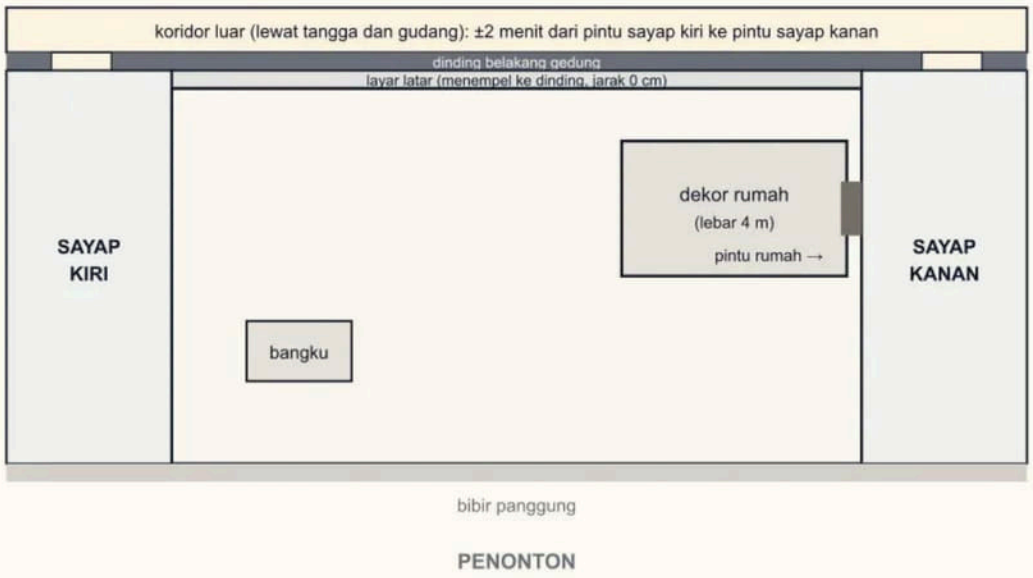
Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

BEDAH SOAL PREDIKSI

Soal berikut meminta kamu membaca denah panggung dan menimbang tiga hal sekaligus: waktu berpindah, jalur yang benar-benar ada, dan apa yang boleh diubah. Gunakan bagian 3 (blocking, jalur, jeda gelap) dan langkah menilai perpindahan. Cek tiap pilihan terhadap semua syarat dalam soal, bukan hanya terhadap satu.

►. Gambar menunjukkan denah panggung lakon "Pulang" yang dipentaskan Teater Akar di Jambi (2027). Pada akhir adegan 2, tokoh Ratna keluar ke sayap kiri. Adegan 3 dimulai 20 detik kemudian dengan Ratna masuk melalui pintu rumah. Sutradara tidak mengizinkan panggung gelap lebih dari 30 detik, tetapi membolehkan arah keluar Ratna pada adegan 2 diubah.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Penyesuaian yang paling tepat adalah ....

Denah panggung lakon "Pulang" (tampak atas)



A. Ratna menyeberang di belakang layar latar saat panggung gelap
B. Mengubah blocking: Ratna keluar ke sayap kanan pada akhir adegan 2
C. Ratna berjalan cepat melalui koridor samping gedung ke sayap kanan
D. Jeda gelap antara adegan 2 dan adegan 3 diperpanjang menjadi 2 menit
E. Kru memindahkan dekor rumah ke sisi kiri panggung selama jeda gelap

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Pembahasan **Kunci: B**

Konsep: Denah panggung menunjukkan letak dekor, sayap, layar, dan jalur di sekitar panggung. Blocking (arah keluar-masuk pemain) disusun berdasarkan jalur yang benar-benar tersedia dan waktu jeda antaradegan.

Langkah:

1. Pintu rumah ada di sisi kanan → Ratna harus berada di sayap kanan sebelum adegan 3.
2. Jalur dari kiri ke kanan: belakang layar (tertutup, jarak 0 cm) atau koridor (±2 menit) → keduanya tidak mungkin dalam 20 detik.
3. Satu-satunya cara: Ratna keluar ke sayap kanan pada akhir adegan 2.

Analisis setiap opsi:

- **A.** ✗ Jebakan: jalan di belakang layar biasa dipakai, tetapi denah menunjukkan layar menempel ke dinding (jarak 0 cm).
- **B.** ✓ Dari sayap kanan, Ratna dapat langsung masuk melalui pintu rumah dalam 20 detik.
- **C.** ✗ Jebakan: jalurnya ada, tetapi memerlukan sekitar 2 menit, jauh lebih lama dari 20 detik.
- **D.** ✗ Melanggar batas sutradara: panggung gelap paling lama 30 detik.
- **E.** ✗ Dekor rumah selebar 4 m tidak dapat dipindahkan dengan aman dalam 20 detik.

Jawaban: B.

✎ LATIHAN

Kerjakan tanpa melihat kunci. Untuk tiap soal, tulis dulu semua syarat dan batas jam, baru pilih jawabannya.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

1. Gambar menunjukkan rundown malam apresiasi seni sebuah SMK di Sidoarjo beserta catatan panitia. Pada hari pelaksanaan, listrik gedung sempat padam sehingga pembukaan oleh MC baru dapat dimulai pukul 19.15. Panitia harus menyesuaikan rundown tanpa melanggar catatan.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Penyesuaian yang paling tepat adalah ....

RUNDOWN MALAM APRESIASI SENI SMK BINA KARSA 2027

Pukul	Mata acara	Durasi (menit)
18.30	Pintu dibuka	30
19.00	Pembukaan oleh MC	5
19.05	Sambutan kepala sekolah	10
19.15	Tari kreasi kelas XI	12
19.27	Monolog "Kursi Kosong"	15
19.42	Musikalisasi puisi	10
19.52	Jeda pasang set drama (tirai ditutup)	8
20.00	Drama "Senja di Pelabuhan"	45
20.45	Penutupan	5
20.50	Foto bersama di panggung	10
21.00	Selesai; bongkar panggung	30

Catatan panitia:
1. Gedung wajib kosong pukul 21.30; bongkar panggung perlu 30 menit.
2. Sambutan kepala sekolah dapat diringkas menjadi 5 menit.
3. Jeda 8 menit untuk memasang set; tidak boleh ada pertunjukan di depan tirai.
4. Drama (ujian praktik) dan monolog (karya lomba) tidak boleh dipotong.
5. Foto bersama boleh dipindah ke halaman sekolah saat panggung dibongkar.

A. Sambutan diringkas 5 menit; puisi dibawakan di depan tirai saat jeda
B. Sambutan diringkas 5 menit; foto bersama dipindah ke halaman
C. Foto bersama dipindah ke halaman; monolog dipadatkan 5 menit
D. Foto bersama dipindah ke halaman; jeda pasang set menjadi 3 menit
E. Sambutan diringkas 5 menit; bongkar panggung dipadatkan 20 menit

2. Rundown konser karawitan "Gending Kutha" di Pendapa Kabupaten Sukoharjo (2027):

Pukul	Mata acara	Durasi (menit)
19.30	Gending pembuka	10
19.40	Sambutan bupati	10
19.50	Tari Gambyong	15
20.05	Ganti formasi dan cek suara sindhen	10
20.15	Karawitan dan sindhen (tiga gending)	30
20.45	Pengumuman lomba macapat	15
21.00	Gending penutup	10

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)

Tentukan **Benar** atau **Salah** untuk setiap pernyataan berikut.

Tentukan setiap pernyataan Benar atau Salah.

Pernyataan	Benar	Salah
Bila pengumuman lomba dipindah ke sebelum Tari Gambyong tanpa mengubah durasi apa pun, gending penutup tetap dimulai pukul 21.00.	○	○
Total durasi seluruh mata acara dalam rundown adalah 90 menit.	○	○
Bila sambutan molor 10 menit dan pengumuman lomba dipersingkat menjadi 5 menit, gending penutup tetap dimulai pukul 21.00.	○	○

3. Jadwal hari pentas tari kolosal "Sandeq" di Mamuju (2027):

Pukul	Kegiatan
08.00–11.00	Pemasangan lampu, dekor, dan sound
11.00–12.30	Fokus lampu
12.30–13.30	Istirahat
13.30–15.00	Gladi teknis (cue lampu dan suara, tanpa kostum)
15.00–16.30	Gladi bersih dengan kostum dan rias
16.30–18.30	Istirahat dan rias ulang penari
18.30	Pintu dibuka
19.00	Pentas dimulai (durasi 90 menit)

(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)

Pernyataan yang tepat berdasarkan jadwal tersebut adalah ....

(Jawaban benar lebih dari satu.)

Pilih semua jawaban yang benar.

☐ A. Penari harus sudah dirias sebelum pukul 15.00 karena gladi bersih memakai kostum dan rias.

☐ B. Fokus lampu dijadwalkan setelah dekor terpasang sehingga arah lampu sesuai posisi dekor.

☐ C. Pentas selesai pukul 20.00 sehingga penonton dapat pulang sebelum pukul 20.30.

☐ D. Bila pemasangan molor 1 jam, fokus lampu masih selesai sebelum gladi teknis dengan memakai jam istirahat.

☐ E. Gladi bersih dijadwalkan 90 menit, sama dengan durasi pentas, sehingga karya dapat dijalankan utuh.

4. Teater "Kampung" di Kendari akan pentas di sebuah pendapa pada 2027 dengan penonton duduk mengelilingi keempat sisi panggung (panggung arena). Panitia ingin format arena tetap dipakai. Rancangan awal sutradara: lemari setinggi 2 m diletakkan di tengah

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

panggung sebagai pusat cerita, dan dialog panjang antara ibu dan anak dimainkan berdiri berhadapan tanpa berpindah selama 5 menit.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Perubahan rancangan yang paling tepat adalah ....

A. Lemari tetap di tengah; dialog dimainkan sambil berpindah posisi
B. Perabot rendah di tepi; dialog dimainkan sambil berpindah posisi
C. Perabot rendah di tepi; dialog tetap berhadapan tanpa berpindah
D. Lemari dipindah ke tepi; dialog dimainkan sambil berpindah posisi
E. Penonton dipindah ke satu sisi; lemari dan dialog tetap seperti semula

Kunci singkat: 1. B 2. 1B 2S 3B 3. A, B, D, E 4. B

✔ PERIKSA DIRI

- Dapatkah kamu menerjemahkan "pintu di kiri-belakang panggung" menurut pemain ke posisi yang tampak dari kursi penonton, dan menjelaskan mengapa depan-belakang tidak ikut terbalik?
- Dapatkah kamu menggeser rundown yang molor 20 menit tanpa melanggar catatan, lalu menghitung ulang semua jam mulainya?
- **Yang harus kuingat: kiri-kanan panggung menurut pemain, dibalik dari sudut penonton**; **waktu berpindah harus lebih kecil dari jeda gelap, dan lorong belakang layar harus benar-benar ada**; **rundown: hitung jam baris demi baris, geser dalam batas catatan, lalu hitung ulang semuanya**; **garis pandang: perabot rendah di tepi pada arena**; dan **stage plot cocok dengan daftar input, kanal, dan monitor rider**.

Latihan interaktif di LMS
Sub bab 4.5: kerjakan latihannya dan lihat progresmu.
next-level-study.com/belajar/lms-player.html?course=buku-smksp&node=SMKSP-4.5

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Kuis Akhir Bab 4

SMKSP-KB4

Jumlah soal: 25 **Waktu anjuran:** 60 menit

Kerjakan sendiri dan berwaktu. Setelah selesai, cocokkan dengan kunci di Bagian D, isi tabel skor, lalu lihat anjuran di bawahnya.

Kerjakan Kuis Bab 4 di LMS

Skor dan progresmu tersimpan di LMS.

next-level-study.com/belajar/lms-player.html?course=buku-smksp&node=SMKSP-KB4

1. Cahyani merias Wisnu (16 tahun) sebagai tokoh kakek berusia 75 tahun pada gladi lakon di aula SMK di Curup pada 2027; penonton terjauh 12 m. Hasil gladi: wajah tampak tua, tetapi garis kerut seperti coretan yang tidak mengikuti kerutan wajah, tangan dan leher tampak muda, dan uban dari rambut palsu bergeser saat Wisnu menoleh cepat.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Perbaikan yang tepat adalah ....
(Jawaban benar lebih dari satu.)

Pilih semua jawaban yang benar.

- ☐ A. Garis kerut digambar ulang mengikuti lipatan yang muncul saat Wisnu tersenyum dan mengerutkan dahi.
- ☐ B. Bedak putih tebal ditambahkan di seluruh wajah agar Wisnu tampak lebih tua dari jauh.
- ☐ C. Leher dan punggung tangan diberi bayangan dan sorot terang yang mengikuti lekuk kulitnya.
- ☐ D. Rambut palsu dipasang lebih kuat agar tidak bergeser ketika Wisnu menoleh atau bergerak.
- ☐ E. Garis kerut dihitamkan setebal mungkin agar terbaca jelas oleh penonton yang duduk di barisan terjauh.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

2. Dominikus, bendahara Teater Layar Tancap di Payakumbuh, membuat daftar kotak untuk lakon keluarga pada 2027. Kotak yang dipakai: dekor dan properti set, properti tangan, kostum dan rias, peralatan teknik, serta perlengkapan pendukung. Catatan sementara kru:

No	Benda	Dicatat ke kotak
1	Layar latar bergambar hutan	Dekor dan properti set
2	Kursi goyang yang menetap di sudut panggung sepanjang lakon	Properti tangan
3	Walkie-talkie pimpinan panggung	Peralatan teknik
4	Cangkir kopi yang diminum dan diserahkan tokoh ayah	Properti tangan
5	Plester luka dan kasa	Kostum dan rias
6	Pita hiasan kepala penari	Perlengkapan pendukung

(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Perbaikan yang tepat atas catatan itu adalah ....
(Jawaban benar lebih dari satu.)

Pilih semua jawaban yang benar.

☐ A. Walkie-talkie dipindahkan ke properti tangan karena dibawa dan dipegang pimpinan panggung.
☐ B. Kursi goyang dipindahkan ke dekor dan properti set karena menetap di latar adegan.
☐ C. Plester luka dan kasa dipindahkan ke perlengkapan pendukung karena tidak tampil di cerita.
☐ D. Cangkir kopi dipindahkan ke dekor dan properti set karena diletakkan di atas meja.
☐ E. Pita hiasan kepala dipindahkan ke kostum dan rias karena dikenakan di tubuh penari.

3. Yeremia, penata busana Sanggar Pancawarna di Soe, merencanakan pergantian kostum penari di sayap panggung pada 2027. Batas waktu 90 detik, dan sisa cadangan harus paling sedikit 12 detik. Langkah tetap (detik): masuk sayap 5, lepas hiasan lama 6, pasang selendang 10, periksa dan rapikan 8, menuju titik masuk 10. Pengikat kain luar: kancing kecil 30, kait besar 18, perekat kain 12. Pemasangan hiasan baru: tali ikat 24, pengunci 15, jepit satu per satu 30. Rencana 1 = kancing + tali ikat; 2 = kancing + pengunci; 3 = kait besar + jepit; 4 = kait besar + tali ikat; 5 = perekat kain + pengunci.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Rencana yang memenuhi batas waktu dan syarat cadangan adalah ....

A. Rencana 1 (kancing kecil dan tali ikat)
B. Rencana 2 (kancing kecil dan pengunci)
C. Rencana 3 (kait besar dan jepit)
D. Rencana 4 (kait besar dan tali ikat)
E. Rencana 5 (perekat kain dan pengunci)

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

4. Teater Mega Mendung dari Dobo akan tampil di gedung kesenian kota lain pada 2027. Bernadus, pimpinan panggung, membaca surat gedung: panggung, lampu, dan tata suara disediakan, sedangkan kursi penonton tidak disebut. Kotak sanggar: dekor 6, properti set 4, properti tangan 2, kostum 5, rias 2, perlengkapan pendukung 2, dan kursi lipat 10 kotak. Penonton diperkirakan 120 orang. Truk hanya memuat 24 kotak.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Keputusan yang paling tepat adalah ....

A. Membawa 21 kotak perlengkapan ditambah 3 kotak kursi lipat, lalu menganggap kursi gedung cukup bagi sisanya.
B. Membawa 21 kotak perlengkapan, menanyakan kursi kepada pengelola, dan menyiapkan pinjaman kursi setempat.
C. Menukar 10 kotak dekor dan properti set dengan 10 kotak kursi lipat karena penonton pasti membutuhkan kursi.
D. Tidak membawa dan tidak menanyakan kursi karena gedung kesenian lazimnya sudah menyediakan kursi penonton.
E. Membawa seluruh 31 kotak dengan memadatkan kostum dan rias ke satu kotak agar semuanya muat dalam truk.

5. Gratia, penata rias Sanggar Sinar Dermaga di Tual, akan memakai perekat bulu mata palsu merek baru untuk dua belas penari pada 2027. Dua hari sebelum pentas, ia mengoleskan sedikit perekat itu pada kulit lengan bagian dalam beberapa penari. Keesokan harinya kulit salah seorang penari menjadi merah, gatal, dan bengkak.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Langkah yang paling tepat bagi penari itu adalah ....

A. Tidak memakai perekat tersebut dan memakai bahan lain yang sudah teruji pada kulitnya.
B. Tetap memakai perekat karena reaksi di lengan belum tentu sama dengan kulit kelopak mata.
C. Memakai perekat setelah gatalnya reda supaya reaksi kulit tidak muncul lagi saat pentas.
D. Mencampur perekat dengan sedikit air supaya lebih encer dan tidak memicu kulit bereaksi.
E. Tetap memakai perekat karena hanya satu dari sekian penari yang kulitnya bereaksi.

6. Imelda, pimpinan panggung Sanggar Gerbang Seni di Bau-Bau, merapikan perlengkapan sebelum tur pada 2027. Kotak dipisah menjadi lima menurut fungsi benda: dekor dan properti set (membentuk tempat adegan), properti tangan (dipegang pemain sebagai bagian cerita), kostum dan rias (dikenakan atau dipakai untuk merias pemeran), peralatan teknik (mengatur atau menyalurkan cahaya, suara, komunikasi, atau daya), serta perlengkapan pendukung (tidak tampil; dipakai kru untuk kelancaran dan keselamatan). Ia memasukkan beberapa benda ke kotak yang dipilihnya.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Pengelompokan yang tepat adalah ....

A. Payung yang dibuka tokoh ibu pada adegan hujan dimasukkan ke dekor dan properti set.
B. Headset komunikasi untuk kru panggung dimasukkan ke perlengkapan pendukung pentas.
C. Gunting dan benang cadangan milik kru penjahit dimasukkan ke perlengkapan pendukung.
D. Pensil alis dan bedak untuk para penari dimasukkan ke kotak peralatan teknik panggung.
E. Rangka pagar bambu yang berdiri tetap di latar adegan dimasukkan ke kotak properti tangan.

7. Erni, bendahara Sanggar Tabuh Rindu di Tolitoli, menyusun anggaran perlengkapan yang harus dibeli ulang untuk 4 pentas pada 2027, ditambah cadangan 10 % dari total. Kebutuhan tiap pentas (harga adalah angka contoh):

Benda	Jumlah per pentas	Harga satuan
Baterai mikrofon nirkabel (diganti baru)	6 butir	Rp5.000
Lakban panggung	3 gulung	Rp30.000
Kabel mikrofon (dipakai berulang)	2 buah	Rp85.000
Spons rias sekali pakai	2 paket	Rp18.000
Stand mikrofon (dipakai berulang)	1 buah	Rp150.000
Isi ulang plester dan kasa kotak P3K	1 set	Rp40.000

(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Total anggaran yang harus disiapkan adalah ....

A. Rp784.000
B. Rp215.600
C. Rp686.400
D. Rp862.400
E. Rp2.270.400

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

8. Pada gladi pembukaan festival di aula bergema di Merauke (2027), pembawa acara memakai mikrofon nirkabel. Saat ia berdiri tepat di depan speaker utama, terdengar bunyi melengking yang makin keras. Fadli, operator suara, mengatur mixer.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Tentukan Benar atau Salah untuk setiap pernyataan berikut.

Tentukan setiap pernyataan Benar atau Salah.

Pernyataan	Benar	Salah
Bunyi melengking itu terjadi karena suara dari speaker tertangkap lagi oleh mikrofon, dikuatkan, lalu keluar lagi dari speaker.	○	○
Langkah pertama yang tepat adalah menaikkan volume kanal pembawa acara supaya suaranya mengalahkan bunyi melengking.	○	○
Setelah volume kanal diturunkan, pembawa acara perlu menjauh dari depan speaker dan speaker ditata sejajar bibir panggung atau di depan garis mikrofon.	○	○

9. Pada gladi konser di Amurang (2027), tidak ada suara yang keluar dari speaker utama aktif. Operator suara menemukan: lampu sinyal kanal mikrofon penyanyi bergerak saat penyanyi bernyanyi, meter keluaran utama (master) di mixer juga bergerak, dan speaker monitor yang memakai jalur AUX terdengar normal. Kabel dari mixer ke speaker utama dan sakelar daya speaker utama belum diperiksa.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Pemeriksaan yang paling tepat dilakukan berikutnya adalah ....

A. Mengganti mikrofon penyanyi karena mikrofon tidak mengirim sinyal ke mixer.
B. Menaikkan fader kanal penyanyi sampai penuh karena suara belum tiba di mixer.
C. Mengganti kabel panggung (stage box) karena sinyal belum sampai di mixer.
D. Memeriksa kabel master ke speaker utama dan sakelar daya speaker aktif.
E. Menaikkan AUX pada kanal penyanyi agar suaranya tampil juga di speaker utama.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

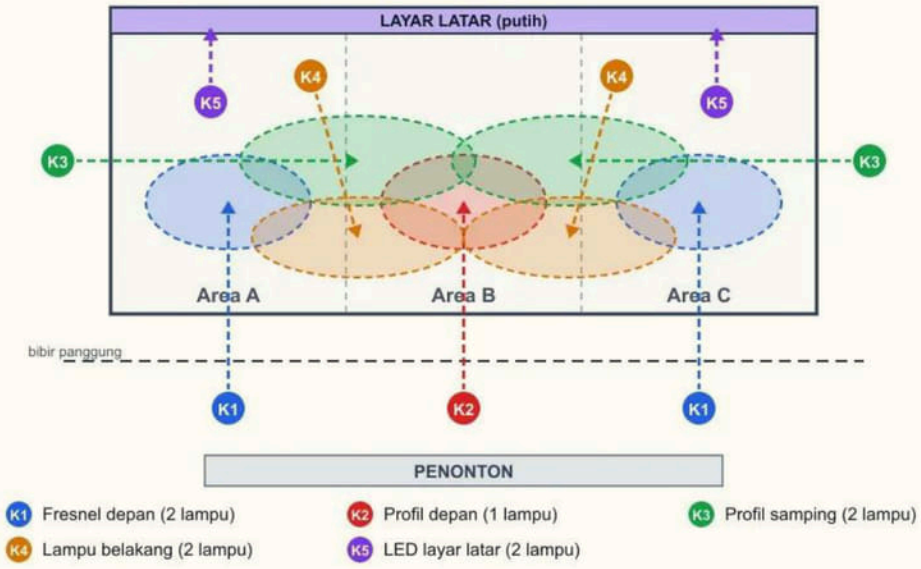
10. Hilman, teknisi pentas luar ruang di Selong pada 2027, membagi alat ke rol kabel. Setiap rol bertanda 10 A pada 220 V, dan beban tiap rol ditetapkan paling banyak 80 % dari batas itu. Beban (angka contoh): lampu LED PAR 960 W; dua kepala bergerak 700 W; sistem suara 1.100 W; laptop dan proyektor 520 W. Satu kelompok alat tidak boleh dipecah, dan hanya dua rol yang dipakai.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Pembagian beban yang memenuhi ketentuan adalah ....

A. Rol 1: sistem suara dan kepala bergerak; rol 2: lampu LED PAR dan laptop dengan proyektor.
B. Rol 1: sistem suara dan laptop dengan proyektor; rol 2: lampu LED PAR dan kepala bergerak.
C. Rol 1: sistem suara dan lampu LED PAR; rol 2: kepala bergerak dan laptop dengan proyektor.
D. Rol 1: lampu LED PAR, kepala bergerak, dan laptop dengan proyektor; rol 2: sistem suara saja.
E. Rol 1: sistem suara, kepala bergerak, dan laptop dengan proyektor; rol 2: lampu LED PAR saja.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

11. Gambar menunjukkan rancangan cahaya tari "Rindu Pantai" Sanggar Pancawarna di Muntok pada 2027. Pada adegan solo, hanya Area B yang disinari dan wajah penari solo harus tampak jelas dari depan. Area A dan Area C harus tetap gelap, sedangkan layar latar menyala.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Kanal yang dinyalakan pada adegan solo adalah ....

Rancangan cahaya "Rindu Pantai" (tampak atas)



Ujung panah dan elips menunjukkan arah dan jangkauan sorot tiap lampu.

A. K1 dan K5
B. K2 dan K3
C. K2, K3, dan K5
D. K2 dan K5
E. K2, K4, dan K5

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

12. Joni, pimpinan panggung sebuah sanggar di Binjai, menyiapkan pentas malam di aula tertutup pada 2027. Listrik berasal dari genset sewaan. Hujan deras turun, genset yang biasa diletakkan di halaman terkena air hujan, bahan bakarnya tinggal sedikit, dan kabel dari genset harus melintasi lorong penonton menuju panggung.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Tindakan yang tepat adalah ....
(Jawaban benar lebih dari satu.)

Pilih semua jawaban yang benar.

☐ A. Genset dipindah ke gudang dekat panggung, lalu pintu gudang dibuka agar asapnya keluar.
☐ B. Genset tetap di luar gedung di bawah atap pelindung hujan tanpa dinding sisi, jauh dari pintu, jendela, dan penonton.
☐ C. Bahan bakar ditambah hanya saat mesin sudah dimatikan dan dingin, pada jeda yang disepakati.
☐ D. Kabel yang harus melintasi lorong penonton ditutup pelindung kabel, dan tepinya direkatkan ke lantai.
☐ E. Bila kabel terbakar, api disiram air agar cepat padam sebelum menjalar ke panggung.

13. Pelatih tari sebuah sanggar di Tidore memilih berkas iringan untuk lomba pada 2027. Panitia membatasi penampilan paling lama 2 menit 50 detik. Koreografi memerlukan iringan paling sedikit 2 menit 45 detik, dan tempo tidak boleh diubah. Semua berkas berbirama 4/4 (4 ketukan per birama).

Berkas	Tempo	Jumlah birama
Iringan A	90 bpm	63
Iringan B	108 bpm	78
Iringan C	120 bpm	80
Iringan D	96 bpm	70
Iringan E	100 bpm	60

(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Berkas yang memenuhi syarat adalah ....

A. Iringan A
B. Iringan B
C. Iringan C
D. Iringan D
E. Iringan E

14. Zahra, penata busana Teater Layar Tancap di Blora, menyiapkan kostum tari "Putri Sungai" untuk panggung berlevel (podium bertingkat) dengan tiga anak tangga pada 2027. Penari berlari kecil naik-turun tangga itu. Gladi menunjukkan rok panjang menyapu lantai dan

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

sempat terinjak, jumbai di pinggang tersangkut pagar level, dan sepatu bersol licin membuat penari tergelincir di anak tangga.

(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)

Perbaikan yang tepat adalah ....

(Jawaban benar lebih dari satu.)

Pilih semua jawaban yang benar.

☐ A. Ujung rok dinaikkan sampai tidak menyentuh lantai dan tidak terinjak saat penari menaiki tangga.

☐ B. Penari diminta lebih berhati-hati tanpa mengubah rok, jumbai, maupun sepatu yang dipakainya.

☐ C. Jumbai pinggang dipendekkan atau dijahit rapat supaya tidak tersangkut pagar level.

☐ D. Anak tangga dilapisi kain mengilap agar langkah penari terasa lebih meluncur saat naik-turun.

☐ E. Sepatu diganti yang bersol karet tidak licin, lalu kostum lengkap diuji di tangga saat gladi.

NEXT LEVEL STUDY
Educational Institutions

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

15. Operator suara Sanggar Sinar Dermaga di Fakfak menyusun daftar cue adegan 2 lakon "Dermaga Terakhir" (2027), seperti pada gambar. Menurut naskah, ombak dan angin laut terdengar terus sejak lampu adegan menyala sampai lampu padam (±5 menit; berkas ombak 25 detik, berkas angin 15 detik), lalu keduanya mengecil perlahan selama 6 detik. Peluit kapal berbunyi satu kali ketika Nahkoda berkata "Naik semua!". Langkah kaki di papan terdengar satu kali ketika Nahkoda masuk.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Pernyataan yang tepat tentang daftar cue itu adalah ....
(Jawaban benar lebih dari satu.)

Daftar cue suara — Adegan 2 "Dermaga Terakhir"

Cue	Pemicu	Berkas	Mode	Waktu
S11	Lampu adegan 2 menyala	ombak	putar berulang	langsung
S12	Nahkoda: "Naik semua!"	angin laut	putar berulang	langsung
S13	Nahkoda: "Naik semua!"	peluit kapal	putar berulang	langsung
S14	Nahkoda masuk	langkah kaki di papan	putar sekali	langsung
S15	Lampu adegan 2 padam	angin laut	berhenti	memudar 6 detik
S16	Lampu adegan 2 padam	ombak	berhenti	langsung

Pilih semua jawaban yang benar.

☐ A. Mode S14 harus diubah menjadi putar berulang karena langkah kaki terdengar pada tiap langkah Nahkoda.

☐ B. Pemicu S12 harus diubah menjadi lampu adegan 2 menyala agar angin laut terdengar sejak awal adegan.

☐ C. Mode S13 harus diubah menjadi putar sekali karena peluit kapal hanya berbunyi satu kali.

☐ D. Cue S11 sudah sesuai dengan naskah dan tidak perlu diubah.

☐ E. Cue S16 sudah sesuai dengan naskah karena ombak berhenti tepat saat lampu padam.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

16. Sebuah sanggar di Kualatungkal akan tampil di aula sekolah pada 2027. Musik diputar dari tablet yang tersambung ke mixer dengan kabel, dan video latar diputar dari laptop lewat proyektor. Valentina, pimpinan panggung, menilai rencana cadangan yang diusulkan kru. (Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Tentukan Benar atau Salah untuk setiap pernyataan berikut.

Tentukan setiap pernyataan Benar atau Salah.

Pernyataan	Benar	Salah
Tablet kedua yang baru akan dicoba pertama kali pada hari pentas sudah merupakan cadangan yang baik karena perangkatnya berbeda.	○	○
Salinan musik di ponsel kedua, yang sudah dicoba tersambung ke mixer lewat kabel cadangannya sendiri dan punya tanda beralih dari Valentina, merupakan cadangan yang baik.	○	○
Memutar musik dari layanan streaming lewat sinyal aula merupakan cadangan yang baik bila berkas di tablet rusak karena jalurnya berbeda.	○	○

17. Alfian, penata cahaya Teater Mega Mendung di Namlea, memakai lampu LED yang menyala merah dan biru saja sehingga latar tampak ungu pada adegan mimpi (2027). Lima kostum akan berada di bawah cahaya itu: merah, hijau, biru, putih, dan hitam. Anggap kain hanya memantulkan warna kainnya sendiri (putih memantulkan semua warna, hitam tidak memantulkan).
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Prediksi tampilan kostum yang tepat adalah ....
(Jawaban benar lebih dari satu.)

Pilih semua jawaban yang benar.

☐ A. Kostum biru tampak gelap karena cahaya ungu tidak memuat warna biru.
☐ B. Kostum merah tampak merah karena cahaya ungu memuat warna merah.
☐ C. Kostum hitam tampak ungu karena menerima cahaya ungu dari lampu.
☐ D. Kostum hijau tampak gelap karena cahaya ungu tidak memuat warna hijau.
☐ E. Kostum putih tampak ungu karena memantulkan cahaya merah dan biru.

18. Panitia pekan seni di sebuah aula di Cilegon menyusun rundown pada 2027. Gedung harus kosong pukul 17.00. Pembukaan direncanakan mulai pukul 13.00, tetapi karena tamu terlambat baru dimulai pukul 13.55. Acara berurutan tanpa jeda lain.

Mata acara	Durasi (menit)
Pembukaan	10
Sambutan	15
Tari kolosal	25
Jeda ganti set	10
Teater	45

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Istirahat	20
Penampilan tamu	30
Penutup dan foto bersama	15
Bongkar panggung	30

Catatan: sambutan boleh diringkas sampai 5 menit; penampilan tamu boleh diringkas sampai tidak kurang dari 20 menit; teater, jeda ganti set, dan istirahat tidak boleh dikurangi.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Penyesuaian yang memenuhi semua catatan dan menyelesaikan bongkar panggung sebelum atau tepat pukul 17.00 adalah ....

A. Sambutan menjadi 5 menit; bongkar panggung selesai pukul 17.05.
B. Sambutan menjadi 5 menit dan penampilan tamu menjadi 25 menit; bongkar selesai pukul 17.00.
C. Sambutan menjadi 5 menit dan teater menjadi 35 menit; bongkar selesai pukul 16.55.
D. Sambutan menjadi 10 menit dan istirahat menjadi 10 menit; bongkar selesai pukul 17.00.
E. Sambutan menjadi 10 menit dan penampilan tamu menjadi 15 menit; bongkar selesai pukul 16.55.

19. Catatan blocking lakon "Penjaga Mercusuar" yang dipentaskan sebuah SMK di Biak (2027) berbunyi: "Penjaga masuk dari kiri-belakang, lalu berjalan ke kanan-depan sambil membawa lentera." Arah panggung ditulis menurut pemain yang berdiri menghadap penonton, dan depan berarti dekat dengan penonton. Kru mengamati latihan dari kursi penonton.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Dilihat dari kursi penonton, penjaga bergerak dari ....

A. kiri-belakang ke kanan-depan
B. kanan-belakang ke kiri-belakang
C. kanan-belakang ke kiri-depan
D. kiri-depan ke kanan-belakang
E. kanan-depan ke kiri-belakang

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

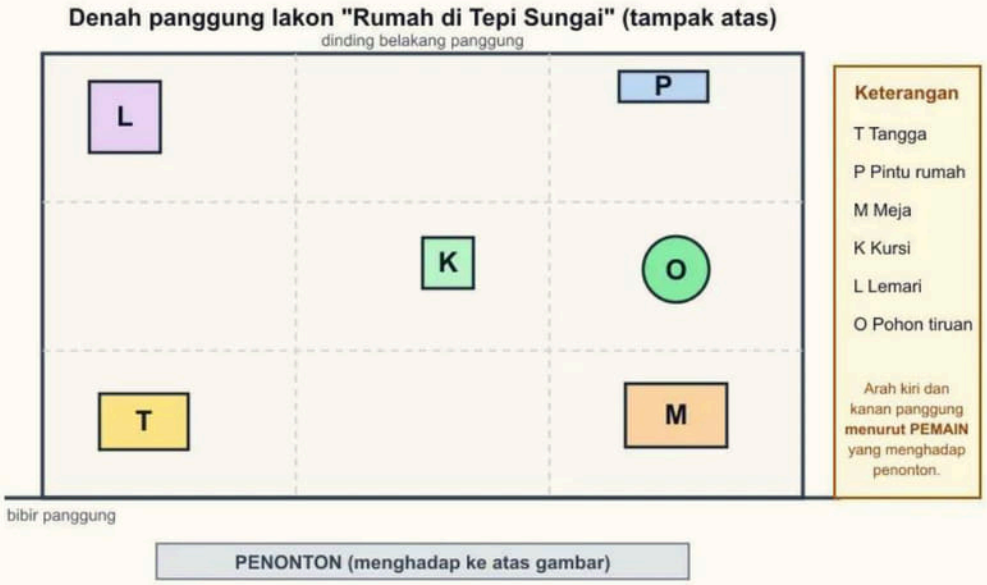
20. Sebuah sanggar di Tembilahan mementaskan lakon di aula sekolah berpanggung proscenium pada 2027. Saat gladi, penonton di kursi paling tepi barisan depan dapat melihat kru dan peti alat di sayap panggung, karena kain sayap hanya dipasang sejajar dengan bukaan panggung. Pimpinan panggung ingin memperbaikinya tanpa mengganggu keselamatan kru.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Perbaikan yang paling tepat adalah ....

A. Kain sayap ditambah dan dipasang lebih ke dalam sampai kursi tepi tidak melihat sayap.
B. Lampu di sayap dimatikan sepenuhnya selama pentas agar kru dan peti alat tidak tampak.
C. Penonton di kursi tepi dipindahkan ke baris belakang tanpa mengubah penataan kain sayap.
D. Dekor latar digeser ke bibir panggung sampai menutupi seluruh bukaan panggung pentas.
E. Kru diminta menunggu di luar gedung sampai pentas selesai supaya sayap tampak kosong.

NEXT LEVEL STUDY
Educational Institutions

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

21. Gambar menunjukkan denah panggung proscenium lakon "Rumah di Tepi Sungai" yang dipentaskan Teater Mega Mendung di Buleleng pada 2027. Kru menata dekor sambil membaca denah dan keterangan arah yang tertera pada gambar.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Pernyataan yang tepat tentang denah itu adalah ....
(Jawaban benar lebih dari satu.)



Pilih semua jawaban yang benar.

☐ A. Tangga T berada di kiri-depan panggung, dekat dengan bibir panggung.
☐ B. Lemari L berada di kanan-belakang panggung.
☐ C. Menurut penonton, meja M tampak di sebelah kanan kursi K.
☐ D. Pintu rumah P berada di kanan-belakang panggung, dekat dinding belakang.
☐ E. Pohon tiruan O berada di sisi panggung yang sama dengan meja M.

22. Tari massal akan dipentaskan di lapangan tepi pantai di Waingapu pada 2027. Musik iringan diputar dari aplikasi layanan streaming di ponsel yang tersambung ke mixer. Saat gladi, musik beberapa kali berhenti dan muncul tulisan "memuat", padahal indikator sinyal ponsel di lapangan itu hanya satu garis.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Langkah yang paling tepat sebelum pentas adalah ....

A. Menaikkan volume ponsel supaya jeda musik tidak terdengar oleh penonton di lapangan.
B. Mengganti speaker dengan speaker yang lebih besar agar suaranya menjadi lebih stabil.
C. Membeli paket data yang lebih besar supaya musik dapat dimuat jauh lebih cepat.
D. Berpindah ke aplikasi streaming lain yang lebih populer di antara para pengguna.
E. Mengunduh berkas musik ke ponsel dan memutarnya dari memori tanpa internet.

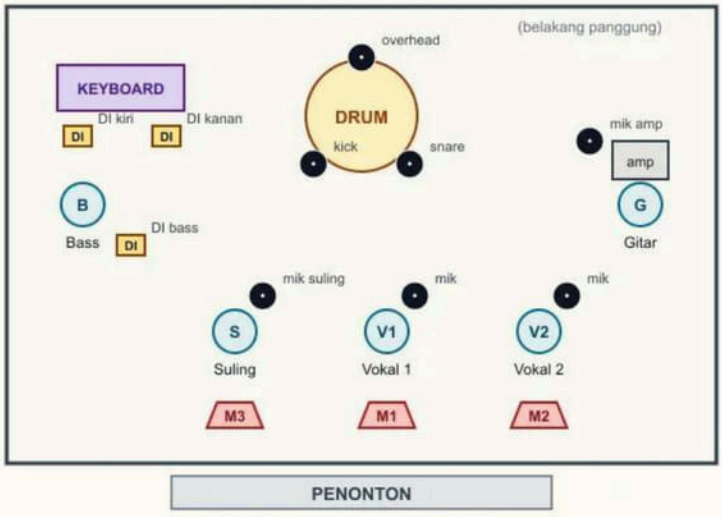
Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

23. Jadwal teknis pentas tari di gedung kesenian Purbalingga (2027) mulai pukul 08.00: pemasangan dekor dan rig lampu 150 menit; fokus lampu 90 menit (hanya sesudah dekor selesai); istirahat 60 menit; gladi teknis 90 menit; gladi bersih. Gladi bersih memerlukan penari sudah selesai dirias, dan merias seluruh penari memerlukan 40 menit. Pemasangan dekor ternyata molor 40 menit, dan istirahat siang dipersingkat menjadi 30 menit. Durasi lain tetap, dan tiap kegiatan dimulai begitu kegiatan sebelumnya selesai.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Penari paling lambat mulai dirias pukul ....

A. 13.20
B. 13.50
C. 14.00
D. 14.30
E. 14.40

24. Gambar menunjukkan stage plot dan daftar input band "Tabuh Rindu" untuk pentas di aula di Sengkang (2027). Rider teknis menetapkan: setiap vokalis dan pemain suling memiliki speaker monitor sendiri di depannya. Mixer gedung 12 kanal, dan setiap mikrofon atau kotak DI memerlukan satu kanal. Penata suara menemukan satu kekurangan.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Perbaikan yang tepat adalah ....

Stage plot band "Tabuh Rindu"



DAFTAR INPUT	
Kanal	**Sumber**
1	Kick drum
2	Snare drum
3	Overhead drum
4	Bass (DI)
5	Gitar listrik (mik amp)
6	Keyboard (DI)
7	Suling (mik)
8	Vokal 1 (mik)
9	Vokal 2 (mik)

Mixer di gedung: 12 kanal

DI = kotak penghubung alat elektronik ke mixer. M = speaker monitor.

A. Mengganti mixer 12 kanal dengan mixer 16 kanal karena jumlah sumber bertambah.
B. Menambah speaker monitor keempat di depan pemain keyboard agar sesuai rider.
C. Menghapus mikrofon overhead drum agar jumlah sumber sama dengan baris daftar.
D. Memindahkan monitor M3 dari depan pemain suling ke depan pemain keyboard.
E. Menambah satu baris kanal pada daftar input untuk kotak DI keyboard kanan.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

25. Teater Layar Tancap menyiapkan lakon keluarga untuk dua panggung pada 2027. Set "dinding rumah" selebar 5,5 m dan setebal 0,4 m dipasang 0,6 m dari dinding belakang. Adegan tari memerlukan ruang kosong 5 m (lebar) × 3,5 m (dalam) di depan set. Kain sayap memakan 1 m di tiap sisi. Panggung A di Pinrang berukuran 8 m × 5 m (lebar × dalam), dan panggung B di Nabire 7 m × 5,5 m.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Tentukan Benar atau Salah untuk setiap pernyataan berikut.

Tentukan setiap pernyataan Benar atau Salah.

Pernyataan	Benar	Salah
Di panggung A, ruang kosong di depan set hanya sedalam 3,0 m sehingga adegan tari tidak muat.	○	○
Di panggung B, set selebar 5,5 m tidak muat di antara kain sayap.	○	○
Di panggung B, ruang kosong untuk adegan tari tetap cukup, baik lebarnya maupun dalamnya.	○	○

Tabel skor dan anjuran

Sub bab / subtopik	Nomor soal	Benar	Jika kurang separuh benar
Sub bab 4.1 · Klasifikasi perlengkapan pementasan	2, 4, 6, 7	___ / 4	Ulangi hlm. 329
Sub bab 4.2 · Tata rias dan busana pertunjukan	1, 3, 5, 14	___ / 4	Ulangi hlm. 344
Sub bab 4.3 · Tata teknik pentas: cahaya, suara, dan listrik	8, 9, 10, 11, 12, 17	___ / 6	Ulangi hlm. 360
Sub bab 4.4 · Pemanfaatan piranti digital sederhana dalam penataan artistik	13, 15, 16, 22	___ / 4	Ulangi hlm. 382
Sub bab 4.5 · Interpretasi desain panggung dan rundown pementasan	18, 19, 20, 21, 23, 24, 25	___ / 7	Ulangi hlm. 398

Skor 70 % atau lebih: lanjut ke bab berikutnya. Skor 50–69 %: ulangi sub bab pada tabel yang kurang dari separuh benar. Skor di bawah 50 %: baca ulang bab ini dari awal. (Angka ini anjuran belajar, bukan prediksi nilai TKA.)

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Bagian C · Simulasi TKA

Kerjakan setelah semua bab selesai. Kerjakan tiap simulasi dalam sekali duduk sesuai waktunya, tanpa membuka materi.

Daftar simulasi

Simulasi	Jumlah soal	Waktu	Kode LMS
Simulasi 1 — Prediksi TKA 2026	25 soal	60 menit	SMKSP-FIN1
Simulasi 2 — Prediksi TKA 2026	25 soal	60 menit	SMKSP-FIN2
Simulasi 3 — Prediksi TKA 2026	25 soal	60 menit	SMKSP-FIN3

Saran: beri jeda beberapa hari antarsimulasi. Setelah tiap simulasi, cocokkan jawaban di Bagian D lalu ulangi sub bab yang ditunjuk tabel anjuran sebelum mengerjakan simulasi berikutnya.

NEXT LEVEL STUDY
Educational Institutions

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Simulasi 1 — Prediksi TKA 2026

SMKSP-FIN1

Petunjuk

Jumlah soal: 25. Waktu: 60 menit.

Kerjakan sekaligus tanpa membuka materi. Tandai jawaban pada lembar jawaban. Kunci dan pembahasan ada di Bagian D; hitung skor dan lihat tabel anjuran di akhir paket.

Kerjakan Simulasi 1 di LMS

Hasil dan analisis per sub bab tersimpan di LMS.

next-level-study.com/belajar/lms-player.html?course=buku-smksp&node=SMKSP-FIN1

1. Grup kolintang "Maesa" dari Tondano dikontrak mengisi resepsi pernikahan pada 2027 selama dua sesi @45 menit dengan daftar lagu yang sudah disepakati. Di hari-H, EO meminta tambahan satu sesi 30 menit tanpa biaya tambahan dan meminta satu lagu yang belum pernah dilatih grup. Penawaran grup mencantumkan tarif sesi tambahan Rp750.000 per 30 menit.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Tindakan ketua grup yang tepat adalah ....
(Jawaban benar lebih dari satu.)

Pilih semua jawaban yang benar.

☐ A. Menjelaskan bahwa sesi tambahan dikenakan tarif sesuai penawaran, yaitu Rp750.000 per 30 menit.

☐ B. Menolak sesi tambahan tanpa menawarkan pilihan apa pun karena kontrak sudah ditandatangani.

☐ C. Menawarkan lagu lain yang sudah dikuasai dengan suasana serupa sebagai pengganti.

☐ D. Mencatat kesepakatan tambahan secara tertulis, misalnya lewat pesan singkat, sebelum sesi dimulai.

☐ E. Menyetujui sesi tambahan tanpa biaya agar EO memberi pesanan lagi, tanpa bertanya kepada anggota.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

2. Sanggar di Bandung menyiapkan sendratari "Lutung Kasarung" pada 2027. Sendratari ini tanpa dialog. Pertunjukan dibuka dengan narasi dalang wayang golek selama 3 menit, lalu cerita dibawakan penari dengan iringan gamelan degung yang dimainkan langsung. Sanggar juga menyiapkan dekor hutan dan tata cahaya.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Pernyataan yang tepat adalah ....
(Jawaban benar lebih dari satu.)

Pilih semua jawaban yang benar.

☐ A. Penyusunan iringan degung untuk setiap adegan dikerjakan tenaga bidang karawitan.
☐ B. Pembukaan oleh dalang wayang golek melibatkan cabang pedalangan.
☐ C. Diperlukan penulis dialog teater karena setiap tokoh harus bercakap-cakap.
☐ D. Perancangan dekor hutan dan tata cahaya termasuk bidang tata artistik.
☐ E. Karena berbentuk sendratari, seluruh pertunjukan termasuk cabang tari sehingga dalang tidak diperlukan.

3. Festival Band Pelajar Kupang 2027 merekrut seorang kru dengan tugas: menerima daftar alat musik dan mikrofon setiap band, menentukan mikrofon yang dipakai untuk setiap alat, lalu selama pentas mengatur keseimbangan dan kejernihan suara semua alat dari meja mixer di tengah area penonton. Ia tidak memainkan alat musik dan tidak menata lampu.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Profesi yang sesuai dengan tugas tersebut adalah ....

A. Kru panggung yang memasang stand mikrofon dan merapikan kabel
B. Penata musik yang menyusun bagian lagu untuk setiap alat musik
C. Pimpinan panggung yang mengatur pergantian band di atas panggung
D. Penata cahaya yang mengatur lampu dari konsol di tengah penonton
E. Penata suara yang mengolah bunyi pertunjukan bagi penonton

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

4. Kelompok gondang dan tor-tor "Sitolu" di Samosir (2027) terdiri atas 8 pemusik dan 6 penari, dengan modal Rp6 juta. Pengamatan mereka: setiap tahun festival danau mendatangkan ribuan wisatawan selama seminggu; hotel-hotel di Parapat mencari pengisi acara makan malam; banyak wisatawan bertanya tempat belajar menari tor-tor secara singkat; kapal wisata menyediakan panggung kecil di dek; wisatawan senang berfoto dengan penari berpakaian adat.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Ide usaha yang sesuai dengan kondisi tersebut adalah ....
(Jawaban benar lebih dari satu.)

Pilih semua jawaban yang benar.

☐ A. Paket pentas untuk acara makan malam di hotel-hotel Parapat.
☐ B. Kelas singkat menari tor-tor bagi wisatawan selama festival.
☐ C. Pentas singkat di dek kapal wisata dengan bayaran per perjalanan.
☐ D. Membangun gedung pertunjukan permanen di tepi danau.
☐ E. Jasa foto bersama penari berpakaian adat setelah pentas.

5. Kelompok musik sape' "Uyau Ngeleng" di Samarinda mendadak dikenal luas setelah videonya viral pada 2027. Dalam tiga bulan masuk 15 pesanan pentas di luar kota, sebagian pada hari sekolah. Kelompok ini hanya memiliki 4 pemain dan 4 sape'; dua pemainnya masih pelajar SMK. Pemain baru perlu sekitar tiga bulan latihan untuk menguasai lagu-lagu kelompok.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Keputusan yang paling tepat adalah ....

A. Menerima semua pesanan dan meminta dua pemain pelajar izin sekolah
B. Menerima semua pesanan dengan pemain bayaran yang baru mulai belajar
C. Menolak semua pesanan luar kota agar mutu pentas tetap terjaga
D. Menerima pesanan akhir pekan dan libur, sambil melatih pemain baru
E. Menerima pesanan akhir pekan saja dan menaikkan tarif tiga kali lipat

6. Kelompok tari remaja di sebuah desa di Indramayu ingin membuat tari kreasi pada 2027 tentang keluarga pekerja migran, karena banyak warga desa mereka bekerja di luar negeri dan anak-anaknya diasuh kakek-nenek. Pelatih ingin karya ini benar-benar mencerminkan pengalaman warga desa tersebut.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Langkah awal yang paling tepat adalah ....

A. Mewawancarai keluarga pekerja migran di desa dan mengamati keseharian mereka
B. Menonton film luar negeri tentang pekerja migran sebagai bahan cerita
C. Meniru tari tentang pekerja migran karya sanggar lain yang sudah terkenal
D. Langsung menyusun gerak berdasarkan bayangan pelatih tentang perantauan
E. Mencari angka jumlah pekerja migran nasional untuk ditulis di layar panggung

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

7. Teater SMK di Yogyakarta mengganti dekor kayu dengan projection mapping pada pentas 2027: gambar latar setiap adegan diproyeksikan ke panel putih di belakang panggung memakai satu proyektor yang dikendalikan dari satu laptop. Saat gladi, gambar tampak kurang tajam karena lampu tanda keluar (exit) di dinding gedung tetap menyala.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Tentukan **Benar** atau **Salah** untuk setiap pernyataan berikut.

Tentukan setiap pernyataan Benar atau Salah.

Pernyataan	Benar	Salah
Projection mapping memungkinkan latar berganti dengan cepat antaradegan tanpa memindahkan dekor.	○	○
Lampu tanda keluar sebaiknya ditutup kain selama pentas agar gambar proyeksi lebih tajam.	○	○
Berkas cadangan dan perangkat cadangan perlu disiapkan karena seluruh latar bergantung pada satu laptop dan satu proyektor.	○	○

8. Teater Lingkar Bumi menerima tawaran tur ke tiga kota pada 2027. Setiap pentas, 12 anggota dibayar masing-masing Rp250.000. Pengurus hanya menerima kota yang menyisakan minimal Rp1.000.000 untuk kas.

Kota	Honor dari panitia	Transport & penginapan	Catatan
Kediri	Rp9.000.000	Rp5.500.000	–
Madiun	Rp7.500.000	Rp3.000.000	–
Blitar	Rp8.000.000	Rp4.200.000	dari jumlah ini, penginapan Rp1.200.000 dibayar panitia

(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Kota yang diterima adalah ....

A. Kediri dan Madiun
B. Madiun dan Blitar
C. Kediri, Madiun, dan Blitar
D. Madiun saja
E. Kediri saja

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

9. Laporan akhir minggu ke-4 dari 8 minggu persiapan pentas teater "Sungai" di Banjarmasin (2027): dana kostum Rp4.000.000 sudah terpakai Rp3.600.000, padahal baru 6 dari 12 kostum selesai; dana dekor Rp5.000.000 terpakai Rp2.000.000 dan dekor 40% selesai; dana publikasi Rp2.000.000 belum dipakai karena publikasi direncanakan mulai minggu ke-5.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Tentukan **Benar** atau **Salah** untuk setiap pernyataan berikut.

Tentukan setiap pernyataan Benar atau Salah.

Pernyataan	Benar	Salah
Bila biaya setiap kostum sama, pos kostum diperkirakan melampaui anggarannya sebesar Rp3.200.000.	○	○
Pemakaian dana dekor sejalan dengan kemajuan pekerjaannya.	○	○
Karena belum terpakai, seluruh dana publikasi sebaiknya langsung dialihkan ke pos kostum.	○	○

10. Pemerintah Desa Wisata Batu Belah di Belitung (2027) ingin membuat pertunjukan rutin setiap Sabtu dengan dua tujuan: (1) menarik wisatawan yang menginap di desa, dan (2) membuat anak-anak desa mengenal sejarah desa, yaitu legenda nelayan pendiri kampung. Desa memiliki sanggar anak dan balai terbuka.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Rancangan yang paling tepat adalah ....

A. Drama tari legenda pendiri kampung oleh sanggar dari kota untuk wisatawan
B. Drama tari legenda pendiri kampung diperankan anak desa untuk wisatawan
C. Kelas sejarah desa untuk anak-anak setiap Sabtu di balai tanpa pertunjukan
D. Tari kreasi modern tentang laut yang dibawakan anak desa untuk wisatawan
E. Pemutaran film legenda desa untuk wisatawan dan anak-anak setiap Sabtu

11. Syarat kategori pantomim tunggal pada Festival Teater Pelajar Palembang 2027: (1) satu pemain; (2) tanpa kata, baik diucapkan maupun dari rekaman; (3) durasi 5–7 menit; (4) boleh diiringi musik instrumental tanpa lirik.

Karya	Pemain	Kata	Durasi	Iringan
P	2	tanpa kata	6 menit	musik instrumental
Q	1	narasi rekaman	6 menit	musik instrumental
R	1	tanpa kata	8 menit	musik instrumental
S	1	tanpa kata	7 menit	musik instrumental
T	1	tanpa kata	6 menit	lagu berlirik

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Karya yang memenuhi semua syarat adalah ....

A. Karya P
B. Karya Q
C. Karya R
D. Karya S
E. Karya T

12. Konser "Gita Bahari" di Kupang (2027) memakai e-tiket berkode QR. Saat gladi, aplikasi pemindai di ponsel panitia memerlukan internet untuk mencocokkan setiap kode, sedangkan sinyal di lobi gedung lemah dan sering putus. Aplikasi memiliki fitur mengunduh daftar tiket agar dapat memindai tanpa internet. Sekitar 500 penonton akan masuk dalam 30 menit.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Langkah yang paling tepat adalah ....

A. Mengunduh daftar tiket untuk memindai tanpa internet, tanpa menyiapkan cadangan lain
B. Mengunduh daftar tiket untuk pindai luring, dengan daftar cetak cadangan
C. Memakai paket data pribadi panitia untuk memindai kode secara daring di lobi
D. Membatalkan e-tiket dan menjual ulang tiket kertas di pintu masuk
E. Memindai kode setelah penonton duduk agar antrean di pintu tidak menumpuk

13. Jadwal tugas kru pentas musik "Gita Bahari" di Kupang (2027):

Kru	13.00–15.00	15.00–17.00	17.00–19.00	19.00–21.00
Rani	pasang lampu	fokus lampu	istirahat	operator lampu
Doni	pasang sound	cek suara	istirahat	operator mixer
Sinta	pasang dekor	tiket dan pintu	tiket dan pintu	tiket dan pintu
Yoga	pasang dekor	properti	istirahat	kru panggung
Ayu	kostum	rias	rias	penjaga kostum di sayap

(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Pernyataan yang tepat adalah ....
(Jawaban benar lebih dari satu.)

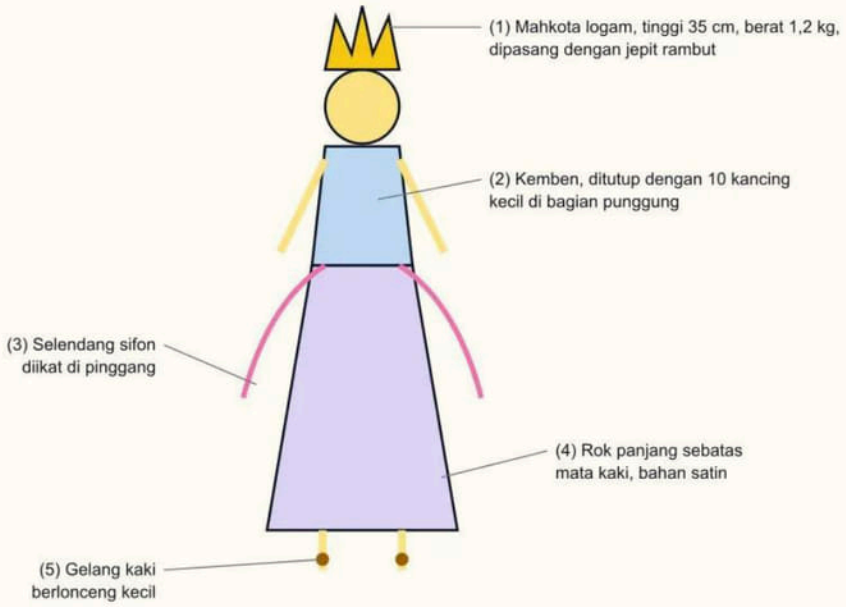
Pilih semua jawaban yang benar.

☐ A. Rani bertugas tanpa istirahat dari pukul 13.00 sampai 21.00.
☐ B. Sinta bertugas 15.00–21.00 tanpa istirahat sehingga jadwalnya perlu ditinjau.
☐ C. Cek suara dijadwalkan sebelum sound selesai dipasang.
☐ D. Fokus lampu dikerjakan setelah dekor selesai dipasang.
☐ E. Selama pentas tidak ada kru yang menangani kostum di sayap panggung.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

14. Gambar menunjukkan rancangan kostum tokoh Putri Bulan untuk sendratari "Legenda Danau" Sanggar Danau Biru di Ambarawa (2027). Pada adegan 3, penari banyak berguling dan bergerak di lantai. Setelah adegan 3, penari hanya punya 60 detik di sayap untuk berganti ke kostum adegan 4, yang juga dikenakan dengan cara membuka kemben.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Dua perubahan rancangan yang paling diperlukan adalah ....

Rancangan kostum tokoh Putri Bulan — sendratari "Legenda Danau" (2027)



Catatan sutradara: mahkota adalah tanda tokoh dan dipakai sepanjang pentas.

A. Mahkota dibuat dari bahan ringan; selendang dijahit permanen pada rok
B. Kancing diganti perekat; gelang kaki berlonceng dilepas dari kostum
C. Mahkota dilepas khusus pada adegan 3; kancing diganti perekat
D. Rok dipendekkan sampai lutut; mahkota dibuat dari bahan ringan
E. Mahkota dari bahan ringan berpengunci kuat; kancing diganti perekat

15. Sebelum pentas Teater "Pelangi" di Surabaya (2027), kru memeriksa perlengkapan. Aturan gedung: setiap perlengkapan yang digantung di atas pemain atau penonton wajib diberi tali pengaman kedua (safety), selain pengait utamanya.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Perlengkapan yang wajib diberi tali pengaman kedua adalah ....
(Jawaban benar lebih dari satu.)

Pilih semua jawaban yang benar.

☐ A. Kursi properti yang diletakkan di lantai panggung.
☐ B. Lampu PAR pada batang lampu di atas area pemain.
☐ C. Spanduk berdiri (standing banner) di lobi gedung.
☐ D. Speaker pada rangka besi di atas barisan depan penonton.
☐ E. Layar proyeksi pada batang di atas tengah panggung.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

16. Panitia konser musik tradisi di Kupang (2027) menyiapkan 300 kursi dengan dua jenis tiket:

Jenis tiket	Harga	Jumlah tersedia
Early bird	Rp30.000	100 (sudah habis terjual)
Reguler	Rp45.000	200

Target pendapatan tiket adalah Rp10.200.000.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Jumlah tiket reguler minimal yang harus terjual agar target tercapai adalah ....

A. 160 tiket
B. 200 tiket
C. 227 tiket
D. 240 tiket
E. 260 tiket

17. Teater boneka SMK di Pontianak tampil untuk 200 anak TK yang duduk di lantai aula pada 2027. Panggung boneka berupa kotak setinggi 1 m yang diletakkan di lantai; boneka berukuran sekitar 20 cm; dalang boneka bersuara tanpa mikrofon; semua lampu aula menyala.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Tentukan **Benar** atau **Salah** untuk setiap pernyataan berikut.

Tentukan setiap pernyataan Benar atau Salah.

Pernyataan	Benar	Salah
Panggung boneka setinggi 1 m di lantai sudah ideal agar semua anak dapat melihat boneka.	○	○
Pengeras suara diperlukan agar suara dalang boneka terdengar oleh 200 anak.	○	○
Boneka berukuran 20 cm sudah terlihat jelas oleh anak di barisan paling belakang aula.	○	○

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

18. Di tengah pentas tari "Srikandi" di Klaten (2027), pada adegan 2 kain jarik penari utama mulai longgar. Setelah adegan 2, penari keluar ke sayap kanan selama 40 detik sebelum masuk lagi pada adegan 3. Penata busana berada di ruang rias lantai 2, sekitar 2 menit dari sayap panggung. Asisten busana yang membawa peniti berjaga di sayap kiri, sekitar 15 detik dari sayap kanan lewat belakang layar.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Keputusan pimpinan panggung yang paling tepat adalah ....

A. Penata busana turun dari ruang rias ke sayap kanan untuk memperbaiki jarik
B. Asisten busana menunggu di sayap kiri sampai penari keluar ke sisi itu
C. Asisten busana pindah ke sayap kanan membawa peniti sebelum adegan usai
D. Pentas dihentikan agar jarik diperbaiki di atas panggung di depan penonton
E. Cahaya adegan 2 diredupkan agar jarik yang longgar tidak terlihat penonton

19. Sanggar Tari "Lestari" dan kelompok karawitan "Laras Wangi" di Surakarta berkolaborasi memproduksi pentas pada 2027. Setelah dua minggu, muncul masalah: kedua ketua memberi jadwal latihan gabungan yang berbeda, dan tiket dijual oleh kedua kelompok dengan harga berbeda. Pembagian hasil penjualan tiket juga belum dibicarakan.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Perbaikan struktur produksi yang paling tepat adalah ....

A. Setiap kelompok tetap memakai jadwal dan harga tiket masing-masing
B. Satu pimpinan produksi bersama, pembagian hasil dibahas sesudah pentas
C. Kesepakatan tertulis pembagian hasil, jadwal tetap diatur masing-masing
D. Sanggar tari memimpin semua karena jumlah anggotanya lebih banyak
E. Pimpinan produksi bersama dan perjanjian tertulis tugas serta hasil

20. Sanggar di Padang mengembangkan Tari Piring untuk festival malam di pantai pada 2027. Ciri yang ingin dipertahankan sanggar: gerak dasar yang bersumber dari silek, piring di telapak tangan yang diayun tanpa jatuh, dan bunyi denting cincin di jari penari pada piring. Panggungnya lebar dan terbuka, dan penonton menonton dalam suasana malam.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Pengembangan yang tepat adalah ....
(Jawaban benar lebih dari satu.)

Pilih semua jawaban yang benar.

☐ A. Piring porselen diganti piring plastik agar tidak pecah walaupun denting cincin tidak lagi terdengar.
☐ B. Lampu LED kecil dipasang di bawah piring agar ayunan piring tampak seperti garis cahaya.
☐ C. Komposisi kelompok ditata ulang untuk panggung pantai yang lebar dengan gerak dasar silek tetap.
☐ D. Gerak dasar silek diganti gerak tari modern agar lebih menarik penonton festival.
☐ E. Iringan talempong dan gandang dipadukan perkusi tambahan tanpa menutupi bunyi denting piring.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

21. Catatan wawancara tetua tentang musik "Tatabuhan Laut" di sebuah kampung nelayan:
• Listrik masuk kampung setelah bilah logam mulai menggantikan bilah kayu tatabuhan.
• Sebelum listrik masuk, tatabuhan hanya dimainkan dalam upacara melepas perahu.
• Lagu-lagu pop mulai dimainkan dengan tatabuhan setelah warga punya radio, dan radio baru ada setelah listrik masuk.
• Tatabuhan baru diundang ke pesta pernikahan setelah warga mengenal lagu-lagu pop yang dimainkannya.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Urutan perkembangan yang benar adalah ....

A. listrik masuk → bilah logam → lagu pop → pesta pernikahan
B. bilah logam → listrik masuk → pesta pernikahan → lagu pop
C. bilah logam → listrik masuk → lagu pop → pesta pernikahan
D. bilah logam → lagu pop → listrik masuk → pesta pernikahan
E. listrik masuk → lagu pop → bilah logam → pesta pernikahan

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

22. Gambar menunjukkan alur sinyal tata suara konser "Gita Bahari" di Kupang (2027) beserta hasil pemeriksaan saat gladi. Masalahnya: penyanyi tidak dapat mendengar suaranya sendiri di speaker monitor, padahal penonton mendengar vokalnya dengan jelas dan gitar serta keyboard terdengar di monitor.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Tindakan yang paling tepat adalah ....

Alur sinyal tata suara konser "Gita Bahari" dan hasil pemeriksaan



Bagian yang diperiksa	Hasil
Fader kanal 3 (ke speaker utama)	naik, suara vokal terdengar penonton
Tombol AUX 1 pada kanal 3	posisi 0 (paling kecil)
Master AUX 1 di mixer	naik
Lampu daya penguat monitor	menyala
Kabel penguat monitor ke monitor	terpasang, sudah dicek baik
Kanal 1–2 (gitar, keyboard) di monitor	terdengar jelas

A. Mengganti mikrofon vokal karena suaranya tidak sampai ke monitor
B. Menaikkan fader kanal 3 agar vokal lebih keras di semua speaker
C. Menaikkan master AUX 1 di mixer agar semua suara monitor lebih keras
D. Menaikkan AUX 1 pada kanal 3 sampai vokal terdengar di monitor
E. Mengganti kabel dari penguat monitor ke speaker monitor

23. Pelatih tari di Ternate (2027) ingin penari berlatih menyesuaikan gerak dengan tempo lagu iringan, yaitu 120 ketukan per menit. Pemusik hanya dapat hadir saat gladi, padahal penari perlu berlatih setiap sore. Pelatih memiliki ponsel dan speaker kecil.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Cara yang paling tepat adalah ....

A. Memutar video tari lain dari internet sebagai contoh irama gerak
B. Meminta penari menghitung ketukan dalam hati tanpa bantuan alat
C. Aplikasi metronom diatur 120 ketukan per menit lewat speaker
D. Memakai aplikasi perekam suara untuk merekam setiap sesi latihan
E. Memakai aplikasi pengukur kebisingan untuk memantau volume latihan

24. Pentas musik di lapangan desa di Lombok Timur (2027) memakai genset berkapasitas 5.000 watt. Teknisi menyarankan beban maksimal 80% dari kapasitas. Rencana beban: 12 lampu LED PAR @150 W, 2 lampu sorot @500 W, sound system 2.000 W, dan pemanas air

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

untuk kru 600 W.

(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)

Pernyataan yang tepat adalah ....

(Jawaban benar lebih dari satu.)

Pilih semua jawaban yang benar.

☐ A. Total beban yang direncanakan adalah 5.400 W.

☐ B. Batas beban yang disarankan teknisi adalah 4.000 W.

☐ C. Mencabut pemanas air kru sudah membuat beban berada di bawah batas yang disarankan.

☐ D. Mencabut pemanas air dan mengganti 2 lampu sorot dengan 2 lampu LED PAR membuat beban di bawah batas.

☐ E. Beban yang melebihi kemampuan genset dapat membuat genset mati di tengah pentas.

25. Dalam catatan sutradara Teater "Bayang" di Mataram (2027), arah panggung ditulis menurut sudut pandang pemain yang berdiri menghadap penonton: "kanan panggung" adalah sisi kanan pemain, "depan" adalah bagian yang dekat dengan penonton. Catatan blocking adegan 5: "Pintu di kanan panggung bagian belakang; meja di kiri panggung bagian depan; Laras masuk dari pintu lalu duduk di meja." Kru menata dekor sambil melihat dari kursi penonton.

(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)

Dilihat dari kursi penonton, letak pintu dan meja yang benar adalah ....

A. Pintu di kiri bagian belakang, meja di kanan bagian depan

B. Pintu di kanan bagian belakang, meja di kiri bagian depan

C. Pintu di kiri bagian depan, meja di kanan bagian belakang

D. Pintu di kanan bagian depan, meja di kiri bagian belakang

E. Pintu di kiri bagian belakang, meja di kiri bagian depan

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Lembar jawaban

No	A	B	C	D	E
1					
2					
3	○	○	○	○	○
4					
5	○	○	○	○	○
6	○	○	○	○	○
7					
8	○	○	○	○	○
9					
10	○	○	○	○	○
11	○	○	○	○	○
12	○	○	○	○	○
13					
14	○	○	○	○	○
15					
16	○	○	○	○	○
17					
18	○	○	○	○	○
19	○	○	○	○	○
20					
21	○	○	○	○	○
22	○	○	○	○	○
23	○	○	○	○	○
24					
25	○	○	○	○	○

Soal PG kompleks / Benar–Salah (nomor 1, 2, 4, 7, 9, 13, 15, 17, 20, 24): jawab langsung pada soalnya.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Tabel skor dan anjuran

Sub bab / subtopik	Nomor soal	Benar	Jika kurang separuh benar
Sub bab 1.1 · Profesi dan lingkup pekerjaan bidang seni pertunjukan	3	___ / 1	Ulangi hlm. 10
Sub bab 1.2 · Peluang usaha ekonomi kreatif seni pertunjukan	4	___ / 1	Ulangi hlm. 24
Sub bab 1.3 · Simulasi proses bisnis dan strategi kerja industri seni pertunjukan	1, 8	___ / 2	Ulangi hlm. 37
Sub bab 1.4 · Peluang dan tantangan dalam seni pertunjukan	5	___ / 1	Ulangi hlm. 56
Sub bab 1.5 · Perkembangan teknologi dan isu global dalam seni pertunjukan	7	___ / 1	Ulangi hlm. 73
Sub bab 1.6 · Relasi seni pertunjukan dengan kehidupan sosial budaya masyarakat	6	___ / 1	Ulangi hlm. 89
Sub bab 2.1 · Cabang seni pertunjukan: tari, karawitan, pedalangan, teater, tata artistik, dan musik	2	___ / 1	Ulangi hlm. 119
Sub bab 2.2 · Sejarah seni pertunjukan	21	___ / 1	Ulangi hlm. 132
Sub bab 2.3 · Bentuk, jenis, dan ciri seni pertunjukan	11	___ / 1	Ulangi hlm. 147
Sub bab 2.4 · Fungsi seni pertunjukan dalam kehidupan masyarakat	10	___ / 1	Ulangi hlm. 163
Sub bab 2.5 · Unsur-unsur pendukung seni pertunjukan	17	___ / 1	Ulangi hlm. 180
Sub bab 2.6 · Analisis pengembangan karya seni pertunjukan tradisi dan modern	20	___ / 1	Ulangi hlm. 195
Sub bab 3.1 · Jenis dan struktur produksi seni pertunjukan	19	___ / 1	Ulangi hlm. 227
Sub bab 3.2 · Perencanaan produksi dan penyusunan anggaran sederhana	16	___ / 1	Ulangi hlm. 242
Sub bab 3.3 · Pelaksanaan produksi dan pembagian tugas tim	13, 18	___ / 2	Ulangi hlm. 259
Sub bab 3.4 · Monitoring dan evaluasi produksi seni pertunjukan	9	___ / 1	Ulangi hlm. 275
Sub bab 3.5 · Pemanfaatan teknologi digital dalam promosi dan produksi pertunjukan	12	___ / 1	Ulangi hlm. 294
Sub bab 4.1 · Klasifikasi perlengkapan pementasan	15	___ / 1	Ulangi hlm. 329

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Sub bab / subtopik	Nomor soal	Benar	Jika kurang separuh benar
Sub bab 4.2 · Tata rias dan busana pertunjukan	14	___ / 1	Ulangi hlm. 344
Sub bab 4.3 · Tata teknik pentas: cahaya, suara, dan listrik	22, 24	___ / 2	Ulangi hlm. 360
Sub bab 4.4 · Pemanfaatan piranti digital sederhana dalam penataan artistik	23	___ / 1	Ulangi hlm. 382
Sub bab 4.5 · Interpretasi desain panggung dan rundown pementasan	25	___ / 1	Ulangi hlm. 398

NEXT LEVEL STUDY
Educational Institutions

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Simulasi 2 — Prediksi TKA 2026

SMKSP-FIN2

Petunjuk

Jumlah soal: 25. Waktu: 60 menit.

Kerjakan sekaligus tanpa membuka materi. Tandai jawaban pada lembar jawaban. Kunci dan pembahasan ada di Bagian D; hitung skor dan lihat tabel anjuran di akhir paket.

Kerjakan Simulasi 2 di LMS

Hasil dan analisis per sub bab tersimpan di LMS.

next-level-study.com/belajar/lms-player.html?course=buku-smksp&node=SMKSP-FIN2

1. Kelompok ketoprak muda di Pati akan menyiarkan pentas berbahasa Jawa secara daring pada 2027. Agar penonton dari luar Jawa dapat mengikuti cerita, mereka memakai aplikasi kecerdasan buatan (AI) yang membuat teks terjemahan (subtitle) bahasa Indonesia secara otomatis dari suara pemain.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Tentukan **Benar** atau **Salah** untuk setiap pernyataan berikut.

Tentukan setiap pernyataan Benar atau Salah.

Pernyataan	Benar	Salah
Hasil subtitle otomatis perlu diperiksa karena AI dapat keliru menerjemahkan ungkapan bahasa daerah.	○	○
Subtitle otomatis dapat langsung dipakai saat siaran tanpa diuji pada gladi karena AI sudah dilatih dengan banyak bahasa.	○	○
Suara pemain yang tertangkap jelas oleh mikrofon membantu ketepatan subtitle otomatis.	○	○

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

2. Sanggar Kemuning di Palembang mengunggah video tari kreasi "Selendang Mayang" karya sanggar di kanal videonya. Pada 2027, sebuah merek pakaian luar negeri memakai potongan video itu dalam iklannya tanpa menyebut sumber dan menjual kaus bergambar penari sanggar. Sanggar ingin: (1) karyanya diakui; (2) orang lain tetap boleh belajar dari videonya; (3) pemakaian untuk keuntungan perusahaan harus dengan izin.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Langkah yang paling tepat adalah ....

A. Meminta merek mencantumkan sumber saja, tanpa membahas soal izin pemakaian
B. Meminta merek mencantumkan sumber dan membuat perjanjian izin komersial
C. Menghapus semua video sanggar dari internet agar tidak dipakai pihak lain
D. Membiarkan pemakaian itu karena iklan merek luar negeri mempromosikan sanggar
E. Mengunggah tuduhan keras di media sosial sebelum menghubungi merek tersebut

3. Guru SMK Seni Pertunjukan di Surakarta (2027) membagi siswa kelas XI ke tempat magang sesuai cabang seni pertunjukan. Bima menulis: "Saya senang merancang suasana panggung lewat lampu, dekor, dan warna kostum, tetapi saya tidak suka tampil di depan penonton dan tidak bermain alat musik."
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Cabang yang paling sesuai untuk magang Bima adalah ....

A. Seni teater
B. Seni tata artistik
C. Seni karawitan
D. Seni tari
E. Seni pedalangan wayang

4. Komunitas teater "Ranah" di Bukittinggi (2027) beranggotakan 15 orang yang menguasai teater tradisi dan dendang Minang. Hampir setiap minggu datang rombongan study tour SMP/SMA dari luar daerah. Biro perjalanan mencari kegiatan budaya berdurasi sekitar 45 menit pada sore hari di Bukittinggi, yang tidak hanya ditonton tetapi juga dapat diikuti siswa.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Peluang usaha yang paling tepat adalah ....

A. Paket pentas pendek dan lokakarya dendang 45 menit untuk rombongan study tour
B. Pentas teater tradisi penuh tiga jam pada malam hari untuk rombongan study tour
C. Paket pentas pendek untuk acara pernikahan warga setiap akhir pekan
D. Lokakarya dendang 45 menit yang diadakan di sekolah-sekolah asal rombongan
E. Pentas pendek untuk wisatawan mancanegara di hotel-hotel berbintang

5. Band indie "Senandika" di Bandung merilis lagu di layanan streaming pada 2027. Pendapatan dari streaming kecil, tetapi lagu mereka banyak dipakai pengguna media sosial sebagai latar video. Layanan streaming menunjukkan kota asal pendengar terbanyak

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

mereka. Tawaran manggung mulai datang dari kota-kota yang jauh, tetapi honor dari satu acara tidak menutup biaya perjalanan.

(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)

Strategi yang tepat adalah ....

(Jawaban benar lebih dari satu.)

Pilih semua jawaban yang benar.

☐ A. Popularitas di media sosial dimanfaatkan untuk menjual tiket pertunjukan langsung dan merchandise.

☐ B. Karena pendapatannya kecil, perilisan lagu di layanan streaming sebaiknya dihentikan.

☐ C. Beberapa tawaran dari kota yang berdekatan digabung menjadi satu tur agar biaya perjalanan terbagi.

☐ D. Semua tawaran dari kota jauh diterima agar band makin terkenal walaupun setiap acara merugi.

☐ E. Data kota asal pendengar terbanyak dipakai untuk memilih kota tujuan tur.

6. Teater SMK Wiyata di Yogyakarta mencari tempat pentas untuk 2027. Penonton diperkirakan 300 orang, pentas memerlukan lampu dan sound, dan dana untuk tempat beserta alat paling banyak Rp5.000.000. Bila tempat tidak menyediakan lampu dan sound, teater menyewa paket alat seharga Rp1.800.000.

Tempat	Kapasitas	Sewa	Lampu dan sound
Aula kampus	250	Rp1.500.000	tidak ada
Gedung kesenian	400	Rp4.000.000	tersedia
Pendapa kabupaten	350	Rp2.800.000	tidak ada
Gedung serbaguna	320	Rp3.500.000	tidak ada
Aula hotel	300	Rp5.500.000	tersedia

Teater memilih tempat yang memenuhi semua kebutuhan dengan biaya total terkecil.

(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)

Tempat yang dipilih dan biaya totalnya adalah ....

A. Aula kampus, total Rp3.300.000

B. Pendapa kabupaten, total Rp2.800.000

C. Pendapa kabupaten, total Rp4.600.000

D. Gedung serbaguna, total Rp3.500.000

E. Gedung kesenian, total Rp4.000.000

7. Band "Senandika" di Bandung merekrut seorang anggota tim pada 2027. Tugasnya: mencari tawaran manggung, merundingkan honor dan isi kontrak dengan penyelenggara, menyusun jadwal tur, dan mengatur perjalanan band. Ia tidak bermain musik, tidak mengatur suara, dan tidak mengurus penjualan tiket acara milik penyelenggara.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Profesi yang sesuai dengan tugas tersebut adalah ....

A. Promotor yang menjual tiket dan menyelenggarakan konser
B. Penata suara yang mengatur keseimbangan bunyi di mixer
C. Pimpinan panggung yang mengatur jalannya acara di panggung
D. Manajer band yang mengurus tawaran, kontrak, dan jadwal
E. Penata musik yang menyusun aransemen lagu-lagu band

8. Setiap tahun, ikatan warga perantau Minang di Jakarta mengadakan malam kesenian Minang (2027). Anak-anak perantau berlatih tari dan dendang selama tiga bulan bersama para orang tua, lalu pentas di depan sesama perantau. Banyak anak yang lahir di Jakarta baru mengenal bahasa dan cerita kampung halaman orang tuanya dari kegiatan ini.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Peran utama pentas tersebut bagi komunitas perantau adalah ....

A. Mencari keuntungan dari penjualan tiket kepada warga Jakarta
B. Melatih anak-anak menjadi penari profesional di industri hiburan
C. Menjalankan upacara adat yang wajib menurut tradisi kampung
D. Menarik wisatawan asing untuk datang ke kampung halaman di Sumatera Barat
E. Menjaga identitas budaya dan mempererat hubungan antarperantau

9. Panitia pentas tari "Nusa Indah" di Kupang (2027) menyusun anggaran:

Pos	Jumlah
Sewa tempat dan alat	Rp4.500.000
Kostum dan rias	Rp2.300.000
Honor pelatih	Rp1.200.000
Publikasi dan konsumsi	Rp1.000.000

Panitia menambahkan dana cadangan 10% dari total biaya untuk keadaan tak terduga. Sponsor memberi Rp4.000.000. Harga tiket Rp30.000.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Jumlah tiket minimal yang harus terjual agar seluruh biaya dan dana cadangan tertutup adalah ....

A. 167 tiket
B. 196 tiket
C. 197 tiket
D. 300 tiket
E. 330 tiket

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

10. Pekan Musik SMK di Medan (2027) menampilkan tiga kelompok:
• Kelompok 1: 12 siswa memainkan pianika saja.
• Kelompok 2: rebana, gitar, biola, dan dua penyanyi.
• Kelompok 3: paduan suara 20 siswa tanpa alat musik.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Pernyataan yang tepat adalah ....
(Jawaban benar lebih dari satu.)

Pilih semua jawaban yang benar.

☐ A. Kelompok 1 termasuk ansambel sejenis karena semua pemain memainkan alat yang sama.
☐ B. Kelompok 2 termasuk ansambel campuran karena memadukan beberapa jenis alat musik dan vokal.
☐ C. Kelompok 3 termasuk musik instrumental karena dibawakan oleh banyak orang.
☐ D. Kelompok 3 termasuk musik vokal karena seluruh bunyinya berasal dari suara manusia.
☐ E. Kelompok 1 termasuk musik vokal karena pianika dimainkan dengan cara ditiup.

11. SMK Seni di Gianyar akan mementaskan kecak dalam festival sekolah pada 2027 dengan hanya 30 siswa putra (pertunjukan aslinya sering melibatkan lebih dari 50 orang) di panggung aula selebar 10 m. Guru menetapkan ciri yang harus dipertahankan: paduan suara "cak" tanpa alat musik, para penyuara duduk melingkar, dan cerita yang diambil dari kisah Ramayana.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Penyesuaian yang tepat adalah ....
(Jawaban benar lebih dari satu.)

Pilih semua jawaban yang benar.

☐ A. Iringan diperkaya gamelan lengkap agar kekurangan jumlah penyuara tertutupi.
☐ B. Lingkaran dibuat lebih kecil dan rapat sesuai lebar aula.
☐ C. Pembagian kelompok ritme "cak" diatur ulang agar pola suara tetap berlapis dengan 30 orang.
☐ D. Cerita diganti kisah persahabatan di sekolah agar dekat dengan penonton pelajar.
☐ E. Sajian dipadatkan menjadi satu bagian kisah Ramayana yang paling dikenal penonton.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

12. Sanggar di Lamongan menyusun buklet pentas tari "Jaran Teji" untuk 2027. Ada dua sumber tentang asal tari itu. Catatan tertulis seorang pengamat tahun 1930-an menyebut tari itu berasal dari pesta panen. Cerita lisan tetua desa yang direkam pada 2026 menyebut tari itu berasal dari upacara menyambut prajurit pulang. Kedua sumber tidak dapat dipastikan mana yang lebih tepat.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Cara menuliskan sejarah tari di buklet yang paling tepat adalah ....

A. Menuliskan kedua versi dengan menyebut sumber masing-masing
B. Menuliskan versi tetua saja karena berasal dari masyarakat setempat
C. Menuliskan versi catatan 1930-an saja karena sumbernya lebih tua
D. Menggabungkan kedua versi menjadi satu cerita baru yang utuh
E. Tidak menuliskan sejarah tari agar tidak menimbulkan perdebatan

13. Kelompok teater remaja di sebuah desa di Grobogan (2027) resah karena laporan penggunaan dana desa belum pernah diumumkan kepada warga. Mereka ingin membuat pentas yang mendorong warga berani bertanya pada musyawarah desa, tanpa menuduh orang tertentu dan tanpa menyampaikan informasi yang tidak benar.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Rancangan pentas yang paling tepat adalah ....

A. Lakon yang menyebut nama perangkat desa asli agar kritik tepat sasaran
B. Lakon tentang desa rekaan yang menampilkan angka anggaran karangan
C. Lakon tentang desa rekaan yang dipentaskan hanya untuk anggota kelompok
D. Lakon jenaka tentang desa rekaan, ditutup ajakan bertanya di musyawarah
E. Lakon hiburan tanpa kritik apa pun agar tidak menimbulkan masalah

14. Pelatih Teater "Mamanda Muda" merekam gladi dengan kamera ponsel dari kursi penonton paling tengah, lalu menonton rekaman itu bersama pemain untuk memperbaiki blocking sebelum pentas 2027.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Tentukan **Benar** atau **Salah** untuk setiap pernyataan berikut.

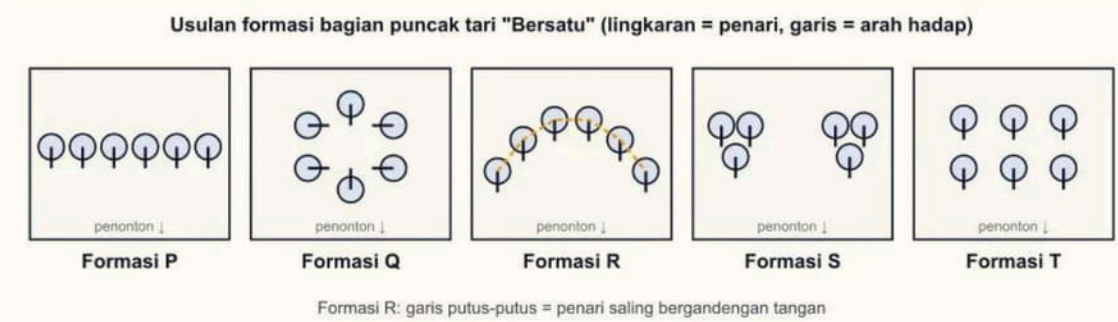
Tentukan setiap pernyataan Benar atau Salah.

Pernyataan	Benar	Salah
Rekaman membantu pemain melihat saat mereka membelakangi penonton atau tertutup pemain lain.	○	○
Rekaman dari satu kursi di tengah sudah menunjukkan pandangan penonton di sisi paling kiri dan paling kanan.	○	○
Rekaman gladi boleh langsung diunggah ke media sosial tanpa izin para pemain.	○	○

15. Gambar menunjukkan lima usulan formasi (pola lantai) enam penari untuk bagian puncak tari kreasi "Bersatu" Sanggar Zapin Siak di Pekanbaru (2027), dilihat dari atas dengan

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

penonton di bagian bawah gambar. Koreografer menetapkan tiga syarat: formasi memberi kesan menyatu, semua penari menghadap penonton, dan tidak ada penari yang tertutup penari lain dari pandangan penonton.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Formasi yang memenuhi ketiga syarat adalah ....



A. Formasi P
B. Formasi Q
C. Formasi R
D. Formasi S
E. Formasi T

16. Pelatih Sanggar Zapin Siak memantau kehadiran latihan selama 10 pertemuan pertama (2027): Fitri hadir 10 kali, Rudi 6 kali, Sari 9 kali, dan Doni 5 kali. Aturan sanggar: penari dengan kehadiran di bawah 70% dari seluruh pertemuan tidak tampil dan digantikan penari cadangan. Masih tersisa 4 pertemuan sebelum pentas.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Tentukan **Benar** atau **Salah** untuk setiap pernyataan berikut.

Tentukan setiap pernyataan Benar atau Salah.

Pernyataan	Benar	Salah
Kehadiran Rudi dan Doni pada 10 pertemuan pertama berada di bawah 70%.	○	○
Bila Rudi hadir pada keempat pertemuan berikutnya, kehadirannya memenuhi batas 70%.	○	○
Bila Doni hadir pada keempat pertemuan berikutnya, kehadirannya juga memenuhi batas 70%.	○	○

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

17. Daftar periksa Teater "Mamanda Muda" di Banjarmasin (2027) membagi perlengkapan pementasan ke dalam lima bidang: (a) panggung dan dekor, (b) cahaya, (c) suara, (d) pemain (kostum, rias, properti), dan (e) administrasi produksi. Saat pemeriksaan sebelum gladi, kru menemukan kabel DMX yang menghubungkan konsol ke lampu nomor 3 putus. *(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)*
Temuan tersebut dilaporkan kepada penanggung jawab bidang ....

A. cahaya, karena kabel itu bagian dari sistem lampu
B. suara, karena kabel DMX juga dipakai pada mixer
C. panggung dan dekor, karena lampu dipasang di panggung
D. administrasi, karena kabel baru perlu dibeli
E. pemain, karena lampu menerangi pemain di panggung

18. Sanggar Zapin Siak mempromosikan pentas 2027 melalui akun Instagram sanggar. Data akun sendiri menunjukkan: pengikut paling aktif pukul 19.00–21.00; video pendek ditonton rata-rata lima kali lebih banyak daripada foto; sebagian besar pengikut berusia 18–24 tahun; tiket dijual secara daring.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Rencana promosi yang tepat adalah ....
(Jawaban benar lebih dari satu.)

Pilih semua jawaban yang benar.

☐ A. Promosi diutamakan berupa foto poster karena lebih cepat dibuat.
☐ B. Video pendek diunggah pada pukul 19.00–21.00.
☐ C. Setiap unggahan disertai tautan atau petunjuk pembelian tiket daring.
☐ D. Unggahan dilakukan pukul 06.00 karena saat itu pesaing jarang mengunggah.
☐ E. Isi video menampilkan cuplikan gerak zapin yang dinamis dan suasana latihan anak muda.

19. Sanggar Tari "Nusa Indah" di Kupang biasanya memproduksi pentas langsung bertiket dengan bagian tiket, penerima tamu, dan keamanan penonton. Pada 2027, dinas pariwisata memesan video pertunjukan 15 menit untuk diunggah ke kanal dinas. Pengambilan gambar dilakukan di pantai tanpa penonton, dan dinas yang mengunggah serta mempromosikan videonya.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Perubahan susunan tim yang paling tepat adalah ....

A. Menambah juru kamera dan penyunting; bagian tiket dan penerima tamu tetap ada
B. Menambah bagian promosi media sosial; bagian tiket dan penerima tamu ditiadakan
C. Susunan tim tetap seperti pentas langsung karena tarian yang dibawakan sama
D. Menambah keamanan penonton di pantai; juru kamera disediakan dinas
E. Menambah juru kamera dan penyunting; bagian tiket dan penerima tamu ditiadakan

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

20. Operator cahaya Teater "Mamanda Muda" menyusun daftar cue pada konsol cahaya digital untuk adegan "Senja di Dermaga" (2027):

Cue	Pemicu	Keadaan cahaya	Waktu perubahan
10	Adegan dibuka	siang terang	3 detik
11	Nelayan: "Matahari mulai turun."	senja jingga	0 detik
12	Kapal berangkat	malam biru redup	20 detik
13	Petir menyambar	kilat putih	0 detik

Catatan sutradara: perubahan dari siang ke senja harus terasa perlahan seperti matahari terbenam, sedangkan petir harus seketika.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Perbaikan yang tepat adalah ....

A. Mengubah waktu perubahan cue 13 menjadi sekitar 15 detik
B. Mengubah waktu perubahan cue 12 menjadi 0 detik
C. Menukar urutan cue 11 dan cue 12 dalam daftar
D. Mengubah waktu perubahan cue 11 menjadi sekitar 15 detik
E. Mengubah keadaan cahaya cue 11 menjadi malam biru

21. Pentas tari di panggung terbuka alun-alun Temanggung (2027) masih menyisakan 25 menit ketika gerimis mulai turun. Lantai panggung kayu mulai licin. Lampu dan sound berada di bawah tenda, tetapi kabel daya melintang di lantai panggung dan satu sambungan kabel tergeletak di dekat genangan. Bagian belakang panggung beratap tenda dengan luas sekitar separuh panggung.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Tindakan yang tepat adalah ....
(Jawaban benar lebih dari satu.)

Pilih semua jawaban yang benar.

☐ A. Pimpinan panggung menahan pentas sejenak untuk memeriksa lantai dan kabel sebelum dilanjutkan.
☐ B. Penari diminta melanjutkan tanpa alas kaki agar tidak tergelincir di lantai licin.
☐ C. Sambungan kabel diangkat dari genangan dan kabel di lantai diamankan dengan pelindung.
☐ D. Pentas dilanjutkan di area beratap dengan pola lantai yang disederhanakan bila luasnya memadai.
☐ E. Pentas dilanjutkan seperti semula karena sisa durasinya tinggal 25 menit.

22. Perias Sanggar Zapin Siak harus merias 20 penari dalam 2 jam sebelum pentas pada 2027. Bahan dan alat rias dipakai bersama untuk semua penari. Dua penari mengeluh kulit wajahnya sedang iritasi.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Cara kerja yang tepat adalah ....
(Jawaban benar lebih dari satu.)

Pilih semua jawaban yang benar.

☐ A. Lipstik diambil dengan spatula lalu dioleskan memakai kuas yang dibersihkan atau diganti setiap penari.
☐ B. Penari yang kulitnya iritasi dirias dengan alat terpisah dan riasan yang lebih ringan.
☐ C. Lipstik dioleskan langsung dari batangnya ke bibir semua penari agar lebih cepat.
☐ D. Penari diminta datang dengan wajah bersih tanpa riasan lain.
☐ E. Spons bedak yang sama dipakai bergantian asalkan dikibaskan setiap selesai satu penari.

23. Rekap nilai juri festival tari tahun lalu untuk Sanggar Zapin Siak di Pekanbaru, beserta bobot penilaian festival 2027 dan perkiraan pelatih bila aspek itu dilatih khusus:

Aspek	Bobot	Nilai tahun lalu	Perkiraan kenaikan bila dilatih
Koreografi	40%	85	+5
Kekompakan	30%	70	+15
Iringan	20%	80	+10
Rias dan busana	10%	60	+20

Waktu latihan tambahan hanya memungkinkan latihan khusus untuk satu aspek, dan pelatih ingin nilai akhir naik sebesar mungkin.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Aspek yang dipilih dan alasannya adalah ....

A. Rias dan busana, karena perkiraan kenaikannya terbesar (20 poin)
B. Kekompakan, karena menambah nilai akhir paling besar (4,5 poin)
C. Koreografi, karena bobotnya paling besar dalam penilaian (40%)
D. Rias dan busana, karena nilainya paling rendah tahun lalu (60)
E. Iringan, karena kenaikannya 10 poin dengan bobot 20%

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

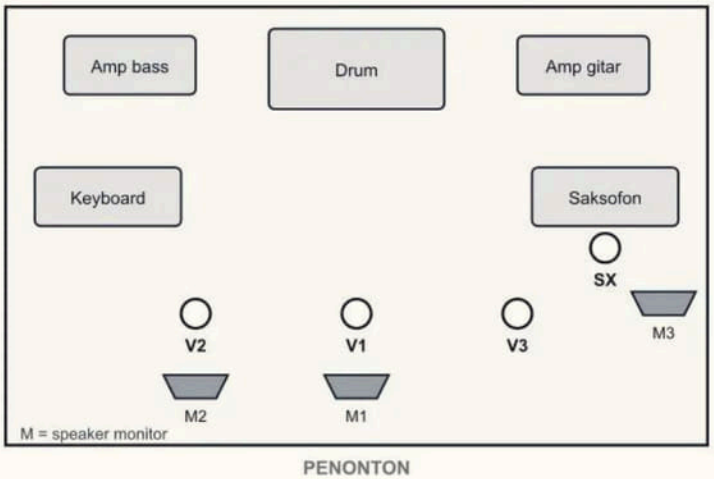
24. Teater "Mamanda Muda" di Banjarmasin (2027) memakai level (panggung bertingkat) setinggi 60 cm dengan tangga tiga anak tangga. Beberapa pergantian adegan dilakukan dalam gelap total (blackout): pemain berpindah tempat dan kru memindahkan kursi. Sutradara ingin penonton tidak melihat apa pun saat gelap.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Tindakan yang tepat adalah ....
(Jawaban benar lebih dari satu.)

Pilih semua jawaban yang benar.

☐ A. Tepi level dan anak tangga diberi pita berpendar kecil agar terlihat oleh pemain saat gelap.
☐ B. Level tidak perlu diberi tanda apa pun karena pemain sudah hafal posisinya.
☐ C. Pergantian dalam gelap dilatih berulang saat gladi teknis dalam keadaan gelap sebenarnya.
☐ D. Lampu kerja biru redup di sayap dinyalakan agar kru dapat bergerak tanpa menerangi panggung.
☐ E. Jalur perpindahan kursi diberi tanda di lantai dan kru berjalan, tidak berlari.

25. Gambar menunjukkan stage plot (denah posisi pemain dan alat) beserta daftar input band "Senandika" untuk konser di Bandung (2027). Rider teknis band menetapkan: setiap penyanyi dan pemain alat tiup wajib memiliki speaker monitor sendiri di depannya. Mixer di gedung memiliki 12 kanal input. Saat memeriksa gambar, penata suara menemukan satu kekurangan.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Perbaikan yang tepat adalah ....

Stage plot dan daftar input band "Senandika" (2027)



Kanal	Sumber
1	Kick drum
2	Snare drum
3	Bass (DI)
4	Gitar (mik amp)
5	Keyboard (DI)
6	Vokal 1 (V1)
7	Vokal 2 (V2)
8	Vokal 3 (V3)
9	Saksofon (SX)

A. Menambah satu speaker monitor di depan pemain keyboard
B. Memindahkan monitor M3 dari saksofon ke depan penyanyi V3
C. Menambah satu speaker monitor di depan penyanyi V3
D. Menambah satu kanal input untuk mikrofon penyanyi V3
E. Memindahkan V3 ke samping V1 agar berbagi monitor M1

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Lembar jawaban

No	A	B	C	D	E
1					
2	○	○	○	○	○
3	○	○	○	○	○
4	○	○	○	○	○
5					
6	○	○	○	○	○
7	○	○	○	○	○
8	○	○	○	○	○
9	○	○	○	○	○

No	A	B	C	D	E
10					
11					
12	○	○	○	○	○
13	○	○	○	○	○
14					
15	○	○	○	○	○
16					
17	○	○	○	○	○
18					

No	A	B	C	D	E
19	○	○	○	○	○
20	○	○	○	○	○
21					
22					
23	○	○	○	○	○
24					
25	○	○	○	○	○

Soal PG kompleks / Benar–Salah (nomor 1, 5, 10, 11, 14, 16, 18, 21, 22, 24): jawab langsung pada soalnya.

NEXT LEVEL STUDY
Educational Institutions

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Tabel skor dan anjuran

Sub bab / subtopik	Nomor soal	Benar	Jika kurang separuh benar
Sub bab 1.1 · Profesi dan lingkup pekerjaan bidang seni pertunjukan	7	___ / 1	Ulangi hlm. 10
Sub bab 1.2 · Peluang usaha ekonomi kreatif seni pertunjukan	4	___ / 1	Ulangi hlm. 24
Sub bab 1.3 · Simulasi proses bisnis dan strategi kerja industri seni pertunjukan	6	___ / 1	Ulangi hlm. 37
Sub bab 1.4 · Peluang dan tantangan dalam seni pertunjukan	5	___ / 1	Ulangi hlm. 56
Sub bab 1.5 · Perkembangan teknologi dan isu global dalam seni pertunjukan	1, 2	___ / 2	Ulangi hlm. 73
Sub bab 1.6 · Relasi seni pertunjukan dengan kehidupan sosial budaya masyarakat	8	___ / 1	Ulangi hlm. 89
Sub bab 2.1 · Cabang seni pertunjukan: tari, karawitan, pedalangan, teater, tata artistik, dan musik	3	___ / 1	Ulangi hlm. 119
Sub bab 2.2 · Sejarah seni pertunjukan	12	___ / 1	Ulangi hlm. 132
Sub bab 2.3 · Bentuk, jenis, dan ciri seni pertunjukan	10	___ / 1	Ulangi hlm. 147
Sub bab 2.4 · Fungsi seni pertunjukan dalam kehidupan masyarakat	13	___ / 1	Ulangi hlm. 163
Sub bab 2.5 · Unsur-unsur pendukung seni pertunjukan	15	___ / 1	Ulangi hlm. 180
Sub bab 2.6 · Analisis pengembangan karya seni pertunjukan tradisi dan modern	11	___ / 1	Ulangi hlm. 195
Sub bab 3.1 · Jenis dan struktur produksi seni pertunjukan	19	___ / 1	Ulangi hlm. 227
Sub bab 3.2 · Perencanaan produksi dan penyusunan anggaran sederhana	9	___ / 1	Ulangi hlm. 242
Sub bab 3.3 · Pelaksanaan produksi dan pembagian tugas tim	21	___ / 1	Ulangi hlm. 259
Sub bab 3.4 · Monitoring dan evaluasi produksi seni pertunjukan	16, 23	___ / 2	Ulangi hlm. 275
Sub bab 3.5 · Pemanfaatan teknologi digital dalam promosi dan produksi pertunjukan	18	___ / 1	Ulangi hlm. 294
Sub bab 4.1 · Klasifikasi perlengkapan pementasan	17	___ / 1	Ulangi hlm. 329

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Sub bab / subtopik	Nomor soal	Benar	Jika kurang separuh benar
Sub bab 4.2 · Tata rias dan busana pertunjukan	22	___ / 1	Ulangi hlm. 344
Sub bab 4.3 · Tata teknik pentas: cahaya, suara, dan listrik	24	___ / 1	Ulangi hlm. 360
Sub bab 4.4 · Pemanfaatan piranti digital sederhana dalam penataan artistik	14, 20	___ / 2	Ulangi hlm. 382
Sub bab 4.5 · Interpretasi desain panggung dan rundown pementasan	25	___ / 1	Ulangi hlm. 398

NEXT LEVEL STUDY
Educational Institutions

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Simulasi 3 — Prediksi TKA 2026

SMKSP-FIN3

Petunjuk

Jumlah soal: 25. Waktu: 60 menit.

Kerjakan sekaligus tanpa membuka materi. Tandai jawaban pada lembar jawaban. Kunci dan pembahasan ada di Bagian D; hitung skor dan lihat tabel anjuran di akhir paket.

Kerjakan Simulasi 3 di LMS

Hasil dan analisis per sub bab tersimpan di LMS.

next-level-study.com/belajar/lms-player.html?course=buku-smksp&node=SMKSP-FIN3

1. Kelompok tari Yospan dari Jayapura merencanakan tur lima kota di Jawa pada 2027. Sponsor meminta tur dirancang lebih ramah lingkungan sebagai tanggapan terhadap isu perubahan iklim. Kota tujuan dapat dijangkau dengan kereta api dari kota sebelumnya, dan dekor dibawa dengan truk dari kota ke kota.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Rencana yang tepat adalah ....
(Jawaban benar lebih dari satu.)

Pilih semua jawaban yang benar.

☐ A. Kota tujuan diurutkan berdasarkan jarak terdekat dari satu kota ke kota berikutnya.

☐ B. Dekor dibuat modular dan ringan agar dapat dipakai di semua kota dengan muatan truk lebih kecil.

☐ C. Tiket kertas dicetak di setiap kota karena dianggap lebih ramah lingkungan daripada e-tiket.

☐ D. Seluruh pentas langsung diganti siaran daring karena menjadi satu-satunya cara ramah lingkungan.

☐ E. Perjalanan pemain antarkota memakai kereta api, bukan pesawat, untuk jarak dekat.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

2. Sanggar di Malang menyiapkan pentas wayang topeng Malangan pada 2027. Para penari bertopeng memerankan tokoh-tokoh cerita Panji dengan gerak tari; mereka tidak berbicara. Seorang dalang duduk di tepi panggung menuturkan cerita dan menyuarakan dialog para tokoh. Seluruh sajian diiringi gamelan yang dimainkan langsung.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Cabang seni pertunjukan yang terlibat dalam sajian ini adalah ....

A. Tari, teater, dan karawitan
B. Tari, pedalangan, dan karawitan
C. Teater, pedalangan, dan musik
D. Tari, pedalangan, dan tata artistik
E. Tari dan karawitan saja

3. Dinas kesehatan Kota Surabaya (2027) bekerja sama dengan kelompok ludruk "Karya Budaya" untuk mengajak warga membawa balita ke posyandu untuk imunisasi. Penonton ludruk menyukai lawakan dan kidungan, tetapi sering pulang bila ada pidato panjang. Dinas ingin pesannya dipahami tanpa membuat penonton bosan.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Rancangan pentas yang paling tepat adalah ....

A. Pesan imunisasi disisipkan dalam lakon dan lawakan, ditegaskan dalam kidungan
B. Pentas dibuka pidato panjang petugas kesehatan, lalu ludruk tanpa pesan imunisasi
C. Lakon ludruk biasa, lalu petugas membagikan selebaran saat penonton pulang
D. Lawakan tentang imunisasi yang menertawakan warga yang takut anaknya disuntik
E. Kidungan berisi daftar lengkap jenis vaksin dan jadwalnya selama 30 menit

4. Kelompok ludruk "Karya Budaya" diundang ke festival teater nasional di Jakarta pada 2027. Sebagian besar penonton tidak memahami bahasa Jawa Suroboyoan. Ciri ludruk yang ingin ditonjolkan: tari remo sebagai pembuka, kidungan jula-juli, lawakan, dan bahasa Suroboyoan. Panitia ingin penonton memahami cerita dan tetap merasakan keaslian ludruk.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Penyesuaian yang paling tepat adalah ....

A. Remo dan kidungan tetap; seluruh dialog diganti bahasa Indonesia baku
B. Dialog diberi teks terjemahan; tari remo diganti tari modern yang lebih dikenal
C. Kidungan dihapus agar durasi pendek; dialog diberi teks terjemahan di layar
D. Remo dan kidungan tetap; dialog Suroboyoan diberi teks terjemahan di layar
E. Seluruh pentas diganti lawakan tunggal berbahasa Indonesia oleh satu pemain

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

5. Panitia pentas tari Yospan di Jayapura (2027) menyusun data biaya:

Komponen	Jumlah
Biaya tetap (sewa, lampu, kostum, publikasi)	Rp6.000.000
Biaya per penonton (minuman dan suvenir)	Rp5.000 per orang
Dana sponsor	Rp1.200.000
Harga tiket	Rp35.000

(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Jumlah tiket minimal yang harus terjual agar semua biaya tertutup adalah ....

A. 120 tiket
B. 138 tiket
C. 160 tiket
D. 172 tiket
E. 200 tiket

6. Panitia pembukaan Pekan Budaya Jayapura 2027 mencari tari pergaulan dengan ciri: suasana gembira, gerak sederhana dan berulang sehingga mudah ditiru, dan penonton diajak ikut menari di bagian akhir. Ada lima usulan tari dari sanggar-sanggar setempat.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Usulan yang paling sesuai dengan ciri tersebut adalah ....

A. Tari perang dengan gerak tegas dan rumit yang hanya dibawakan penari terlatih
B. Tari riang dengan gerak akrobatik sulit yang ditonton dari kursi saja
C. Tari upacara yang khidmat dengan gerak lambat, hanya untuk tetua adat
D. Tari riang berpasangan dengan gerak berulang, penonton hanya diminta bertepuk tangan
E. Tari riang berpasangan, langkah sederhana berulang, penonton diajak menari

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

7. Kelompok ludruk "Karya Budaya" pentas di sebuah kampung di Surabaya pada 2027. Tokoh-tokohnya tukang becak, pedagang pasar, dan buruh pabrik. Pemain memakai bahasa Suroboyoan, dan kidungan jula-juli berisi sindiran tentang harga kebutuhan pokok yang naik. Penonton tertawa sambil menimpali dan sesekali bertepuk tangan.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Tentukan **Benar** atau **Salah** untuk setiap pernyataan berikut.

Tentukan setiap pernyataan Benar atau Salah.

Pernyataan	Benar	Salah
Tokoh-tokoh lakon diambil dari kehidupan rakyat kecil di sekitar penonton.	○	○
Karena dibawakan sambil bercanda, sindiran tentang harga kebutuhan pokok tidak mempunyai makna sosial bagi penonton.	○	○
Bahasa Suroboyoan dan tanggapan penonton menunjukkan kedekatan pentas dengan masyarakat setempat.	○	○

8. Kelompok ludruk "Karya Budaya" bekerja sama dengan sebuah gedung di Surabaya untuk pentas pada 2027. Gedung mendapat 30% dari pendapatan kotor tiket. Dari sisanya, kelompok menanggung sendiri biaya produksi Rp3.000.000.

Jenis tiket	Harga	Terjual
Umum	Rp40.000	200
Pelajar	Rp25.000	100

(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Sisa uang yang diterima kelompok setelah bagian gedung dan biaya produksi adalah ....

A. Rp2.600.000
B. Rp4.350.000
C. Rp5.250.000
D. Rp7.350.000
E. Rp7.500.000

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

9. Sanggar tari Yospan dari Jayapura merencanakan pentas di lapangan terbuka di Yogyakarta pada Agustus 2027. Tiket akan dijual kepada umum. Sanggar belum pernah melihat lapangan tersebut, dan perlengkapan harus dikirim lebih dulu dengan kapal. *(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)*
Rencana yang tepat adalah ....
(Jawaban benar lebih dari satu.)

Pilih semua jawaban yang benar.

☐ A. Meminta denah dan data fasilitas lapangan sebelum menyusun daftar perlengkapan yang dikirim.
☐ B. Menghitung anggaran transport setelah pentas selesai berdasarkan kuitansi perjalanan.
☐ C. Mengurus izin keramaian sebelum tiket untuk pentas terbuka itu mulai dijual.
☐ D. Menyisihkan dana cadangan untuk keperluan tak terduga selama perjalanan.
☐ E. Menetapkan daftar kru pada hari keberangkatan sesuai siapa yang sempat datang.

10. Kelompok ludruk "Karya Budaya" di Surabaya (2027) memerlukan seorang anggota tim untuk lakon baru. Tugasnya: membuat wajah pemain muda tampak berusia 70 tahun, membuat bekas luka palsu di pipi tokoh jagoan, dan mencoba hasilnya di bawah lampu panggung saat gladi. Ia tidak menjahit pakaian pemain dan tidak mengatur lampu. *(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)*
Profesi yang sesuai dengan tugas tersebut adalah ....

A. Penata busana yang menyiapkan pakaian setiap tokoh
B. Penata cahaya yang mengatur lampu agar wajah terlihat
C. Kru properti yang menyiapkan benda yang dipegang pemain
D. Penata rias yang membentuk wajah sesuai tokoh
E. Penata artistik yang merancang dekor dan ruang panggung

11. Pimpinan panggung teater SMK Kartika di Malang menyusun jadwal latihan adegan untuk minggu depan (2027). Aula hanya dapat dipakai Selasa, Kamis, dan Jumat, satu adegan per hari. Adegan 2 memerlukan Ayu, Bayu, dan Citra; adegan 3 memerlukan Citra dan Dodi; adegan 4 memerlukan Ayu dan Dodi.

Pemain	Senin	Selasa	Rabu	Kamis	Jumat
Ayu	bisa	bisa	–	bisa	bisa
Bayu	–	bisa	bisa	bisa	–
Citra	bisa	–	bisa	bisa	bisa
Dodi	bisa	bisa	bisa	–	bisa

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Jadwal yang memungkinkan semua pemain hadir adalah ....

A. Selasa adegan 2, Kamis adegan 3, Jumat adegan 4
B. Selasa adegan 4, Kamis adegan 2, Jumat adegan 3
C. Selasa adegan 3, Kamis adegan 2, Jumat adegan 4
D. Selasa adegan 4, Kamis adegan 3, Jumat adegan 2
E. Selasa adegan 2, Kamis adegan 4, Jumat adegan 3

12. Kelompok didong di Takengon (2027) biasanya tampil semalam suntuk dengan 20 pemain di pesta pernikahan, dengan honor Rp8.000.000. Pesanannya menurun karena keluarga pengantin beralih ke organ tunggal yang lebih murah dan hanya tampil 3 jam. Beberapa keluarga mengatakan masih ingin didong, tetapi biayanya terlalu besar. Biaya kelompok terutama honor pemain.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Strategi yang paling tepat adalah ....

A. Paket didong 3 jam dengan pemain lebih sedikit dan honor lebih rendah
B. Menurunkan honor sajian semalam suntuk dengan 20 pemain menjadi Rp4.000.000
C. Menambah organ tunggal ke dalam sajian didong semalam suntuk
D. Mengganti sajian didong dengan organ tunggal agar mampu bersaing
E. Mempertahankan sajian dan honor seperti biasa sambil memperbanyak promosi

13. Sanggar topeng Malangan di Kabupaten Malang (2027) beranggotakan penari dan perajin topeng, dengan modal Rp10 juta. Kampung tempat sanggar berada mulai sering dikunjungi wisatawan yang ingin mengenal budaya setempat; banyak pengunjung bertanya apakah mereka dapat mencoba membuat dan memakai topeng; sekolah-sekolah di Malang Raya mencari kegiatan kunjungan budaya untuk siswa.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Ide usaha yang sesuai dengan kondisi tersebut adalah ....
(Jawaban benar lebih dari satu.)

Pilih semua jawaban yang benar.

☐ A. Lokakarya singkat membuat dan menari dengan topeng untuk wisatawan.
☐ B. Penjualan topeng buatan perajin sanggar sebagai cendera mata.
☐ C. Pabrik topeng plastik cetakan massal untuk dijual ke luar daerah.
☐ D. Paket pentas topeng singkat untuk kunjungan budaya sekolah.
☐ E. Kelas tari modern (dance cover) bagi remaja kampung setiap sore.

14. Teater SMK di Surabaya mementaskan lakon realis berlatar tahun 1945 di sebuah rumah kampung (2027). Saat gladi, guru mencatat: seorang pemain memakai jam tangan digital; meja diberi radio tabung kayu; seorang tokoh pejuang memakai kemeja dan celana dengan potongan sederhana; pemain wanita memakai kebaya dan kain.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Tentukan **Benar** atau **Salah** untuk setiap pernyataan berikut.

Tentukan setiap pernyataan Benar atau Salah.

Pernyataan	Benar	Salah
Jam tangan digital dapat dibiarkan karena benda kecil tidak terlihat oleh penonton.	○	○
Radio tabung kayu di atas meja mendukung kesan latar tahun 1945.	○	○
Kebaya dan kain yang dipakai pemain wanita sesuai dengan latar lakon.	○	○

15. Festival Seni Pelajar Kabupaten Sleman (2027) menampilkan 12 kelompok secara berurutan di satu panggung selama 6 jam. Tahun lalu muncul masalah: kelompok tidak tahu kapan harus bersiap, pergantian set sering molor, dan juri tidak menerima sinopsis karya tepat waktu. Panitia menyusun ulang struktur produksinya.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Susunan yang tepat adalah ....
(Jawaban benar lebih dari satu.)

Pilih semua jawaban yang benar.

☐ A. Setiap kelompok didampingi penghubung (LO) yang memberi tahu kapan harus bersiap.
☐ B. Pimpinan panggung mengatur urutan tampil dan pergantian set bersama kru panggung.
☐ C. Sekretariat mengumpulkan sinopsis dan menyerahkannya kepada juri sebelum festival dimulai.
☐ D. Ketua juri sekaligus menjadi pimpinan panggung agar keputusan lebih cepat.
☐ E. Seorang koordinator menyusun jadwal gladi singkat setiap kelompok di panggung.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

16. Catatan sejarah kesenian "Gambus Tepian" di Bengkalis:
• 1920-an: dimainkan di rumah-rumah saat acara keluarga; alatnya gambus, marwas (gendang kecil), dan vokal; liriknya berupa pantun berbahasa Melayu.
• 1970-an: kelompok mulai tampil di panggung pesta dengan tambahan biola dan akordeon; lagu-lagu berpantun tetap dibawakan.
• 2010-an: tampil di festival dengan tata suara besar; sebagian kelompok menambah keyboard dan membawakan lagu pop Melayu.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Pernyataan yang sesuai dengan catatan tersebut adalah ....
(Jawaban benar lebih dari satu.)

Pilih semua jawaban yang benar.

☐ A. Lirik berpantun bertahan setidaknya dari 1920-an sampai 1970-an.
☐ B. Biola dan akordeon sudah dipakai sejak masa awal kesenian ini.
☐ C. Perpindahan dari rumah ke panggung pesta terjadi sebelum pemakaian tata suara besar.
☐ D. Penambahan keyboard menunjukkan semua kelompok meninggalkan lagu berpantun pada 2010-an.
☐ E. Marwas baru ditambahkan pada 1970-an bersama biola dan akordeon.

17. Penata busana sanggar tari Yospan di Jayapura (2027) memilih bahan kostum untuk tari yang banyak melompat di panggung terbuka siang hari. Syaratnya: ringan, cepat kering dari keringat, tidak tembus pandang di bawah cahaya terang, dan harga paling mahal Rp50.000 per meter.

Bahan	Berat	Cepat kering	Tembus pandang	Harga per meter
Katun tipis	ringan	sedang	ya	Rp30.000
Katun tebal	berat	lambat	tidak	Rp40.000
Satin	sedang	lambat	tidak	Rp35.000
Kaus olahraga	ringan	cepat	tidak	Rp45.000
Spandeks premium	ringan	cepat	tidak	Rp75.000

(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Bahan yang dipilih adalah ....

A. Katun tipis
B. Katun tebal
C. Satin
D. Kaus olahraga
E. Spandeks premium

18. Rapat evaluasi pentas ludruk "Karya Budaya" di Surabaya (2027) mencatat: target penonton 300 orang, yang datang 320 orang; pentas molor 40 menit karena pergantian set

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

antaradegan lama; tiga kru cedera ringan karena tangga ke panggung licin; dana tersisa Rp500.000.

(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)

Tentukan **Benar** atau **Salah** untuk setiap pernyataan berikut.

Tentukan setiap pernyataan Benar atau Salah.

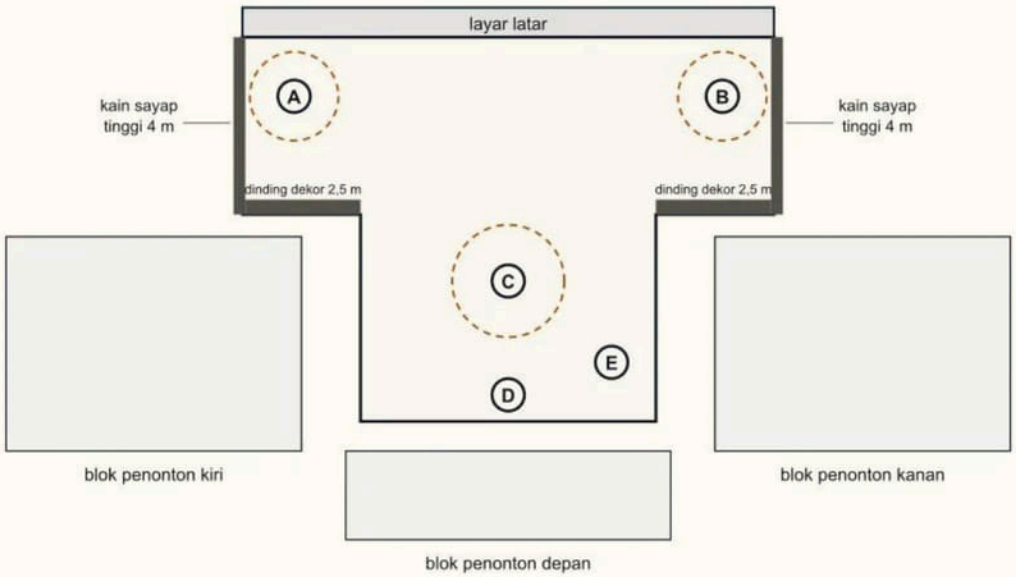
Pernyataan	Benar	Salah
Target jumlah penonton tercapai.	○	○
Pergantian set yang lama adalah masalah pelaksanaan yang perlu dicari penyebabnya, misalnya dengan melatih pergantian set pada gladi berikutnya.	○	○
Karena penonton melebihi target dan dana bersisa, cedera ringan kru tidak perlu dibahas dalam evaluasi.	○	○

19. Gambar menunjukkan denah panggung thrust (penonton di tiga sisi) untuk lakon "Jendela Retak" Teater SMK Kartika di Malang (2027), lengkap dengan kain sayap, dinding dekor, dan jangkauan lampu sorot yang tersedia. Sutradara ingin monolog penting dibawakan di satu titik yang terkena lampu sorot dan dapat dilihat dari seluruh kursi ketiga blok penonton.

(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)

Titik yang paling tepat untuk monolog tersebut adalah ....

Denah panggung thrust lakon "Jendela Retak" dan jangkauan lampu (tampak atas)



Lingkaran putus-putus = jangkauan lampu sorot yang tersedia; kotak gelap = kain sayap dan dinding dekor

A. Titik A
B. Titik B
C. Titik C
D. Titik D
E. Titik E

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

20. Desain panggung pentas keliling ludruk "Karya Budaya" (2027): dekor latar selebar 6 m dan setebal 0,5 m dipasang 1 m dari tepi belakang panggung; layar samping memakan 1 m di setiap sisi kiri dan kanan; tari remo memerlukan ruang kosong 6 m × 3 m di depan dekor. Di kota A, panggungnya 8 m × 5 m (lebar × dalam); di kota B, panggung sekolahnya 7 m × 4 m.

(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)

Pernyataan yang tepat adalah ....

(Jawaban benar lebih dari satu.)

Pilih semua jawaban yang benar.

☐ A. Di kota B, dekor selebar 6 m tetap muat di antara layar samping.

☐ B. Di kota A, ruang kosong di depan dekor memenuhi kebutuhan tari remo.

☐ C. Ukuran panggung tidak perlu diperiksa lagi karena dekor yang sama sudah dipakai di kota A.

☐ D. Di kota B, lebar area di antara layar samping kurang dari kebutuhan tari remo.

☐ E. Di kota B, bila dekor dipasang menempel tepi belakang, kedalaman ruang di depannya memenuhi kebutuhan.

21. Iringan rekaman tari kreasi Sanggar Kartika di Malang berdurasi 6 menit, padahal panitia lomba 2027 membatasi penampilan 4 menit. Pelatih memakai aplikasi penyunting audio di laptop untuk memendekkan iringan tanpa mengubah tempo, dan ingin hasilnya tidak terdengar seperti terpotong mendadak.

(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)

Cara menyunting yang paling tepat adalah ....

A. Mempercepat seluruh lagu agar durasinya menjadi 4 menit

B. Memotong lagu tepat pada menit ke-4 di mana pun posisinya

C. Menghapus bagian tengah lagu secara acak tanpa peralihan

D. Menaikkan volume bagian akhir agar potongan tidak terdengar

E. Memotong di akhir frase lagu dan memberi peralihan memudar

22. Kelompok tari Yospan menyiarkan pentas berbayar secara langsung dari sebuah gedung di Jayapura (2027). Saat uji coba, siaran beresolusi 1080p sering terputus. Teknisi mencatat: kecepatan unggah internet gedung sekitar 5 Mbps; siaran 1080p memerlukan sekitar 6 Mbps; siaran 720p memerlukan sekitar 3 Mbps. Sanggar memiliki modem seluler cadangan dengan sinyal baik.

(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)

Langkah yang paling tepat adalah ....

A. Siaran diatur 720p dengan modem seluler sebagai koneksi cadangan

B. Siaran tetap 1080p dengan modem seluler sebagai koneksi cadangan

C. Siaran diatur 720p tanpa koneksi cadangan karena kecepatan sudah memadai

D. Siaran tetap 1080p dan penonton diminta memakai internet lebih cepat

E. Siaran langsung dibatalkan dan diganti rekaman yang diunggah sebulan kemudian

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

23. Batang lampu 2 di sebuah gedung di Malang (2027) berkapasitas 150 kg, dan aturan gedung membatasi beban paling banyak 80% dari kapasitas. Saat ini batang 2 memuat 8 lampu PAR @6 kg dan kabel 12 kg. Penata cahaya ingin menambah 4 moving head @22 kg yang semuanya harus berada di batang 2 karena posisi sorotnya. Lampu PAR boleh dipindah ke batang 3, yang hanya memiliki 5 titik gantung kosong.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Rencana yang memenuhi aturan adalah ....

A. Memasang 4 moving head tanpa memindah PAR
B. Memasang 4 moving head dan memindah 4 PAR
C. Memasang 4 moving head dan memindah 5 PAR
D. Memasang 4 moving head dan memindah 6 PAR
E. Memasang 3 moving head tanpa memindah PAR

24. Setelah pentas di gedung kesenian Malang (2027), kru teater SMK Kartika membongkar panggung (load-out). Di panggung bercampur perlengkapan milik kelompok dan milik gedung, termasuk banyak kabel yang bentuknya mirip. Kru ingin tidak ada barang yang tertukar atau tertinggal.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Cara kerja yang tepat adalah ....
(Jawaban benar lebih dari satu.)

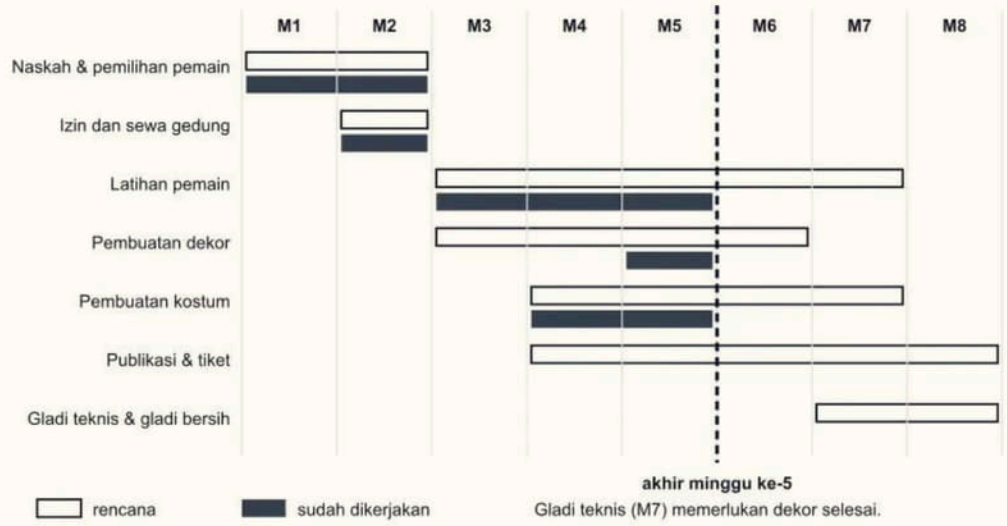
Pilih semua jawaban yang benar.

☐ A. Kabel tanpa label yang mirip milik kelompok ikut dibawa pulang agar tidak kekurangan.
☐ B. Semua perlengkapan milik kelompok diberi label nama kelompok sebelum dibawa ke gedung.
☐ C. Barang yang dibongkar dicocokkan dengan daftar perlengkapan yang dibuat saat datang.
☐ D. Perlengkapan gedung boleh dibawa pulang dulu bila petugas gedung sudah pulang.
☐ E. Perlengkapan milik gedung dicatat terpisah dan dikembalikan dalam kondisi semula.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

25. Gambar menunjukkan linimasa produksi teater "Jendela Retak" di Malang (2027) beserta keadaannya pada akhir minggu ke-5 dari 8 minggu. Pimpinan produksi harus memutuskan tindakan monitoring agar pentas tetap berjalan sesuai jadwal.
(Nama orang, lembaga, dan data disusun untuk latihan soal; fiktif.)
Keputusan yang paling tepat adalah ....

Linimasa produksi teater "Jendela Retak" — keadaan akhir minggu ke-5 (2027)



A. Menambah tenaga dekor; publikasi tetap menunggu dekor selesai
B. Segera memulai publikasi; dekor dikejar sambil gladi teknis
C. Mengurangi jam latihan pemain untuk membantu dekor dan publikasi
D. Memindahkan tenaga kostum ke publikasi karena kostum lebih cepat
E. Menambah tenaga dekor dan segera memulai publikasi tiket

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Lembar jawaban

No	A	B	C	D	E
1					
2	○	○	○	○	○
3	○	○	○	○	○
4	○	○	○	○	○
5	○	○	○	○	○
6	○	○	○	○	○
7					
8	○	○	○	○	○
9					

No	A	B	C	D	E
10	○	○	○	○	○
11	○	○	○	○	○
12	○	○	○	○	○
13					
14					
15					
16					
17	○	○	○	○	○
18					

No	A	B	C	D	E
19	○	○	○	○	○
20					
21	○	○	○	○	○
22	○	○	○	○	○
23	○	○	○	○	○
24					
25	○	○	○	○	○

Soal PG kompleks / Benar–Salah (nomor 1, 7, 9, 13, 14, 15, 16, 18, 20, 24): jawab langsung pada soalnya.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Tabel skor dan anjuran

Sub bab / subtopik	Nomor soal	Benar	Jika kurang separuh benar
Sub bab 1.1 · Profesi dan lingkup pekerjaan bidang seni pertunjukan	10	___ / 1	Ulangi hlm. 10
Sub bab 1.2 · Peluang usaha ekonomi kreatif seni pertunjukan	13	___ / 1	Ulangi hlm. 24
Sub bab 1.3 · Simulasi proses bisnis dan strategi kerja industri seni pertunjukan	8	___ / 1	Ulangi hlm. 37
Sub bab 1.4 · Peluang dan tantangan dalam seni pertunjukan	12	___ / 1	Ulangi hlm. 56
Sub bab 1.5 · Perkembangan teknologi dan isu global dalam seni pertunjukan	1	___ / 1	Ulangi hlm. 73
Sub bab 1.6 · Relasi seni pertunjukan dengan kehidupan sosial budaya masyarakat	7	___ / 1	Ulangi hlm. 89
Sub bab 2.1 · Cabang seni pertunjukan: tari, karawitan, pedalangan, teater, tata artistik, dan musik	2	___ / 1	Ulangi hlm. 119
Sub bab 2.2 · Sejarah seni pertunjukan	16	___ / 1	Ulangi hlm. 132
Sub bab 2.3 · Bentuk, jenis, dan ciri seni pertunjukan	6	___ / 1	Ulangi hlm. 147
Sub bab 2.4 · Fungsi seni pertunjukan dalam kehidupan masyarakat	3	___ / 1	Ulangi hlm. 163
Sub bab 2.5 · Unsur-unsur pendukung seni pertunjukan	14	___ / 1	Ulangi hlm. 180
Sub bab 2.6 · Analisis pengembangan karya seni pertunjukan tradisi dan modern	4	___ / 1	Ulangi hlm. 195
Sub bab 3.1 · Jenis dan struktur produksi seni pertunjukan	15	___ / 1	Ulangi hlm. 227
Sub bab 3.2 · Perencanaan produksi dan penyusunan anggaran sederhana	5, 9	___ / 2	Ulangi hlm. 242
Sub bab 3.3 · Pelaksanaan produksi dan pembagian tugas tim	11	___ / 1	Ulangi hlm. 259
Sub bab 3.4 · Monitoring dan evaluasi produksi seni pertunjukan	18, 25	___ / 2	Ulangi hlm. 275
Sub bab 3.5 · Pemanfaatan teknologi digital dalam promosi dan produksi pertunjukan	22	___ / 1	Ulangi hlm. 294
Sub bab 4.1 · Klasifikasi perlengkapan pementasan	24	___ / 1	Ulangi hlm. 329

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Sub bab / subtopik	Nomor soal	Benar	Jika kurang separuh benar
Sub bab 4.2 · Tata rias dan busana pertunjukan	17	___ / 1	Ulangi hlm. 344
Sub bab 4.3 · Tata teknik pentas: cahaya, suara, dan listrik	23	___ / 1	Ulangi hlm. 360
Sub bab 4.4 · Pemanfaatan piranti digital sederhana dalam penataan artistik	21	___ / 1	Ulangi hlm. 382
Sub bab 4.5 · Interpretasi desain panggung dan rundown pementasan	19, 20	___ / 2	Ulangi hlm. 398

NEXT LEVEL STUDY
Educational Institutions

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Bagian D · Kunci dan Pembahasan

Urutan sama dengan buku. Setiap pembahasan memuat konsep, langkah, dan alasan tiap pilihan. Baca pembahasan soal yang kamu jawab salah — dan juga yang kamu jawab benar tetapi menebak.

Latihan sub bab 1.1

No. 1 Kunci: C

Konsep: Dalam produksi pertunjukan, sutradara bertanggung jawab atas tafsir artistik, produser atas dana dan administrasi, sedangkan pimpinan panggung (stage manager) mengendalikan jalannya latihan dan pentas: jadwal, catatan blocking di naskah induk, kesiapan pemain, dan pemberian cue kepada kru teknik.

Langkah:

1. Kumpulkan tugas: jadwal latihan, catatan posisi pemain, kesiapan pemain di sayap, cue kepada operator.
2. Coret yang dikecualikan: tafsir adegan (sutradara) dan dana (produser).
3. Tugas yang tersisa adalah ciri pimpinan panggung.

Analisis setiap opsi:

- **A.** ✗ Jebakan: sutradara memang memimpin latihan, tetapi kasus menyebut anggota ini tidak menentukan tafsir adegan.
- **B.** ✗ Kasus menyebut anggota ini tidak mengurus dana.
- **C.** ✓ Menyusun jadwal, mencatat posisi pemain, menyiapkan pemain di sayap, dan memberi cue kepada operator adalah tugas pimpinan panggung (stage manager).
- **D.** ✗ Tidak ada tugas merancang dekor atau properti dalam kasus.
- **E.** ✗ Jebakan: ia memberi aba-aba kepada operator, bukan menjalankan lampu sendiri.

Jawaban: C.

No. 2 Kunci: B

Konsep: Penata artistik (skenografer) menerjemahkan konsep sutradara menjadi rancangan visual ruang panggung: sketsa, maket, warna, bahan, dan pengawasan pembuatan dekor.

Analisis setiap opsi:

- **A.** ✗ Jebakan: kru properti terlibat dalam benda panggung, tetapi tidak merancang ruang panggung secara keseluruhan.
- **B.** ✓ Merancang ruang, sketsa, maket, warna, dan bahan dekor adalah tugas penata artistik.
- **C.** ✗ Kasus menyebut ia tidak menjalankan lampu.
- **D.** ✗ Jebakan: ia menafsirkan konsep sutradara, artinya ia bukan sutradaranya.
- **E.** ✗ Pimpinan panggung mengendalikan pelaksanaan, bukan merancang dekor.

Jawaban: B.

Latihan sub bab 1.2

No. 1 Kunci: E

Konsep: Peluang usaha ekonomi kreatif dinilai dari kecocokan tiga hal: kemampuan/keahlian pelaku, sumber daya (modal, alat), dan kebutuhan pasar yang belum terpenuhi.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Langkah:

1. Keahlian: tari tradisi dan rias.
2. Modal: Rp12 juta, tidak cukup untuk alat tata suara atau gedung.
3. Kebutuhan yang belum terpenuhi: pelatih tari dan perias untuk sekolah.
4. Ide yang lolos ketiga saringan: jasa pelatihan tari dan rias untuk sekolah.

Analisis setiap opsi:

- **A.** ✗ Modal tidak cukup untuk membeli peralatan tata suara, dan bukan keahlian mereka.
- **B.** ✗ Jebakan: kebutuhannya memang ada, tetapi sudah dipenuhi sanggar desa sendiri sehingga peluangnya kecil.
- **C.** ✗ Jebakan: kekurangan gedung memang masalah, tetapi modal Rp12 juta jauh dari cukup untuk menyediakan gedung.
- **D.** ✗ Tidak berasal dari kebutuhan yang mereka amati dan bukan keahlian utama mereka (tari dan rias).
- **E.** ✓ Sesuai keahlian (tari dan rias), modal kecil karena tidak perlu alat mahal, dan ada kebutuhan tahunan dari sekolah-sekolah.

Jawaban: E.

No. 2 Kunci: E

Konsep: Peluang usaha ekonomi kreatif dipilih dari irisan keahlian, modal, dan kebutuhan pasar yang belum terpenuhi; pasar yang sudah jenuh atau tertutup bukan peluang yang baik.

Analisis setiap opsi:

- **A.** ✗ Jebakan: pasarnya sama, tetapi sewa sound system sudah banyak tersedia dan modal Rp8 juta tidak memadai.
- **B.** ✗ Jebakan: sesuai keahlian, tetapi kedua kafe sudah punya pemain tetap.
- **C.** ✗ Jebakan: sesuai keahlian, tetapi konser berbayar di gedung kota jarang laku.
- **D.** ✗ Modal Rp8 juta tidak memadai untuk membuka kafe.
- **E.** ✓ Sesuai keahlian, permintaan ada setiap akhir pekan, dan alat musik sudah dimiliki sehingga modal kecil.

Jawaban: E.

Latihan sub bab 1.3

No. 1 Kunci: A, B, D

Angka pilihan di pembahasan: 1 = A, 2 = B, 3 = C, 4 = D, 5 = E.

Konsep: Proses bisnis jasa pertunjukan: menerima permintaan → menghitung biaya sesuai lingkup kerja → penawaran → negosiasi → perjanjian tertulis (harga, uang muka, pelunasan, hak pemakaian rekaman) → produksi → pelaksanaan → penagihan.

Analisis setiap pernyataan:

- **Pernyataan 1** ✓ Lingkup kerja: 3 kali × 2 hari = 6 kali tampil; seluruh biaya dimasukkan ke harga.
- **Pernyataan 2** ✓ Pembayaran baru 30 hari setelah acara berisiko bagi kas sanggar; uang muka dan jadwal pelunasan tertulis melindungi sanggar.
- **Pernyataan 3** ✗ Jebakan: promosi memang menguntungkan, tetapi rekaman untuk iklan bernilai ekonomi; batas waktu dan lingkup pemakaiannya perlu disepakati (dan dapat diberi harga).
- **Pernyataan 4** ✓ Biaya kostum khusus ditanggung dalam harga dan baru dikeluarkan setelah ada kepastian tertulis.
- **Pernyataan 5** ✗ Jebakan: tariannya pendek, tetapi penari bekerja tiga kali sehari (bersiap, tampil, menunggu); honor dihitung dari jumlah tampil.

Jawaban: pernyataan 1, 2, 4.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

No. 2 Kunci: D

Konsep: Sisa untuk kas = honor − biaya transport & rias − honor penari. Tawaran yang tidak dapat dipenuhi sumber daya sanggar tidak boleh dipilih walaupun honornya terbesar.

Langkah:

1. Q memerlukan 12 penari, sedangkan sanggar hanya punya 10 dan tidak memakai penari luar → Q gugur.
2. P: 6.000.000 − 1.200.000 − 6 × 300.000 = 3.000.000.
3. R: 7.000.000 − 2.400.000 − 8 × 300.000 = 2.200.000.
4. Sisa terbesar: P, Rp3.000.000. Cek: 1.200.000 + 1.800.000 + 3.000.000 = 6.000.000 ✓.

Analisis setiap opsi:

- **A.** ✗ Jebakan: honor Q terbesar, tetapi Q butuh 12 penari; selain itu Rp7.000.000 belum dikurangi honor penari.
- **B.** ✗ Jebakan: 6.000.000 − 1.200.000 = 4.800.000 belum dikurangi honor 6 penari.
- **C.** ✗ Jebakan: 7.000.000 − 2.400.000 = 4.600.000 belum dikurangi honor 8 penari.
- **D.** ✓ Benar: P layak dan sisanya Rp3.000.000, lebih besar daripada R.
- **E.** ✗ Perhitungan R benar (Rp2.200.000), tetapi lebih kecil daripada P.

Jawaban: D.

No. 3 Kunci: B, C, E

Angka pilihan di pembahasan: 1 = A, 2 = B, 3 = C, 4 = D, 5 = E.

Konsep: Alur kerja sama dengan instansi: perhitungan biaya (RAB) → kesepakatan tertulis (SPK/kontrak) → pelaksanaan beserta dokumentasi → laporan pertanggungjawaban → penagihan. Semua kewajiban keuangan dicatat walaupun belum dibayar.

Analisis setiap pernyataan:

- **Pernyataan 1** ✗ Jebakan: tampak sigap, tetapi biaya keluar sebelum ada perjanjian; bila batal, sanggar menanggung kerugian.
- **Pernyataan 2** ✓ Nilai kerja sama harus didasarkan pada perhitungan biaya yang jelas.
- **Pernyataan 3** ✓ Bukti pelaksanaan diperlukan untuk laporan pertanggungjawaban.
- **Pernyataan 4** ✗ Jebakan: kewajiban yang belum dibayar tetap harus dicatat agar laporan keuangan sanggar benar.
- **Pernyataan 5** ✓ Dana cair berdasarkan SPK dan laporan pertanggungjawaban.

Jawaban: pernyataan 2, 3, 5.

Latihan sub bab 1.4

No. 1 Kunci: A

Konsep: Tantangan seni tradisi (berkurangnya penonton) dijawab dengan strategi yang menyasar SEMUA akar masalah dalam batas sumber daya. Pengemasan (durasi, jadwal, saluran promosi) dapat diubah tanpa menghilangkan isi tradisinya.

Langkah:

1. Penyebab 1: durasi 4 jam → perlu dipadatkan.
2. Penyebab 2: malam sekolah → pindah ke malam libur.
3. Penyebab 3: pengumuman tidak sampai → pakai saluran yang dibaca pelajar.
4. Batasan: dana terbatas → saluran tanpa biaya.
5. Hanya satu pilihan yang memenuhi keempatnya.

Analisis setiap opsi:

- **A.** ✓ Durasi dipadatkan, jadwal pindah ke malam libur, dan informasi sampai ke pelajar tanpa biaya.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

• **B.** ✗ Jebakan: durasi dan jadwal sudah tepat, tetapi pengumuman tetap di tempat yang tidak dilihat pelajar.
• **C.** ✗ Jebakan: jadwal dan informasi tepat, tetapi durasi empat jam yang dikeluhkan pelajar tidak diubah.
• **D.** ✗ Jebakan: durasi dan informasi tepat, tetapi malam Rabu tetap malam sekolah.
• **E.** ✗ Jebakan: durasi dan jadwal tepat, tetapi iklan televisi mahal bagi dana yang terbatas dan belum tentu ditonton pelajar.

Jawaban: A.

No. 2 Kunci: E

Konsep: Peluang (permintaan wisata) dan tantangan (ketersediaan pemain) dihadapi dengan regenerasi pemain yang direncanakan tepat waktu serta tetap memenuhi syarat mitra.

Langkah:
1. Januari–Februari: 14 pemain tersedia → kontrak dapat dimulai.
2. Pemuda perlu 2 bulan latihan → harus mulai Januari agar siap Maret.
3. Maret–April: 8 pemain lama + pemuda terlatih → 14 pemain, iringan tetap langsung.

Analisis setiap opsi:
• **A.** ✗ Jebakan: rencananya benar, tetapi waktunya terlambat; pemuda baru siap Mei, setelah musim panen berakhir.
• **B.** ✗ Jebakan: jumlah pemain tercukupi untuk penari, tetapi agen mensyaratkan iringan dimainkan langsung.
• **C.** ✗ Pendapatan Januari–Februari hilang, padahal pemain lengkap tersedia pada bulan itu, dan tawaran belum tentu masih ada.
• **D.** ✗ Pemain tidak dapat meninggalkan panen; pentas berisiko batal.
• **E.** ✓ Pemuda siap pada Maret, tepat ketika musim panen dimulai; pendapatan berjalan sejak Januari.

Jawaban: E.

No. 3 Kunci: A, C, E

Angka pilihan di pembahasan: 1 = A, 2 = B, 3 = C, 4 = D, 5 = E.

Konsep: Tampil di luar negeri adalah peluang (jaringan, promosi, pengalaman) yang disertai tantangan (biaya perjalanan, perlindungan instrumen, dokumen perjalanan). Identitas budaya asal menjadi daya tarik utama.

Analisis setiap pernyataan:
• **Pernyataan 1** ✓ Tampil di festival internasional memperluas jaringan dan promosi.
• **Pernyataan 2** ✗ Jebakan: ringan, tetapi bambu mudah retak karena benturan dan perubahan suhu, sehingga perlu kemasan pelindung.
• **Pernyataan 3** ✓ Tiket pesawat tidak ditanggung panitia dan biayanya besar.
• **Pernyataan 4** ✗ Panitia meminta budaya asal peserta; boleh menambah satu lagu setempat, tetapi tidak mengganti seluruhnya.
• **Pernyataan 5** ✓ Siswa 16–17 tahun memerlukan paspor dan izin orang tua yang pengurusannya memakan waktu.

Jawaban: pernyataan 1, 3, 5.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Latihan sub bab 1.5

No. 1 Kunci: 1B 2B 3S

Konsep: Isu global keberlanjutan mendorong produksi pertunjukan yang hemat energi dan mengurangi sampah. Kebijakan ramah lingkungan tetap harus disertai sarana pengganti agar keselamatan dan kenyamanan penonton terjaga.

Analisis setiap pernyataan:

• **Pernyataan 1 → Benar.** Lampu LED memerlukan daya lebih kecil untuk terang yang setara dan menghasilkan panas jauh lebih sedikit.

• **Pernyataan 2 → Benar.** Dekor yang dipakai ulang tidak langsung menjadi sampah setelah festival.

• **Pernyataan 3 → Salah.** Jebakan: larangannya mengurangi plastik, tetapi tanpa tempat isi ulang penonton kehausan selama enam jam siang hari atau terpaksa membeli kemasan di luar; kebijakan perlu dilengkapi.

Jawaban: Benar, Benar, Salah.

No. 2 Kunci: A

Konsep: Teknologi AI membuka kemungkinan baru dalam seni pertunjukan, tetapi menimbulkan isu global tentang izin dan kejujuran: suara atau wajah khas seseorang dipakai atas izin pemilik/ahli warisnya, dan penonton diberi tahu bahwa karya dibuat dengan AI.

Analisis setiap opsi:

• **A.** ✓ Izin keluarga menghormati hak pemilik suara, dan keterangan AI membuat penonton tidak tertipu.

• **B.** ✗ Jebakan: rekaman yang mudah didapat tidak berarti boleh dipakai untuk membuat suara tiruan tanpa izin.

• **C.** ✗ Menipu penonton dan tetap belum mendapat izin.

• **D.** ✗ Jebakan: aplikasi hanya alatnya; hak atas suara khas itu ada pada keluarga beliau, bukan perusahaan aplikasi.

• **E.** ✗ Teknologi dapat dipakai secara etis; keputusan ini menghilangkan penghormatan yang diinginkan sanggar.

Jawaban: A.

Latihan sub bab 1.6

No. 1 Kunci: B

Konsep: Seni pertunjukan berakar pada kehidupan masyarakat: mengangkat masalah yang dialami warga, memakai bahasa dan humor yang dekat dengan mereka, serta dipentaskan di ruang warga sehingga dapat menggerakkan perubahan sikap.

Analisis setiap opsi:

• **A.** ✗ Tidak memakai bahasa warga, temanya jauh dari kehidupan kampung, dan tempatnya jauh.

• **B.** ✓ Bahasa sehari-hari, humor tidak menyinggung, tema dekat dengan masalah warga, dan tempatnya di kampung sendiri.

• **C.** ✗ Jebakan: tempat dan temanya tepat, tetapi menyebut nama warga menyinggung dan dapat memicu konflik.

• **D.** ✗ Jebakan: temanya sesuai, tetapi tempatnya jauh dan pesan tanpa kata lebih sulit ditangkap warga kampung.

• **E.** ✗ Bentuknya ceramah, bukan pertunjukan yang menyentuh perasaan warga, dan tidak memakai bahasa sehari-hari.

Jawaban: B.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

No. 2 Kunci: 1B 2B 3S

Konsep: Seni pertunjukan terjalin dengan kehidupan sosial budaya masyarakat: menjadi ruang berkumpul, sarana menyampaikan pesan yang relevan dengan warga, dan menggerakkan ekonomi warga.

Analisis setiap pernyataan:

- **Pernyataan 1 → Benar.** Warga dari beberapa dusun berkumpul dan menanggung biaya bersama.
- **Pernyataan 2 → Benar.** Pedagang kecil berjualan di sekitar panggung.
- **Pernyataan 3 → Salah.** Jebakan: lakon memang bersumber dari epos, tetapi dalang menyisipkan pesan tentang irigasi desa yang langsung berkaitan dengan kehidupan warga.

Jawaban: Benar, Benar, Salah.

Kuis Akhir Bab 1

No. 1 Kunci: A

Konsep: Menyaring ide usaha berarti menguji tiap ide terhadap semua syarat sekaligus: modal, pembeli yang nyata dan berulang, ruang pasar yang terbuka, dan kesesuaian dengan keterampilan. Satu ide yang menyalahi satu syarat langsung gugur.

Langkah:

1. Tulis empat syarat: modal paling banyak Rp9.000.000; pesanan paling sedikit 4 per bulan; belum ada pesaing; sesuai keahlian.
2. Periksa baris demi baris. Ide 2: modal Rp9.500.000 melebihi Rp9.000.000. Ide 3: sudah ada lima sanggar. Ide 4: hanya 2 pesanan. Ide 5: tidak sesuai keahlian.
3. Ide 1: modal Rp6.000.000, 5 pesanan, belum ada pesaing, sesuai keahlian. Semua syarat terpenuhi.

Analisis setiap opsi:

- A. ✓ Memenuhi keempat syarat: modal Rp6.000.000 (kurang dari Rp9.000.000), 5 pesanan (lebih dari 4), belum ada pesaing, sesuai keahlian.
- B. ✗ Modal Rp9.500.000 melebihi Rp9.000.000, walaupun pesanan banyak dan sesuai keahlian.
- C. ✗ Pesanannya banyak dan sesuai keahlian, tetapi lima sanggar sudah membuka kelas, jadi ruang pasar tidak terbuka.
- D. ✗ Modalnya cukup dan tidak ada pesaing, tetapi hanya 2 pesanan per bulan, kurang dari syarat 4.
- E. ✗ Pesanan banyak dan tanpa pesaing, tetapi tidak sesuai keahlian mereka.

Jawaban: A.

Jebakan: Setiap pengecoh baik di tiga kolom dan gagal di satu kolom: modal (Ide 2), pesaing (Ide 3), pesanan (Ide 4), atau keahlian (Ide 5). Siswa yang hanya melihat pesanan terbanyak (Ide 5) atau modal terkecil (Ide 3) akan salah.

No. 2 Kunci: 1S 2B 3B

Konsep: Pada produksi kecil satu orang boleh merangkap beberapa jabatan, dan nama jabatan dapat berbeda antarkelompok. Yang menentukan jabatan adalah tugas yang sedang dikerjakan: mengelola dana, izin, dan tim = produser; mencatat naskah induk dan memberi cue = pimpinan panggung; merancang = penata; menjalankan alat = operator.

Langkah:

1. Pasangkan tiap tugas dengan jabatannya, abaikan sebutan yang dipakai kelompok.
2. Rosita: mencatat naskah induk dan memberi aba-aba berarti pimpinan panggung, bukan sutradara (yang menafsirkan adegan).
3. Syahrul: anggaran, izin, dan pemilihan pemain adalah tugas produser, apa pun sebutannya.
4. Naufal: merancang adalah penata cahaya, menjalankan papan kontrol adalah operator cahaya; dua tugas itu dipegang satu orang.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Analisis setiap pernyataan:

• Pernyataan 1 → Salah. Memberi aba-aba (cue) dan mencatat posisi pemain adalah tugas pimpinan panggung. Sutradara menafsirkan adegan dan mengarahkan pemain, dan itu tidak ada dalam uraian Rosita.

• Pernyataan 2 → Benar. Menyusun anggaran, mengurus izin, dan memilih pemain adalah tugas produser. Sebutan "ketua pelaksana" hanya nama lain dalam kelompok itu.

• Pernyataan 3 → Benar. Merancang lampu adalah pekerjaan penata cahaya, menjalankannya pekerjaan operator. Satu orang boleh memegang keduanya pada produksi kecil.

Jawaban: Salah, Benar, Benar.

Jebakan: Pernyataan 1 menukar pimpinan panggung dengan sutradara karena keduanya "dekat dengan pemain". Pernyataan yang benar bergantung pada pemahaman bahwa tugas, bukan sebutan atau banyaknya jabatan yang dipegang, menentukan jabatan.

No. 3 Kunci: B, C, E

Konsep: Penata merancang, operator menjalankan: perubahan rancangan diputuskan penata cahaya. Dalam kerja tim, permintaan atau keluhan disampaikan lewat atasan langsung atau penghubung (pimpinan panggung), dan hal yang menyangkut keselamatan selalu didahulukan.

Langkah:

1. Tentukan siapa pemilik rancangan lampu: penata cahaya. Operator hanya menjalankan daftar perubahannya.
2. Tentukan jalur: penari, pimpinan panggung, penata cahaya. Pimpinan panggung memberi aba-aba, tetapi tidak mengubah rancangan.
3. Nilai kalimat tentang keselamatan: penari hampir kehilangan keseimbangan, jadi keluhan harus ditangani sebelum pentas.

Analisis setiap pernyataan:

• A. ✗ Memegang papan kontrol berarti menjalankan, bukan merancang. Mengganti warna atas permintaan penari akan mengubah rancangan tanpa keputusan penata cahaya.

• B. ✓ Rancangan lampu adalah wewenang penata cahaya; operator menjalankannya sesuai daftar perubahan.

• C. ✓ Lewat pimpinan panggung, keluhan sampai kepada penata cahaya tanpa mengganggu jalannya gladi dan tanpa melewati jalur kerja.

• D. ✗ Memberi aba-aba hanyalah menandai kapan perubahan dijalankan; hal itu tidak memberi wewenang mengubah rancangan.

• E. ✓ Keluhan keselamatan tidak ditunda. Penata cahaya perlu memeriksa arah dan kekuatan lampu sebelum pentas.

Jawaban: opsi B, C, E.

Jebakan: Pernyataan A dan D menggoda karena orang yang "memegang kendali" di pentas (operator, pimpinan panggung) tampak berwenang mengubah lampu. Padahal memegang alat atau memberi aba-aba berbeda dari memutuskan rancangan.

No. 4 Kunci: B

Konsep: Jabatan ditentukan oleh tugas, bukan oleh nama alat atau suasana kerja. Penata artistik merancang rupa panggung; kru panggung (stagehand) memasang dan memindahkan dekor sesuai rancangan itu; kru properti menyiapkan benda pegangan pemain; pimpinan panggung memberi cue; operator menjalankan lampu atau suara.

Langkah:

1. Tandai kata kerja: memasang, membongkar, memindahkan, menata ulang. Semuanya pekerjaan fisik pada dekor dan perlengkapan panggung.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

2. Baca kalimat batas: ia tidak merancang bentuk dekor dan tidak menjalankan lampu. Dua jabatan tetangga tersingkir.
3. Cari jabatan yang mencakup semua kata kerja itu: kru panggung.

Analisis setiap opsi:

• A. ✗ Penata artistik merancang (sketsa, maket) dan tidak memasang; kalimat batas juga menyebut ia tidak merancang bentuk dekor.
• B. ✓ Memasang dan memindahkan dekor, tangga, dan layar adalah tugas kru panggung.
• C. ✗ Kru properti mengurus benda yang dipegang pemain. Tangga dan layar latar adalah bagian dekor, bukan benda pegangan.
• D. ✗ Pimpinan panggung memberi aba-aba, tetapi uraian tidak menyebut aba-aba satu pun.
• E. ✗ Kalimat batas menyatakan ia tidak menjalankan lampu, jadi operator cahaya tersingkir.

Jawaban: B.

Jebakan: Kata "jeda gelap" menggoda memilih operator cahaya (D) atau pimpinan panggung (E) karena keduanya bekerja saat jeda itu. Padahal yang memindahkan dekor di dalam gelap adalah kru panggung. Kata "dekor" menggoda memilih penata artistik (A), padahal ia merancang, bukan memasang.

No. 5 Kunci: D

Konsep: Penulis naskah (lakon) menulis cerita, dialog, dan petunjuk adegan; hasil kerjanya berupa naskah. Sutradara menafsirkan naskah itu dan mengarahkan pemain. Tugas mencipta cerita dan tugas menafsirkannya adalah dua jabatan berbeda.

Langkah:

1. Tandai kata kerja: mengembangkan legenda menjadi cerita tiga babak, menulis dialog dan petunjuk adegan, menyerahkan naskah.
2. Hasil kerjanya berupa naskah tertulis, bukan arahan kepada pemain atau rancangan panggung.
3. Kalimat batas menyingkirkan jabatan yang menentukan cara pemain berbicara (sutradara dan pelatih) serta yang merancang panggung (penata artistik).

Analisis setiap opsi:

• A. ✗ Sutradara menafsirkan naskah dan mengarahkan pemain. Uraian menyatakan ia tidak menentukan cara pemain mengucapkan dialog.
• B. ✗ Penata artistik merancang rupa panggung, padahal ia tidak merancang panggung.
• C. ✗ Pimpinan panggung mengatur jadwal dan aba-aba pentas. Tidak ada satu pun tugas itu dalam uraian.
• D. ✓ Menyusun cerita dan menulis dialog serta petunjuk adegan adalah tugas penulis naskah.
• E. ✗ Pelatih melatih ucapan pemain. Uraian justru menyatakan ia tidak menentukan cara pemain mengucapkan dialog.

Jawaban: D.

Jebakan: Sutradara (A) adalah jabatan teater yang paling terkenal sehingga mudah dipilih tanpa membaca kalimat batas. Uraian tugas hanya menyebut hasil berupa naskah; menafsirkan dan mengarahkan adalah tugas orang lain.

No. 6 Kunci: A, D, E

Konsep: Analisis kekuatan–kelemahan–peluang–ancaman memisahkan faktor dari dalam kelompok (kekuatan = baik, kelemahan = kurang baik) dari faktor di luar kelompok (peluang = menguntungkan, ancaman = merugikan). Faktor dalam dapat diperbaiki sendiri; faktor luar hanya dapat disiasati.

Langkah:

1. Tanyakan dua hal pada tiap catatan: berada di dalam atau di luar sanggar, dan menguntungkan atau merugikan.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

2. (1) dalam dan menguntungkan = kekuatan. (2) dalam dan merugikan = kelemahan. (3) luar dan menguntungkan = peluang. (4) dan (5) luar dan merugikan = ancaman.
3. Cocokkan dengan lima pernyataan: yang sama dengan penggolongan itu adalah A, D, dan E.

Analisis setiap pernyataan:

- A. ✓ Pelatih adalah milik sanggar (dalam) dan menguntungkan, jadi kekuatan.
- B. ✗ Ruang latihan adalah urusan dalam sanggar. Kekurangan itu kelemahan, bukan ancaman.
- C. ✗ Sekolah dasar berada di luar sanggar. Permintaannya peluang, bukan kekuatan.
- D. ✓ Kursus lain berada di luar sanggar dan merugikan karena menyaingi, jadi ancaman.
- E. ✓ Libur sekolah adalah keadaan di luar sanggar yang mengurangi peserta, jadi ancaman.

Jawaban: opsi A, D, E.

Jebakan: B dan C menukar pasangan dalam–luar: kekurangan sendiri dilabeli ancaman, dan keuntungan dari luar dilabeli kekuatan. Cara menghindarinya: tentukan dulu dalam atau luar, baru untung atau rugi.

No. 7 Kunci: C

Konsep: Laba = jumlah murid × (iuran − biaya variabel per murid) − biaya tetap. Bila ruang terisi penuh, jumlah murid sama dengan kapasitas, sehingga iuran minimal diperoleh dari: (biaya tetap + target laba) ÷ kapasitas + biaya variabel per murid, lalu dibulatkan ke atas ke kelipatan yang diminta.

Langkah:

1. Biaya tetap = 800.000 + 600.000 + 100.000 = Rp1.500.000.
2. Sumbangan yang harus terkumpul = biaya tetap + laba = 1.500.000 + 500.000 = Rp2.000.000.
3. Sumbangan per murid pada 22 murid = 2.000.000 ÷ 22 ≈ Rp90.909.
4. Iuran = sumbangan + biaya variabel = 90.909 + 20.000 ≈ Rp110.909, dibulatkan ke atas ke kelipatan Rp5.000 menjadi Rp115.000.
5. Uji: (115.000 − 20.000) × 22 − 1.500.000 = 2.090.000 − 1.500.000 = Rp590.000, tidak kurang dari Rp500.000. Pada Rp110.000: 90.000 × 22 − 1.500.000 = Rp480.000, kurang dari target.

Analisis setiap opsi:

- A. ✗ Pada Rp110.000 laba hanya Rp480.000, kurang dari target (pembulatan ke bawah).
- B. ✗ Rp90.000 pada kapasitas penuh hanya menghasilkan laba Rp40.000, jauh di bawah target Rp500.000 (hampir titik impas).
- C. ✓ Rp115.000 menghasilkan laba Rp590.000, dan Rp110.000 belum cukup, jadi Rp115.000 adalah kelipatan Rp5.000 terendah yang memenuhi.
- D. ✗ Rp120.000 memenuhi target, tetapi bukan yang terendah; kelipatan yang diminta Rp5.000, bukan Rp10.000.
- E. ✗ Rp95.000 muncul bila biaya variabel Rp20.000 dilupakan: (1.500.000 + 500.000) ÷ 22 ≈ 90.909 dibulatkan menjadi 95.000. Pada Rp95.000 laba hanya Rp150.000.

Jawaban: C.

Jebakan: Pengecoh Rp95.000 berasal dari lupa menambah biaya variabel; Rp90.000 dari lupa menambah laba (hanya mendekati titik impas); Rp110.000 dari membulatkan ke bawah padahal targetnya harus tercapai; Rp120.000 dari membulatkan ke kelipatan Rp10.000.

No. 8 Kunci: E

Konsep: Peluang usaha adalah kebutuhan nyata yang berulang dan belum terlayani dengan baik, yang dapat dilayani dengan keterampilan dan modal yang ada. Setiap ide diuji dengan pertanyaan: ada pembelinya, berulang, pasar masih terbuka, sesuai keterampilan, dan modal cukup.

Langkah:

1. Tulis butir yang mengunci: kebutuhan kantor pemerintah (tiap bulan, penari dari luar kota, ongkos mahal), hotel sudah bermitra, gedung mahal, modal belum cukup untuk 20 kostum.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

2. Uji tiap ide terhadap butir itu dan coret yang melanggar satu butir.
3. Ide yang tersisa adalah paket penari penyambut untuk kantor pemerintah: kebutuhannya berulang, pelayanannya kurang, sesuai keahlian, dan tidak membutuhkan modal besar.

Analisis setiap opsi:

• A. ✗ Gedung kesenian sewanya mahal dan pembeli tiket mingguan tidak terbukti ada. Modal Rp6 juta tidak sanggup menanggung risikonya.
• B. ✗ Hotel kecil sudah bekerja sama tetap dengan satu sanggar, sehingga pasar itu sudah terlayani.
• C. ✗ Menyewakan kostum untuk 20 penari menuntut modal pembelian yang belum cukup, dan tidak ada pengamatan tentang sanggar lain yang membutuhkannya.
• D. ✗ Produksi massal memerlukan modal dan keahlian menjahit yang tidak disebut; pembelinya di luar daerah belum diamati.
• E. ✓ Kantor pemerintah membutuhkan penari penyambut tiap bulan dan selama ini mendatangkannya dari kota lain. Kebutuhan berulang, pelayanannya kurang, dan sesuai keahlian mereka.

Jawaban: E.

Jebakan: Setiap pengecoh memakai satu butir pengamatan yang tampak menggoda (hotel, gedung, kostum) tetapi menyalahi butir lain: pasar sudah terlayani (B), pembeli tidak terbukti (A, D), atau modal tidak cukup (C, D).

No. 9 Kunci: 1S 2S 3B

Konsep: Hubungan seni dan warga bersifat timbal balik: warga memberi tenaga, tempat, dan penonton; seni memberi hiburan, kebersamaan, dan identitas. Pentas yang ramai juga menggerakkan ekonomi kecil di sekitarnya walaupun tanpa tiket. Satu pentas biasanya berfungsi ganda.

Langkah:

1. Cari bukti di kasus untuk tiap pernyataan, bukan kesan umum.
2. Pernyataan 1: ada pedagang kecil yang berjualan di tepi lapangan, jadi ada manfaat ekonomi.
3. Pernyataan 2: kegiatan juga menyatukan warga dan merayakan kemerdekaan, bukan hanya latihan.
4. Pernyataan 3: warga menjadi panitia dan penyedia makanan, jadi pentas dibuat bersama warga.

Analisis setiap pernyataan:

• Pernyataan 1 → Salah. Pedagang kecil berjualan di tepi lapangan, sehingga pendapatan mereka naik walaupun tidak ada tiket. Pernyataan ini salah.
• Pernyataan 2 → Salah. Kegiatan menyatukan warga dan merayakan hari kemerdekaan; menyebutnya "hanya" tempat berlatih mengabaikan fungsi lain. Pernyataan ini salah.
• Pernyataan 3 → Benar. Warga menyediakan tenaga (panitia, tenda) dan makanan, sehingga pentas dibuat bersama warga. Pernyataan ini benar.

Jawaban: Salah, Salah, Benar.

Jebakan: Kata "tidak" pada pernyataan 1 dan kata "hanya" pada pernyataan 2 meminta bukti kasus; satu bukti saja (pedagang kecil, kegiatan bersama warga) cukup untuk menyalahkannya.

No. 10 Kunci: A

Konsep: Pentas yang dekat dengan warga memakai bahasa yang dipahami penontonnya. Bila penonton beragam bahasa, bahasa pengantar yang dipahami semua (di sini bahasa Indonesia) dipadukan dengan ungkapan bahasa daerah yang maknanya mudah ditebak, sehingga tiap kelompok merasa terwakili dan bahasa daerah ikut dijaga.

Langkah:

1. Daftar penonton dan bahasanya: warga asli (bahasa daerah), pendatang (Jawa), anak-anak (Indonesia).
2. Tujuan: semua memahami dan merasa memiliki. Pilihan satu bahasa kelompok tertentu membuat

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

kelompok lain tertinggal.
3. Bahasa Indonesia sebagai pengantar, diselingi ungkapan dua bahasa lain, menjawab kedua tujuan.

Analisis setiap opsi:
• A. ✓ Bahasa Indonesia dipahami semua kelompok, dan ungkapan bahasa daerah serta Jawa membuat tiap kelompok merasa terwakili.
• B. ✗ Pendatang dan anak-anak akan tertinggal bila seluruh dialog berbahasa daerah setempat.
• C. ✗ Warga asli dan anak-anak akan tertinggal bila seluruh dialog berbahasa Jawa.
• D. ✗ Bahasa Inggris tidak dipahami warga dan menjauhkan pentas dari kehidupan mereka.
• E. ✗ Bahasa baku formal yang kaku membuat jarak dengan warga dan tidak mencerminkan bahasa sehari-hari.

Jawaban: A.

Jebakan: B dan C menggoda karena memihak satu bahasa dengan alasan yang terdengar adil. Tujuan soal ini bukan memilih bahasa terbanyak atau terlama, melainkan bahasa yang dapat dipahami semua penonton.

No. 11 Kunci: C

Konsep: Sebelum menerima undangan, periksa dua hal: kesanggupan orang (apakah seluruh 12 pemain dapat berangkat pada tanggal itu) dan kesanggupan dana (biaya yang tidak ditanggung panitia untuk 12 orang dibandingkan dengan kas). Undangan yang gagal satu syarat gugur.

Langkah:
1. P (14 Juli): 12 × 350.000 + 1.200.000 = Rp5.400.000, melebihi kas Rp5.000.000. Gugur.
2. Q (21 Juli): biaya 12 × 150.000 × 2 = Rp3.600.000 masih dalam kas, tetapi 21 Juli jatuh pada 18–24 Juli sehingga hanya 8 pemain dapat berangkat, bukan 12. Gugur.
3. R (28 Juli): biaya 12 × 250.000 = Rp3.000.000, tanggal di luar ujian, 12 pemain dapat berangkat. Lolos.
4. S (4 Agustus): 12 × 100.000 × 3 + 1.800.000 = Rp5.400.000, melebihi kas. Gugur.

Analisis setiap opsi:
• A. ✗ Biaya kelompok Rp5.400.000 melebihi kas Rp5.000.000.
• B. ✗ Biaya cukup, tetapi pada 21 Juli hanya 8 pemain dapat berangkat, padahal seluruh 12 harus berangkat.
• C. ✓ Biaya Rp3.000.000 di bawah kas, tanggal tidak bentrok ujian, dan 12 pemain dapat berangkat.
• D. ✗ Biaya kelompok Rp5.400.000 melebihi kas Rp5.000.000.
• E. ✗ Ada undangan yang memenuhi syarat, yaitu R.

Jawaban: C.

Jebakan: Q menggoda karena biayanya terendah tetapi gagal pada jadwal; P dan S menggoda karena panitia menanggung banyak hal tetapi angkut alat membuat biaya kelompok melebihi kas. Pilihan E mengandaikan semua gagal bila siswa berhenti memeriksa setelah dua undangan.

No. 12 Kunci: B

Konsep: Format pentas harus cocok dengan penontonnya: durasi sesuai waktu luang, jam sesuai kesempatan hadir, dan saluran pengumuman sesuai tempat penonton membaca kabar. Bila ada syarat dari tuan rumah dan ada dua kelompok penonton, pilih rancangan yang memenuhi semua syarat dan menjangkau lebih banyak orang.

Langkah:
1. Tulis syarat: hanya saat istirahat, paling lama 30 menit, satu sesi per hari, pengumuman lewat grup koordinator.
2. Bandingkan jumlah penonton: shift pagi 500, shift sore 300. Satu sesi sebaiknya pada istirahat shift

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

pagi (pukul 12.00).
3. Periksa tiap pilihan terhadap durasi, jam, dan saluran; hanya satu yang memenuhi semuanya.

Analisis setiap opsi:
• A. ✗ Memenuhi syarat tetapi hanya menjangkau shift sore (300), padahal shift pagi lebih banyak (500).
• B. ✓ Memenuhi syarat durasi, jam istirahat shift pagi (terbanyak), dan saluran yang dibaca pekerja.
• C. ✗ 60 menit melebihi batas 30 menit dari pabrik.
• D. ✗ Spanduk di gerbang tidak dibaca pekerja, sehingga sebagian besar tidak tahu ada pentas.
• E. ✗ Pukul 15.00 bukan jam istirahat; pabrik hanya mengizinkan pentas pada jam istirahat.

Jawaban: B.

Jebakan: Setiap pengecoh mengubah satu syarat: jam (A, E), durasi (C), atau saluran (D). A paling menggoda karena memenuhi semua syarat tetapi menjangkau lebih sedikit pekerja.

No. 13 Kunci: E

Konsep: Menerima peluang berarti memeriksa syarat dan kesanggupan. Dana pendamping dihitung dari dasar yang disebut syarat (di sini total biaya program), lalu dicari sumbernya. Peluang yang tampak berdiri sendiri (hibah, sponsor) sering saling melengkapi.

Langkah:
1. Dana pendamping = 20% × Rp12.500.000 = Rp2.500.000. Hibah Rp10.000.000 + pendamping Rp2.500.000 = Rp12.500.000, sesuai total biaya.
2. Kas Rp1.500.000 kurang Rp1.000.000 dari kebutuhan pendamping.
3. Kekurangan itu dapat ditutup sponsor Rp3.000.000; sisa sponsor Rp2.000.000 dapat menjadi cadangan.
4. Logo sponsor di spanduk adalah imbal balik yang wajar dan tidak mengubah isi pentas.

Analisis setiap opsi:
• A. ✗ Dana pendamping Rp2.000.000 menghitung 20% dari hibah (10.000.000), padahal dasar yang disyaratkan adalah total biaya program. Dana yang terkumpul hanya Rp12.000.000 dari kebutuhan Rp12.500.000.
• B. ✗ Kas hanya Rp1.500.000, kurang dari Rp2.500.000 yang dibutuhkan. Syarat hibah tidak terpenuhi.
• C. ✗ Menolak hibah berarti melepas Rp10.000.000. Sponsor Rp3.000.000 ditambah kas Rp1.500.000 tidak cukup untuk dua sekolah (Rp5.000.000) pun.
• D. ✗ Bila seluruh dana sponsor dipakai untuk honor, dana pendamping hanya bersumber dari kas dan kurang Rp1.000.000, sehingga syarat hibah tidak terpenuhi.
• E. ✓ Kas 1.500.000 + sponsor 1.000.000 = 2.500.000 = dana pendamping. Syarat terpenuhi dan masih tersisa sponsor Rp2.000.000.

Jawaban: E.

Jebakan: Pengecoh A adalah salah dasar persen (20% dari hibah, bukan dari total biaya). B dan D lupa menjumlahkan sumber dana. C membuang peluang terbesar (hibah) karena terpaku pada syarat.

No. 14 Kunci: C

Konsep: Waktu di tempat yang lebih ke timur lebih awal: waktu Seoul = WIB + 2 jam (selisih UTC+9 dan UTC+7). Jadi untuk mengetahui jam tayang WIB, kurangi 2 jam dari waktu Seoul. Selain waktu, siaran harus memenuhi syarat subtitle dan izin pemain.

Langkah:
1. Jendela di Seoul: 19.00–20.30. Ubah ke WIB dengan mengurangi 2 jam: 17.00–18.30 WIB.
2. Siaran 90 menit sama panjang dengan jendela, jadi harus mulai tepat 17.00 WIB (19.00 waktu Seoul).
3. Periksa paket yang mulai 17.00 WIB: Paket 3 (subtitle Korea, izin semua), Paket 4 (izin hanya 9 dari

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

11 pemain), Paket 5 (tanpa subtitle).
4. Paket 1 dan 2 mulai terlalu malam di Seoul (23.00 dan 21.00).

Analisis setiap opsi:
• A. ✗ 21.00 WIB sama dengan 23.00 di Seoul, jauh di luar jendela.
• B. ✗ 19.00 WIB sama dengan 21.00 di Seoul, setelah batas selesai 20.30. Paket ini lolos bila selisih waktu diabaikan.
• C. ✓ 17.00 WIB = 19.00 Seoul, selesai 20.30 Seoul; subtitle Korea tersedia dan izin semua pemain ada. Memenuhi semua syarat.
• D. ✗ Waktunya tepat, tetapi izin tertulis hanya dari 9 dari 11 pemain.
• E. ✗ Waktunya tepat, tetapi tidak ada subtitle sehingga syarat tidak terpenuhi.

Jawaban: C.

Jebakan: Paket 1 muncul dari menambah 2 jam alih-alih mengurangi; Paket 2 muncul dari mengabaikan selisih waktu; Paket 4 dan 5 tepat waktu tetapi gagal pada izin dan subtitle, yang mudah terlewat setelah jam cocok.

No. 15 Kunci: D

Konsep: Perjanjian yang melindungi kelompok memuat: pekerjaan dan jadwal yang jelas, nilai dan cara bayar, perubahan yang harus tertulis dan disetujui kedua pihak (pekerjaan tambahan dihitung dengan tarif tambahan), batas pemakaian rekaman, akibat pembatalan, dan keselamatan.

Langkah:
1. Baca keenam pasal pada gambar dan periksa tiap pasal terhadap isi minimal perjanjian.
2. Pasal 2: uang muka dan pelunasan jelas. Pasal 4: rekaman dibatasi untuk dokumentasi dan akun resmi selama satu tahun, pemakaian iklan atau penjualan perlu perjanjian dan imbalan. Pasal 5: uang muka tidak kembali bila panitia membatalkan, itu melindungi sanggar. Pasal 6: keselamatan diatur.
3. Pasal 3: perubahan jadwal atau jumlah tampil boleh dilakukan lisan, mendadak, dan tanpa biaya tambahan. Itu bertentangan dengan prinsip perubahan harus tertulis, disetujui kedua pihak, dan dihitung dengan tarif tambahan.

Analisis setiap opsi:
• A. ✗ Uang muka 40% adalah kebiasaan yang melindungi sanggar yang membiayai persiapan, dan pelunasannya jelas.
• B. ✗ Rekaman dibatasi untuk dokumentasi dan akun resmi selama satu tahun; pemakaian untuk iklan atau penjualan harus diperjanjikan dan diberi imbalan. Pembatasan ini sudah tepat.
• C. ✗ Ketentuan bahwa uang muka tidak kembali bila panitia membatalkan kurang dari 7 hari justru menguntungkan sanggar.
• D. ✓ Perubahan jadwal atau jumlah tampil secara lisan, sehari sebelum acara, tanpa tarif tambahan merugikan sanggar dan tidak dapat dibuktikan.
• E. ✗ Dua kali tampil sudah menjadi lingkup pekerjaan dan nilai Rp14.000.000; jadwal tersebut bukan cacat perjanjian.

Jawaban: D.

Jebakan: Pasal 4 dan Pasal 5 menggoda karena memuat kata "tanpa imbalan" dan "tidak dikembalikan" yang terdengar merugikan, padahal di sini justru sudah dibatasi dan menguntungkan sanggar. Pasal 3 terlewat karena isinya terdengar biasa: hanya "mengubah jadwal".

No. 16 Kunci: B, C, D

Konsep: Pesan sosial yang santun membuat warga tergerak, bukan merasa diadili: pakai tokoh rekaan dan situasi umum, sasar perilaku bukan orang, beri jalan keluar dan ajakan, lalu buka percakapan sesudah pentas.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Langkah:

1. Periksa tiap rancangan terhadap lima pegangan: tokoh rekaan, perilaku (bukan orang) yang disindir, ajakan, jalan keluar, dan diskusi sesudahnya.
2. Coret yang menyebut warga nyata atau menakut-nakuti.
3. Pilih yang memenuhi pegangan: B, C, dan D.

Analisis setiap pernyataan:

• A. ✗ Memakai nama panggilan warga mempermalukan orang itu dan dapat memicu pertengkaran.
• B. ✓ Tokoh rekaan dan sasaran pada kebiasaan, bukan orang, membuat pesan dapat diterima semua warga.
• C. ✓ Ajakan yang sederhana dan dapat dilakukan warga memberi jalan keluar setelah menonton.
• D. ✓ Diskusi dengan pengurus RW menjadikan pentas awal tindakan, bukan akhir.
• E. ✗ Bahasa hukum dan ancaman membuat warga takut, bukan tergerak, dan membuat pentas kehilangan daya tarik.

Jawaban: opsi B, C, D.

Jebakan: A tampak efektif karena langsung dikenali, tetapi mempermalukan. E tampak tegas, tetapi pesan yang hanya menakut-nakuti atau membacakan aturan tidak mengajak warga.

No. 17 Kunci: A

Konsep: Akibat pembatalan ditentukan oleh perjanjian. Langkahnya: hitung selisih hari antara pembatalan dan acara, cocokkan dengan batas dalam perjanjian, lalu hitung uang muka dan biaya yang boleh dipotong menurut ketentuan yang berlaku.

Langkah:

1. Selisih hari dari 27 Maret ke 10 April: 4 hari sampai 31 Maret ditambah 10 hari April = 14 hari.
2. 14 hari termasuk "14 hari atau lebih", jadi berlaku ketentuan uang muka dikembalikan setelah dipotong biaya.
3. Uang muka = 40% × 9.000.000 = Rp3.600.000. Biaya bernota = 1.500.000 + 600.000 = Rp2.100.000.
4. Uang muka yang dikembalikan = 3.600.000 − 2.100.000 = Rp1.500.000.

Analisis setiap opsi:

• A. ✓ Sesuai langkah di atas: 3.600.000 − 2.100.000 = 1.500.000.
• B. ✗ Rp0 benar bila selisih hari kurang dari 14. Selisih sebenarnya tepat 14 hari, sehingga ketentuan itu tidak berlaku.
• C. ✗ Rp2.100.000 adalah biaya yang boleh ditahan sanggar, bukan uang yang dikembalikan.
• D. ✗ Rp3.600.000 mengembalikan seluruh uang muka tanpa memotong biaya bernota.
• E. ✗ Rp5.400.000 adalah sisa pembayaran (60%), yang tidak ada hubungannya dengan uang muka yang dikembalikan.

Jawaban: A.

Jebakan: Batas "14 hari atau lebih" membuat tanggal 27 Maret berada tepat di batas. Siswa yang menghitung 13 hari memilih Rp0; siswa yang tidak memotong biaya memilih Rp3.600.000; siswa yang membalik pertanyaan (uang yang ditahan) memilih Rp2.100.000.

No. 18 Kunci: A, C, D

Konsep: Arus kas adalah pergerakan uang masuk dan keluar menurut waktu. Pesanan yang untung di atas kertas tetap dapat membuat kas negatif bila uang keluar datang lebih awal daripada uang masuk. Saldo dihitung berurutan: tambah termin yang diterima, kurangi pengeluaran pada tanggalnya.

Langkah:

1. Termin: 30% = 5.400.000; 20% = 3.600.000; 50% = 9.000.000. Pengeluaran total 3.000.000 + 4.000.000 + 9.000.000 = 16.000.000, jadi laba 2.000.000.
2. Urutan saldo: awal 2.000.000 → tanda tangan +5.400.000 = 7.400.000 → sewa −3.000.000 =

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

4.400.000 → kostum H-10 −4.000.000 = 400.000 → H-5 +3.600.000 = 4.000.000 → pentas −9.000.000 = −5.000.000 → laporan +9.000.000 = 4.000.000.
3. Uji skenario: bila termin kedua 50% (9.000.000) dan akhir 20% (3.600.000): setelah kostum 400.000 → H-5 +9.000.000 = 9.400.000 → pentas −9.000.000 = 400.000, tidak negatif.
4. Uji penundaan kostum: setelah sewa 4.400.000 → H-5 +3.600.000 = 8.000.000 → kostum −4.000.000 = 4.000.000 → pentas −9.000.000 = −5.000.000, tetap negatif.

Analisis setiap pernyataan:
• A. ✓ Saldo sebelum pentas berturut-turut 2.000.000, 7.400.000, 4.400.000, 400.000, dan 4.000.000. Terendah Rp400.000 dan tidak pernah negatif.
• B. ✗ Laba positif tidak menjamin kas positif sepanjang waktu. Pada hari pentas kas minus Rp5.000.000.
• C. ✓ Setelah termin kedua, kas 4.000.000; dikurangi honor dan konsumsi 9.000.000 menjadi minus 5.000.000.
• D. ✓ Dengan termin kedua 50%, kas pada hari pentas = 9.400.000 − 9.000.000 = Rp400.000, tidak negatif.
• E. ✗ Penundaan kostum hanya menggeser waktu pengeluaran; total uang masuk sebelum pentas tetap sama, sehingga kas pada hari pentas tetap minus Rp5.000.000.

Jawaban: opsi A, C, D.

Jebakan: B menyamakan laba dengan kas aman, padahal laba baru muncul setelah termin akhir. E tampak masuk akal karena menggeser pengeluaran, tetapi kekurangan terjadi pada hari pentas, dan itu hanya teratasi dengan memajukan uang masuk (termin).

No. 19 Kunci: D

Konsep: Teknologi hanyalah alat; pilih menurut tujuan, penonton, kondisi, dan kemampuan tim. Siaran langsung menuntut sinyal stabil; rekaman yang disunting dan diberi subtitle dapat diunggah dari tempat yang bersinyal baik dan lebih mudah diikuti penonton yang tidak berbahasa daerah.

Langkah:
1. Tulis tujuan: perantau dapat menonton. Tulis kendala: sinyal desa lemah, dana terbatas, belum ada operator, bahasa daerah, durasi tiga jam.
2. Siaran langsung gagal pada syarat sinyal, dan pentas yang berlangsung tidak dapat diulang.
3. Rekaman memindahkan masalah sinyal ke tempat yang bersinyal stabil; penyuntingan dan subtitle menjawab durasi dan bahasa.

Analisis setiap opsi:
• A. ✗ Sinyal desa lemah dan sering terputus; siaran langsung tiga jam berisiko terputus dan tidak dapat diulang.
• B. ✗ Penguat sinyal tanpa uji coba menambah biaya tanpa jaminan, dan masalah durasi serta bahasa tetap ada.
• C. ✗ Rekaman memang menghindari masalah sinyal desa, tetapi tiga jam tanpa suntingan dan tanpa subtitle sulit diikuti perantau dan diunggah dari desa yang sinyalnya lemah.
• D. ✓ Rekaman disunting dan diberi subtitle, lalu diunggah dari kota kecamatan yang sinyalnya stabil, menjawab sinyal, durasi, dan bahasa sekaligus.
• E. ✗ Tujuan sanggar adalah agar perantau dapat menonton. Meminta mereka pulang tidak menjawab tujuan itu dan tidak menggunakan teknologi yang tersedia.

Jawaban: D.

Jebakan: A dan B menggoda karena siaran langsung terdengar paling canggih. C benar sebagian karena memilih rekaman, tetapi melewatkan penyuntingan, subtitle, dan tempat mengunggah.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

No. 20 Kunci: B

Konsep: Harga penawaran = total biaya + laba. Bila laba ditetapkan persen dari harga (bukan dari biaya), harga = biaya ÷ (1 − persen laba). Satuan honor harus dibaca teliti: per tampil, per hari, atau per orang.

Langkah:

1. Honor penari = 10 × 2 × 300.000 = Rp6.000.000 (per orang per tampil, dua tampil).
2. Honor pemusik = 5 × 400.000 = Rp2.000.000 (per orang per hari, satu hari).
3. Total biaya = 6.000.000 + 2.000.000 + 1.200.000 + 1.600.000 + 200.000 = Rp11.000.000.
4. Laba 20% dari harga berarti biaya 80% dari harga: harga = 11.000.000 ÷ 0,8 = Rp13.750.000.
5. Uji balik: laba = 13.750.000 − 11.000.000 = 2.750.000, yaitu 20% dari 13.750.000.

Analisis setiap opsi:

• A. ✗ Rp13.200.000 adalah biaya ditambah 20% dari biaya (11.000.000 × 1,2); labanya hanya 16,7% dari harga.
• B. ✓ Rp13.750.000 memberi laba Rp2.750.000 = 20% dari harga.
• C. ✗ Rp10.000.000 muncul bila honor penari dihitung satu tampil saja: total biaya 8.000.000 lalu dibagi 0,8.
• D. ✗ Rp16.250.000 muncul bila honor pemusik ikut dihitung per tampil: total biaya 13.000.000 lalu dibagi 0,8.
• E. ✗ Rp13.500.000 muncul bila pos cadangan terlewat: 10.800.000 ÷ 0,8.

Jawaban: B.

Jebakan: Empat pengecoh mewakili empat salah langkah yang nyata: satuan honor penari (Rp10.000.000), satuan honor pemusik (Rp16.250.000), basis persen laba (Rp13.200.000), dan pos yang terlupa (Rp13.500.000).

No. 21 Kunci: A, B, D

Konsep: Sponsor memberi dana dengan imbal balik (nama dan logo, lapak, penyebutan). Imbal balik yang wajar tidak mengubah inti karya, tidak mengganggu keselamatan penonton, dan dituliskan dalam kesepakatan. Permintaan yang mengubah isi cerita atau pesan karya berarti mengubah inti, bukan kemasan.

Langkah:

1. Pilah permintaan sponsor: logo dan lapak (imbal balik kemasan); mengubah akhir lakon (menyentuh inti).
2. Terima yang wajar dengan batas jelas (lapak tidak menghalangi jalur penonton) dan tolak yang menyentuh inti.
3. Tuliskan semuanya dalam kesepakatan sebelum dana diterima.

Analisis setiap pernyataan:

• A. ✓ Logo di poster dan spanduk adalah imbal balik standar sponsor dan tidak mengubah pertunjukan.
• B. ✓ Lapak di luar area pentas yang tidak menghalangi jalur penonton aman dan wajar.
• C. ✗ Mengubah akhir lakon agar memuat promosi produk mengubah inti karya dan merusak mutu.
• D. ✓ Kesepakatan tertulis mencegah salah paham tentang imbalan, batas logo, dan pembayaran.
• E. ✗ Menerima tanpa membaca rincian berisiko menyetujui syarat yang merugikan, termasuk perubahan isi.

Jawaban: opsi A, B, D.

Jebakan: C dan E menggoda karena dana Rp6.000.000 cukup besar. Yang dijaga pada soal ini adalah inti karya (isi lakon) dan kehati-hatian membaca syarat, bukan sekadar mendapatkan dana.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

No. 22 Kunci: B, D, E

Konsep: Dalam negosiasi, harga dasar adalah biaya ditambah laba. Pemberi kerja boleh menawar, tetapi kelompok tidak boleh menjual di bawah biaya. Yang dapat disesuaikan adalah isi paket (jumlah penampil, durasi), bukan pos wajib atau mutu. Hasil negosiasi dituliskan dalam perjanjian sebelum belanja besar.

Langkah:

1. Bandingkan tawaran panitia dengan biaya: Rp9.000.000 < Rp9.600.000, jadi tawaran menimbulkan rugi Rp600.000 bahkan sebelum laba.
2. Jalan yang sah: menjelaskan batas biaya, lalu menawarkan paket yang isinya lebih ringan dengan biaya dan laba dihitung ulang.
3. Pos wajib (cadangan, konsumsi) dan mutu penampil tidak dikorbankan untuk menurunkan angka.
4. Kesepakatan akhir ditulis sebelum persiapan, supaya isi paket, harga, dan jadwal bayar jelas.

Analisis setiap pernyataan:

• A. ✗ Pos cadangan dan konsumsi adalah bagian biaya yang nyata. Menghapusnya hanya memindahkan kerugian kepada pemain dan sanggar.
• B. ✓ Rp9.000.000 lebih kecil dari biaya Rp9.600.000, sehingga sanggar rugi. Menjelaskan hal ini dan belum menyetujui harga itu (bukan menolak melayani panitia) adalah langkah yang tepat; langkah D kemudian menawarkan jalan keluar.
• C. ✗ Mengganti penari dengan murid yang belum berlatih menurunkan mutu dan merugikan nama sanggar.
• D. ✓ Paket yang lebih ringan dengan harga dari biayanya memberi panitia pilihan sesuai kemampuan tanpa merugikan sanggar.
• E. ✓ Kesepakatan tertulis mencegah salah paham tentang isi paket dan pembayaran.

Jawaban: opsi B, D, E.

Jebakan: A dan C menggoda karena tampak "mengikuti anggaran panitia" dan menurunkan biaya, padahal yang dikorbankan adalah pos wajib dan mutu. Menurunkan harga lewat isi paket (D) berbeda dari menurunkan harga lewat mengorbankan hal yang wajib.

No. 23 Kunci: 1B 2S 3S

Konsep: E-tiket memakai kode unik yang dipindai di pintu; kode yang sudah terpakai ditolak sehingga tiket ganda mudah dicegah. Panitia perlu menyiapkan cadangan bila sinyal gagal (daftar pembeli yang dapat dibuka tanpa internet). Data pribadi pembeli hanya dipakai untuk urusan tiket dan tidak dibagikan tanpa persetujuan pemiliknya.

Langkah:

1. Pernyataan 1: kasus menyebut kode ditandai terpakai setelah dipindai. Kode yang sama ditolak pada pemindaian kedua.
2. Pernyataan 2: gagalnya sinyal tidak berarti pemeriksaan mustahil; daftar nama pembeli yang tersimpan dapat dibuka tanpa internet.
3. Pernyataan 3: nomor ponsel dikumpulkan untuk mengirim tiket, bukan untuk dibagikan kepada pihak lain tanpa persetujuan pembeli.

Analisis setiap pernyataan:

• Pernyataan 1 → Benar. Kode dibuat unik dan ditandai terpakai, sehingga tangkapan layar yang dibagikan hanya berlaku sekali.
• Pernyataan 2 → Salah. Panitia dapat memakai daftar pembeli yang sudah disimpan di perangkat tanpa internet. Mempersilakan semua masuk tanpa pemeriksaan membuka peluang tiket palsu atau ganda.
• Pernyataan 3 → Salah. Data pribadi hanya dipakai sesuai tujuan pengumpulannya, yaitu pengiriman tiket. Membagikannya kepada sponsor tanpa persetujuan pembeli tidak dibenarkan.

Jawaban: Benar, Salah, Salah.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Jebakan: Pernyataan 2 memakai kata "tidak mungkin", padahal selalu ada cadangan. Pernyataan 3 menggoda karena data sudah "ada" di sistem; keberadaan data tidak sama dengan izin memakainya untuk tujuan lain.

No. 24 Kunci: A, C, E

Konsep: Menurut UU Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, hak cipta lahir otomatis setelah ciptaan diwujudkan; pencatatan bukan syarat. Pelaku pertunjukan (penari, pemusik) memiliki hak terkait, termasuk hak ekonomi atas perekaman, penyiaran, penggandaan, dan pendistribusian pertunjukannya, sehingga memerlukan izin. Penggunaan komersial karya orang lain memerlukan izin pemegang hak ciptanya; panjang potongan bukan alasan bebas izin.

Langkah:

1. Daftar pihak yang berhak: penari dan pemusik tamu (hak terkait), komponis lagu (hak cipta), dan sanggar (pencipta karya tari dan musik buatannya).
2. Untuk tiap pihak, tanyakan apakah izinnya diperlukan sebelum merekam, mengunggah, dan menjual.
3. Periksa pernyataan tentang pencatatan: hak cipta tidak bergantung pada pencatatan.
4. Catat pemegang hak atas rekaman dan batas pemakaiannya sebelum merekam.

Analisis setiap pernyataan:

• A. ✓ Pelaku pertunjukan memiliki hak ekonomi atas perekaman, penggandaan, dan penyebaran pertunjukannya, sehingga izin tertulis diperlukan.
• B. ✗ Panjang potongan tidak menghapus kewajiban izin. Memutar lagu dalam rekaman yang dijual adalah pemakaian komersial.
• C. ✓ Rekaman dijual berarti pemakaian komersial lagu, sehingga memerlukan izin atau lisensi dari pemegang hak cipta.
• D. ✗ Hak cipta lahir otomatis setelah karya diwujudkan; pencatatan hanya bukti tambahan, bukan syarat adanya hak.
• E. ✓ Mencatat pemegang hak dan batas pemakaian rekaman mencegah sengketa dan menjadi bukti bahwa sanggar bertanggung jawab.

Jawaban: opsi A, C, E.

Jebakan: B menggoda karena "hanya 40 detik" terdengar tidak berbahaya. D menggoda karena pencatatan terdengar resmi, padahal hak cipta tidak menunggu pencatatan.

No. 25 Kunci: E

Konsep: Tempat pentas yang dekat dengan warga dipilih dengan menguji semua syarat sekaligus: jarak jalan kaki (jumlahkan panjang ruas yang dilalui), jalur yang aman, atap, dan kapasitas. Tempat yang paling dekat belum tentu memenuhi syarat lain.

Langkah:

1. Baca peta dan jumlahkan ruas jalan ke tiap tempat: Balai RW 130 m; Lapangan desa 180 m; Aula SD 100 + 150 = 250 m; Pendapa dusun 120 + 100 = 220 m lewat jalur tepi sungai; Gedung kecamatan 4.800 m.
2. Periksa syarat: ≤ 300 m, jalur tidak tergenang, beratap, muat ≥ 120 orang.
3. Balai RW muat 80 (kurang). Lapangan tanpa atap. Pendapa lewat jalur tepi sungai yang tergenang saat hujan. Gedung kecamatan 4.800 m. Aula SD: 250 m, beratap, 150 orang, jalan kampung rata.

Analisis setiap opsi:

• A. ✗ Terdekat (130 m) dan beratap, tetapi hanya muat 80 orang, kurang dari 120.
• B. ✗ Dekat (180 m) dan luas, tetapi tanpa atap pada musim hujan.
• C. ✗ Jaraknya 220 m dan beratap, tetapi ruas keduanya adalah jalur tepi sungai yang tergenang bila hujan; berbahaya bagi lansia dan balita.
• D. ✗ Jaraknya 4.800 m, jauh melebihi batas 300 m.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

• E. ✓ Jarak 100 + 150 = 250 m lewat jalan kampung rata, beratap, dan muat 150 orang. Memenuhi semua syarat.

Jawaban: E.

Jebakan: Setiap pengecoh lolos tiga syarat dan gagal satu: kapasitas (Balai RW), atap (Lapangan), jalur tergenang (Pendapa), jarak (Gedung kecamatan). Siswa yang memilih yang terdekat (Balai RW) atau yang terbesar (Lapangan) melewatkan syarat lain.

Latihan sub bab 2.1

No. 1 Kunci: D

Konsep: Cabang seni pertunjukan: tari (gerak), karawitan (musik gamelan dan vokal tradisi seperti sindhen), pedalangan (penuturan cerita oleh dalang), teater (lakon dengan dialog), musik (umum, termasuk band/orkes), dan tata artistik (dekor, cahaya, rias-busana). Satu produksi sering memadukan beberapa cabang.

Analisis setiap opsi:

• **A.** ✗ Jebakan: iringan memang bagian dari musik secara umum, tetapi hotel meminta gamelan yang dimainkan langsung, bukan rekaman band.
• **B.** ✗ Jebakan: kisah Ramayana sering dibawakan dalang, tetapi sendratari ini tanpa narasi.
• **C.** ✗ Sendratari ini tanpa dialog.
• **D.** ✓ Gamelan berlaras pelog, sindhen, dan gending adalah wilayah seni karawitan.
• **E.** ✗ Kebutuhan yang kosong adalah iringan gamelan, bukan dekor.

Jawaban: D.

No. 2 Kunci: B

Konsep: Pertunjukan wayang kulit memadukan cabang pedalangan (dalang menuturkan cerita dan memainkan wayang) dan karawitan (gamelan, sindhen, dan gerong sebagai iringan).

Analisis setiap opsi:

• **A.** ✗ Jebakan: ada cerita dan iringan, tetapi bentuknya dituturkan dalang dengan wayang dan diiringi gamelan, bukan dialog aktor dan musik umum.
• **B.** ✓ Menuturkan cerita sambil memainkan wayang = pedalangan; gamelan dan sindhen = karawitan.
• **C.** ✗ Iringan benar, tetapi tidak ada penari dalam sajian ini.
• **D.** ✗ Jebakan: lampu dan layar memang ada, tetapi iringan gamelan dan sindhen memerlukan karawitan.
• **E.** ✗ Iringan benar, tetapi penuturan cerita dengan boneka kulit adalah pedalangan, bukan teater dengan aktor.

Jawaban: B.

Latihan sub bab 2.2

No. 1 Kunci: E

Konsep: Sejarah seni pertunjukan memperlihatkan perubahan bentuk, fungsi, dan iringan dari masa ke masa. Rekonstruksi bentuk awal hanya memakai ciri dari masa paling awal dan menyisihkan perubahan yang datang kemudian.

Langkah:

1. Penari: awal berpasangan → 1970-an kelompok putri.
2. Gerak: awal improvisasi → 1970-an dibakukan.
3. Iringan: awal gambang kromong → 1990-an ditambah keyboard.
4. Bentuk awal = berpasangan + improvisasi + gambang kromong.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Analisis setiap opsi:

- **A.** ✗ Jebakan: penari dan iringan sesuai, tetapi gerak baku adalah hasil pembakuan 1970-an.
- **B.** ✗ Jebakan: keyboard baru ditambahkan pada 1990-an.
- **C.** ✗ Kelompok putri adalah bentuk sesudah pembakuan 1970-an.
- **D.** ✗ Ini bentuk paling akhir (1970-an + 1990-an), bukan bentuk awal.
- **E.** ✓ Ketiga ciri sesuai bentuk awal: berpasangan, improvisasi, gambang kromong tanpa tambahan.

Jawaban: E.

No. 2 Kunci: A, C, D

Angka pilihan di pembahasan: 1 = A, 2 = B, 3 = C, 4 = D, 5 = E.

Konsep: Sejarah seni pertunjukan memperlihatkan perubahan bentuk (penari, durasi, iringan) dan fungsi (ritual, hiburan, presentasi estetis) mengikuti perubahan masyarakat.

Analisis setiap pernyataan:

- **Pernyataan 1** ✓ Fungsi berubah dari ritual menjadi hiburan berbayar.
- **Pernyataan 2** ✗ Jebakan: paling sering dipentaskan tidak berarti paling asli; versi festival adalah bentuk paling akhir.
- **Pernyataan 3** ✓ Kedua perubahan tercatat pada 1950-an.
- **Pernyataan 4** ✓ Kesenian tetap hidup melalui tiga masa dengan bentuk dan fungsi yang berubah.
- **Pernyataan 5** ✗ Jebakan: versi pasar malam berfungsi hiburan; tradisi sebelum melaut sesuai dengan bentuk awal (ritual, penari laki-laki, malam purnama).

Jawaban: pernyataan 1, 3, 4.

Latihan sub bab 2.3

No. 1 Kunci: A, C, E

Angka pilihan di pembahasan: 1 = A, 2 = B, 3 = C, 4 = D, 5 = E.

Konsep: Menurut jumlah penari: tari tunggal, berpasangan, dan kelompok. Menurut garapan: tari tradisi klasik (berpakem, lahir di lingkungan istana), tari tradisi kerakyatan (sederhana, berulang, akrab dengan masyarakat), dan tari kreasi (pengembangan baru dari tradisi atau gagasan baru).

Analisis setiap pernyataan:

- **Pernyataan 1** ✓ Satu penari = tari tunggal; pakem istana yang diwariskan = tari klasik.
- **Pernyataan 2** ✗ Jebakan: sumbernya tradisi, tetapi geraknya dikembangkan menjadi susunan dan iringan baru, sehingga termasuk tari kreasi.
- **Pernyataan 3** ✓ Gerak sederhana, berulang, dan sifat pergaulan yang mengajak penonton adalah ciri tari kerakyatan.
- **Pernyataan 4** ✗ Jebakan: karya 3 dibawakan dua penari putra-putri, sehingga termasuk tari berpasangan, bukan kelompok.
- **Pernyataan 5** ✓ Pengembangan gerak tradisi menjadi garapan baru dengan iringan gabungan adalah ciri tari kreasi.

Jawaban: pernyataan 1, 3, 5.

No. 2 Kunci: A, B, D

Angka pilihan di pembahasan: 1 = A, 2 = B, 3 = C, 4 = D, 5 = E.

Konsep: Teater tradisional bercirikan improvisasi, interaksi dengan penonton, bahasa daerah, dan iringan musik tradisi. Teater modern berpijak pada naskah tertulis dan peran sutradara. Teater kontemporer bebas memadukan media dan susunan adegan.

Analisis setiap pernyataan:

- **Pernyataan 1** ✓ Improvisasi dari garis besar cerita dan menanggapi penonton adalah ciri teater

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

tradisional.

• **Pernyataan 2** ✓ Naskah tertulis yang dihafal dan dipimpin sutradara adalah ciri teater modern.

• **Pernyataan 3** ✗ Jebakan: asal penulis tidak menentukan jenis teater; cara penyajiannya menunjukkan teater modern.

• **Pernyataan 4** ✓ Lenong Betawi diiringi gambang kromong.

• **Pernyataan 5** ✗ Jebakan: teater kontemporer memang dapat menyusun adegan tidak berurutan dan memakai sedikit dialog; tetap termasuk teater.

Jawaban: pernyataan 1, 2, 4.

Latihan sub bab 2.4

No. 1 Kunci: A

Konsep: Fungsi seni pertunjukan antara lain sebagai sarana ritual, hiburan, presentasi estetis, dan media pendidikan/penerangan. Fungsi pendidikan menonjol bila isi pertunjukan sengaja dirancang menyampaikan pemahaman dan contoh sikap kepada penonton.

Analisis setiap opsi:

• **A.** ✓ Cerita memperlihatkan dampak bagi korban dan diskusi memberi pengetahuan tentang langkah yang dapat diambil.

• **B.** ✗ Fungsinya hiburan; tidak menyampaikan dampak perundungan atau langkah yang dapat diambil.

• **C.** ✗ Fungsinya presentasi estetis; isi pesannya tidak tersampaikan.

• **D.** ✗ Jebakan: keakraban dapat mengurangi perundungan, tetapi lomba tidak mengajarkan dampak dan langkah yang diminta panitia.

• **E.** ✗ Unsur sesaji mengarah ke fungsi ritual, tidak menyentuh tujuan kampanye.

Jawaban: A.

No. 2 Kunci: C

Konsep: Seni pertunjukan dapat berfungsi sosial, misalnya sebagai sarana penggalangan dana. Fungsi ini terwujud bila hasilnya benar-benar disalurkan kepada yang membutuhkan dan dilaporkan secara terbuka.

Analisis setiap opsi:

• **A.** ✗ Jebakan: dananya terkumpul, tetapi tidak sampai kepada warga yang terdampak sekarang.

• **B.** ✗ Jebakan: bantuan sampai, tetapi tanpa laporan penonton tidak dapat memastikannya.

• **C.** ✓ Konser menjadi sarana penggalangan dana yang sampai kepada warga dan dapat dipercaya penonton.

• **D.** ✗ Menghibur, tetapi tidak menghasilkan bantuan.

• **E.** ✗ Honor besar mengurangi dana bantuan; kemegahan bukan tujuan konser.

Jawaban: C.

Latihan sub bab 2.5

No. 1 Kunci: 1S 2B 3B

Konsep: Unsur pendukung tari (iringan, tata rias dan busana, tata cahaya, pola lantai, properti) harus saling selaras dengan tema dan suasana yang dibangun koreografer. Perbaikan satu unsur harus menghilangkan sumber ketidakselarasan, bukan sebagian saja.

Analisis setiap pernyataan:

• **Pernyataan 1 → Salah.** Jebakan: cahaya redup memang membantu, tetapi warna cerah dan kilau payet tetap terlihat dan tetap memberi kesan meriah; kostum juga harus diselaraskan.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

• **Pernyataan 2 → Benar.** Cahaya redup dan dingin membangun suasana sedih, sedangkan sorot lembut menjaga ekspresi penari tetap terlihat.
• **Pernyataan 3 → Benar.** Pola menyebar dengan arah pandang ke laut menggambarkan para istri yang menanti dan mencari suami masing-masing.

Jawaban: Salah, Benar, Benar.

No. 2 Kunci: 1S 2B 3B

Konsep: Unsur pendukung pertunjukan musik (tata cahaya, tata suara, kostum, tata panggung) harus membuat semua penampil terlihat dan terdengar seimbang serta memperkuat kesan yang diinginkan.

Analisis setiap pernyataan:
• **Pernyataan 1 → Salah.** Jebakan: kostum seragam justru menunjukkan kesatuan grup vokal; catatan gladi tidak menyebutnya sebagai masalah.
• **Pernyataan 2 → Benar.** Penyanyi di sisi kiri dan kanan berada dalam gelap.
• **Pernyataan 3 → Benar.** Dua mikrofon untuk 12 penyanyi membuat suara yang jauh dari mikrofon tidak tertangkap.

Jawaban: Salah, Benar, Benar.

Latihan sub bab 2.6

No. 1 Kunci: A, C, D

Angka pilihan di pembahasan: 1 = A, 2 = B, 3 = C, 4 = D, 5 = E.

Konsep: Pengembangan seni tradisi untuk media modern boleh mengubah kemasan (durasi melalui pemilihan bagian, pola lantai, tata cahaya, sudut kamera), tetapi mempertahankan ciri inti (tokoh, atraksi, warna bunyi dan karakter iringan khas) agar identitasnya tidak hilang.

Analisis setiap pernyataan:
• **Pernyataan 1 ✓** Durasi dipadatkan, tetapi tokoh dan atraksi khas tetap ada sehingga sajian tetap dikenali.
• **Pernyataan 2 ✗** Jebakan: tampak setia pada pertunjukan asli, tetapi tempo yang dipaksa naik mengubah karakter iringan dan gerak; yang tepat adalah memilih bagian.
• **Pernyataan 3 ✓** Pola lantai lapangan perlu disesuaikan dengan ruang studio; atraksinya tetap dipertahankan.
• **Pernyataan 4 ✓** Cahaya dan kamera adalah kemasan televisi yang memperkuat daya tarik tanpa mengubah isi.
• **Pernyataan 5 ✗** Jebakan: nadanya sama, tetapi warna bunyi slompret adalah ciri khas iringan Reog yang membuatnya dikenali.

Jawaban: pernyataan 1, 3, 4.

No. 2 Kunci: A, B, D, E

Angka pilihan di pembahasan: 1 = A, 2 = B, 3 = C, 4 = D, 5 = E.

Konsep: Adaptasi cerita rakyat ke bentuk modern boleh mengubah latar, bahasa, dan musik, selama inti cerita dan nilai yang ingin dipertahankan tetap ada.

Analisis setiap pernyataan:
• **Pernyataan 1 ✓** Latar berubah, tetapi inti cerita dan pesan moralnya tetap.
• **Pernyataan 2 ✓** Unsur musik daerah menjaga warna budaya Minangkabau.
• **Pernyataan 3 ✗** Jebakan: akhir bahagia disukai penonton, tetapi akibat kedurhakaan adalah bagian penting dari pesan moral yang diminta panitia.
• **Pernyataan 4 ✓** Mudah dipahami penonton dari berbagai daerah dan tetap memberi warna daerah.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

• **Pernyataan 5** ✓ Akibat kedurhakaan tetap ditampilkan (pesan moral terjaga) dengan teknik panggung yang tidak memerlukan dekor besar.

Jawaban: pernyataan 1, 2, 4, 5.

No. 3 Kunci: A

Konsep: Pengembangan seni tradisi untuk penampil atau penonton tertentu mempertahankan ciri inti (properti khas, gerak, iringan) dan menyesuaikan bagian yang tidak sesuai, misalnya unsur yang berbahaya bagi anak.

Analisis setiap opsi:

• **A.** ✓ Ciri jaranan tetap ada, sedangkan bagian yang tidak aman bagi anak dihilangkan.
• **B.** ✗ Jebakan: ciri lengkap, tetapi panitia melarang adegan kesurupan dalam bentuk apa pun, termasuk yang diperagakan.
• **C.** ✗ Iringan khas hilang sehingga sajian tidak lagi mencerminkan jaranan.
• **D.** ✗ Kuda kepang adalah ciri utama jaranan; menggantinya menghilangkan identitas.
• **E.** ✗ Jebakan: tampak lebih aman, tetapi pecut tetap berisiko mengenai anak dan penonton.

Jawaban: A.

Kuis Akhir Bab 2

No. 1 Kunci: B, C, E

Konsep: Menulis sejarah kesenian dilakukan dengan jujur dan hormat: meminta izin dan menyebut sumber, memisahkan tradisi tutur dari fakta terbukti, menandai yang belum diketahui, dan menghormati batas yang disampaikan pemilik tradisi.

Langkah:

1. Daftar bahan: tuturan (sumber lisan), kliping 1962 (tulisan bertanggal), foto lama tanpa tanggal (gambar tanpa tahun), dan permintaan tetua.
2. Nilai tiap langkah dengan kebiasaan baik: izin dan sumber, tuturan dibedakan dari fakta, sel yang belum diketahui ditandai, batas dihormati.
3. Pilih semua langkah yang memenuhi kebiasaan itu.

Analisis setiap pernyataan:

• A. ✗ Tuturan adalah tradisi lisan yang dapat berbeda antarpenutur dan belum terbukti. Ia ditulis sebagai "menurut cerita tetua", bukan fakta pasti.
• B. ✓ Meminta izin dan menyebut sumber menghormati tetua dan membuat pameran dapat diperiksa.
• C. ✓ Foto tanpa tanggal tidak boleh diberi tahun karangan. Keterangan "belum diketahui" disertai upaya mencari sumber pembanding adalah cara jujur.
• D. ✗ Permintaan tetua adalah batas yang harus dihormati. Sudah direkam bukan alasan untuk menampilkan bagian yang tidak boleh ditulis.
• E. ✓ Tuturan dan kliping memiliki kekuatan dan kelemahan berbeda. Menyebut jenis sumber membantu pengunjung menilainya.

Jawaban: opsi B, C, E.

Jebakan: Pelaku langsung dianggap pasti benar (A) dan kelengkapan pameran dianggap lebih penting daripada batas yang diminta tetua (D).

No. 2 Kunci: A, C, E

Konsep: Pernyataan sejarah diuji dengan tiga uji: ada di catatan, urutan waktu cocok, dan tidak melampaui catatan. Sel yang kosong berarti catatan tidak menyebutnya, sehingga tidak boleh diisi dengan dugaan atau sebab yang tidak tertulis.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Langkah:
1. Baca tiap baris menurut urutan waktu dan tandai sel yang berisi "tidak dicatat" (tempat 1950-an, tujuan 1999).
2. Uji A: gendang tidak ada pada baris 1950-an dan muncul pada baris 1978. Terdukung sebagai "tercatat", bukan sebagai kepastian bahwa gendang tidak ada sebelumnya.
3. Uji B dan D: cari sebab atau tempat yang tidak ada di tabel. Halaman rumah warga sebagai tempat dan "sulit dibawa" sebagai alasan tidak tertulis di mana pun.
4. Uji C: periksa bumbung dan kentongan pada keempat baris. Keduanya ada di semua baris.
5. Uji E: tujuan 1950-an (memeriahkan syukuran warga) dan 1978 (menyambut tamu dinas) tertulis dan urutannya cocok.

Analisis setiap pernyataan:
• A. ✓ Kolom alat 1950-an tidak memuat gendang, sedangkan baris 1978 memuatnya. Pernyataan memakai kata "tercatat", sehingga sesuai tabel.
• B. ✗ Tempat tampil 1950-an tertulis "tidak dicatat". Halaman rumah warga dan alasan kebiasaan syukuran adalah tambahan yang tidak ada dalam tabel, walaupun terdengar masuk akal.
• C. ✓ Bumbung dan kentongan muncul di keempat baris pada kolom alat.
• D. ✗ Tabel hanya menunjukkan gendang tidak lagi tercatat pada 2025, sedangkan sebabnya ("sulit dibawa") tidak disebut. Ini sebab yang ditambahkan sendiri.
• E. ✓ Dua tujuan tertulis dengan jelas dan urutan tahunnya cocok: 1950-an lebih awal daripada 1978.

Jawaban: opsi A, C, E.

Jebakan: Pernyataan B dan D terdengar logis menurut pengetahuan umum, tetapi menambah tempat dan sebab yang tidak ada dalam tabel; sel kosong dianggap boleh diisi.

No. 3 Kunci: E

Konsep: Laras adalah susunan nada dalam karawitan. Slendro (lima nada) dan pelog (tujuh nada) berada pada set yang terpisah dan dimainkan bergantian, tidak serentak. Pesanan laras tertentu berarti set dan pengrawit untuk laras itu harus tersedia dan iringan langsung harus tetap dipenuhi.

Langkah:
1. Tandai syarat: iringan langsung, babak 1 dan 3 slendro, babak 2 pelog.
2. Ingat sifat gamelan: set slendro dan set pelog terpisah dan dimainkan bergantian.
3. Periksa sumber daya: kedua set ada, 12 pengrawit menguasai keduanya, dan ruang cukup untuk kedua set.
4. Susun rencana: pasang kedua set dan atur perpindahan pengrawit ke set yang sesuai setiap pergantian babak.

Analisis setiap opsi:
• A. ✗ Kedua set tidak dimainkan serentak karena larasnya berbeda dan akan berbenturan; yang diminta adalah laras bergantian per babak.
• B. ✗ Nada pelog tidak dapat diperoleh dari set slendro dengan menggeser pukulan, sebab bilah dan gongnya bernada tetap.
• C. ✗ Keyboard digital bukan karawitan dan tidak memenuhi permintaan iringan langsung dengan gamelan.
• D. ✗ Rekaman melanggar syarat iringan langsung padahal set pelog tersedia di sanggar.
• E. ✓ Memanfaatkan kedua set yang dimiliki dan memindahkan pengrawit sesuai laras tiap babak memenuhi semua syarat.

Jawaban: E.

Jebakan: Memperlakukan laras seperti pengaturan nada yang bisa digeser (B), mencampur dua laras sekaligus (A), atau mengganti set dengan teknologi (C, D) padahal kasus meminta iringan langsung dan sumber dayanya tersedia.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

No. 4 Kunci: C

Konsep: Kategori ditentukan oleh unsur yang menjadi isi karya (sumber bunyi atau gerak) dan oleh aturan panitia, bukan oleh unsur yang paling mencolok. Karawitan atau musik tradisi mencakup gamelan dan ansambel alat tradisi daerah, sedangkan musik adalah wilayah yang lebih luas (populer, Barat, kontemporer).

Langkah:

1. Tandai aturan panitia: musik untuk populer, Barat, dan kontemporer; karawitan atau musik tradisi untuk gamelan dan ansambel alat tradisi daerah.
2. Tandai isi karya: sembilan pemain kolintang (alat tradisi Minahasa) memainkan komposisi tanpa cerita dan tanpa tarian sebagai isi.
3. Uji unsur yang mencolok: perpindahan formasi dan narasi pembawa acara hanya pelengkap, bukan isi karya.
4. Cocokkan: ansambel alat tradisi daerah termasuk karawitan atau musik tradisi.

Analisis setiap opsi:

• A. ✗ Berpindah tempat hanya penataan formasi pemain alat. Isi karya adalah bunyi, sehingga bukan tari.
• B. ✗ Benar bahwa seluruh bunyi berasal dari alat, tetapi aturan panitia menempatkan alat tradisi daerah pada kategori lain; kategori musik tidak dipakai untuk ansambel ini.
• C. ✓ Kolintang adalah alat tradisi daerah dan dimainkan bersama sebagai ansambel, sesuai aturan kategori karawitan atau musik tradisi.
• D. ✗ Narasi hanya memperkenalkan komposisi dan tidak membawakan cerita, sehingga bukan teater.
• E. ✗ Komposisi ciptaan sendiri tidak mengubah jenis alat dan ansambelnya. Yang menentukan kategori adalah alat tradisi daerah, bukan asal komposisi.

Jawaban: C.

Jebakan: Dua pengecoh memakai unsur yang mencolok (formasi, narasi), dua lagi memakai kata "musik" sebagai payung umum padahal panitia sudah memisahkan musik tradisi dari musik populer, Barat, dan kontemporer.

No. 5 Kunci: A

Konsep: Cabang yang dibutuhkan ditentukan dengan menguraikan pertunjukan menjadi kegiatan, lalu mencocokkan tiap kegiatan dengan satu cabang. Dialog dan akting adalah teater, bunyi alat adalah musik, sedangkan tata artistik (dekor, cahaya, rias, busana) hanya berguna bila ada yang dilihat penonton.

Langkah:

1. Uraikan kegiatan: pemeran berdialog (didengar) dan pemusik memainkan gitar dan seruling (didengar).
2. Cocokkan: dialog dan akting suara = teater; gitar dan seruling = musik, bukan karawitan karena bukan gamelan.
3. Periksa cabang yang tidak diperlukan: tidak ada gerak yang dilihat (tari), tidak ada wayang (pedalangan), dan tidak ada yang dilihat pendengar sehingga dekor, cahaya, rias, dan busana (tata artistik) tidak dibutuhkan.

Analisis setiap opsi:

• A. ✓ Dialog para pemeran adalah kegiatan teater dan musik langsung dimainkan pemusik. Keduanya terlibat dan cukup.
• B. ✗ Teater benar, tetapi tata artistik (dekor, cahaya, rias, busana) tidak terlihat oleh pendengar radio sehingga tidak dibutuhkan.
• C. ✗ Musik benar, tetapi tidak ada tarian karena siaran hanya berupa suara.
• D. ✗ Karawitan menuntut gamelan, padahal iringan memakai gitar dan seruling. Pedalangan juga

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

tidak ada karena tidak ada dalang dan wayang.
• E. ✗ Tidak ada dalang atau wayang, dan tata artistik tidak terlihat oleh pendengar.

Jawaban: A.

Jebakan: Menganggap tata artistik selalu wajib dalam tiap pertunjukan, dan mencampur musik dengan karawitan karena sama-sama "iringan".

No. 6 Kunci: A, C

Konsep: Tiap kelompok alat gamelan punya peran: balungan (saron, demung, slenthem) membawa kerangka melodi pokok; bonang dan gender menghias dengan pola lebih rapat; kendang memberi aba-aba irama dan tempo; kenong, kempul, dan gong menandai bagian lagu, dengan gong besar menandai akhir satu putaran.

Langkah:
1. Cocokkan tiap catatan dengan peran alatnya: (1) kendang, (2) balungan dan bonang, (3) gong, (4) kenong dan kempul.
2. Catatan (1) dan (2) menunjukkan masalah; catatan (3) dan (4) menunjukkan peran yang sudah dijalankan.
3. Nilai tiap pernyataan: apakah sesuai peran alat, dan apakah menyelesaikan masalah tanpa merusak peran yang sudah benar.

Analisis setiap pernyataan:
• A. ✓ Kendang menyampaikan perubahan irama kepada seluruh pengrawit, sehingga pengendang perlu melihat penari. Ini menjelaskan catatan (1).
• B. ✗ Kerangka melodi pokok dibawa balungan, bukan bonang. Bonang menghias dan tidak boleh menenggelamkan melodi pokok.
• C. ✓ Balungan membawa melodi pokok, sehingga perlu terdengar lebih jelas daripada hiasan bonang, sesuai catatan (2).
• D. ✗ Gong besar menandai akhir satu putaran lagu, bukan pergantian gerak. Menabuhnya tiap pergantian gerak mengacaukan penanda bagian.
• E. ✗ Kenong dan kempul memiliki peran menandai bagian lagu yang berbeda dari kendang. Menghapusnya menghilangkan penanda bagian.

Jawaban: opsi A, C.

Jebakan: Pernyataan B menukar peran bonang dengan balungan; D menukar fungsi gong dengan aba-aba gerak milik kendang; E menganggap dua peran berbeda sebagai satu.

No. 7 Kunci: B

Konsep: Yang bertahan adalah unsur yang tercatat ada pada setiap masa. Unsur yang hanya tercatat pada satu atau dua masa tidak dapat disebut bertahan, dan unsur yang tidak disebut pada suatu masa tidak boleh diisi dengan dugaan.

Langkah:
1. Susun tabel kecil per unsur untuk masa 1, 2, dan 3: penari, properti, iringan, tempat, dan fungsi.
2. Periksa tiap unsur pada ketiga masa. Penari: 6 putri, 6 putri, 4 putri + 2 putra (berubah). Properti tabung bambu: hanya masa 1. Iringan: gendang dan gong pada ketiganya. Tempat: tiga tempat berbeda. Fungsi: musim panen, menyambut tamu, dan tidak disebut.
3. Pilih unsur yang tercatat pada ketiga masa: gendang dan gong.

Analisis setiap opsi:
• A. ✗ Enam penari putri hanya tercatat pada dua masa pertama. Pada masa ketiga, penarinya empat putri dan dua putra.
• B. ✓ Gendang dan gong disebut pada ketiga masa, termasuk 2020-an saat keyboard ditambahkan.
• C. ✗ Tabung bambu hanya disebut pada masa pertama. Pada masa berikutnya properti tidak disebut,

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

sehingga tidak dapat dikatakan bertahan (dan juga tidak dapat dikatakan hilang).
• D. ✗ Menyambut tamu hanya tercatat pada masa kedua. Masa pertama fungsinya musim panen, dan masa ketiga tidak menyebut fungsi.
• E. ✗ Halaman rumah adat hanya disebut pada masa pertama; tempat berganti menjadi balai desa lalu panggung festival.

Jawaban: B.

Jebakan: Unsur yang tercatat di dua masa (A) atau satu masa (C, D, E) dianggap bertahan; unsur yang tidak disebut pada masa tertentu dianggap tetap ada.

No. 8 Kunci: 1B 2S 3S

Konsep: Keselarasan berarti semua unsur melayani satu suasana. Unsur yang menyimpang diperbaiki, sedangkan unsur yang sudah selaras dipertahankan; mengubah yang sudah baik membuang tenaga dan dapat menimbulkan masalah baru.

Langkah:
1. Tetapkan suasana: ceria. Kecenderungan umum: warna cerah, cahaya terang dan hangat, tempo cepat.
2. Nilai tiap unsur: cahaya (selaras), iringan (selaras), kostum gelap dan polos (menyimpang), gerak melompat (selaras).
3. Nilai tiap usulan: apakah memperbaiki unsur yang menyimpang atau malah mengubah unsur yang sudah selaras.

Analisis setiap pernyataan:
• Pernyataan 1 → Benar. Warna gelap dan polos menyimpang dari suasana ceria, sehingga mengganti dengan warna lebih cerah memperbaiki penyimpangan.
• Pernyataan 2 → Salah. Tempo cepat dan riang sudah selaras dengan suasana ceria. Memperlambatnya justru menyimpang.
• Pernyataan 3 → Salah. Cahaya terang dan hangat sudah selaras. Menggantinya menjadi biru redup merusak suasana yang sudah benar dan mengubah unsur yang tidak bermasalah.

Jawaban: Benar, Salah, Salah.

Jebakan: Pernyataan 2 dan 3 memperbaiki bagian yang tidak bermasalah dengan alasan yang terdengar masuk akal ("lebih tenang", "kostum lebih menonjol").

No. 9 Kunci: C

Konsep: Perbaikan hasil gladi diurutkan menurut prioritas: keselamatan lebih dahulu, kemudian hal yang menyimpang dari tema dan suasana, kemudian keterlihatan dan kenyamanan penonton, dan terakhir penyempurnaan yang bersifat selera.

Langkah:
1. Kelompokkan tiap catatan menurut kriteria sutradara: (1) keselamatan, (2) kesesuaian dengan tema dan suasana, (3) keterlihatan penonton, (4) selera.
2. Terapkan urutan kriteria sutradara: keselamatan, tema, keterlihatan, selera.
3. Susun: (1), (2), (3), (4).

Analisis setiap opsi:
• A. ✗ Menempatkan tema (2) di atas keselamatan (1) bertentangan dengan kriteria sutradara: pemain yang tersandung didahulukan.
• B. ✗ Menempatkan keterlihatan penonton (3) sebelum kesesuaian tema (2) bertentangan dengan kriteria: tema berada di atas keterlihatan.
• C. ✓ Keselamatan (1), tema dan suasana (2), keterlihatan penonton (3), lalu selera (4) tepat sama dengan kriteria sutradara.
• D. ✗ Keterlihatan (3) didahulukan dari tema dan keselamatan, padahal kriteria menempatkannya

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

sesudah keduanya.

• E. ✗ Selera (4) ditempatkan sebelum keterlihatan penonton (3), padahal kriteria menempatkan selera paling akhir.

Jawaban: C.

Jebakan: Mengurutkan menurut kesan seberapa mengganggu, bukan menurut prinsip prioritas; keterlihatan dan tema sering tertukar.

No. 10 Kunci: A, B, E

Konsep: Revitalisasi adalah menghidupkan kembali karya yang hampir hilang. Inti karya milik masyarakatnya, sehingga ditentukan bersama pelaku senior. Yang belum diketahui ditandai jujur, bukan diisi dengan karangan, dan dokumentasi dilakukan selagi pelakunya masih ada.

Langkah:

1. Tandai situasi: dua pelaku senior, tanpa rekaman, remaja sebagai penerus.
2. Nilai tiap langkah: apakah mendokumentasikan, apakah melibatkan pelaku senior sebagai penentu inti, apakah jujur tentang bagian yang hilang.
3. Pilih semua langkah yang memenuhi ketiganya.

Analisis setiap pernyataan:

• A. ✓ Pengetahuan kedua pelaku senior adalah satu-satunya sumber; mendokumentasikannya mencegah hilang sepenuhnya.

• B. ✓ Inti karya milik pewarisnya. Pelaku senior menentukan apa yang dijaga dan membimbing remaja.

• C. ✗ Mengisi bagian yang hilang dengan karangan tanpa tanda mencampur gerak baru dengan gerak asli dan menyesatkan penonton.

• D. ✗ Mengganti tarian berarti menghentikan revitalisasi; tujuannya menghidupkan tari ini, bukan menyediakan kegiatan lain.

• E. ✓ Bagian yang belum dapat dipastikan ditandai dan disampaikan apa adanya, sehingga pentas jujur pada sumber.

Jawaban: opsi A, B, E.

Jebakan: Mengisi bagian yang hilang dengan karangan (C) dan mengganti tarian demi peminat (D) dianggap cara menghidupkan kembali.

No. 11 Kunci: B

Konsep: Menurut jumlah penari, tari dikelompokkan menjadi tunggal (1), berpasangan (2), dan kelompok (3 atau lebih). Pasangan dapat putra-putri atau sama jenis kelamin, dan dua penari bukan tari kelompok.

Langkah:

1. Hitung penari: dua orang.
2. Cocokkan dengan ketentuan panitia: berpasangan = 2 penari.
3. Periksa pengecoh: jenis kelamin dan keserempakan tidak disebut dalam ketentuan panitia.

Analisis setiap opsi:

• A. ✗ Karya yang sama dibawakan dua orang tetap dua penari, bukan satu.

• B. ✓ Dua penari tepat sesuai ketentuan kategori berpasangan; jenis kelamin tidak menjadi syarat.

• C. ✗ Kategori kelompok mensyaratkan tiga penari atau lebih; "lebih dari satu" tidak cukup.

• D. ✗ Ketentuan panitia hanya menyebut jumlah, tidak menyebut putra dan putri.

• E. ✗ Keserempakan gerak tidak menentukan kategori; yang dihitung jumlah penari.

Jawaban: B.

Jebakan: "Lebih dari satu penari" dianggap tari kelompok (C, E) dan "pasangan" dianggap harus putra-putri (D).

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

No. 12 Kunci: A

Konsep: Rancangan yang baik menjawab semua tujuan dan semua syarat. Pentas penyuluhan memakai pesan jelas dalam cerita yang dekat dengan penonton dan ditutup ajakan tindakan yang spesifik; tujuan ekonomi dijawab dengan membiarkan pedagang berjualan; syarat gratis tidak boleh dilanggar.

Langkah:

1. Daftar tujuan dan syarat: ajakan cuci tangan (penyuluhan), penghasilan pedagang, gratis, dana Rp3.000.000.
2. Uji ajakan: harus spesifik dan menunjuk tindakan (mencuci tangan di wastafel tiap selesai melayani).
3. Uji tujuan kedua: lapak tetap buka. Uji syarat: tanpa tiket.
4. Pilih satu-satunya rancangan yang lolos ketiga uji.

Analisis setiap opsi:

• A. ✓ Pesan disampaikan lewat cerita jenaka dan ditutup ajakan spesifik; lapak buka dan acara gratis, sehingga memenuhi tujuan dan syarat.
• B. ✗ Imbauan umum "menjaga kesehatan" tidak menunjuk tindakan mencuci tangan sehingga tujuan pertama kurang terpenuhi.
• C. ✗ Menutup lapak menghilangkan penghasilan pedagang, sehingga tujuan kedua gagal.
• D. ✗ Tiket melanggar syarat acara gratis bagi warga.
• E. ✗ Pesan hanya disebut satu kali di antara hiburan, sehingga fungsi hiburan yang menonjol, bukan penyuluhan.

Jawaban: A.

Jebakan: Tiap pengecoh hanya berbeda satu hal dari jawaban benar (ajakan umum, lapak ditutup, tiket, pesan tenggelam); pilihan yang memenuhi satu tujuan atau melanggar satu syarat dianggap cukup.

No. 13 Kunci: A, D, E

Konsep: Seni yang terikat upacara dijaga batasnya (waktu, tempat, pelaku, rekaman). Orang yang berhak menentukan adalah pemangku adat. Langkah yang menghormati adat dan tetap bermanfaat: bertanya, mengikuti batas tanpa menilai kepercayaan, dan mencari bagian budaya yang memang terbuka.

Langkah:

1. Tandai batas dari tetua: hanya dalam upacara, penari ditunjuk adat, bagian tertentu tidak boleh direkam.
2. Nilai tiap langkah: apakah menanyakan dahulu, apakah mengikuti batas, apakah memindahkan bagian inti ke tempat lain.
3. Pilih langkah yang menghormati batas dan tetap menghasilkan tayangan yang bermanfaat.

Analisis setiap pernyataan:

• A. ✓ Pemangku adat yang berhak menentukan bagian mana yang boleh direkam dan disiarkan; bertanya lebih dahulu adalah langkah pertama yang benar.
• B. ✗ Siaran langsung lebih dulu melanggar batas rekaman, dan izin yang menyusul tidak membatalkan pelanggaran.
• C. ✗ Menirukan bagian inti tari upacara dengan penari lain membawa upacara keluar dari tempatnya dan melanggar syarat pelaku yang ditunjuk adat.
• D. ✓ Kerajinan dan musik hiburan kampung adalah bagian budaya yang terbuka, sehingga tayangan tetap bermanfaat tanpa menyentuh yang dijaga.
• E. ✓ Tugas pihak luar adalah menghormati batas yang disampaikan tetua, bukan menilai atau menguji kepercayaannya.

Jawaban: opsi A, D, E.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Jebakan: Meminta izin setelah bertindak (B) dan "meniru supaya bebas" (C) dianggap jalan keluar; keduanya tetap membawa bagian yang dijaga ke luar adat.

No. 14 Kunci: 1B 2B 3S

Konsep: Pola lantai yang baik sesuai dengan makna, membuat semua penari terlihat, dan cukup ruang. Garis lurus umumnya memberi kesan tegas dan rapi, lingkaran dan lengkung memberi kesan menyatu dan mengalir, dan penyebaran memberi kesan lepas atau terpencar.

Langkah:

1. Periksa syarat keterlihatan: penari yang berderet lurus ke belakang saling menutupi.
2. Periksa formasi selang-seling: penari belakang berada di sela penari depan.
3. Periksa kesan makna: tema kebersamaan cocok dengan kesan menyatu.

Analisis setiap pernyataan:

• Pernyataan 1 → Benar. Penari berderet lurus dari depan ke belakang saling menutupi dari sudut pandang penonton.
• Pernyataan 2 → Benar. Posisi selang-seling menempatkan penari belakang di sela penari depan sehingga tampak.
• Pernyataan 3 → Salah. Lingkaran umumnya memberi kesan menyatu dan mengalir, cocok untuk kebersamaan. Kesan terpencar justru dari formasi menyebar.

Jawaban: Benar, Benar, Salah.

Jebakan: Pernyataan 3 menukar kesan lingkaran (menyatu) dengan kesan formasi menyebar (terpencar).

No. 15 Kunci: B

Konsep: Cahaya harus menjangkau semua pemain; pemain di luar jangkauan tidak terlihat betapa pun bagus geraknya. Pada denah berskala, jangkauan sebuah lampu adalah lingkaran; penari terkena cahaya bila jaraknya ke lampu tidak lebih dari jari-jari sorot.

Langkah:

1. Cari penari yang berada di luar kedua lingkaran sorot: penari 3 dan penari 5, keduanya di bagian belakang.
2. Ukur jarak tiap titik kandidat ke penari 3 dan 5 dengan skala 3 m pada gambar.
3. Titik B berjarak sekitar 1,4 m dari keduanya, kurang dari 3 m. Titik A hanya menjangkau penari 3 (sekitar 1,8 m; penari 5 sekitar 4,2 m) dan titik C hanya penari 5 (sekitar 2,6 m; penari 3 sekitar 5 m).
4. Titik D dan E berjarak lebih dari 3 m dari kedua penari. Pilih titik B.

Analisis setiap opsi:

• A. ✗ Titik A menjangkau penari 3 tetapi penari 5 berjarak sekitar 4,2 m, di luar jangkauan.
• B. ✓ Titik B berada di tengah belakang dan berjarak sekitar 1,4 m dari penari 3 maupun penari 5, sehingga keduanya terkena cahaya.
• C. ✗ Titik C menjangkau penari 5 tetapi penari 3 berjarak sekitar 5 m, di luar jangkauan.
• D. ✗ Titik D berjarak sekitar 3,1 m dari penari 3 dan sekitar 5,5 m dari penari 5; jangkauan 3 m tidak sampai kepada keduanya.
• E. ✗ Titik E berjarak sekitar 3,2 m dari penari 3 dan sekitar 5,4 m dari penari 5; tidak ada yang terjangkau.

Jawaban: B.

Jebakan: Memilih titik yang menjangkau satu penari saja (A, C) atau titik yang tampak dekat tetapi tepat di luar jari-jari 3 m (D, E).

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

No. 16 Kunci: D

Konsep: Inti adalah bagian yang membuat karya dikenali dan bermakna: nilai dan pesan, ciri pengenal, serta batas adat dan keselamatan. Kemasan (durasi, ruang, urutan penyajian) boleh dikembangkan dengan alasan jelas. Tiga pertanyaan uji: masih dikenali? pembawa pesan? dilindungi adat atau keselamatan?

Langkah:

1. Uji perubahan (1): memilih bagian terbaik mengubah durasi dan urutan, orang tetap mengenali tarian. Kemasan.
2. Uji perubahan (2): gong kecil bernada khas disebut tetua "wajah bunyi", tanpa itu tarian tidak lagi dikenali. Inti.
3. Uji perubahan (3): mengecilkan lingkaran menyesuaikan ruang tanpa mengubah gerak atau iringan. Kemasan.

Analisis setiap opsi:

• A. ✗ Memadatkan dengan memilih bagian termasuk kemasan dan tidak menghilangkan ciri pengenal; durasi bukan penentu makna.
• B. ✗ Menyesuaikan ukuran lingkaran dengan panggung adalah kemasan; ciri pengenal ada pada gerak dan iringan khas.
• C. ✗ Keduanya kemasan yang diperbolehkan; menyingkat dan mengecilkan lingkaran tidak menghilangkan jati diri tarian.
• D. ✓ Gong kecil bernada khas adalah ciri pengenal iringan, sehingga mengganti dengan keyboard menyentuh inti.
• E. ✗ Tari kerakyatan boleh dikembangkan selama inti terjaga; melarang semua perubahan adalah sikap membeku.

Jawaban: D.

Jebakan: Semua perubahan dianggap mengubah tarian (C, E) atau perubahan yang terlihat paling besar (durasi, lingkaran) dianggap inti, padahal perubahan pada bunyi khas yang disebut tetua yang menyentuh jati diri.

No. 17 Kunci: A

Konsep: Mengemas karya untuk wadah baru berarti menjaga inti (ciri pengenal dan pesan) dan mengubah kemasan (durasi, urutan penyajian, wadah). Memadatkan dilakukan dengan memilih bagian, bukan mempercepat, dan karya orang lain tidak dipakai tanpa izin.

Langkah:

1. Tandai inti: gerak pokok, iringan asli, kain tenun khas. Tandai syarat: 60 detik, tidak memakai lagu orang lain tanpa izin.
2. Uji tiap rancangan: durasi 60 detik, ciri pengenal tampil, tidak mengubah tempo, tidak melanggar larangan lagu.
3. Rancangan pertama: 25 + 25 + 10 = 60 detik, memuat gerak pokok dan iringan asli.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Analisis setiap opsi:

• A. ✓ Total 60 detik, gerak pokok tampil, iringan asli dipakai, dan dua bagian lain dipilih singkat. Tempo dan busana tidak diubah.

• B. ✗ Durasi 18 menit sama dengan 1.080 detik, sehingga kecepatan harus 18 kali lipat. Tempo itu mustahil dan merusak karakter gerak dan iringan.

• C. ✗ Mengganti gerak pokok menghilangkan ciri pengenal, dan lagu populer melanggar larangan memakai lagu orang lain tanpa izin.

• D. ✗ Salam pembuka dan penutup bukan ciri pengenal. Gerak pokok yang justru dilewatkan.

• E. ✗ Kain tenun khas termasuk ciri pengenal, sehingga mengganti dengan kaus polos menghilangkan inti.

Jawaban: A.

Jebakan: Mempercepat semua bagian (B), memilih bagian yang paling mudah dipotong dan bukan yang paling mewakili (D), dan menghemat dengan membuang ciri pengenal (C, E).

No. 18 Kunci: E

Konsep: Pada kolaborasi, melodi pokok tetap dimainkan alat aslinya, elektronik menambah lapisan, dan tempo disepakati bersama dengan elektronik mengikuti tempo alat asli. Lapisan dapat masuk bertahap. Rencana dinilai pada dua sisi: inti terjaga dan permintaan penyelenggara terpenuhi.

Langkah:

1. Tandai inti: melodi pokok oleh gong dan kendang, tidak diubah. Tandai permintaan: elektronik terdengar sepanjang karya.
2. Selesaikan masalah tempo: elektronik mengikuti tempo alat asli, yaitu 72 ketukan per menit.
3. Periksa tiap pilihan pada dua sisi: inti terjaga dan permintaan panitia terpenuhi.

Analisis setiap opsi:

• A. ✗ Mempercepat alat asli mengubah karakter melodi pokok dan pemain senior meminta melodi tidak diubah.

• B. ✗ Elektronik hanya di penutup tidak memenuhi permintaan panitia agar terdengar sepanjang karya.

• C. ✗ Mengganti melodi pokok dengan suara sintetis menghilangkan alat khas yang menjadi ciri pengenal.

• D. ✗ Dua tempo berbeda saling berbenturan, dan itulah masalah yang terjadi pada latihan pertama.

• E. ✓ Elektronik mengikuti tempo 72, terdengar sepanjang karya, dan alat asli tetap memainkan melodi pokok, sehingga inti dan permintaan panitia terpenuhi.

Jawaban: E.

Jebakan: Pilihan yang menjaga inti tetapi mengabaikan permintaan panitia (B), atau memenuhi permintaan tetapi mengubah inti (A, C), dan pilihan yang membiarkan masalah tempo (D).

No. 19 Kunci: B, C, D, E

Konsep: Setiap usulan pengembangan dinilai dengan lima pertanyaan: inti terjaga, menjawab kebutuhan, tidak menimbulkan masalah baru, ada alasan, dan ada izin. Tiga gerbang yang tidak boleh dilanggar: adat, keselamatan, dan hak cipta. Mengaransemen karya orang lain termasuk hak ekonomi pencipta (UU 28/2014) sehingga memerlukan izin.

Langkah:

1. Pegang inti: tokoh utama, alur pokok, dan pesan kejujuran.
2. Jalankan tiga gerbang: hak cipta (lagu), keselamatan (tombak), adat (tidak disebut dalam kasus).
3. Nilai tiap usulan dengan lima pertanyaan dan pilih yang lolos.

Analisis setiap pernyataan:

• A. ✗ Memakai karya orang lain tanpa izin melanggar hak cipta. Penonton pelajar tidak menghapus

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

kewajiban izin.

• B. ✓ Aransemen karya orang lain memerlukan izin pemegang hak; dengan izin, usulan ini sah dan menjadi kemasan.

• C. ✓ Proyeksi dan teks ringkas adalah kemasan yang menjembatani penonton baru tanpa mengubah alur dan pesan.

• D. ✓ Tiruan busa menghilangkan risiko benda keras, dan menjaga ayunan agar tidak mengenai penari lain tetap memenuhi keselamatan tanpa menghapus gerak.

• E. ✓ Bahasa dialog adalah kemasan; alur pokok dan pesan kejujuran sebagai inti tidak berubah.

Jawaban: opsi B, C, D, E.

Jebakan: Usulan A tampak tidak berbahaya tetapi melanggar gerbang hak cipta; peserta yang menganggap semua usulan modern pasti ditolak atau semuanya boleh diterima keliru memilih.

No. 20 Kunci: B, D, E

Konsep: Musik tradisi tumbuh dari kebiasaan satu masyarakat dengan alat dan tangga nada khas daerah yang diwariskan; musik populer disebarluaskan lewat media massa dan mengikuti selera pasar dengan struktur ringkas; musik kontemporer mencari bunyi dan susunan baru dari bahan beragam. Jenis ditentukan oleh cara menggarap dan menyebarkan, bukan hanya oleh asal lagu.

Langkah:

1. Tuliskan ciri tiap karya: sumber, alat, cara belajar atau menyebar, dan sifat susunannya.
2. Karya 1: asal lagu daerah, tetapi digarap elektronik, ringkas, dan disebarkan lewat media sosial.
3. Karya 2: alat dan tangga nada daerah, diwariskan turun-temurun.
4. Karya 3: eksploratif, memadukan benda sehari-hari dan rekaman.
5. Cocokkan tiap pernyataan dengan ciri itu.

Analisis setiap pernyataan:

• A. ✗ Asal lagu dari tradisi tidak otomatis membuat karya menjadi musik tradisi murni. Aransemen elektronik dan penyebaran lewat media sosial membuatnya dikemas sebagai musik populer.

• B. ✓ Alat dan tangga nada daerah yang dipelajari turun-temurun adalah ciri musik tradisi.

• C. ✗ Bunyi benda sehari-hari dan rekaman tetap bunyi yang disusun menjadi musik. Sumber bunyi yang tidak lazim tidak menggugurkan karya sebagai musik.

• D. ✓ Lagu daerah yang diaransemen elektronik, ringkas, dan menyebar lewat media sosial berakar dari tradisi tetapi berwajah populer.

• E. ✓ Eksplorasi bunyi dari bahan beragam adalah ciri musik kontemporer.

Jawaban: opsi B, D, E.

Jebakan: Asal lagu dianggap menentukan jenis (A) dan bunyi yang tidak lazim dianggap bukan musik (C).

No. 21 Kunci: E

Konsep: Fungsi pelestarian dan identitas menjaga ciri budaya dan mewariskannya. Kesenian lestari bila ada generasi yang memainkannya, sehingga rancangan yang menonjolkan fungsi ini melibatkan remaja sebagai pelaku, bukan hanya penonton.

Langkah:

1. Tulis tujuan: kesenian masih dimainkan kampung sepuluh tahun lagi.
2. Tentukan fungsi utama: pelestarian, ukurannya adalah adanya penerus pelaku.
3. Uji tiap rancangan: apakah menambah pelaku baru yang menguasai kesenian itu?

Analisis setiap opsi:

• A. ✗ Bintang tamu menarik penonton sesaat, tetapi tidak menambah pemain penerus.

• B. ✗ Menaikkan harga tiket berkaitan dengan fungsi ekonomi dan tidak menambah pelaku baru.

• C. ✗ Rekaman menyimpan tampilan, tetapi tanpa latihan tidak ada yang mewarisi kemampuan

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

memainkannya. Dokumentasi bukan pewarisan.

• D. ✗ Mengganti gerak dan iringan menghilangkan ciri pengenal kesenian yang hendak dilestarikan.

• E. ✓ Kelas rutin dengan pemain senior memindahkan kemampuan kepada remaja, dan tampil di acara kampung menjaga kesenian tetap hidup di tengah warganya.

Jawaban: E.

Jebakan: Keramaian (A) dan penghasilan (B) dianggap tanda lestari; dokumentasi tanpa pewarisan (C) dan perubahan ciri inti (D) dianggap cara melestarikan.

No. 22 Kunci: D

Konsep: Diagram batang waktu dibaca dengan menarik garis tegak pada tahun yang ditanyakan dan melihat batang mana yang dilalui. Dua unsur berlaku bersama hanya bila batangnya saling tumpang tindih; urutan mulai dan berhenti dibandingkan dari ujung batang.

Langkah:

1. Pada garis 2000: penari putri (1975–2027) dilalui, penari putra (berhenti 1980) tidak; gendang dan gong dilalui, keyboard (mulai 1992) dilalui, rekaman (mulai 2015) tidak; panggung hotel (1990–2008) dilalui.
2. Bandingkan kalimat D dengan hasil itu: penari putri, panggung hotel, gendang dan gong, serta keyboard, semuanya ada pada 2000.
3. Periksa kalimat lain: A (rekaman mulai 2015, putra berhenti 1980), B (putra berhenti 1980, sebelum 1985), C (batang gendang dan gong berlanjut sampai 2027), E (putri mulai 1975, halaman masih dipakai sampai 1985).

Analisis setiap opsi:

• A. ✗ Rekaman mulai pada 2015, sedangkan penari putra berhenti pada 1980. Batangnya tidak tumpang tindih.

• B. ✗ Pada garis 1985 penari putra sudah tidak ada karena batangnya berhenti pada 1980.

• C. ✗ Batang gendang dan gong terus sampai 2027, jadi tidak berhenti ketika keyboard mulai pada 1992.

• D. ✓ Pada garis 2000 semua unsur dalam kalimat ada: penari putri, panggung hotel, gendang dan gong, serta keyboard.

• E. ✗ Penari putri mulai pada 1975, sedangkan halaman rumah adat masih dipakai sampai 1985, sehingga keduanya sempat bersamaan.

Jawaban: D.

Jebakan: Setiap pengecoh menukar urutan atau mengabaikan tumpang tindih batang: kalimat A dan B menyalahi batas tahun, C menyimpulkan unsur berhenti padahal batangnya berlanjut, E membalik urutan mulai.

No. 23 Kunci: D

Konsep: Batas adat disaring lebih dahulu, baru dibandingkan hitungannya. Pemasukan tiket per bulan = rata-rata penonton × harga tiket × jumlah pentas per bulan. Usulan dengan angka terbesar belum tentu boleh dipilih.

Langkah:

1. Singkirkan usulan yang melanggar batas adat: Q (hanya dalam upacara).
2. Hitung usulan lain: P = 40 × 25.000 × 8 = Rp8.000.000; R = 60 × 15.000 × 10 = Rp9.000.000; S = 45 × 30.000 × 8 = Rp10.800.000; T = 30 × 20.000 × 12 = Rp7.200.000.
3. Pembanding: Q = 80 × 40.000 × 8 = Rp25.600.000, terbesar tetapi tidak boleh.
4. Pilih yang terbesar di antara yang boleh: S, Rp10.800.000.

Analisis setiap opsi:

• A. ✗ Pemasukan P Rp8.000.000, lebih kecil daripada S dan R.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

• B. ✗ Pemasukan Q memang terbesar (Rp25.600.000), tetapi acaranya hanya boleh dalam upacara sehingga tidak boleh dijual tiketnya.
• C. ✗ Pemasukan R Rp9.000.000; lebih besar daripada P dan T, tetapi lebih kecil daripada S.
• D. ✓ Pemasukan S Rp10.800.000, terbesar di antara usulan yang diperbolehkan adat.
• E. ✗ Pemasukan T Rp7.200.000, yang terkecil karena penonton dan harga tiketnya paling rendah.

Jawaban: D.

Jebakan: Memilih angka terbesar tanpa menyaring batas adat (Q), atau menghitung dengan kapasitas yang tidak ada di tabel; R menggoda karena pentasnya paling sering.

No. 24 Kunci: 1S 2B 3S

Konsep: Tari kontemporer lahir dari pendekatan masa kini: geraknya eksploratif, bebas pakem, temanya sering persoalan masa kini, dan boleh memadukan media lain. Jenis menurut jumlah penari dihitung dari banyaknya penari: satu penari adalah tari tunggal.

Langkah:
1. Hitung penari: satu orang, sehingga jenis menurut jumlah adalah tunggal.
2. Cocokkan ciri garapan: gerak sehari-hari yang dieksplorasi, tanpa pakem, tema kesepian di kota, iringan elektronik.
3. Periksa apakah sumber gerak menentukan status tari: yang menentukan adalah gerak yang diatur dan diperlihatkan, bukan asal gerak.

Analisis setiap pernyataan:
• Pernyataan 1 → Salah. Hanya ada satu penari. Satu penari adalah tari tunggal, bukan berpasangan.
• Pernyataan 2 → Benar. Eksploratif, bebas pakem, dan bertema masa kini adalah ciri tari kontemporer.
• Pernyataan 3 → Salah. Gerak sehari-hari yang diatur, diberi irama, dan diperlihatkan kepada penonton tetap tari. Kontemporer tidak dibatasi gerak tradisi.

Jawaban: Salah, Benar, Salah.

Jebakan: Pernyataan 1 menukar bunyi elektronik sebagai "pasangan" penari; pernyataan 3 menganggap tari harus bersumber dari gerak tradisi.

No. 25 Kunci: C

Konsep: Syarat kategori adalah daftar periksa: karya hanya masuk bila semua syarat terpenuhi, dan batas angka ikut termasuk. Jenis teater ditentukan oleh cara menggarap (naskah, dialog hafalan, sutradara), bukan oleh asal cerita.

Langkah:
1. Tulis syarat satu per satu dan catat batasnya: pemain 4 sampai 8 (kedua ujung ikut), durasi paling lama 20 menit, sumber cerita bebas.
2. Periksa P: durasi 22 menit melebihi 20. Gugur.
3. Periksa Q: pemain 9 melebihi 8. Gugur.
4. Periksa R: naskah tertulis dan dihafal, ada sutradara, 8 pemain (batas atas), 20 menit (batas atas). Semua terpenuhi.
5. Periksa S: dialog improvisasi dari kerangka cerita, bukan dihafal. Gugur. Periksa T: tanpa sutradara. Gugur.

Analisis setiap opsi:
• A. ✗ Dialog dan pimpinan memenuhi syarat, tetapi durasi 22 menit melebihi batas paling lama 20 menit.
• B. ✗ Naskah, sutradara, dan durasi memenuhi syarat, tetapi pemain 9 orang melebihi batas 8.
• C. ✓ Semua syarat terpenuhi, termasuk dua batas angka (8 pemain dan 20 menit) yang tepat berada pada batasnya. Sumber cerita rakyat tidak dipersoalkan karena sumber cerita bebas.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

• D. ✗ Dialog improvisasi dari kerangka cerita bertentangan dengan syarat dialog dihafal sesuai naskah.
• E. ✗ Syarat adanya sutradara tidak terpenuhi, walaupun naskah dan angka-angka lainnya sesuai.

Jawaban: C.

Jebakan: Karya R tampak mencurigakan karena bersumber cerita rakyat dan berada tepat di batas angka; peserta yang mengira cerita rakyat berarti teater tradisional, atau menganggap batas angka tidak termasuk, memilih karya lain.

Latihan sub bab 3.1

No. 1 Kunci: C

Konsep: Struktur produksi memisahkan bidang artistik (sutradara, penata) dan bidang manajemen produksi (pimpinan produksi: dana, izin, tiket, publikasi), dengan pimpinan panggung sebagai pengendali pelaksanaan. Perangkapan jabatan yang waktunya bertabrakan membuat pekerjaan tertunda.

Analisis setiap opsi:
• **A.** ✗ Jebakan: urusan produksi tertangani, tetapi produksi kehilangan pemimpin artistik yang sudah menyiapkan lakon.
• **B.** ✗ Bima tetap merangkap tiga jabatan; izin gedung tetap terbengkalai dan beban kerjanya bertambah.
• **C.** ✓ Memisahkan bidang artistik dan bidang produksi: latihan terpimpin, izin dan dana ada penanggung jawabnya.
• **D.** ✗ Jebakan: latihan tertolong, tetapi izin gedung, dana, dan tiket tetap menumpuk pada Bima.
• **E.** ✗ Tanpa penanggung jawab, pekerjaan produksi tidak terkendali dan izin gedung tetap belum jelas pengurusnya.

Jawaban: C.

No. 2 Kunci: 1S 2B 3S

Konsep: Bagan struktur produksi menunjukkan pembagian bidang (artistik, manajemen produksi, panggung) dan jalur tanggung jawab. Arahan kepada kru disampaikan melalui atasan langsungnya agar tidak terjadi perintah ganda.

Analisis setiap pernyataan:
• **Pernyataan 1 → Salah.** Pada bagan, publikasi & tiket berada di bawah pimpinan produksi, bukan sutradara.
• **Pernyataan 2 → Benar.** Operator suara berada di bawah pimpinan panggung; jalur arahan yang jelas mencegah perintah bertabrakan.
• **Pernyataan 3 → Salah.** Jebakan: kotak pimpinan panggung memang terhubung langsung ke produser, tetapi penata tari berada di bawah sutradara.

Jawaban: Salah, Benar, Salah.

Latihan sub bab 3.2

No. 1 Kunci: B, D

Angka pilihan di pembahasan: 1 = A, 2 = B, 3 = C, 4 = D, 5 = E.

Konsep: Saat anggaran dipotong, penyesuaian dipilih dari pos yang dapat diganti tanpa melanggar kontrak atau aturan keselamatan, dan jumlah penghematannya dihitung hingga memenuhi selisih anggaran.

Langkah:
1. Selisih yang harus dihemat = 10.000.000 − 8.000.000 = 2.000.000.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

2. Kostum lama 10 set → hemat 10 × 150.000 = 1.500.000.
3. Publikasi digital → hemat 800.000; total 2.300.000 ≥ 2.000.000.
4. Gedung (uang muka) dan operator (aturan gedung) tidak dapat diubah.

Analisis setiap pernyataan:

• **Pernyataan 1** ✗ Jebakan: sewa gedung lain memang Rp1.500.000 lebih murah, tetapi uang muka Rp1.500.000 hangus, sehingga penghematan bersihnya nol.
• **Pernyataan 2** ✓ 10 × Rp150.000 = Rp1.500.000 tidak perlu dikeluarkan.
• **Pernyataan 3** ✗ Operator wajib menurut aturan gedung.
• **Pernyataan 4** ✓ 1.500.000 + 800.000 = 2.300.000 ≥ 2.000.000.
• **Pernyataan 5** ✗ Jebakan: 700.000 + 800.000 = 1.500.000, masih kurang Rp500.000 dari target.

Jawaban: pernyataan 2, 4.

No. 2 Kunci: C

Konsep: Membandingkan biaya dua pilihan: hitung biaya total masing-masing untuk seluruh kebutuhan (jumlah barang × lama pemakaian), lalu kurangkan.

Langkah:

1. Hari pemakaian = gladi kostum + 2 malam pentas = 3 hari.
2. Sewa = 12 × 175.000 × 3 = 6.300.000.
3. Jahit = 12 × (220.000 + 80.000) = 3.600.000.
4. Penghematan = 6.300.000 − 3.600.000 = 2.700.000. Cek: 3.600.000 + 2.700.000 = 6.300.000 ✓.

Analisis setiap opsi:

• **A.** ✗ Jebakan: selisih untuk satu kostum (525.000 − 300.000), belum dikali 12.
• **B.** ✗ Jebakan: gladi kostum terlupa, sewa dihitung 2 hari (4.200.000 − 3.600.000).
• **C.** ✓ Benar: 6.300.000 − 3.600.000 = 2.700.000.
• **D.** ✗ Jebakan: ongkos jahit terlupa (6.300.000 − 2.640.000).
• **E.** ✗ Jebakan: biaya bahan terlupa (6.300.000 − 960.000).

Jawaban: C.

No. 3 Kunci: B, C, D

Angka pilihan di pembahasan: 1 = A, 2 = B, 3 = C, 4 = D, 5 = E.

Konsep: Perencanaan produksi menyusun kegiatan menurut ketergantungan: tempat dan tanggal dipastikan sebelum publikasi, pemain dipilih sebelum latihan dan pembuatan kostum, gladi kotor sebelum gladi bersih, dan gladi bersih sebelum pentas.

Analisis setiap pernyataan:

• **Pernyataan 1** ✗ Jebakan: lebih awal tampak baik, tetapi pemain baru dipilih minggu ke-3, sehingga ukuran dan tokohnya belum pasti.
• **Pernyataan 2** ✓ Bila gedung tidak tersedia pada tanggal itu, tiket yang sudah terjual dan publikasi menjadi bermasalah.
• **Pernyataan 3** ✓ Pemain dipilih sebelum latihan dimulai.
• **Pernyataan 4** ✓ Ada jeda satu hari untuk perbaikan sebelum pentas.
• **Pernyataan 5** ✗ Gladi kotor dipakai menemukan masalah besar lebih awal; tanpa itu masalah baru diketahui sehari sebelum pentas.

Jawaban: pernyataan 2, 3, 4.

No. 4 Kunci: D

Konsep: Harga tiket minimal = (total biaya + target sisa kas) ÷ jumlah tiket yang diperkirakan terjual.

Langkah:

1. Total biaya = 3.500.000 + 2.300.000 + 1.800.000 + 600.000 + 1.400.000 = 9.600.000.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

2. Kebutuhan = 9.600.000 + 2.000.000 = 11.600.000.
3. Tiket terjual = 80% × 250 = 200.
4. Harga = 11.600.000 ÷ 200 = 58.000. Cek: 200 × 58.000 = 11.600.000 ✓.

Analisis setiap opsi:

- **A.** ✗ Jebakan: target kas terlupa dan dibagi 250 kursi (9.600.000 ÷ 250).
- **B.** ✗ Jebakan: dibagi 250 kursi penuh, padahal yang diperkirakan terjual hanya 200.
- **C.** ✗ Jebakan: target sisa kas Rp2.000.000 terlupa (9.600.000 ÷ 200).
- **D.** ✓ Benar: 11.600.000 ÷ 200 = 58.000.
- **E.** ✗ Jebakan: 80% dihitung dua kali (80% × 200 = 160 tiket).

Jawaban: D.

Latihan sub bab 3.3

No. 1 Kunci: E

Konsep: Pelaksanaan produksi menuntut rencana cadangan: kru yang mengikuti gladi dan memegang catatan cue adalah pengganti paling siap. Keputusan di hari pentas mempertimbangkan batas waktu gedung, keselamatan, dan kesiapan setiap kru pada tugasnya.

Analisis setiap opsi:

- **A.** ✗ Jebakan: kru yang dipilih tepat, tetapi operator sedang mengemudi; memandu lewat telepon membahayakan.
- **B.** ✗ Jebakan: keduanya bertukar ke tugas yang cue-nya tidak mereka kuasai, sehingga lampu dan suara sama-sama berisiko salah.
- **C.** ✗ Jebakan: terasa aman, tetapi pentas akan selesai 22.15, melewati batas gedung pukul 22.00.
- **D.** ✗ Kedua babak sama-sama memakai mikrofon, dan urutan cerita menjadi rusak.
- **E.** ✓ Kru ini paling memahami urutan cue suara dari gladi; pentas tepat waktu dan operator mengambil alih saat tiba.

Jawaban: E.

No. 2 Kunci: A, C, E

Angka pilihan di pembahasan: 1 = A, 2 = B, 3 = C, 4 = D, 5 = E.

Konsep: Urutan load-in yang umum: pekerjaan di atas (menggantung lampu) → dekor lantai → fokus lampu → perangkat suara → cek suara → gladi. Pekerjaan di ketinggian tidak dilakukan bersamaan dengan aktivitas pemain di bawahnya.

Analisis setiap pernyataan:

- **Pernyataan 1** ✓ Panggung yang masih kosong memudahkan dan mengamankan kerja dengan tangga.
- **Pernyataan 2** ✗ Jebakan: fokus lampu perlu dekor dan posisi pemain sudah ada; bila dekor dipasang belakangan, arah lampu harus diulang.
- **Pernyataan 3** ✓ Keseimbangan suara hanya dapat diatur bila sumber suaranya sudah pada posisi sebenarnya.
- **Pernyataan 4** ✗ Berbahaya: benda dapat jatuh dari atas dan tangga menghalangi area gerak.
- **Pernyataan 5** ✓ Catatan kanal yang rapi memudahkan pemrograman konsol dan pemeriksaan bila ada lampu yang tidak menyala.

Jawaban: pernyataan 1, 3, 5.

No. 3 Kunci: C

Konsep: Pelaksanaan produksi menuntut pembagian tugas yang lentur: tenaga yang sedang luang dialihkan ke masalah mendesak, terutama keselamatan (jalur evakuasi, kabel listrik), dan setiap tugas teknis tetap dipegang orang yang menguasainya.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Analisis setiap opsi:

• **A.** ✗ Jebakan: pembagian kabel tepat, tetapi pemasangan kelir terhenti padahal ada panitia yang luang.

• **B.** ✗ Jebakan: jalur tertangani, tetapi kabel genset diperiksa orang yang bukan ahlinya dan kelir terhenti.

• **C.** ✓ Tenaga yang sedang luang menertibkan jalur, dan kabel diperiksa oleh orang yang paling memahaminya.

• **D.** ✗ Jebakan: kabel aman, tetapi area menjadi gelap sehingga menimbulkan bahaya baru bagi kerumunan.

• **E.** ✗ Tugasnya tertukar: kabel genset diperiksa orang yang tidak memahaminya.

Jawaban: C.

Latihan sub bab 3.4

No. 1 Kunci: 1B 2S 3B

Konsep: Monitoring membandingkan realisasi dengan target per waktu. Divisi yang paling tertinggal (dalam persen terhadap target) diprioritaskan, dan laju realisasi dipakai untuk memperkirakan apakah target akhir tercapai.

Langkah:

1. Dekor: 40 ÷ 75 ≈ 53% target. Tiket: 120 ÷ 150 = 80% target.
2. Laju tiket: 120 ÷ 6 = 20 per minggu → minggu ke-8: 120 + 2 × 20 = 160.

Analisis setiap pernyataan:

• **Pernyataan 1 → Benar.** Dekor baru 40/75 ≈ 53% dari target; tiket 120/150 = 80%; latihan 100%; kostum melebihi target.

• **Pernyataan 2 → Salah.** Jebakan: lebih cepat dari target tidak berarti selesai (baru 70%); fitting dan perbaikan tetap perlu dipantau.

• **Pernyataan 3 → Benar.** Laju 120 ÷ 6 = 20 tiket/minggu; dua minggu lagi menjadi 120 + 40 = 160 < 200.

Jawaban: Benar, Salah, Benar.

No. 2 Kunci: 1B 2B 3S

Konsep: Evaluasi produksi membandingkan hasil dengan indikator yang ditetapkan sejak perencanaan. Indikator yang tidak tercapai menunjukkan bidang yang perlu diperbaiki pada produksi berikutnya.

Langkah:

1. Keterisian: 300 ÷ 400 = 75% < 80% → tidak tercapai.
2. Kepuasan: 150 ÷ 200 = 75% ≥ 70% → tercapai.
3. Anggaran: 14.200.000 ≤ 15.000.000 → tercapai.

Analisis setiap pernyataan:

• **Pernyataan 1 → Benar.** 150 ÷ 200 = 75% ≥ 70%.

• **Pernyataan 2 → Benar.** Kepuasan dan anggaran tercapai; yang kurang adalah keterisian kursi, yang berkaitan dengan promosi dan penjualan.

• **Pernyataan 3 → Salah.** Jebakan: 300 ÷ 400 = 75% memang sebagian besar, tetapi masih di bawah target 80%.

Jawaban: Benar, Benar, Salah.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Latihan sub bab 3.5

No. 1 Kunci: D

Konsep: Promosi digital menyesuaikan konten dengan sifat platform. Video pendek efektif bila singkat, langsung memperlihatkan daya tarik, dan memuat ajakan bertindak (tanggal, tautan tiket).

Analisis setiap opsi:

- **A.** ✗ Terlalu panjang untuk platform video pendek dan tidak memuat informasi tiket.
- **B.** ✗ Tidak menarik bagi calon penonton dan tidak menunjukkan isi pertunjukan.
- **C.** ✗ Jebakan: durasinya pas, tetapi isinya tidak memperlihatkan pertunjukan dan tidak mengajak membeli tiket.
- **D.** ✓ Singkat, langsung menarik, dan memuat informasi untuk bertindak membeli tiket.
- **E.** ✗ Teks panjang jarang dibaca di platform video pendek.

Jawaban: D.

No. 2 Kunci: A, C, D

Angka pilihan di pembahasan: 1 = A, 2 = B, 3 = C, 4 = D, 5 = E.

Konsep: Materi promosi digital harus memuat informasi yang tepat dan lengkap (waktu, tempat, harga, cara membeli, batasan penonton, sponsor). Kesalahan informasi membuat calon penonton salah datang atau gagal membeli tiket.

Analisis setiap pernyataan:

- **Pernyataan 1** ✓ Poster menulis 19.00 WITA, tidak sesuai ketentuan.
- **Pernyataan 2** ✗ Jebakan: poster sudah menulis Sabtu, 21 Agustus 2027, sesuai ketentuan.
- **Pernyataan 3** ✓ Poster menyuruh membeli di loket dan tidak mencantumkan harga pelajar.
- **Pernyataan 4** ✓ Ketentuan membatasi penonton minimal 13 tahun.
- **Pernyataan 5** ✗ Jebakan: nama sponsor (Koperasi Sejahtera Bersama) sudah tercantum di bagian bawah.

Jawaban: pernyataan 1, 3, 4.

Kuis Akhir Bab 3

No. 1 Kunci: C

Konsep: Pada load-in, yang tinggi dan berat dikerjakan lebih dulu, pekerjaan yang saling bergantung dikerjakan berurutan, dan tidak boleh ada orang di bawah pekerjaan di ketinggian. Pekerjaan yang tidak saling mengganggu dan tidak berada di bawah lampu boleh berjalan bersamaan.

Langkah:

1. Tandai bahaya: selama lampu digantung, area di bawah batang tidak boleh dipakai orang lain.
2. Tandai ketergantungan: dekor sebelum fokus lampu; fokus sebelum latihan; cek suara menunggu pengeras suara dan pemusik.
3. Cari pekerjaan yang tidak di bawah lampu dan tidak bergantung pada yang sedang dikerjakan: pengeras suara di sisi depan.

Analisis setiap opsi:

- A. ✗ Salah. Dekor di bawah batang yang sedang dikerjakan: orang di bawah pekerjaan di ketinggian, dan lampu belum selesai.
- B. ✗ Salah. Fokus lampu dikerjakan sesudah dekor berdiri dan sinar harus jatuh pada dekor yang sebenarnya.
- C. ✓ Benar. Sisi depan jauh dari batang lampu, tidak bergantung pada lampu, dan perlu dikerjakan sebelum cek suara.
- D. ✗ Salah. Penari berlatih di bawah lampu yang sedang digantung; berbahaya, dan dilakukan

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

sesudah semua selesai.

• E. ✗ Salah. Cek suara menunggu pengeras suara terpasang; pekerjaan itu belum ada.

Jawaban: C.

Jebakan: Alasan "agar lebih cepat" dipakai untuk pekerjaan yang bergantung atau berbahaya. Yang aman bukan yang paling mendesak, tetapi yang tidak bergantung dan tidak berada di bawah pekerjaan ketinggian.

No. 2 Kunci: E

Konsep: Jumlah penonton tidak boleh melebihi kapasitas gedung; lorong dan pintu darurat adalah jalur evakuasi yang harus bebas. Keselamatan di atas penjualan. Pekerjaan diserahkan kepada orang yang kosong dan sesuai bidangnya: penerima tamu menjaga pintu, pimpinan produksi (urusan tiket) menyelesaikan akibat tiket berlebih, sedangkan pimpinan panggung tidak ditarik dari tugas pentingnya.

Langkah:

1. Kursi sudah penuh sesuai kapasitas resmi: tidak ada tempat aman bagi 40 penonton lagi.
2. Coret pilihan yang memasukkan penonton dengan berdiri di lorong, kursi lipat di lorong, atau pernyataan tanggung risiko: semua mengurangi keselamatan jalur evakuasi.
3. Pintu ditutup oleh penerima tamu yang sudah di pintu.
4. Urusan tiket berlebih adalah urusan pimpinan produksi yang kosong, bukan pimpinan panggung yang sedang menyiapkan pentas.

Analisis setiap opsi:

• A. ✗ Salah. Pintu ditutup dengan benar, tetapi Hermina sedang memegang tugas penting menyiapkan penari; urusan tiket milik Irsyad.

• B. ✗ Salah. Penonton berdiri di lorong tengah menghalangi jalur evakuasi.

• C. ✗ Salah. Kursi lipat di lorong samping menutup jalur evakuasi dan pintu darurat bukan pintu masuk.

• D. ✗ Salah. Pernyataan tanggung risiko tidak menghapus kewajiban kapasitas dan keselamatan.

• E. ✓ Benar. Kapasitas dijaga, jalur tetap bebas, dan orang yang kosong dan sesuai bidangnya menangani pemegang tiket.

Jawaban: E.

Jebakan: Pilihan yang "menyelamatkan penjualan" (berdiri, kursi lipat, pernyataan risiko) menggoda; pilihan yang aman tetapi menarik pimpinan panggung dari tugasnya menjebak yang tidak membaca siapa yang kosong.

No. 3 Kunci: B

Konsep: Titik impas: tiket minimal = (total biaya − pemasukan lain) ÷ harga tiket, dibulatkan ke atas karena tiket tidak dapat terjual sebagian.

Langkah:

1. Total biaya = 2.600.000 + 1.800.000 + 1.450.000 + 900.000 = Rp6.750.000.
2. Sponsor mengurangi bagian yang harus ditutup tiket: 6.750.000 − 1.250.000 = Rp5.500.000.
3. Tiket minimal = 5.500.000 ÷ 30.000 = 183,33; dibulatkan ke atas menjadi 184 tiket.
4. Uji balik: 183 tiket = Rp5.490.000 (kurang Rp10.000); 184 tiket = Rp5.520.000 (cukup).

Analisis setiap opsi:

• A. ✗ Salah. 6.750.000 ÷ 30.000 = 225; sponsor lupa dikurangkan.

• B. ✓ Benar. 5.500.000 ÷ 30.000 = 183,33 dibulatkan ke atas menjadi 184.

• C. ✗ Salah. Pembulatan ke bawah; 183 tiket menghasilkan Rp5.490.000 dan masih kurang Rp10.000.

• D. ✗ Salah. Sponsor ditambahkan, bukan dikurangkan: (6.750.000 + 1.250.000) ÷ 30.000 ≈ 267.

• E. ✗ Salah. Pos publikasi dan konsumsi terlewat: (5.850.000 − 1.250.000) ÷ 30.000 ≈ 154.

Jawaban: B.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Jebakan: Sponsor lupa/ditambah, pembulatan ke bawah, atau satu pos biaya terlewat saat menjumlah.

No. 4 Kunci: C

Konsep: Jadwal mundur dimulai dari hari pentas lalu dikerjakan ke belakang. Tiap kegiatan yang bergantung pada kegiatan lain diletakkan sesudahnya, dan lama kegiatan dihitung termasuk hari mulai dan hari selesai.

Langkah:

1. Gladi kotor = 11 Desember − 7 hari = Sabtu, 4 Desember. Kostum selesai paling lambat Jumat, 3 Desember.
2. Penjahitan 14 hari berturut-turut yang berakhir 3 Desember dimulai Sabtu, 20 November (20 November sampai 3 Desember = 14 hari).
3. Pengukuran badan sehari sebelum jahit: Jumat, 19 November. Audisi selesai sehari sebelumnya: Kamis, 18 November.
4. Audisi 7 hari berakhir 18 November, sehingga dimulai Jumat, 12 November (12 sampai 18 November = 7 hari).

Analisis setiap opsi:

- A. ✗ Salah. Hasil bila hari mulai tidak dihitung pada kedua kegiatan (14 hari dan 7 hari dikurangkan begitu saja).
- B. ✗ Salah. Hasil bila hari mulai tidak dihitung pada penjahitan saja.
- C. ✓ Benar. Seluruh kegiatan berurutan dan dihitung termasuk hari mulai dan hari selesai.
- D. ✗ Salah. Hasil bila satu hari pengukuran badan terlewat.
- E. ✗ Salah. Hasil bila hitungan mundur dimulai dari hari pentas, bukan dari gladi kotor.

Jawaban: C.

Jebakan: Salah menghitung hari (tidak menghitung hari mulai), melewatkan kegiatan satu hari (pengukuran), atau mulai menghitung mundur dari pentas padahal syaratnya dihitung dari gladi kotor.

No. 5 Kunci: A

Konsep: Tim mengikuti pekerjaan. Pekerjaan yang tetap harus dilakukan kelompok tetap punya penanggung jawab; pekerjaan yang sudah diurus pihak pemesan tidak perlu dibentuk bagiannya; pekerjaan baru (penghubung dengan pemesan) ditambahkan. Yang disediakan pemesan harus dibaca teliti: alat yang tersedia belum berarti petugasnya tersedia.

Langkah:

1. Daftar yang disediakan sekolah: aula, kursi, undangan, pembawa acara, dan sound system tanpa petugas.
2. Coret pekerjaan yang sudah diurus sekolah: penjualan tiket (tidak ada tiket), publikasi, penerima tamu.
3. Pertahankan pekerjaan yang tetap ada: merias dan busana, memimpin jalannya tampil, dan mengoperasikan sound system karena tidak ada petugasnya; tetap perlukan pimpinan produksi dan sutradara.
4. Tambahkan pekerjaan baru: penghubung dengan sekolah.

Analisis setiap opsi:

- A. ✓ Benar. Semua pekerjaan yang tetap ada punya penanggung jawab, bagian yang diurus sekolah tidak dibentuk, dan penghubung ditambahkan.
- B. ✗ Salah. Aula punya sound system tetapi tidak punya petugas; pekerjaan mengoperasikannya jadi tidak punya penanggung jawab.
- C. ✗ Salah. Tidak ada tiket dan tamu sudah diundang sekolah; bagian tiket dan penerima tamu tidak punya pekerjaan, sedangkan penghubung tidak ada.
- D. ✗ Salah. Merias dan busana tetap ada pekerjaannya; menyerahkannya kepada tiap penari

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

membuat pekerjaan itu tanpa penanggung jawab.
• E. ✗ Salah. Tim lengkap untuk pesanan kecil hanya menambah orang dan biaya tanpa menambah pekerjaan yang diperlukan.

Jawaban: A.

Jebakan: Kata "sound system tersedia" dibaca sebagai "operatornya tersedia". Pengecoh lain: tim lengkap demi mutu, atau memangkas bagian yang pekerjaannya tetap ada (rias dan busana).

No. 6 Kunci: C

Konsep: Struktur produksi menjawab siapa yang memutuskan dan siapa yang mengerjakan. Prinsip satu orang satu tanggung jawab berarti orang yang menyimpan uang tidak sekaligus menyetujui pengeluarannya, sebab bila keduanya dipegang satu orang tidak ada yang mengawasi. Perbaikannya adalah memisahkan kedua peran itu dan memberi tiap peran seorang penanggung jawab yang jelas.

Langkah:
1. Tandai masalahnya: kas kurang dan tidak ada yang memeriksa catatan, karena Urip memegang kas sekaligus menyetujui pengeluaran.
2. Tandai yang bukan masalah: Urip tidak merangkap jabatan lain dan tidak ada bentrok jam kerja.
3. Pilih perbaikan yang menghapus penyebab: pisahkan pemegang kas dari penyetuju pengeluaran, dan penyetuju memeriksa catatannya.

Analisis setiap opsi:
• A. ✗ Salah. Penyebabnya bukan kurang cermat, melainkan tidak adanya pengawas; teliti pun tetap tidak diperiksa siapa pun.
• B. ✗ Salah. Bergiliran tanpa penanggung jawab menghilangkan penanggung jawab dan membuat pengawasan lebih lemah.
• C. ✓ Benar. Pemegang kas dan penyetuju pengeluaran dipisahkan, dan penyetuju memeriksa catatan sehingga ada pengawas.
• D. ✗ Salah. Menghapus pos hanya mengurangi pengeluaran; struktur yang tidak punya pengawas tetap sama.
• E. ✗ Salah. Orang baru yang tetap memegang kas sekaligus menyetujui pengeluaran mengulang masalah yang sama.

Jawaban: C.

Jebakan: Masalah kas dibaca sebagai soal kecermatan atau soal penghematan, padahal akarnya struktur: satu orang memegang dua peran yang seharusnya saling mengawasi.

No. 7 Kunci: A

Konsep: Menghemat berarti mengurangi biaya tanpa menghilangkan fungsi yang wajib. Pos yang diwajibkan gedung atau izin (keamanan, P3K) dan honor yang sudah disepakati tidak boleh dikurangi sepihak; penghematan hanya dari barang yang sudah ada, cara yang lebih murah dengan fungsi sama, dan penyederhanaan.

Langkah:
1. Coret langkah 2 (pos wajib dan menyangkut keselamatan) dan langkah 4 (honor yang sudah disepakati).
2. Langkah yang boleh: 1 (Rp900.000), 3 (Rp500.000), 5 (Rp400.000); jumlahnya Rp1.800.000.
3. Periksa target: 1.800.000 melebihi Rp1.500.000, sedangkan langkah 1 dan 3 saja Rp1.400.000 kurang Rp100.000.
4. Pilih langkah 1, 3, dan 5.

Analisis setiap opsi:
• A. ✓ Benar. Hanya langkah yang boleh, dan jumlahnya Rp1.800.000 memenuhi target.
• B. ✗ Salah. Semua langkahnya boleh, tetapi Rp1.400.000 masih kurang Rp100.000.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

- C. ✗ Salah. Memuat langkah 2, pos wajib dan menyangkut keselamatan.
- D. ✗ Salah. Memuat langkah 2, pos wajib dan menyangkut keselamatan.
- E. ✗ Salah. Memuat langkah 4, honor yang sudah disepakati tertulis tidak boleh diturunkan sepihak.

Jawaban: A.

Jebakan: Total hemat yang besar menggoda (Rp2.100.000, Rp1.900.000), padahal memuat pos wajib atau komitmen. Pilihan yang aman tetapi kurang Rp100.000 menjebak yang tidak mengecek target.

No. 8 Kunci: B, D, E

Konsep: Sewa = harga per unit per hari × jumlah unit × jumlah hari pemakaian (termasuk hari gladi). Membuat sendiri = (bahan + upah) × jumlah unit + biaya sekali bayar. Bandingkan total pada jumlah hari yang benar, cari titik temunya, dan pertimbangkan pemakaian ulang.

Langkah:

1. Sewa 4 hari = 6 × 95.000 × 4 = Rp2.280.000.
2. Membuat sendiri = 6 × (310.000 + 140.000) + 180.000 = 2.700.000 + 180.000 = Rp2.880.000.
3. Selisih empat hari: 2.880.000 − 2.280.000 = Rp600.000 lebih murah menyewa.
4. Sewa per hari untuk 6 rostrum = Rp570.000. Lima hari = Rp2.850.000 (masih di bawah 2.880.000); enam hari = Rp3.420.000 (melebihi 2.880.000). Jadi membuat sendiri lebih murah mulai hari ke-6.
5. Dua pentas (8 hari) bila menyewa = Rp4.560.000, lebih mahal daripada membuat sendiri Rp2.880.000.

Analisis setiap pernyataan:

- A. ✗ Salah. Pada lima hari sewa Rp2.850.000 masih lebih murah daripada Rp2.880.000.
- B. ✓ Benar. Sewa 2.280.000 berbanding membuat sendiri 2.880.000; selisih Rp600.000.
- C. ✗ Salah. Hasil untuk empat hari tidak boleh dipakai untuk pemakaian berulang; pemakaian ulang mengubah perbandingan.
- D. ✓ Benar. Pada enam hari sewa Rp3.420.000, sudah melebihi biaya membuat sendiri.
- E. ✓ Benar. Dua pentas berarti 8 hari: sewa Rp4.560.000 berbanding membuat sendiri Rp2.880.000.

Jawaban: opsi B, D, E.

Jebakan: Pernyataan 1 memakai angka yang benar (Rp2.850.000) tetapi menyimpulkan keliru; pernyataan 3 mengira hasil satu pentas berlaku untuk pemakaian berulang.

No. 9 Kunci: B, C, E

Konsep: Daftar cue berisi nomor, pemicu, pekerjaan, dan pelaksana; satu cue memuat satu pekerjaan dan satu pelaksana, dan pemicunya berupa tanda yang jelas (waktu, kata kunci, gerakan). Juru cue memberi aba-aba dua kali, "siap" lalu "jalan", dan hanya satu suara yang memberi aba-aba agar operator tidak memicu sendiri-sendiri.

Langkah:

1. Periksa tiap baris dengan tiga pertanyaan: pemicunya jelas? satu pekerjaan? satu pelaksana?
2. Cue 1, 2, 5 lulus. Cue 3 memuat dua pekerjaan dan dua pelaksana. Cue 4 pemicunya "terasa pas", tidak dapat dikenali.
3. Nilai pernyataan tentang aba-aba terhadap aturan "siap" lalu "jalan" dan satu suara.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Analisis setiap pernyataan:

• A. ✗ Salah. Aba-aba "siap" tetap diberikan agar operator bersiap; operator yang hafal tidak mengubah aturan ini.

• B. ✓ Benar. Cue 3 memuat lampu sorot dan layar belakang dengan dua pelaksana sehingga perlu dipecah.

• C. ✓ Benar. "Saat suasana terasa pas" tidak dapat dikenali orang lain; pemicu harus tanda yang jelas.

• D. ✗ Salah. Memicu sendiri membuat dua operator dapat bertabrakan; aba-aba datang dari juru cue.

• E. ✓ Benar. Ketiga cue memenuhi syarat.

Jawaban: opsi B, C, E.

Jebakan: Semua baris tampak rapi sehingga cue yang memuat dua pekerjaan dan pemicu yang samar terlewat. Pengecoh lain menghapus "siap" atau membiarkan operator memicu sendiri.

No. 10 Kunci: 1S 2B 3B

Konsep: Kebutuhan tim berbeda menurut jenis produksi, tergantung siapa yang menanggung biaya dan siapa yang mengurus penonton dan tempat. Kolaborasi membutuhkan pimpinan bersama dan kesepakatan tertulis di awal; pentas bertiket sendiri memerlukan semua bagian; pesanan memerlukan penghubung dan sering tidak memerlukan bagian tiket dan penerima tamu.

Langkah:

1. Tentukan jenis produksi pada tiap pernyataan.
2. Tanyakan siapa yang mengurus tiket, tamu, dan tempat, serta siapa yang memegang jadwal dan harga.
3. Nilai pernyataan satu per satu.

Analisis setiap pernyataan:

• Pernyataan 1 → Salah. Pada kolaborasi, dua harga dan hasil yang belum jelas memicu perselisihan. Perlu satu pimpinan produksi bersama yang memegang jadwal dan harga, serta kesepakatan tertulis tentang pembagian hasil di awal, bukan sesudah pentas.

• Pernyataan 2 → Benar. Pada pentas bertiket sendiri, kelompok menanggung semua pekerjaan, termasuk menjual tiket dan menyambut penonton, sehingga bagian itu perlu ada.

• Pernyataan 3 → Benar. Pada pesanan, pemesan sering sudah menyediakan tempat dan tamu, tetapi muncul pekerjaan baru: satu orang sebagai pintu komunikasi dengan pemesan (penghubung).

Jawaban: Salah, Benar, Benar.

Jebakan: Pernyataan 1 tampak adil ("hasil dibagi sesudah pentas"), padahal kesepakatan harus dibuat di awal dan harga harus satu. Pernyataan 2 dan 3 benar karena pekerjaan yang ada mengikuti jenis produksinya.

No. 11 Kunci: D

Konsep: Harga tiket minimal = (biaya tetap + target sisa kas − sponsor) ÷ tiket yang diperkirakan terjual + biaya variabel per penonton, lalu dibulatkan ke atas. Pakai kapasitas × persen terjual, bukan seluruh kursi.

Langkah:

1. Biaya tetap = 5.200.000 + 3.600.000 + 2.100.000 + 2.400.000 + 900.000 = Rp14.200.000.
2. Dana dari tiket di luar biaya per penonton = 14.200.000 + 3.000.000 − 2.000.000 = Rp15.200.000.
3. Tiket yang diperkirakan terjual = 240 × 75% × 2 malam = 360 tiket.
4. Biaya per tiket = 15.200.000 ÷ 360 = Rp42.222,22; ditambah Rp7.000 menjadi Rp49.222,22; dibulatkan ke atas menjadi Rp50.000.
5. Uji balik pada Rp50.000: 360 × 50.000 = 18.000.000; + sponsor 2.000.000 = 20.000.000; biaya = 14.200.000 + 360 × 7.000 = 16.720.000; sisa kas Rp3.280.000, tidak kurang dari target.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Analisis setiap opsi:

• A. ✗ Salah. Memakai seluruh 480 kursi (bukan 360 perkiraan terjual), sehingga harga terlalu rendah dan target kas tidak tercapai.
• B. ✗ Salah. Target sisa kas Rp3.000.000 terlupa.
• C. ✗ Salah. Biaya minuman dan suvenir per penonton terlupa.
• D. ✓ Benar. Seluruh unsur dihitung lalu dibulatkan ke atas ke Rp1.000.
• E. ✗ Salah. Sponsor lupa dikurangkan dari dana yang harus berasal dari tiket.

Jawaban: D.

Jebakan: Satu unsur terlewat: perkiraan terjual diganti kapasitas penuh, target kas, biaya per penonton, atau sponsor. Setiap pengecoh = satu langkah yang hilang.

No. 12 Kunci: B, D, E

Konsep: Dalam bagan, atasan langsung adalah kotak yang tepat di atas dan terhubung garis. Permintaan kepada bidang lain disampaikan lewat atasan langsung orang yang dimintai; bagian yang setara (satu atasan langsung yang sama) boleh berunding langsung. Karena susunan bagan berbeda antarkelompok, yang dipakai adalah bagan pada soal, bukan susunan yang dihafal.

Langkah:

1. Telusuri tiap nama ke atas satu langkah untuk menemukan atasan langsungnya: Qonita dan Prasetyo di bawah Radhi; Mulyadi dan Naomi di bawah Larasati; Okta di bawah Naomi; Tuti dan Jonathan di bawah Irsyad; Irsyad, Larasati, dan Radhi di bawah Kurnia.
2. Periksa tiap pernyataan terhadap garis pada gambar, bukan terhadap susunan yang biasa kamu ingat.
3. Terapkan aturan jalur: lewat atasan langsung orang yang dimintai; berunding langsung hanya bagi yang setara.

Analisis setiap pernyataan:

• A. ✗ Salah. Atasan langsung Qonita adalah Radhi; Irsyad berada di cabang lain dan bukan atasan Qonita.
• B. ✓ Benar. Prasetyo berada di bawah Radhi, jadi permintaan penata musik disampaikan lewat Radhi.
• C. ✗ Salah. Atasan langsung Naomi adalah Larasati (sutradara), bukan Kurnia.
• D. ✓ Benar. Pada bagan ini Okta tepat di bawah Naomi, jadi Naomi dapat langsung memintanya.
• E. ✓ Benar. Tuti dan Jonathan sama-sama langsung di bawah Irsyad, sehingga setara dan boleh berunding.

Jawaban: opsi B, D, E.

Jebakan: Bagan dibaca dari ingatan: operator dianggap selalu di bawah pimpinan panggung, padahal operator cahaya pada bagan ini ada di bawah penata cahaya. Pernyataan 1 dan 3 menguji garis yang benar-benar ada.

No. 13 Kunci: B, D, E

Konsep: Ada biaya yang tidak berubah walau jumlah penonton berubah (sewa per malam, kostum, publikasi), biaya yang mengikuti jumlah penonton (minuman, suvenir), dan biaya yang mengikuti jumlah malam (sewa dan honor per malam). Membaca satuan tiap pos (per malam, per penonton, sekali bayar) menentukan hasil hitungan.

Langkah:

1. Sewa gedung 2 malam = 6.000.000; honor pemusik 2 malam = 2.400.000; kostum 2.400.000; publikasi 800.000; jumlah 11.600.000.
2. Minuman dan suvenir = 150 × 2 × 10.000 = Rp3.000.000.
3. Total = 11.600.000 + 3.000.000 = Rp14.600.000.
4. Satu malam tambahan menambah sewa 3.000.000 dan honor 1.200.000 = Rp4.200.000; kostum dan publikasi dibayar sekali.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Analisis setiap pernyataan:

• A. ✗ Salah. Sewa gedung tetap Rp3.000.000 per malam walau penonton berkurang.
• B. ✓ Benar. 300 penonton × Rp10.000 = Rp3.000.000.
• C. ✗ Salah. Kostum dan rias dibayar sekali dan tidak berubah menurut jumlah penonton.
• D. ✓ Benar. 11.600.000 + 3.000.000 = Rp14.600.000.
• E. ✓ Benar. 3.000.000 + 1.200.000 = Rp4.200.000 bagi malam tambahan; biaya sekali bayar tidak bertambah.

Jawaban: opsi B, D, E.

Jebakan: Satuan pos tercampur: sewa per malam dianggap ikut jumlah penonton, dan biaya sekali bayar dianggap ikut jumlah penonton atau malam.

No. 14 Kunci: D

Konsep: Keterisian kursi = penonton yang hadir ÷ jumlah kursi tersedia × 100%. Yang dihitung kursi yang benar-benar terisi, bukan tiket terjual, dan penyebutnya kapasitas.

Langkah:

1. Pilih pembilang: penonton yang hadir = 165 (bukan tiket terjual 200).
2. Pilih penyebut: kursi tersedia = 220.
3. Keterisian = 165 ÷ 220 = 0,75 = 75%.
4. Bandingkan dengan target 80%: 75% kurang dari 80%, jadi belum tercapai.

Analisis setiap opsi:

• A. ✗ Salah. 200 ÷ 220 memakai tiket terjual sebagai pembilang.
• B. ✗ Salah. 165 ÷ 200 memakai tiket terjual sebagai penyebut.
• C. ✗ Salah. 25% adalah bagian kursi kosong (55 ÷ 220), bukan keterisian.
• D. ✓ Benar. 165 ÷ 220 = 75%, di bawah target 80%.
• E. ✗ Salah. 17,5% adalah bagian tiket yang tidak dipakai (35 ÷ 200).

Jawaban: D.

Jebakan: Tiket terjual dipakai sebagai ganti penonton hadir, atau yang dihitung bagian yang kosong atau tidak hadir.

No. 15 Kunci: E

Konsep: Dokumen bersama membuat seluruh tim melihat versi terbaru. Atur siapa yang boleh menyunting dan siapa yang hanya boleh melihat, simpan salinan cadangan, dan lindungi akun kelompok dengan kata sandi yang kuat dan tidak dibagikan sembarangan.

Langkah:

1. Tandai dua masalah: penghapusan tanpa salinan, dan dua orang menyunting baris yang sama.
2. Cari langkah yang mengatur hak akses dan menyimpan cadangan, tanpa melemahkan keamanan akun.

Analisis setiap opsi:

• A. ✗ Salah. Banyak salinan menghasilkan banyak versi berbeda; tujuan satu versi terbaru hilang.
• B. ✗ Salah. Membagikan kata sandi membuka akun kelompok bagi siapa pun dan memperbesar risiko.
• C. ✗ Salah. Hanya ketua yang menyunting menghambat tim dan tetap tanpa cadangan jika terhapus.
• D. ✗ Salah. Menghentikan dokumen daring membuang manfaat versi terbaru bersama; masalahnya ada pada pengaturan, bukan alatnya.
• E. ✓ Benar. Hak akses diatur per bagian dan salinan cadangan menyelamatkan isi bila ada yang terhapus.

Jawaban: E.

Jebakan: Solusi yang tampak aman (mengunci, mencetak, mengirim ulang) menghilangkan manfaat dokumen bersama atau tidak menyelesaikan dua masalah sekaligus.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

No. 16 Kunci: E

Konsep: Biaya per tiket = biaya iklan ÷ tiket yang terjual karena iklan itu. Iklan layak bila biaya per tiket lebih kecil daripada sisa tiap tiket setelah biaya penonton (harga tiket − biaya per penonton). Iklan yang paling efisien adalah yang menyisakan paling besar per tiket.

Langkah:

1. Sisa tiap tiket sebelum iklan = 45.000 − 9.000 = Rp36.000.
2. Biaya per tiket: video pendek 900.000 ÷ 60 = Rp15.000; tokoh daring 2.000.000 ÷ 50 = Rp40.000; pesan grup 300.000 ÷ 15 = Rp20.000.
3. Sisa per tiket setelah iklan: Rp21.000, −Rp4.000 (rugi), dan Rp16.000.
4. Terbaik: video pendek.

Analisis setiap opsi:

- A. ✗ Salah. Rp40.000 memang kurang dari Rp45.000, tetapi biaya penonton Rp9.000 belum dihitung: 45.000 − 9.000 − 40.000 = −Rp4.000, rugi.
- B. ✗ Salah. Biaya total kecil bukan ukuran efisiensi; sisa per tiketnya Rp16.000, lebih kecil daripada video pendek.
- C. ✗ Salah. Gabungan memuat iklan tokoh daring yang rugi per tiket.
- D. ✗ Salah. Biaya penonton dibandingkan dengan biaya iklan, bukan dengan harga tiket; dua iklan masih menyisakan sisa positif.
- E. ✓ Benar. Rp15.000 terendah dan tiap tiket menyisakan 45.000 − 9.000 − 15.000 = Rp21.000.

Jawaban: E.

Jebakan: Biaya penonton terlupa (iklan tokoh daring tampak untung), atau biaya total kecil dianggap paling efisien.

No. 17 Kunci: B

Konsep: Tindakan korektif harus menyentuh penyebab, memperhatikan ketergantungan antarkegiatan, memakai sumber daya yang ada, dan tidak membongkar divisi yang sudah sesuai jadwal. Target tidak diturunkan diam-diam; yang diubah adalah tindakannya.

Langkah:

1. Penyebab: bahan terlambat, bukan kurang tenaga.
2. Ketergantungan: gladi gabungan minggu ke-6 memerlukan dekor lantai.
3. Pilih tindakan yang mempercepat kedatangan bahan dan menyiapkan tenaga, tanpa mengganggu kostum atau jadwal lain.

Analisis setiap opsi:

- A. ✗ Salah. Menurunkan target menyembunyikan masalah; dekor tetap terlambat.
- B. ✓ Benar. Menyentuh penyebab (bahan) dan menyiapkan tenaga agar dekor terkejar sebelum gladi.
- C. ✗ Salah. Kostum sedang sesuai jadwal; menariknya mengganggu yang berjalan baik dan tidak menambah bahan.
- D. ✗ Salah. Menggeser gladi tanpa menghitung dampak menyusutkan waktu gladi bersih.
- E. ✗ Salah. Promosi tiket tidak menyentuh penyebab keterlambatan kayu.

Jawaban: B.

Jebakan: Pengecoh yang mengubah laporan, memindahkan tenaga, menggeser jadwal, atau menambah promosi tidak menyentuh penyebab: bahan terlambat.

No. 18 Kunci: D

Konsep: Keluhan keselamatan didahulukan berapa pun jumlahnya. Sisa dana dipakai untuk menangani sebanyak mungkin keluhan dalam batas dana; hitung total biaya tiap kombinasi, buang yang melebihi dana, lalu bandingkan jumlah keluhan yang tertangani.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Langkah:

1. Ambil dahulu tangga (keselamatan): Rp200.000, sisa dana Rp800.000.
2. Kombinasi dari sisa: suara + toilet = Rp650.000 (84 keluhan); suara + kursi = Rp850.000 (melebihi 800.000); pendingin + toilet = Rp750.000 (70); kursi + toilet = Rp500.000 (57).
3. Paling banyak dalam dana: tangga + suara + toilet = Rp850.000, 8 + 58 + 26 = 92 keluhan.
4. Pilihan tanpa tangga (suara + kursi + toilet = Rp1.000.000, 115 keluhan) melanggar aturan keselamatan dahulu.

Analisis setiap opsi:

- A. ✗ Salah. Menangani 115 keluhan dan tepat Rp1.000.000, tetapi mengabaikan keluhan keselamatan.
- B. ✗ Salah. Rp950.000 muat tetapi hanya 78 keluhan; ada kombinasi yang menangani lebih banyak.
- C. ✗ Salah. Rp1.050.000 melebihi dana Rp1.000.000.
- D. ✓ Benar. Rp850.000, 92 keluhan, memuat keselamatan dan tertinggi dalam dana.
- E. ✗ Salah. Rp700.000 hanya 66 keluhan; sisa dana Rp300.000 cukup untuk menangani toilet.

Jawaban: D.

Jebakan: Paket dengan keluhan terbanyak (115) menggoda tetapi melewatkan keselamatan; paket yang sedikit melebihi dana menggoda karena menangani 97 keluhan.

No. 19 Kunci: A

Konsep: Jumlah pembeli = tontonan × persentase klik × persentase buka halaman × persentase beli. Tiap perbaikan mengalikan hasil dengan faktor pengubahnya (baru ÷ lama), sehingga dua perbaikan dibandingkan lewat hasil perkalian, bukan lewat selisih poin persen.

Langkah:

1. Kondisi awal: 5.000 × 8% × 60% × 25% = 60 pembeli.
2. Faktor tiap perbaikan: perbaikan 1 = 90 ÷ 60 = 1,5; perbaikan 2 = 35 ÷ 25 = 1,4; perbaikan 3 = 6.500 ÷ 5.000 = 1,3; perbaikan 4 = 12 ÷ 8 = 1,5.
3. Hasil pasangan: 1 dan 4 = 60 × 1,5 × 1,5 = 135; 1 dan 2 = 126; 2 dan 4 = 126; 1 dan 3 = 117; 2 dan 3 = 109,2.
4. Pasangan terbanyak: perbaikan 1 dan 4 (135 pembeli).

Analisis setiap opsi:

- A. ✓ Benar. Dua faktor terbesar (1,5 dan 1,5) menghasilkan 135 pembeli.
- B. ✗ Salah. Menambah 30 poin dan 10 poin tampak terbesar, tetapi hasilnya 126.
- C. ✗ Salah. Hasilnya 117; iklan menambah 30% penonton saja.
- D. ✗ Salah. Hasilnya sekitar 109.
- E. ✗ Salah. Hasilnya 126; kenaikan 4 poin pada klik tampak kecil tetapi faktornya 1,5.

Jawaban: A.

Jebakan: Kenaikan dibandingkan dengan poin persen: perbaikan 1 (+30) dan 2 (+10) tampak terbesar, padahal perbaikan 4 (8% menjadi 12%) naik 1,5 kali, sama dengan perbaikan 1.

No. 20 Kunci: B, D, E

Konsep: Poster dan siaran daring yang ditonton lintas wilayah harus mencantumkan zona waktu (WIB, WITA, WIT). Tiap zona berselisih satu jam: WITA = WIB + 1 jam, WIT = WITA + 1 jam. Waktu berakhir dihitung dari waktu mulai ditambah lama siaran, lalu dikonversi.

Langkah:

1. 19.30 WITA = 18.30 WIB (kurangi satu jam) = 20.30 WIT (tambah satu jam).
2. Siaran 90 menit: 19.30 + 1 jam 30 menit = 21.00 WITA = 20.00 WIB = 22.00 WIT.
3. Periksa hari: seluruh waktu masih pada hari yang sama.

Analisis setiap pernyataan:

- A. ✗ Salah. Zona WIB lebih lambat satu jam; siaran dimulai pukul 18.30 WIB.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

• B. ✓ Benar. Konversi ketiga zona benar.
• C. ✗ Salah. Jam yang sama di seluruh Indonesia tidak ada; Jayapura pukul 20.30 WIT.
• D. ✓ Benar. 19.30 + 1 jam 30 menit = 21.00 WITA = 20.00 WIB.
• E. ✓ Benar. Waktu paling akhir 22.00 WIT, belum melewati tengah malam, sehingga hari tidak berganti.

Jawaban: opsi B, D, E.

Jebakan: Arah konversi tertukar (zona yang lebih barat dikira lebih cepat) atau jam siaran dianggap sama di semua zona.

No. 21 Kunci: A, C, E

Konsep: Laju = realisasi ÷ waktu berjalan; prediksi akhir = laju × seluruh waktu; laju yang dibutuhkan = (target akhir − realisasi sekarang) ÷ sisa waktu. Prediksi hanya perkiraan; bila laju berubah, tren terbaru lebih berguna, tetapi prediksi tidak membuat target tercapai dengan sendirinya.

Langkah:
1. Realisasi sampai minggu ke-5 = 14 + 18 + 22 + 26 + 30 = 110 tiket.
2. Laju rata-rata = 110 ÷ 5 = 22 per minggu; prediksi akhir = 22 × 8 = 176.
3. Laju yang dibutuhkan = (260 − 110) ÷ 3 = 50 per minggu.
4. Bila naik 4 per minggu: 34 + 38 + 42 = 114; 110 + 114 = 224, tetap kurang dari 260.

Analisis setiap pernyataan:
• A. ✓ Benar. 110 ÷ 5 = 22.
• B. ✗ Salah. Yang dibutuhkan 50 tiket per minggu, bukan 30.
• C. ✓ Benar. 22 × 8 = 176 < 260.
• D. ✗ Salah. Naik tiap minggu tidak menjamin target tercapai; hitung hasil akhirnya.
• E. ✓ Benar. 110 + 34 + 38 + 42 = 224 < 260.

Jawaban: opsi A, C, E.

Jebakan: Tren naik dianggap cukup, atau laju minggu terakhir dianggap sudah memenuhi target tanpa menghitung laju yang dibutuhkan.

No. 22 Kunci: A, C, E

Konsep: Sebelum penonton masuk, jalur evakuasi diperiksa: pintu darurat tidak terkunci dan tidak terhalang, tanda keluar menyala, kabel tidak melintang di jalur jalan (dipindah ke tepi dinding atau diberi penutup kabel), alat pemadam siap. Pemeriksaan dilakukan terhadap keadaan yang tergambar, bukan terhadap dugaan.

Langkah:
1. Baca denah: peti menumpuk di depan Pintu Darurat 1; Pintu Darurat 2 tidak ada peti; tanda keluar Pintu Darurat 2 padam (abu-abu); kabel merah putus-putus melintang di lorong tengah tanpa penutup.
2. Cocokkan tiap pernyataan dengan gambar dan aturan jalur evakuasi.
3. Pilih tindakan yang menghapus bahaya, bukan sekadar menandainya.

Analisis setiap pernyataan:
• A. ✓ Benar. Peti menghalangi Pintu Darurat 1; harus dipindah agar pintu dapat dibuka penuh.
• B. ✗ Salah. Tidak ada peti di depan Pintu Darurat 2 pada denah; peti ada di Pintu Darurat 1.
• C. ✓ Benar. Tanda keluar Pintu Darurat 2 padam; harus diperiksa dan dinyalakan agar terbaca saat gelap.
• D. ✗ Salah. Lakban tidak membuat kabel aman; orang berlari saat darurat tetap dapat tersandung.
• E. ✓ Benar. Kabel yang melintang di jalur jalan dipindah ke tepi dinding atau ditutup penutup kabel.

Jawaban: opsi A, C, E.

Jebakan: Pernyataan 2 menukar nomor pintu dan hanya terjebak bila denah tidak dibaca; lakban menggoda sebagai "pengaman" tetapi bukan penutup kabel.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

No. 23 Kunci: B

Konsep: Tugas ditutup oleh orang yang kosong (tugasnya belum dimulai atau sudah selesai) dan teruji untuk pekerjaan itu. Orang yang masih memegang tugas pada jam yang sama tidak ditarik, dan orang yang belum teruji (belum pelatihan) tidak ditempatkan pada pos yang memerlukannya.

Langkah:

1. Jendela jaga: 18.45–21.30. Cari orang yang tidak punya tugas yang beririsan dengan jendela itu.
2. Hermina sampai 19.30, Jonathan sampai 21.30, Naomi sampai 19.15, dan Okta mulai 19.00: semuanya beririsan. Prasetyo selesai 18.30, Qonita dan Radhi tidak bertugas: bebas.
3. Penjaga APAR harus sudah pelatihan: hanya Prasetyo yang kosong dan sudah pelatihan.
4. Qonita dan Radhi menjaga dua pintu darurat.

Analisis setiap opsi:

- A. ✗ Salah. Hermina masih penerima tamu sampai 19.30, sehingga pos kosong 45 menit.
- B. ✓ Benar. Ketiganya kosong selama seluruh jendela jaga, dan penjaga APAR sudah pelatihan.
- C. ✗ Salah. Qonita belum pelatihan APAR.
- D. ✗ Salah. Naomi masih kasir tiket sampai 19.15.
- E. ✗ Salah. Okta menjaga kostum di sayap mulai 19.00 sampai 21.30, sehingga meninggalkan tugasnya bila dipindah.

Jawaban: B.

Jebakan: Dua jebakan: orang yang sudah pelatihan tetapi masih bertugas sebagian jendela (Hermina), dan orang kosong yang belum teruji untuk pos APAR (Qonita).

No. 24 Kunci: 1S 2B 3S

Konsep: Capaian = realisasi ÷ target × 100% dan dipakai untuk membandingkan divisi yang satuannya berbeda; selisih memakai satuan asli sehingga tidak dapat dibandingkan. Laju = realisasi ÷ waktu berjalan; prediksi akhir = laju × seluruh waktu; laju yang dibutuhkan = (target akhir − realisasi sekarang) ÷ sisa waktu.

Langkah:

1. Hitung capaian tiap divisi: 60%, 91,7%, 100%, 75%.
2. Laju tiket = 105 ÷ 5 = 21 per minggu; prediksi akhir = 21 × 8 = 168.
3. Laju dibutuhkan = (280 − 105) ÷ 3 ≈ 58,3 per minggu.
4. Nilai tiap pernyataan.

Analisis setiap pernyataan:

- Pernyataan 1 → Salah. Capaian = realisasi ÷ target: latihan pemusik 9 ÷ 15 = 60%; properti 11 ÷ 12 = 91,7%; sponsor 100%; tiket 105 ÷ 140 = 75%. Yang terendah latihan pemusik (60%), bukan tiket.
- Pernyataan 2 → Benar. Laju = 105 ÷ 5 = 21 tiket per minggu; prediksi minggu ke-8 = 21 × 8 = 168; kekurangannya 280 − 168 = 112.
- Pernyataan 3 → Salah. Laju yang dibutuhkan = (280 − 105) ÷ 3 = 58,3 tiket per minggu; 35 adalah hasil 175 ÷ 5, yang memakai pembagi keliru.

Jawaban: Salah, Benar, Salah.

Jebakan: Pernyataan 1 memakai selisih terbesar atau perasaan, bukan capaian terendah. Pernyataan 3 membagi sisa target dengan 5 (waktu berjalan), bukan 3 (sisa waktu).

No. 25 Kunci: 1B 2S 3B

Konsep: Kinerja promosi dinilai dari persentase tahap berikutnya (klik ÷ tontonan), bukan dari jumlah tontonan saja. Penyebab dicari dari perbedaan isi unggahan, dan hasilnya dicatat serta diuji pada unggahan berikutnya.

Langkah:

1. Hitung persentase klik tiap unggahan: 5%, 1%, 5%.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

2. Bandingkan isi unggahan yang berbeda hasilnya.
3. Nilai tiap pernyataan.

Analisis setiap pernyataan:

• Pernyataan 1 → Benar. Video 1: 200 ÷ 4.000 = 5%. Poster: 125 ÷ 2.500 = 5%. Persentasenya sama.
• Pernyataan 2 → Salah. Banyaknya tontonan belum berarti efektif. Video 2: 60 ÷ 6.000 = 1%, terendah di antara ketiganya.
• Pernyataan 3 → Benar. Video 2: 60 ÷ 6.000 = 1%. Dua unggahan lain mempunyai ajakan membeli, sedangkan video 2 tidak; dugaan ini ditulis sebagai dugaan dan dapat diuji.

Jawaban: Benar, Salah, Benar.

Jebakan: Jumlah tontonan terbanyak dianggap paling efektif, padahal persentase kliknya terendah.

Latihan sub bab 4.1

No. 1 Kunci: A, D, E

Angka pilihan di pembahasan: 1 = A, 2 = B, 3 = C, 4 = D, 5 = E.

Konsep: Perlengkapan pementasan meliputi perlengkapan panggung (dekor, lampu, tata suara), perlengkapan pemain (kostum, rias, properti), dan alat musik. Daftar fasilitas gedung (rider) dipakai untuk menentukan apa yang harus dibawa sendiri.

Analisis setiap pernyataan:

• **Pernyataan 1** ✓ Tidak disediakan gedung dan mutlak diperlukan penari.
• **Pernyataan 2** ✗ Jebakan: lampu memang perlengkapan utama, tetapi gedung sudah menyediakannya; membawanya menghabiskan ruang truk.
• **Pernyataan 3** ✗ Gedung sudah menyediakan tata suara lengkap beserta operator.
• **Pernyataan 4** ✓ Alat musik tidak disediakan gedung.
• **Pernyataan 5** ✓ Tidak disediakan gedung dan diperlukan bila kostum rusak.

Jawaban: pernyataan 1, 4, 5.

No. 2 Kunci: A

Konsep: Perlengkapan pementasan dapat diklasifikasikan menjadi perlengkapan tetap (aset: lampu, kabel, kostum, alat musik) dan bahan habis pakai (baterai, lakban, bahan rias, filter warna). Klasifikasi ini memudahkan penyusunan anggaran dan pemeriksaan stok.

Analisis setiap opsi:

• **A.** ✓ Baterai habis, lakban tidak dapat dipakai ulang setelah dilepas, dan bahan rias habis terpakai.
• **B.** ✗ Semuanya perlengkapan tetap yang dapat dipakai berulang kali.
• **C.** ✗ Jebakan: dipakai pemain setiap pentas, tetapi dapat dipakai lagi bila dirawat.
• **D.** ✗ Jebakan: bahan rias memang habis pakai, tetapi lampu dan stand adalah perlengkapan tetap.
• **E.** ✗ Jebakan: lakban habis pakai, tetapi kabel dan kostum dapat dipakai lagi.

Jawaban: A.

Latihan sub bab 4.2

No. 1 Kunci: B, D, E

Angka pilihan di pembahasan: 1 = A, 2 = B, 3 = C, 4 = D, 5 = E.

Konsep: Rias karakter mengubah tampilan wajah sesuai tokoh (usia, watak) dan disesuaikan dengan jarak penonton dan cahaya. Busana pertunjukan dirancang memudahkan gerak dan pergantian cepat (quick change), misalnya kostum berlapis dan pengikat yang mudah dilepas.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Analisis setiap pernyataan:

• **Pernyataan 1** ✗ Jebakan: wajah putih rata tidak membuat tampak tua; usia tua ditampilkan dengan kerutan, bayangan, dan uban.

• **Pernyataan 2** ✓ Penonton terjauh 30 m; garis karakter perlu lebih tegas agar terbaca dari jauh.

• **Pernyataan 3** ✗ Kancing kecil berderet lama dipasang; tidak cocok untuk jeda 3 menit, dan detail kecil tidak terlihat dari 30 m.

• **Pernyataan 4** ✓ Rambut palsu tahan sepanjang pentas dan aman saat bergerak.

• **Pernyataan 5** ✓ Teknik kostum berlapis mempercepat pergantian sehingga muat dalam 3 menit.

Jawaban: pernyataan 2, 4, 5.

No. 2 Kunci: B, D, E

Angka pilihan di pembahasan: 1 = A, 2 = B, 3 = C, 4 = D, 5 = E.

Konsep: Ketebalan rias menyesuaikan jarak pandang: panggung besar memerlukan garis tegas, sedangkan penonton dekat dan kamera memerlukan rias halus. Rias korektif menyamarkan ciri wajah pemain yang tidak sesuai tokoh; busana dipilih agar tidak menyilaukan di kamera.

Analisis setiap pernyataan:

• **Pernyataan 1** ✗ Jebakan: garis tebal cocok untuk penonton jauh; dari jarak 2 m dan kamera dekat, garis tebal tampak kasar dan palsu.

• **Pernyataan 2** ✓ Penonton dan kamera melihat dari dekat sehingga rias harus tampak alami.

• **Pernyataan 3** ✗ Putih bersih di bawah LED terang mudah tampak menyilaukan di kamera dan menghilangkan detail.

• **Pernyataan 4** ✓ Bayangan janggut siswa 16 tahun terlihat dari dekat dan tidak sesuai tokoh anak 10 tahun.

• **Pernyataan 5** ✓ Wajah berminyak tampak mengilap di kamera di bawah cahaya terang.

Jawaban: pernyataan 2, 4, 5.

Latihan sub bab 4.3

No. 1 Kunci: A, C, D, E

Angka pilihan di pembahasan: 1 = A, 2 = B, 3 = C, 4 = D, 5 = E.

Konsep: Feedback akustik terjadi bila suara dari speaker tertangkap kembali oleh mikrofon dan diperkuat berulang-ulang. Cara mengatasinya: menjaga mikrofon di belakang speaker utama, mengarahkan monitor ke sisi mikrofon yang paling sedikit menangkap suara, menurunkan volume yang berlebihan, dan meredam frekuensi yang berdengung dengan equalizer.

Analisis setiap pernyataan:

• **Pernyataan 1** ✓ Mikrofon tetap berada di belakang speaker utama sehingga suara speaker tidak langsung masuk ke mikrofon.

• **Pernyataan 2** ✗ Jebakan: sebabnya suara speaker masuk kembali ke mikrofon, bukan jenis sambungan; mikrofon berkabel di posisi yang sama tetap berdengung.

• **Pernyataan 3** ✓ Mikrofon vokal umumnya paling sedikit menangkap suara dari arah belakangnya, sehingga suara monitor tidak mudah tertangkap ulang.

• **Pernyataan 4** ✓ Feedback muncul saat monitor dinaikkan; volume diturunkan secukupnya agar putaran berhenti tetapi fungsi monitor tetap ada.

• **Pernyataan 5** ✓ Dengung terjadi pada frekuensi tertentu; meredam frekuensi itu membuat putaran tidak mudah terbentuk.

Jawaban: pernyataan 1, 3, 4, 5.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

No. 2 Kunci: E

Konsep: Benda tampak berwarna karena memantulkan warna cahaya yang mengenainya. Kostum merah di bawah cahaya biru murni tampak gelap karena tidak ada warna merah untuk dipantulkan. Penata cahaya dapat memisahkan cahaya latar (suasana) dan cahaya pemain (visibilitas).

Analisis setiap opsi:

- **A.** ✗ Kostum biru memang terlihat di bawah cahaya biru, tetapi lambang api hilang.
- **B.** ✗ Jebakan: lebih terang, tetapi cahaya biru tetap tidak mengandung merah sehingga kostum tetap gelap kebiruan.
- **C.** ✗ Jebakan: kostum tampak merah, tetapi suasana malam hilang karena seluruh panggung menjadi merah.
- **D.** ✗ Asap tidak memperbaiki warna kostum dan justru menutupi penari.
- **E.** ✓ Latar biru menjaga suasana malam, sedangkan cahaya putih hangat yang mengandung merah membuat kostum kembali tampak merah.

Jawaban: E.

No. 3 Kunci: C

Konsep: Keselamatan dan kesehatan kerja (K3) di area pertunjukan menuntut pintu darurat dan lorong evakuasi bebas hambatan, kabel di jalur orang diberi pelindung, dan alat pemadam api ringan (APAR) mudah dijangkau di dekat sumber risiko.

Analisis setiap opsi:

- **A.** ✗ Jebakan: peti alat tertangani, tetapi kabel lorong tengah sudah berpelindung, sedangkan lorong kanan masih tertutup kursi tambahan.
- **B.** ✗ Jebakan: lorong kanan tertangani, tetapi pintu darurat kiri masih tertutup peti alat, dan APAR di dekat panggung sudah tepat.
- **C.** ✓ Dari denah: peti alat menutup pintu darurat kiri dan kursi tambahan memenuhi lorong kanan menuju pintu darurat kanan; keduanya menghalangi evakuasi.
- **D.** ✗ Jebakan: pintu kiri tertangani, tetapi lorong kanan masih tertutup kursi tambahan, dan APAR di dekat panggung sudah tepat.
- **E.** ✗ Jebakan: lorong kanan tertangani, tetapi pintu darurat kiri masih tertutup peti alat.

Jawaban: C.

Latihan sub bab 4.4

No. 1 Kunci: C

Konsep: Proyektor yang menyorot miring menghasilkan gambar trapesium (efek keystone). Bila posisi tidak dapat diubah, gunakan pengaturan koreksi keystone pada proyektor atau aplikasi pemutar.

Analisis setiap opsi:

- **A.** ✗ Kecerahan tidak mengubah bentuk gambar.
- **B.** ✗ Jebakan: resolusi memperbaiki ketajaman, bukan bentuk trapesium.
- **C.** ✓ Fitur keystone memperbaiki bentuk gambar yang miring akibat sudut proyeksi.
- **D.** ✗ Jebakan: gambar menjadi lebih besar, tetapi tetap trapesium dan meluber keluar layar.
- **E.** ✗ Sumber video tidak mengubah sudut proyeksi.

Jawaban: C.

No. 2 Kunci: B

Konsep: Perangkat digital untuk pertunjukan disiapkan agar bebas gangguan: mode pesawat atau jangan diganggu, pembaruan otomatis ditunda, dan file tersimpan di perangkat (tidak bergantung internet).

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Analisis setiap opsi:

• **A.** ✗ Notifikasi tetap memotong musik dan ikut terdengar lebih keras.

• **B.** ✓ Notifikasi dan pembaruan tidak muncul, sedangkan musik tetap dapat diputar dari memori tablet.

• **C.** ✗ Jebakan: streaming justru membutuhkan internet sehingga notifikasi tetap masuk dan musik dapat tersendat.

• **D.** ✗ Kabel bukan penyebab gangguan notifikasi.

• **E.** ✗ Jebakan: aplikasi baru tidak mencegah notifikasi dan pembaruan sistem.

Jawaban: B.

Latihan sub bab 4.5

No. 1 Kunci: B

Konsep: Rundown memuat urutan, waktu mulai, dan durasi mata acara. Bila acara terlambat, panitia menghitung selisih waktu lalu memangkas mata acara yang boleh diubah sesuai catatan, sehingga batas waktu tempat tetap terpenuhi.

Langkah:

1. Keterlambatan: mulai 19.15, seharusnya 19.00 → terlambat 15 menit.
2. Batas: gedung kosong 21.30, bongkar 30 menit → acara di gedung selesai paling lambat 21.00.
3. Periksa setiap usulan: jumlah penghematan ≥ 15 menit DAN tidak melanggar catatan 1–5.
4. Hanya sambutan (−5) + foto dipindah (−10) yang memenuhi keduanya.

Analisis setiap opsi:

• **A.** ✗ Jebakan: hemat 5 + 8 = 13 menit (kurang dari 15), dan catatan 3 melarang pertunjukan di depan tirai saat jeda.

• **B.** ✓ Hemat 5 + 10 = 15 menit, tepat menutup keterlambatan; acara di gedung selesai 21.00 dan bongkar selesai 21.30 tanpa melanggar catatan.

• **C.** ✗ Jebakan: hemat 15 menit, tetapi catatan 4 melarang monolog dipotong.

• **D.** ✗ Jebakan: hemat 15 menit, tetapi jeda 8 menit diperlukan untuk memasang set (catatan 3).

• **E.** ✗ Jebakan: jumlahnya tepat (5 + 10), tetapi catatan 1 menyebut bongkar perlu 30 menit.

Jawaban: B.

No. 2 Kunci: 1B 2S 3B

Konsep: Rundown memuat waktu mulai dan durasi setiap mata acara. Waktu selesai = waktu mulai + durasi; keterlambatan satu mata acara menggeser semua mata acara sesudahnya kecuali ada mata acara lain yang dipangkas; mengubah urutan tidak mengubah waktu selesai.

Analisis setiap pernyataan:

• **Pernyataan 1 → Benar.** Mengubah urutan tidak mengubah jumlah durasi sebelum gending penutup (10 + 10 + 15 + 10 + 30 + 15 = 90 menit; 19.30 + 90 menit = 21.00).

• **Pernyataan 2 → Salah.** Jebakan: 90 menit adalah durasi sampai gending penutup dimulai; ditambah gending penutup 10 menit, totalnya 100 menit (19.30–21.10).

• **Pernyataan 3 → Benar.** Tambahan 10 menit tertutup pemangkasan pengumuman 15 → 5 menit (−10 menit), sehingga gending penutup tetap 21.00.

Jawaban: Benar, Salah, Benar.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

No. 3 Kunci: A, B, D, E

Angka pilihan di pembahasan: 1 = A, 2 = B, 3 = C, 4 = D, 5 = E.

Konsep: Jadwal teknis hari pentas mengurutkan pemasangan → fokus lampu → gladi teknis → gladi bersih → persiapan → pentas. Membaca jadwal termasuk menghitung waktu selesai dan dampak bila ada kegiatan yang molor.

Analisis setiap pernyataan:

- **Pernyataan 1** ✓ Gladi bersih mulai 15.00 dengan kostum dan rias.
- **Pernyataan 2** ✓ Pemasangan dekor selesai 11.00, fokus lampu mulai 11.00.
- **Pernyataan 3** ✗ Jebakan: 19.00 + 90 menit = 20.30, bukan 20.00.
- **Pernyataan 4** ✓ Pemasangan selesai 12.00; fokus 12.00–13.30, tepat sebelum gladi teknis 13.30.
- **Pernyataan 5** ✓ 15.00–16.30 = 90 menit = durasi pentas.

Jawaban: pernyataan 1, 2, 4, 5.

No. 4 Kunci: B

Konsep: Desain panggung arena (penonton di sekeliling) memakai dekor rendah agar tidak menghalangi pandangan, dan blocking yang dinamis agar wajah pemain terlihat bergantian dari semua sisi.

Analisis setiap opsi:

- **A.** ✗ Jebakan: blocking sudah dinamis, tetapi lemari 2 m di tengah tetap menghalangi pandangan.
- **B.** ✓ Perabot rendah tidak menghalangi sisi mana pun, dan perpindahan posisi membuat wajah pemain terlihat bergantian dari semua sisi.
- **C.** ✗ Jebakan: pandangan terbuka, tetapi pemain yang diam hanya memperlihatkan wajah ke dua sisi.
- **D.** ✗ Jebakan: tengah terbuka, tetapi lemari tinggi di tepi menutupi pandangan penonton di sisi itu.
- **E.** ✗ Panitia ingin format arena tetap dipakai.

Jawaban: B.

Kuis Akhir Bab 4

No. 1 Kunci: A, C, D

Konsep: Rias penuaan meniru cekungan, tonjolan, dan garis lipatan wajah dengan gelap dan terang. Garis kerut mengikuti lipatan alami, leher dan tangan ikut diberi tanda usia, dan rambut palsu dipasang kuat. Ketegasan disesuaikan jarak, bukan dengan bedak tebal.

Langkah:

1. Cocokkan tiap gejala dengan penyebabnya: garis seperti coretan = tidak mengikuti lipatan alami; tangan dan leher muda = bagian itu belum dirias; uban bergeser = pemasangan kurang kuat.
2. Pilih perbaikan yang menghapus penyebab: ikuti lipatan, rias leher dan tangan, kuatkan rambut palsu.
3. Tolak jalan pintas: bedak putih tebal dan garis hitam tebal tidak memperbaiki penyebabnya.

Analisis setiap pernyataan:

- A. ✓ Lipatan yang muncul saat tersenyum dan mengerutkan dahi adalah pedoman garis kerut yang meyakinkan.
- B. ✗ Bedak putih tebal memantulkan cahaya, seperti topeng, dan mudah luntur oleh keringat.
- C. ✓ Leher dan tangan yang tetap muda membuat penonton yang jeli melihat ketidaksesuaian usia.
- D. ✓ Uban dan rambut palsu harus terpasang kuat agar tidak lepas ketika pemain bergerak.
- E. ✗ Garis hitam tebal membuat kerut tampak sebagai coretan; jarak 12 m cukup ditegaskan secukupnya, bukan dihitamkan.

Jawaban: opsi A, C, D.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Jebakan: Mencari "tebal" dan "tegas" untuk semua masalah (B dan E). Gejala di gladi menunjuk ke bentuk garis, bagian yang terlewat, dan kekuatan pemasangan, bukan ke ketebalan.

No. 2 Kunci: B, C, E

Konsep: Pengelompokan ditentukan oleh fungsi benda. Perabot yang menetap di latar adalah properti set; benda yang dipegang dan dipakai tokoh untuk bercerita adalah properti tangan; yang dikenakan di tubuh masuk kostum dan rias; yang menyalurkan komunikasi atau suara masuk peralatan teknik; yang menjaga keselamatan dan tidak tampil masuk perlengkapan pendukung.

Langkah:

1. Periksa baris demi baris dengan pertanyaan fungsi.
2. Baris 1 (layar latar) benar. Baris 3 (walkie-talkie menyalurkan komunikasi) benar. Baris 4 (cangkir yang diminum dan diserahkan tokoh) benar sebagai properti tangan.
3. Baris 2 salah: kursi menetap di latar, jadi properti set. Baris 5 salah: plester dan kasa menjaga keselamatan, jadi perlengkapan pendukung. Baris 6 salah: pita dikenakan di tubuh penari, jadi kostum dan rias.
4. Pilih hanya perbaikan yang mengubah baris yang salah, dan dengan alasan yang benar.

Analisis setiap pernyataan:

- A. ✗ Salah. Walkie-talkie fungsinya menyalurkan komunikasi; dipegang pimpinan panggung bukan berarti menjadi bagian cerita. Baris 3 sudah benar.
- B. ✓ Benar. Kursi yang menetap sepanjang lakon membentuk latar, jadi dekor dan properti set.
- C. ✓ Benar. Plester dan kasa tidak tampil dan dipakai untuk keselamatan, jadi perlengkapan pendukung.
- D. ✗ Salah. Cangkir yang diminum dan diserahkan tokoh berpindah tangan sebagai bagian cerita, jadi properti tangan. Baris 4 sudah benar.
- E. ✓ Benar. Pita hiasan kepala dikenakan di tubuh penari, jadi kostum dan rias.

Jawaban: opsi B, C, E.

Jebakan: Pengecoh A dan D "memperbaiki" baris yang sebenarnya benar dengan alasan lokasi atau pemegang benda. Perbaikan yang benar hanya menyentuh baris yang salah.

No. 3 Kunci: E

Konsep: Waktu pergantian cepat diukur per langkah lalu dijumlahkan. Rencana layak bila jumlahnya tidak melebihi batas dikurangi cadangan, karena pemain lebih gugup pada hari pentas.

Langkah:

1. Langkah tetap: 5 + 6 + 10 + 8 + 10 = 39 detik.
2. Syarat jumlah: paling banyak 90 − 12 = 78 detik.
3. Rencana 1: 39 + 30 + 24 = 93. Rencana 2: 39 + 30 + 15 = 84. Rencana 3: 39 + 18 + 30 = 87. Rencana 4: 39 + 18 + 24 = 81. Rencana 5: 39 + 12 + 15 = 66.
4. Hanya rencana 5 (66 detik, sisa 24 detik) yang tidak lebih dari 78 detik.

Analisis setiap opsi:

- A. ✗ 93 detik melebihi batas 90 detik.
- B. ✗ 84 detik lolos batas 90 detik, tetapi sisanya hanya 6 detik, kurang dari 12 detik.
- C. ✗ 87 detik lolos batas 90 detik, tetapi sisanya 3 detik.
- D. ✗ 81 detik lolos batas 90 detik, tetapi sisanya 9 detik.
- E. ✓ 66 detik, sisa 24 detik, memenuhi batas dan cadangan.

Jawaban: E.

Jebakan: Hanya membandingkan dengan 90 detik dan melupakan syarat cadangan, sehingga rencana 2, 3, dan 4 tampak lolos.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

No. 4 Kunci: B

Konsep: Benda yang tidak disebut dalam surat gedung tidak boleh dianggap disediakan: tanyakan ke pengelola. Ruang truk didahulukan untuk benda yang tidak dapat diganti di tempat (dekor, properti, kostum, rias), sedangkan benda yang mudah dipinjam atau dibeli di kota tujuan, seperti kursi biasa, bisa ditinjau ulang.

Langkah:

1. Hitung benda yang wajib dibawa karena tidak disediakan gedung: 6 + 4 + 2 + 5 + 2 + 2 = 21 kotak.
2. Bandingkan dengan truk: 21 kotak muat (kurang dari 24), tetapi 21 + 10 = 31 kotak tidak muat.
3. Kursi tidak disebut surat: jangan dianggap ada dan jangan langsung dibawa; tanyakan, dan siapkan pinjaman setempat sebagai cadangan.

Analisis setiap opsi:

• A. ✗ Tiga kotak kursi tidak menyelesaikan kebutuhan 120 penonton, dan anggapan "kursi gedung cukup" belum ditanyakan.
• B. ✓ Semua benda yang tak tergantikan terbawa, kursi ditanyakan, dan ada rencana pinjaman bila gedung tidak menyediakan.
• C. ✗ Dekor dan properti set tidak dapat diganti di tempat tujuan; kursi mudah dipinjam.
• D. ✗ Benda yang tidak disebut dianggap ada tanpa ditanyakan.
• E. ✗ 31 kotak melebihi muatan 24 kotak; memadatkan dua kotak tidak menghilangkan selisih tujuh kotak.

Jawaban: B.

Jebakan: Memilih "kursi pasti perlu" (C) atau "gedung pasti menyediakan" (D) tanpa bertanya; keduanya mengambil keputusan dari kebiasaan, bukan dari surat gedung.

No. 5 Kunci: A

Konsep: Uji tempel dilakukan jauh sebelum hari-H untuk menemukan reaksi alergi. Bila kulit merah, gatal, atau bengkak, bahan itu tidak dipakai pada orang tersebut, dan pemain memakai bahan pengganti yang sudah teruji.

Langkah:

1. Baca hasil uji: kulit merah, gatal, dan bengkak berarti bahan itu tidak cocok dengan penari tersebut.
2. Tindakan: bahan tidak dipakai pada penari itu; siapkan pengganti dan ujilah juga.
3. Penari lain yang tidak bereaksi tetap boleh memakai bahan yang sama.

Analisis setiap opsi:

• A. ✓ Bahan yang memicu reaksi tidak dipakai pada orang itu; penggantinya sudah teruji.
• B. ✗ Reaksi di lengan adalah peringatan, dan kulit sekitar mata justru lebih peka.
• C. ✗ Gatal yang reda tidak berarti kulit tidak lagi alergi pada bahan itu.
• D. ✗ Mengencerkan perekat mengubah daya rekat dan tidak menghilangkan alergi; bahan tidak boleh diubah sembarangan.
• E. ✗ Reaksi satu orang tidak membenarkan memaksa orang itu memakainya; yang dilarang hanya pada penari yang bereaksi.

Jawaban: A.

Jebakan: Menyimpulkan dari jumlah penari yang bereaksi (satu dari banyak) atau dari kulit yang berbeda (lengan vs mata), padahal aturannya: bereaksi berarti tidak dipakai pada orang itu.

No. 6 Kunci: C

Konsep: Perlengkapan dikelompokkan menurut fungsinya: dekor dan properti set (membentuk tempat), properti tangan (dipegang pemain sebagai bagian cerita), kostum dan rias (dikenakan atau untuk merias), peralatan teknik (mengatur atau menyalurkan cahaya, suara, komunikasi, daya), dan perlengkapan pendukung (menjaga kelancaran dan keselamatan, tidak tampil).

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Langkah:

1. Tanyakan fungsi tiap benda, bukan siapa yang menyentuhnya.
2. Payung dibawa tokoh untuk bercerita: properti tangan. Headset menyalurkan komunikasi: peralatan teknik. Pensil alis dan bedak dipakai untuk merias: kostum dan rias. Pagar bambu membentuk latar dan tetap: dekor dan properti set.
3. Gunting dan benang tidak tampil, tetapi dipakai bila kostum robek: perlengkapan pendukung.

Analisis setiap opsi:

• A. ✗ Salah. Payung yang dibuka tokoh adalah benda yang dibawa dan dipakai untuk bercerita, sehingga properti tangan.
• B. ✗ Salah. Headset menyalurkan komunikasi antarkru, jadi termasuk peralatan teknik.
• C. ✓ Benar. Gunting dan benang cadangan dipakai kru penjahit, tidak tampil, dan menjaga kelancaran pentas; tidak dikenakan pemeran, jadi bukan kostum dan rias.
• D. ✗ Salah. Bahan rias dipakai pada tubuh pemain, sehingga masuk kostum dan rias, bukan peralatan teknik.
• E. ✗ Salah. Pagar yang berdiri tetap di latar membentuk tempat adegan, jadi dekor dan properti set, bukan properti tangan.

Jawaban: C.

Jebakan: Benda yang "dekat dengan pemain" (payung, bedak) atau "dipakai kru" (headset) terasa masuk kotak lain. Pastikan fungsi benda, bukan lokasi atau pemakainya.

No. 7 Kunci: D

Konsep: Perlengkapan habis pakai dianggarkan ulang setiap pentas, sedangkan perlengkapan tetap dirawat. Anggaran = (biaya habis pakai satu pentas × jumlah pentas) ditambah cadangan. Kotak P3K tergolong tetap, tetapi isi ulang plester dan kasanya habis pakai.

Langkah:

1. Pisahkan benda habis pakai: baterai, lakban, spons, dan isi ulang P3K. Kabel dan stand dipakai berulang, jadi tidak dihitung.
2. Satu pentas: baterai 6 × Rp5.000 = Rp30.000; lakban 3 × Rp30.000 = Rp90.000; spons 2 × Rp18.000 = Rp36.000; isi ulang P3K Rp40.000. Jumlah Rp196.000.
3. Empat pentas: 4 × Rp196.000 = Rp784.000.
4. Cadangan 10 %: Rp784.000 × 1,1 = Rp862.400.

Analisis setiap opsi:

• A. ✗ Rp784.000 adalah biaya empat pentas tanpa cadangan 10 %.
• B. ✗ Rp215.600 hanya satu pentas (Rp196.000 × 1,1); soal meminta empat pentas.
• C. ✗ Rp686.400 menghilangkan isi ulang P3K (Rp156.000 × 4 × 1,1) karena kotak P3K dianggap benda tetap.
• D. ✓ Rp862.400 = Rp196.000 × 4 × 1,1.
• E. ✗ Rp2.270.400 ikut menghitung kabel dan stand yang dipakai berulang (Rp516.000 × 4 × 1,1).

Jawaban: D.

Jebakan: Menghitung semua baris tabel (benda tetap ikut), melupakan isi P3K yang habis pakai, melupakan cadangan, atau hanya menghitung satu pentas.

No. 8 Kunci: 1B 2S 3B

Konsep: Feedback terjadi bila suara speaker tertangkap kembali oleh mikrofon dan dikuatkan berulang. Penanganan: turunkan volume, cari sumber, perbaiki letak, lalu uji ulang.

Langkah:

1. Tentukan sebab: mikrofon berada di depan speaker.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

2. Putus putaran dengan menurunkan volume, bukan menaikkannya.
3. Perbaiki letak mikrofon dan speaker, lalu uji ulang.

Analisis setiap pernyataan:

• Pernyataan 1 → Benar. Putaran suara dari speaker ke mikrofon lalu ke speaker lagi itulah feedback.
• Pernyataan 2 → Salah. Menaikkan volume memperkuat putaran sehingga bunyi melengking makin keras; langkah pertama adalah menurunkan volume untuk memutus putaran.
• Pernyataan 3 → Benar. Setelah putaran diputus, letaknya diperbaiki: pemain tidak di depan speaker dan speaker utama berada di depan garis mikrofon.

Jawaban: Benar, Salah, Benar.

Jebakan: Membesarkan volume untuk "mengalahkan" bunyi melengking justru memperparah putaran.

No. 9 Kunci: D

Konsep: Alur sinyal: sumber → kabel panggung → mixer → penguat → speaker utama; jalur AUX → penguat monitor → monitor. Masalah dicari dengan menelusuri sinyal dari sumber sampai tempat sinyal hilang.

Langkah:

1. Lampu sinyal kanal bergerak: mikrofon dan kabel panggung berfungsi, sinyal sudah tiba di mixer.
2. Meter master bergerak: campuran untuk penonton sudah terbentuk di mixer.
3. Monitor lewat AUX normal: mikrofon, kabel panggung, dan kanal mixer sehat.
4. Sinyal hilang setelah mixer pada jalur utama: periksa kabel dari master ke speaker utama dan daya speaker.

Analisis setiap opsi:

• A. ✗ Sinyal kanal bergerak, sehingga mikrofon mengirim sinyal.
• B. ✗ Fader tidak masalah: meter master sudah bergerak.
• C. ✗ Sinyal sudah tiba di mixer, jadi stage box bukan penyebab.
• D. ✓ Titik putus berada setelah mixer pada jalur utama: kabel master ke speaker atau daya speaker.
• E. ✗ AUX adalah jalur monitor; menaikkannya tidak mengirim sinyal ke speaker utama.

Jawaban: D.

Jebakan: Mengganti komponen di awal alur (mikrofon, kabel, fader) padahal bukti menunjukkan sinyal sudah lewat bagian itu.

No. 10 Kunci: B

Konsep: Daya (W) = tegangan (V) × arus (A). Batas rol 10 A pada 220 V adalah 2.200 W, dan batas aman yang ditetapkan teknisi 80 % dari itu. Beban tiap jalur dijumlahkan dan dibandingkan dengan batas aman, bukan dengan batas maksimum.

Langkah:

1. Batas rol: 10 × 220 = 2.200 W. Batas aman 80 %: 0,8 × 2.200 = 1.760 W.
2. Opsi A: sistem suara + kepala bergerak = 1.100 + 700 = 1.800 W (lebih dari 1.760 W).
3. Opsi B: 1.100 + 520 = 1.620 W dan 960 + 700 = 1.660 W; keduanya kurang dari 1.760 W.
4. Opsi C: 1.100 + 960 = 2.060 W. Opsi D: rol 1 memuat 960 + 700 + 520 = 2.180 W. Opsi E: rol 1 memuat 1.100 + 700 + 520 = 2.320 W (laptop dengan proyektor 520 W). Ketiganya melebihi 1.760 W.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Analisis setiap opsi:

- A. ✗ Rol 1 memikul 1.800 W (di bawah 2.200 W, tetapi di atas batas aman 1.760 W).
- B. ✓ Rol 1 1.620 W dan rol 2 1.660 W, keduanya di bawah 1.760 W.
- C. ✗ Rol 1 memikul 2.060 W, melebihi batas aman.
- D. ✗ Rol 1 memikul 2.180 W, melebihi batas aman (dan hampir menyentuh batas maksimum 2.200 W).
- E. ✗ Rol 1 memikul 2.320 W, melebihi bahkan batas maksimum 2.200 W.

Jawaban: B.

Jebakan: Membandingkan dengan 2.200 W (batas maksimum) dan bukan 1.760 W (batas aman 80 %), sehingga opsi A atau D tampak lolos.

No. 11 Kunci: D

Konsep: Rancangan cahaya menunjukkan sasaran tiap lampu lewat arah panah dan jejak sorotnya. Kanal dipilih bila seluruh lampunya menyinari yang diperlukan dan tidak menyinari yang harus gelap.

Langkah:

1. Tulis tujuan: wajah penari di Area B terlihat dari depan, Area A dan C gelap, layar menyala.
2. Baca sasaran tiap kanal: K1 menyinari Area A dan Area C; K2 hanya Area B dari depan; K3 menyilang dari samping ke Area A, B, dan C; K4 dari belakang ke Area A, B, dan C; K5 menyinari layar.
3. Pilih kanal yang tidak menyinari Area A dan C: K2 (Area B dari depan) dan K5 (layar).

Analisis setiap opsi:

- A. ✗ K1 menyinari Area A dan C yang harus gelap, dan tidak ada kanal untuk Area B.
- B. ✗ K3 menyinari Area A dan C dari samping, dan layar tidak menyala.
- C. ✗ K3 ikut menyinari Area A dan C.
- D. ✓ K2 menyinari wajah di Area B dari depan; K5 menyalakan layar; Area A dan C tetap gelap.
- E. ✗ K4 menyorot Area A dan C dari belakang sehingga tidak lagi gelap.

Jawaban: D.

Jebakan: Menyalakan kanal samping atau belakang untuk "menambah volume" tanpa memeriksa bahwa jejak sorotnya juga mengenai Area A dan C.

No. 12 Kunci: B, C, D

Konsep: Genset menghasilkan karbon monoksida yang tidak berbau dan berbahaya, sehingga diletakkan di luar ruangan, jauh dari pintu, jendela, dan penonton; membuka pintu tidak membuatnya aman di dalam. Bahan bakar diisi saat mesin mati dan dingin. Kabel di jalur penonton diberi pelindung. Kebakaran listrik tidak dipadamkan dengan air.

Langkah:

1. Tentukan bahaya tiap pilihan: gas beracun, bahan bakar panas, kabel yang menjerat kaki, aliran listrik pada air.
2. Pilih tindakan yang menghilangkan bahaya itu tanpa membuat bahaya lain.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Analisis setiap pernyataan:

• A. ✗ Gudang tertutup tetap menampung gas karbon monoksida walaupun pintunya dibuka, dan letaknya dekat panggung.

• B. ✓ Atap tanpa dinding sisi melindungi dari hujan tanpa mengurung gas, dan jarak dari pintu menjauhkan gas dari penonton.

• C. ✓ Mengisi bahan bakar saat mesin mati dan dingin mencegah bahan bakar menyambar.

• D. ✓ Pelindung kabel mencegah penonton tersandung, dan tepi yang direkatkan ke lantai menjaganya tidak bergeser.

• E. ✗ Air menghantarkan listrik; kebakaran listrik dipadamkan dengan alat pemadam yang sesuai, misalnya jenis serbuk atau karbon dioksida.

Jawaban: opsi B, C, D.

Jebakan: Memindahkan genset ke dalam "karena hujan" dan menyiram air "karena cepat" menyelesaikan satu masalah dengan membuat bahaya yang lebih besar.

No. 13 Kunci: A

Konsep: Durasi (detik) = jumlah ketukan × 60 ÷ bpm. Ketukan = birama × 4 pada birama 4/4. Durasi dibandingkan dengan batas bawah dan atas dalam detik.

Langkah:

1. Batas: 2 menit 45 detik = 165 detik sampai 2 menit 50 detik = 170 detik.
2. A: 63 × 4 = 252 ketukan; 252 × 60 ÷ 90 = 168 detik. B: 312 ketukan; 312 × 60 ÷ 108 ≈ 173,3 detik. C: 320 ketukan; 320 × 60 ÷ 120 = 160 detik. D: 280 ketukan; 280 × 60 ÷ 96 = 175 detik. E: 240 ketukan; 240 × 60 ÷ 100 = 144 detik.
3. Hanya A (168 detik) berada di antara 165 dan 170 detik.

Analisis setiap opsi:

• A. ✓ 168 detik, di antara 165 dan 170 detik.

• B. ✗ Sekitar 173,3 detik, melebihi batas 170 detik.

• C. ✗ 160 detik, kurang dari 165 detik yang dibutuhkan koreografi.

• D. ✗ 175 detik, melebihi batas 170 detik.

• E. ✗ 144 detik, jauh kurang dari kebutuhan koreografi.

Jawaban: A.

Jebakan: Memilih dari tempo terbesar atau jumlah birama terbanyak tanpa mengubahnya menjadi detik; kedua ukuran itu tidak menentukan durasi sendirian.

No. 14 Kunci: A, C, E

Konsep: Kostum tidak boleh membuat pemain tersandung, tersangkut, atau tergelincir. Keselamatan diperbaiki pada rancangan dan alasnya, lalu dibuktikan di gladi dengan kostum lengkap, bukan dengan imbauan agar pemain berhati-hati.

Langkah:

1. Cocokkan tiap gejala dengan bagian kostumnya: rok menyapu = terlalu panjang, jumbai tersangkut = terlalu menjuntai, tergelincir = alas licin.
2. Ubah bagian itu, bukan perilaku penari.
3. Uji hasilnya di gladi pada tangga dengan kostum lengkap.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Analisis setiap pernyataan:

- A. ✓ Rok yang tidak menyentuh lantai tidak terinjak.
- B. ✗ Imbauan tidak menghilangkan sebab bahaya; kostumnya tetap bermasalah.
- C. ✓ Jumbai yang pendek atau terjahit rapat tidak tersangkut.
- D. ✗ Kain mengilap membuat anak tangga lebih licin, memperbesar risiko tergelincir.
- E. ✓ Sol karet tidak licin mengurangi risiko tergelincir, dan uji gladi membuktikannya.

Jawaban: opsi A, C, E.

Jebakan: Memilih jawaban yang "menenangkan" (hati-hati, meluncur) alih-alih jawaban yang menghapus penyebab fisik bahaya.

No. 15 Kunci: B, C, D

Konsep: Tiap baris daftar cue diperiksa dengan empat pertanyaan terhadap naskah: pemicunya benar, berkasnya benar, modenya benar, dan waktunya benar. Suara latar berulang dan berakhir dengan cue berhenti yang memudar bila naskah menghendakinya; suara efek diputar sekali.

Langkah:

1. Catat garis waktu dari naskah: ombak dan angin = latar dari lampu menyala sampai padam, memudar 6 detik; peluit = efek, sekali, pada ucapan Nahkoda; langkah kaki = efek, sekali, saat Nahkoda masuk.
2. S11 (ombak, lampu menyala, berulang, langsung): benar. S12 (angin laut): pemicunya salah, terlambat dari awal adegan. S13 (peluit): modenya salah, berulang padahal sekali. S14: benar. S15 (angin berhenti, memudar 6 detik): benar. S16 (ombak berhenti, langsung): waktunya salah, seharusnya memudar 6 detik.
3. Pilih pernyataan yang cocok dengan hasil pemeriksaan.

Analisis setiap pernyataan:

- A. ✗ Langkah kaki terdengar satu kali saat Nahkoda masuk; mode putar sekali pada S14 sudah benar.
- B. ✓ Angin laut harus terdengar sejak lampu menyala; pemicu S12 yang terlambat harus diganti.
- C. ✓ Peluit kapal adalah suara efek yang berbunyi satu kali.
- D. ✓ S11 sesuai: pemicu, berkas, mode berulang, dan waktu langsung benar.
- E. ✗ S16 berhenti langsung, padahal naskah meminta ombak mengecil selama 6 detik.

Jawaban: opsi B, C, D.

Jebakan: Memeriksa satu kolom saja. S16 benar pada pemicu dan berkasnya, tetapi salah pada waktu; S12 benar pada berkas dan modenya, tetapi salah pada pemicu.

No. 16 Kunci: 1S 2B 3S

Konsep: Rencana cadangan harus berjalan di jalur yang berbeda dari yang gagal, sudah dicoba dengan perangkat dan kabel yang akan dipakai, dan punya penanggung jawab beserta tanda beralih.

Langkah:

1. Uji tiap usulan dengan tiga syarat.
2. Usulan yang gagal pada satu syarat saja tidak layak.

Analisis setiap pernyataan:

- Pernyataan 1 → Salah. Perangkat berbeda saja tidak cukup; cadangan yang belum dicoba bisa gagal di hari pentas.
- Pernyataan 2 → Benar. Memenuhi tiga syarat: jalur berbeda (perangkat dan kabel lain), sudah dicoba, dan ada penanggung jawab yang memberi tanda.
- Pernyataan 3 → Salah. Jalurnya memang berbeda, tetapi bergantung pada sinyal aula yang tidak pasti dan belum dicoba, sehingga tidak memenuhi syarat.

Jawaban: Salah, Benar, Salah.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Jebakan: Hanya memeriksa syarat "perangkat berbeda" dan melupakan syarat sudah dicoba dan tidak bergantung pada sinyal.

No. 17 Kunci: B, D, E

Konsep: Kostum tampak berwarna bila cahaya yang jatuh memuat warna kainnya. Cahaya ungu dibentuk dari merah dan biru. Kostum putih memantulkan semuanya, kostum hitam hampir tidak memantulkan apa pun.

Langkah:

1. Cahaya ungu = merah + biru; tidak ada hijau.
2. Merah dan biru tampak sesuai warnanya; hijau gelap karena tidak ada hijau untuk dipantulkan; putih tampak ungu; hitam tetap gelap.
3. Nilai tiap pernyataan satu per satu.

Analisis setiap pernyataan:

- A. ✗ Cahaya ungu memuat biru, sehingga kostum biru tampak biru.
- B. ✓ Ada merah pada cahaya, sehingga kain merah memantulkannya.
- C. ✗ Kain hitam tidak memantulkan warna, sehingga tetap gelap.
- D. ✓ Tidak ada hijau pada cahaya, sehingga kain hijau tampak gelap.
- E. ✓ Kain putih memantulkan merah dan biru, yang bersama tampak ungu.

Jawaban: opsi B, D, E.

Jebakan: Menganggap cahaya berwarna mewarnai semua kain (hitam jadi ungu), atau lupa bahwa ungu memuat biru sehingga kostum biru tidak gelap.

No. 18 Kunci: B

Konsep: Jam selesai = jam mulai + jumlah semua durasi. Bila acara terlambat, seluruh jadwal mundur sebesar keterlambatan; kelebihan terhadap batas harus dihemat hanya dari acara yang boleh diubah menurut catatan.

Langkah:

1. Total durasi: 10 + 15 + 25 + 10 + 45 + 20 + 30 + 15 + 30 = 200 menit.
2. Mulai 13.55, selesai 13.55 + 200 menit = 17.15, atau 15 menit melebihi pukul 17.00.
3. Penghematan yang diizinkan: sambutan paling banyak 10 menit (15 → 5) dan penampilan tamu paling banyak 10 menit (30 → 20). Cukup menutup 15 menit.
4. Uji tiap opsi terhadap catatan dan jam selesainya.

Analisis setiap opsi:

- A. ✗ Hemat 10 menit, selesai 17.05, masih melebihi batas.
- B. ✓ Hemat 10 + 5 = 15 menit, selesai 17.00; sambutan 5 menit dan tamu 25 menit (tidak kurang dari 20) sesuai catatan.
- C. ✗ Teater tidak boleh dikurangi.
- D. ✗ Istirahat tidak boleh dikurangi.
- E. ✗ Penampilan tamu 15 menit kurang dari batas bawah 20 menit.

Jawaban: B.

Jebakan: Hanya menghitung jam selesai atau hanya membaca catatan. Opsi A gagal pada hitungan, opsi C, D, dan E pada catatan.

No. 19 Kunci: C

Konsep: Kiri dan kanan panggung menurut pemain yang menghadap penonton; dari sudut penonton kiri-kanan dibalik, sedangkan depan (dekat penonton) dan belakang tetap.

Langkah:

1. Balik kiri-kanan dan biarkan depan-belakang: kiri-belakang (pemain) menjadi kanan-belakang

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

(penonton); kanan-depan (pemain) menjadi kiri-depan (penonton).
2. Gerakannya dari kanan-belakang ke kiri-depan menurut penonton.

Analisis setiap opsi:
- A. ✗ Tidak membalik kiri-kanan; itu arah menurut pemain.
- B. ✗ Depan-belakang ikut berubah menjadi sama.
- C. ✓ Kiri-kanan dibalik, depan-belakang tetap.
- D. ✗ Depan dan belakang ikut tertukar.
- E. ✗ Titik awal dan titik akhir sama-sama keliru.

Jawaban: C.

Jebakan: Tidak membalik kiri-kanan (A) atau ikut membalik depan-belakang (D, E).

No. 20 Kunci: A

Konsep: Pada panggung proscenium, bagian yang tidak boleh terlihat (sayap, kru, alat) ditutup dengan kain sayap; menutup itu disebut masking. Setiap penonton, termasuk di kursi tepi, tidak boleh melihat ke balik sayap, dan penyelesaiannya pada penataan kain, bukan pada penonton atau keselamatan kru.

Langkah:
1. Tentukan sebab: kain sayap sejajar bukaan, sehingga pandangan miring dari kursi tepi menembus sayap.
2. Perbaiki sebabnya: tambah dan atur kain sayap sampai garis pandang dari kursi tepi tertutup.
3. Pastikan perbaikan tidak membuat bahaya baru (sayap gelap, kru tidak bisa bekerja).

Analisis setiap opsi:
- A. ✓ Menutup garis pandang dari kursi tepi adalah masking yang benar.
- B. ✗ Sayap yang gelap total berbahaya bagi kru yang bergerak di sana.
- C. ✗ Memindahkan penonton menghindari masalah, bukan memperbaikinya.
- D. ✗ Menutupi bukaan panggung menutup tempat tampil pemain.
- E. ✗ Kru diperlukan di sayap selama pentas untuk pergantian dan cue.

Jawaban: A.

Jebakan: Memilih jalan pintas yang menyingkirkan orang atau cahaya, bukan menutup garis pandang.

No. 21 Kunci: B, C, E

Konsep: Kiri dan kanan panggung ditetapkan menurut pemain yang menghadap penonton, sehingga dari sudut penonton kiri-kanan dibalik, sedangkan depan (dekat penonton) dan belakang tetap. Bila gambar memberi keterangan arah, ikuti keterangan itu.

Langkah:
1. Baca keterangan gambar: penonton di bawah, arah menurut pemain yang menghadap penonton. Pemain menghadap ke bawah gambar, sehingga kanan pemain berada di sisi kiri gambar.
2. Letak benda: T di sisi kiri gambar bagian depan = kanan-depan panggung. L di sisi kiri gambar bagian belakang = kanan-belakang. P di sisi kanan gambar bagian belakang = kiri-belakang. M di sisi kanan gambar bagian depan = kiri-depan. O di sisi kanan gambar bagian tengah = kiri-tengah.
3. Dari kursi penonton, arah sama dengan arah di gambar (kiri-kanan gambar): M berada di kanan K.

Analisis setiap pernyataan:
- A. ✗ T ada di sisi kiri gambar, yaitu kanan panggung; jadi kanan-depan, bukan kiri-depan.
- B. ✓ L di sisi kiri gambar bagian belakang adalah kanan-belakang panggung.
- C. ✓ Dalam gambar M berada di kanan K, dan arah gambar sama dengan arah penonton.
- D. ✗ P ada di sisi kanan gambar, yaitu kiri panggung; jadi kiri-belakang.
- E. ✓ O dan M sama-sama di sisi kanan gambar, yaitu kiri panggung.

Jawaban: opsi B, C, E.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Jebakan: Membalik arah tidak konsisten: memakai arah penonton untuk pernyataan menurut pemain (A dan D) atau sebaliknya.

No. 22 Kunci: E

Konsep: Semua yang dibutuhkan pentas harus tersimpan di perangkat dan dapat dimainkan tanpa jaringan. Masalah diperbaiki pada sebabnya (ketergantungan pada sinyal), bukan pada gejalanya.

Langkah:

1. Sebab: musik diambil lewat sinyal yang lemah di lapangan.
2. Perbaikan: berkas tersimpan di ponsel dan diputar dari memori, sinyal tidak lagi dibutuhkan.

Analisis setiap opsi:

- A. ✗ Volume tidak memperbaiki jeda; musik tetap berhenti.
- B. ✗ Speaker tidak memengaruhi pemuatan musik lewat sinyal.
- C. ✗ Paket data tidak menambah kuat sinyal di lapangan itu.
- D. ✗ Aplikasi lain tetap bergantung pada sinyal yang sama.
- E. ✓ Berkas di memori ponsel tidak membutuhkan sinyal.

Jawaban: E.

Jebakan: Menyentuh gejala (volume, speaker, data, aplikasi) padahal sebabnya adalah ketergantungan pada jaringan.

No. 23 Kunci: C

Konsep: Pada jadwal berurutan, keterlambatan satu kegiatan menggeser semua kegiatan sesudahnya, kecuali bila ada waktu yang dipersingkat. Kegiatan yang menjadi syarat (rias sebelum gladi bersih) dihitung mundur dari jam mulai gladi bersih.

Langkah:

1. Pemasangan selesai: 08.00 + 150 + 40 = 11.10.
2. Fokus lampu: 11.10 sampai 12.40. Istirahat 30 menit: sampai 13.10.
3. Gladi teknis: 13.10 sampai 14.40. Gladi bersih mulai 14.40.
4. Rias 40 menit harus selesai sebelum gladi bersih: mulai paling lambat 14.40 − 40 menit = 14.00.

Analisis setiap opsi:

- A. ✗ 13.20 hanya memperhitungkan istirahat yang dipersingkat dan melupakan molor 40 menit.
- B. ✗ 13.50 adalah jadwal semula tanpa molor dan tanpa istirahat dipersingkat.
- C. ✓ 14.00 = 14.40 − 40 menit.
- D. ✗ 14.30 hanya memperhitungkan molor dan melupakan istirahat yang dipersingkat.
- E. ✗ 14.40 adalah jam mulai gladi bersih, bukan jam mulai rias.

Jawaban: C.

Jebakan: Menghitung hanya salah satu perubahan, atau berhenti pada jam gladi bersih tanpa mundur sebesar waktu rias.

No. 24 Kunci: E

Konsep: Stage plot dan daftar input harus cocok: tiap sumber di panggung punya baris kanal, jumlah sumber tidak melebihi kanal mixer, dan monitor sesuai rider. Perbaikan dilakukan tepat pada kekurangannya.

Langkah:

1. Hitung sumber pada stage plot: kick, snare, overhead, bass, gitar, keyboard kiri, keyboard kanan, suling, vokal 1, vokal 2 = 10 titik (mikrofon atau DI).
2. Daftar input hanya 9 baris: keyboard hanya satu baris, padahal ada dua kotak DI.
3. Kanal: 10 sumber tidak melebihi 12 kanal, jadi mixer cukup. Monitor: M1, M2, dan M3 untuk dua

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

vokalis dan pemain suling, sesuai rider.
4. Kekurangan satu: baris untuk keyboard kanan.

Analisis setiap opsi:
• A. ✗ Sepuluh sumber tidak melebihi 12 kanal.
• B. ✗ Rider tidak mewajibkan monitor untuk pemain keyboard.
• C. ✗ Menghapus sumber yang ada menghilangkan suara drum alih-alih memperbaiki daftar.
• D. ✗ Monitor suling sudah sesuai rider; memindahkannya menimbulkan kekurangan baru.
• E. ✓ Menambah baris kanal untuk DI keyboard kanan menutup kekurangan satu-satunya.

Jawaban: E.

Jebakan: Menambah kapasitas atau monitor padahal yang kurang hanya satu baris, atau memindahkan monitor yang sudah benar.

No. 25 Kunci: 1S 2B 3B

Konsep: Lebar bersih = lebar panggung − lebar kain sayap kiri dan kanan. Kedalaman bersih di depan set = dalam panggung − jarak set dari dinding belakang − tebal set. Bandingkan dengan lebar set dan kebutuhan ruang kosong tarian.

Langkah:
1. Panggung A: lebar bersih 8 − 2 = 6 m; kedalaman bersih 5 − 0,6 − 0,4 = 4,0 m.
2. Panggung B: lebar bersih 7 − 2 = 5,0 m; kedalaman bersih 5,5 − 0,6 − 0,4 = 4,5 m.
3. Bandingkan dengan lebar set 5,5 m dan ruang tari 5 m × 3,5 m, lalu nilai tiap pernyataan.

Analisis setiap pernyataan:
• Pernyataan 1 → Salah. Kedalaman bersih di depan set = 5 − 0,6 − 0,4 = 4,0 m, lebih dari 3,5 m; adegan tari muat.
• Pernyataan 2 → Benar. Lebar bersih panggung B = 7 − 2 × 1 = 5,0 m, kurang dari lebar set 5,5 m.
• Pernyataan 3 → Benar. Lebar bersih 5,0 m cukup untuk lebar tari 5 m, dan kedalaman bersih = 5,5 − 0,6 − 0,4 = 4,5 m cukup untuk 3,5 m.

Jawaban: Salah, Benar, Benar.

Jebakan: Membandingkan dengan lebar panggung penuh (7 m) dan bukan lebar bersih setelah kain sayap, atau melupakan tebal set saat menghitung kedalaman.

Simulasi 1 — Prediksi TKA 2026

No. 1 Kunci: A, C, D

Angka pilihan di pembahasan: 1 = A, 2 = B, 3 = C, 4 = D, 5 = E.

Konsep: Strategi kerja profesional: pekerjaan di luar kontrak ditangani dengan tarif yang sudah disepakati, kesepakatan tambahan dicatat tertulis, dan permintaan klien dijawab dengan pilihan yang tetap menjaga mutu.

Analisis setiap pernyataan:
• **Pernyataan 1** ✓ Tarif sudah tercantum di penawaran sehingga dasar penjelasannya jelas.
• **Pernyataan 2** ✗ Jebakan: kontrak memang sudah ada, tetapi menolak tanpa menawarkan pilihan berbayar merusak hubungan dengan klien.
• **Pernyataan 3** ✓ Mutu penampilan terjaga dan permintaan klien tetap ditanggapi.
• **Pernyataan 4** ✓ Bukti tertulis mencegah perselisihan saat penagihan.
• **Pernyataan 5** ✗ Jebakan: menjaga hubungan, tetapi anggota bekerja tanpa bayaran dan tanpa persetujuan mereka.

Jawaban: pernyataan 1, 3, 4.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

No. 2 Kunci: A, B, D

Angka pilihan di pembahasan: 1 = A, 2 = B, 3 = C, 4 = D, 5 = E.

Konsep: Satu produksi dapat melibatkan beberapa cabang seni pertunjukan: tari, karawitan, pedalangan, teater, musik, dan tata artistik. Setiap bagian sajian dikerjakan tenaga dari cabang yang sesuai.

Analisis setiap pernyataan:

- **Pernyataan 1** ✓ Gamelan degung termasuk karawitan.
- **Pernyataan 2** ✓ Dalang menuturkan cerita sambil memainkan wayang golek.
- **Pernyataan 3** ✗ Sendratari ini tanpa dialog.
- **Pernyataan 4** ✓ Dekor dan cahaya adalah bidang tata artistik.
- **Pernyataan 5** ✗ Jebakan: inti sajian memang tari, tetapi bagian pembuka dibawakan dalang sehingga cabang pedalangan tetap terlibat.

Jawaban: pernyataan 1, 2, 4.

No. 3 Kunci: E

Konsep: Penata suara (sound engineer) bertanggung jawab atas pemilihan dan penempatan mikrofon serta pengolahan suara di mixer agar penonton mendengar suara yang seimbang dan jernih.

Analisis setiap opsi:

- **A.** ✗ Jebakan: kru panggung ikut memasang mikrofon, tetapi tidak mengatur suara dari mixer selama pentas.
- **B.** ✗ Penata musik menyusun isi musik, bukan mengatur suara alat.
- **C.** ✗ Jebakan: pimpinan panggung mengatur jalannya acara, bukan keseimbangan suara.
- **D.** ✗ Kasus menyebut ia tidak menata lampu.
- **E.** ✓ Menentukan mikrofon dan mengatur keseimbangan suara dari mixer adalah tugas penata suara (sound engineer).

Jawaban: E.

No. 4 Kunci: A, B, C, E

Angka pilihan di pembahasan: 1 = A, 2 = B, 3 = C, 4 = D, 5 = E.

Konsep: Kegiatan pariwisata membuka peluang usaha ekonomi kreatif seni pertunjukan (pentas, kelas singkat, jasa foto) yang dapat dimulai dengan modal kecil bila sesuai kebutuhan pengunjung.

Analisis setiap pernyataan:

- **Pernyataan 1** ✓ Hotel sudah mencari pengisi acara; tidak perlu modal besar.
- **Pernyataan 2** ✓ Menjawab pertanyaan wisatawan tentang tempat belajar menari.
- **Pernyataan 3** ✓ Panggung kecil di kapal sudah tersedia.
- **Pernyataan 4** ✗ Jebakan: wisatawan memang banyak, tetapi modal Rp6 juta jauh dari cukup untuk membangun gedung.
- **Pernyataan 5** ✓ Wisatawan senang berfoto dengan penari; modalnya kecil.

Jawaban: pernyataan 1, 2, 3, 5.

No. 5 Kunci: D

Konsep: Popularitas di media sosial adalah peluang yang membawa tantangan kapasitas. Keputusan yang baik menerima pekerjaan sesuai kemampuan, menjaga mutu dan kewajiban anggota, serta menyiapkan regenerasi.

Analisis setiap opsi:

- **A.** ✗ Jebakan: peluang diambil penuh, tetapi pendidikan pemain pelajar dikorbankan.
- **B.** ✗ Jebakan: jumlah pemain terpenuhi, tetapi pemain baru belum menguasai lagu sehingga mutu turun.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

• **C.** ✗ Peluang yang sesuai kemampuan ikut hilang.
• **D.** ✓ Peluang diambil sesuai kemampuan, sekolah pemain tidak terganggu, dan regenerasi dimulai untuk pesanan berikutnya.
• **E.** ✗ Jebakan: jadwal sudah tepat, tetapi kenaikan tarif berlebihan dapat menghilangkan pemesan dan tidak menyiapkan pemain baru.

Jawaban: D.

No. 6 Kunci: A

Konsep: Seni pertunjukan berelasi dengan kehidupan sosial budaya masyarakatnya. Riset lapangan (wawancara, pengamatan) membuat karya mencerminkan pengalaman nyata warga.

Analisis setiap opsi:
• **A.** ✓ Bahan karya diambil langsung dari pengalaman warga yang ingin digambarkan.
• **B.** ✗ Jebakan: temanya sama, tetapi pengalaman yang digambarkan bukan pengalaman warga desa itu.
• **C.** ✗ Bukan pengalaman warga desa sendiri dan berisiko meniru karya orang lain.
• **D.** ✗ Jebakan: pelatih memang penyusun karya, tetapi bayangannya belum tentu sesuai pengalaman warga.
• **E.** ✗ Angka nasional tidak menggambarkan pengalaman keluarga di desa itu.

Jawaban: A.

No. 7 Kunci: 1B 2S 3B

Konsep: Teknologi seperti projection mapping memudahkan pergantian latar, tetapi menuntut perencanaan risiko teknis (cadangan perangkat dan berkas) dan tidak boleh mengorbankan sarana keselamatan.

Analisis setiap pernyataan:
• **Pernyataan 1 → Benar.** Latar cukup diganti dari laptop, tanpa kru memindahkan dekor.
• **Pernyataan 2 → Salah.** Jebakan: gambar memang lebih tajam, tetapi lampu tanda keluar adalah sarana keselamatan yang harus tetap terlihat.
• **Pernyataan 3 → Benar.** Bila laptop atau proyektor gagal, seluruh latar hilang; cadangan mengurangi risiko itu.

Jawaban: Benar, Salah, Benar.

No. 8 Kunci: B

Konsep: Sisa untuk kas = honor − biaya transport & penginapan yang benar-benar ditanggung − honor anggota. Keputusan menerima tawaran mengikuti batas minimal yang ditetapkan pengurus.

Langkah:
1. Honor anggota per kota = 12 × 250.000 = 3.000.000.
2. Kediri: 9.000.000 − 5.500.000 − 3.000.000 = 500.000 < 1.000.000 → ditolak.
3. Madiun: 7.500.000 − 3.000.000 − 3.000.000 = 1.500.000 → diterima.
4. Blitar: biaya yang ditanggung = 4.200.000 − 1.200.000 = 3.000.000; 8.000.000 − 3.000.000 − 3.000.000 = 2.000.000 → diterima.

Analisis setiap opsi:
• **A.** ✗ Jebakan: honor Kediri terbesar, tetapi sisanya hanya Rp500.000.
• **B.** ✓ Benar: Madiun (Rp1.500.000) dan Blitar (Rp2.000.000).
• **C.** ✗ Jebakan: honor anggota terlupa, sehingga semua kota tampak memenuhi syarat.
• **D.** ✗ Jebakan: penginapan yang ditanggung panitia Blitar terlupa (sisa Blitar dikira Rp800.000).
• **E.** ✗ Kediri justru tidak memenuhi syarat.

Jawaban: B.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

No. 9 Kunci: 1B 2B 3S

Konsep: Monitoring anggaran membandingkan persentase dana terpakai dengan persentase pekerjaan selesai. Pos yang boros diperkirakan kebutuhan akhirnya, lalu dicari sumber penyesuaian tanpa mengorbankan pekerjaan yang masih direncanakan.

Langkah:

1. Kostum: dana 90% terpakai, pekerjaan 50% → boros.
2. Perkiraan: 600.000 × 12 = 7.200.000 > 4.000.000.
3. Dekor: 40% dana untuk 40% pekerjaan → sejalan.

Analisis setiap pernyataan:

• **Pernyataan 1 → Benar.** Biaya per kostum = 3.600.000 ÷ 6 = 600.000; total 12 × 600.000 = 7.200.000; lebihnya 7.200.000 − 4.000.000 = 3.200.000.
• **Pernyataan 2 → Benar.** Dana terpakai 2.000.000 ÷ 5.000.000 = 40%, sama dengan kemajuan 40%.
• **Pernyataan 3 → Salah.** Jebakan: dana itu memang belum terpakai, tetapi publikasi baru dimulai minggu ke-5 sehingga dananya tetap diperlukan.

Jawaban: Benar, Benar, Salah.

No. 10 Kunci: B

Konsep: Satu pertunjukan dapat menjalankan beberapa fungsi sekaligus, misalnya hiburan/daya tarik wisata dan pendidikan. Rancangan harus memenuhi semua fungsi yang dituju.

Analisis setiap opsi:

• **A.** ✗ Jebakan: wisatawan terhibur dan ceritanya tepat, tetapi anak-anak desa tidak terlibat.
• **B.** ✓ Anak-anak mengenal sejarah desa dengan memerankannya, dan wisatawan mendapat pertunjukan khas desa.
• **C.** ✗ Jebakan: anak belajar sejarah, tetapi tidak ada pertunjukan untuk wisatawan.
• **D.** ✗ Jebakan: anak terlibat dan wisatawan terhibur, tetapi isinya bukan sejarah desa.
• **E.** ✗ Bukan pertunjukan langsung, dan anak hanya menonton tanpa mendalami ceritanya.

Jawaban: B.

No. 11 Kunci: D

Konsep: Pantomim adalah pertunjukan yang menyampaikan cerita hanya lewat gerak tubuh dan mimik, tanpa kata. Ciri ini juga dilanggar bila kata hadir lewat rekaman atau lirik.

Langkah:

1. P: 2 pemain → gugur.
2. Q: ada narasi rekaman → gugur.
3. R: 8 menit > 7 → gugur.
4. S: 1 pemain, tanpa kata, 7 menit (masih dalam batas), instrumental → lolos.
5. T: lagu berlirik → ada kata → gugur.

Analisis setiap opsi:

• **A.** ✗ Pantomim tunggal hanya satu pemain.
• **B.** ✗ Jebakan: pemain tidak berbicara, tetapi narasi rekaman tetap termasuk kata.
• **C.** ✗ Durasi 8 menit melebihi batas 7 menit.
• **D.** ✓ Semua syarat terpenuhi; 7 menit tepat di batas atas.
• **E.** ✗ Jebakan: pemain tanpa kata, tetapi lirik lagu termasuk kata.

Jawaban: D.

No. 12 Kunci: B

Konsep: Teknologi digital dalam produksi (e-tiket) perlu disiapkan dengan memperhitungkan kondisi tempat: mode luring bila sinyal lemah dan cadangan manual bila perangkat bermasalah.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Analisis setiap opsi:

• **A.** ✗ Jebakan: masalah sinyal teratasi, tetapi bila ponsel mati atau aplikasi galat, antrean 500 penonton tidak tertangani.
• **B.** ✓ Pemindaian tidak bergantung sinyal, dan daftar cetak menjadi cadangan bila ponsel bermasalah.
• **C.** ✗ Paket data tetap memakai sinyal yang lemah di lobi.
• **D.** ✗ Penonton sudah membeli e-tiket; cara ini menimbulkan kebingungan dan antrean.
• **E.** ✗ Tiket palsu atau ganda baru ketahuan setelah orang masuk.

Jawaban: B.

No. 13 Kunci: B, D

Angka pilihan di pembahasan: 1 = A, 2 = B, 3 = C, 4 = D, 5 = E.

Konsep: Pembagian tugas kru disusun mengikuti urutan pekerjaan (pasang → fokus/cek → pentas) dan memberi waktu istirahat yang adil sebelum tugas pentas.

Analisis setiap pernyataan:

• **Pernyataan 1** ✗ Rani beristirahat pukul 17.00–19.00.
• **Pernyataan 2** ✓ Enam jam terus-menerus tanpa istirahat setelah memasang dekor membuat Sinta kelelahan.
• **Pernyataan 3** ✗ Jebakan: sound dipasang 13.00–15.00, cek suara 15.00–17.00, sesudahnya.
• **Pernyataan 4** ✓ Dekor dipasang 13.00–15.00; fokus lampu 15.00–17.00.
• **Pernyataan 5** ✗ Ayu bertugas sebagai penjaga kostum di sayap pukul 19.00–21.00.

Jawaban: pernyataan 2, 4.

No. 14 Kunci: E

Konsep: Busana pertunjukan dirancang sesuai tuntutan gerak (aman untuk gerak lantai) dan pergantian cepat (pengikat yang mudah dibuka seperti perekat atau ritsleting), tanpa menghilangkan unsur yang menjadi tanda tokoh.

Analisis setiap opsi:

• **A.** ✗ Jebakan: masalah mahkota teratasi, tetapi 10 kancing kecil tetap memperlambat pergantian.
• **B.** ✗ Jebakan: pergantian teratasi, tetapi mahkota berat tetap berbahaya saat berguling.
• **C.** ✗ Jebakan: tampak praktis, tetapi catatan sutradara meminta mahkota dipakai sepanjang pentas.
• **D.** ✗ Rok sebatas mata kaki tidak mengganggu gerak; masalah kancing tidak tersentuh.
• **E.** ✓ Mahkota logam 1,2 kg berjepit rambut berisiko lepas dan melukai saat berguling; 10 kancing kecil di punggung terlalu lama dibuka dalam 60 detik.

Jawaban: E.

No. 15 Kunci: B, D, E

Angka pilihan di pembahasan: 1 = A, 2 = B, 3 = C, 4 = D, 5 = E.

Konsep: Perlengkapan pementasan dapat diklasifikasikan menurut cara pemasangan dan risikonya. Perlengkapan yang digantung (lampu, speaker, layar) memerlukan pengaman kedua karena bahaya jatuh dari ketinggian.

Analisis setiap pernyataan:

• **Pernyataan 1** ✗ Jebakan: termasuk perlengkapan pementasan, tetapi diletakkan di lantai, bukan digantung.
• **Pernyataan 2** ✓ Digantung di atas pemain.
• **Pernyataan 3** ✗ Berdiri di lantai lobi, tidak digantung di atas pemain atau penonton.
• **Pernyataan 4** ✓ Digantung di atas penonton.
• **Pernyataan 5** ✓ Digantung di atas pemain.

Jawaban: pernyataan 2, 4, 5.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

No. 16 Kunci: A

Konsep: Pendapatan tiket = jumlah × harga untuk setiap jenis. Kekurangan target dibagi harga tiket jenis yang masih dijual.

Langkah:

1. Early bird = 100 × 30.000 = 3.000.000.
2. Kekurangan = 10.200.000 − 3.000.000 = 7.200.000.
3. Reguler = 7.200.000 ÷ 45.000 = 160 tiket. Cek: 3.000.000 + 160 × 45.000 = 10.200.000 ✓.

Analisis setiap opsi:

- **A.** ✓ Benar: 7.200.000 ÷ 45.000 = 160.
- **B.** ✗ Jebakan: seluruh tiket reguler dianggap harus terjual.
- **C.** ✗ Jebakan: target dibagi harga reguler tanpa mengurangi pendapatan early bird (10.200.000 ÷ 45.000 ≈ 227).
- **D.** ✗ Jebakan: kekurangan dibagi harga early bird (7.200.000 ÷ 30.000).
- **E.** ✗ Jebakan: 160 reguler ditambah 100 early bird (jumlah semua tiket, bukan tiket reguler).

Jawaban: A.

No. 17 Kunci: 1S 2B 3S

Konsep: Unsur pendukung teater boneka (panggung boneka, ukuran boneka, tata suara, tata cahaya) disesuaikan dengan jumlah dan posisi penonton agar sajian terlihat dan terdengar.

Analisis setiap pernyataan:

- **Pernyataan 1 → Salah.** Anak di barisan belakang terhalang kepala anak di depannya; panggung perlu ditinggikan.
- **Pernyataan 2 → Benar.** Suara tanpa mikrofon tidak menjangkau 200 anak di aula.
- **Pernyataan 3 → Salah.** Jebakan: jelas bagi anak di depan, tetapi dari belakang aula boneka sekecil itu sulit terlihat; boneka perlu lebih besar atau panggung lebih tinggi.

Jawaban: Salah, Benar, Salah.

No. 18 Kunci: C

Konsep: Pelaksanaan produksi menuntut pembagian tugas yang memperhitungkan posisi dan waktu: kru terdekat yang siap dengan alat yang tepat ditempatkan di titik keluar pemain.

Analisis setiap opsi:

- **A.** ✗ Jebakan: paling ahli, tetapi perlu 2 menit, sehingga baru tiba setelah penari masuk lagi.
- **B.** ✗ Jebakan: asisten sudah siap, tetapi penari keluar ke sayap kanan, bukan kiri.
- **C.** ✓ Asisten dapat tiba dalam 15 detik dan memperbaiki jarik selama 40 detik saat penari keluar.
- **D.** ✗ Masalah dapat diatasi saat jeda 40 detik tanpa menghentikan pentas.
- **E.** ✗ Tidak memperbaiki jarik; penari tetap berisiko tersandung.

Jawaban: C.

No. 19 Kunci: E

Konsep: Produksi kolaborasi memerlukan struktur yang jelas: satu pimpinan produksi bersama untuk keputusan operasional dan kesepakatan tertulis tentang pembagian tugas, biaya, dan hasil.

Analisis setiap opsi:

- **A.** ✗ Masalah jadwal dan harga tidak terselesaikan.
- **B.** ✗ Jebakan: jadwal dan tiket teratasi, tetapi pembagian hasil yang ditunda berisiko menimbulkan perselisihan.
- **C.** ✗ Jebakan: pembagian hasil jelas, tetapi jadwal latihan gabungan tetap bertabrakan.
- **D.** ✗ Tanpa kesepakatan, kelompok karawitan tidak terwakili dan pembagian hasil tetap belum jelas.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

• **E.** ✓ Satu pengambil keputusan untuk jadwal dan tiket, dan kesepakatan tertulis mencegah perselisihan pembagian hasil.

Jawaban: E.

No. 20 Kunci: B, C, E

Angka pilihan di pembahasan: 1 = A, 2 = B, 3 = C, 4 = D, 5 = E.

Konsep: Pengembangan karya tradisi menjadi sajian baru dilakukan pada kemasan (cahaya, komposisi, iringan tambahan) sambil mempertahankan ciri inti yang ditetapkan (sumber gerak, properti, bunyi khas).

Analisis setiap pernyataan:

• **Pernyataan 1** ✗ Jebakan: lebih aman, tetapi bunyi denting cincin, salah satu ciri yang ingin dipertahankan, hilang.
• **Pernyataan 2** ✓ Kemasan baru yang memperkuat daya tarik malam tanpa menghilangkan ciri inti.
• **Pernyataan 3** ✓ Penyesuaian ruang tanpa mengubah sumber gerak.
• **Pernyataan 4** ✗ Sumber gerak silek adalah ciri yang ingin dipertahankan.
• **Pernyataan 5** ✓ Iringan dikembangkan tetapi denting piring tetap terdengar.

Jawaban: pernyataan 2, 3, 5.

No. 21 Kunci: C

Konsep: Sejarah seni pertunjukan disusun dari keterangan sumber. Hubungan waktu (sebelum/sesudah) antarperistiwa dipakai untuk menyusun urutan perkembangan bentuk dan fungsi kesenian.

Langkah:

1. Keterangan 1: logam → listrik.
2. Keterangan 3: listrik → radio → lagu pop.
3. Keterangan 4: lagu pop → pesta pernikahan.
4. Keterangan 2 sejalan: sebelum listrik hanya upacara.
5. Urutan: logam → listrik → lagu pop → pesta.

Analisis setiap opsi:

• **A.** ✗ Jebakan: bertentangan dengan keterangan 1, listrik masuk SETELAH bilah logam.
• **B.** ✗ Jebakan: bertentangan dengan keterangan 4, pesta pernikahan SETELAH lagu pop.
• **C.** ✓ Logam sebelum listrik (keterangan 1); lagu pop setelah radio, radio setelah listrik (keterangan 3); pesta setelah lagu pop (keterangan 4).
• **D.** ✗ Bertentangan dengan keterangan 3, lagu pop baru dimainkan setelah ada radio, yang ada setelah listrik.
• **E.** ✗ Bertentangan dengan keterangan 1.

Jawaban: C.

No. 22 Kunci: D

Konsep: Pada mixer, fader kanal mengatur kiriman ke speaker utama, sedangkan tombol AUX setiap kanal mengatur kiriman kanal itu ke jalur monitor; master AUX mengatur keseluruhan jalur monitor. Gangguan dicari dengan menelusuri alur sinyal dan menyingkirkan bagian yang sudah terbukti bekerja.

Langkah:

1. Penonton mendengar vokal → mikrofon, kotak panggung, mixer kanal 3 bekerja.
2. Gitar dan keyboard terdengar di monitor → master AUX 1, penguat monitor, kabel, dan monitor bekerja.
3. Sisa yang belum terbukti: kiriman AUX 1 dari kanal 3, yang menurut tabel berada di posisi 0.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Analisis setiap opsi:

- **A.** ✗ Penonton mendengar vokal, jadi mikrofon dan kotak panggung bekerja.
- **B.** ✗ Jebakan: fader kanal mengatur kiriman ke speaker utama; vokal di penonton akan terlalu keras, sedangkan monitor tetap tanpa vokal.
- **C.** ✗ Jebakan: master AUX 1 sudah naik; menaikkannya hanya mengeraskan gitar dan keyboard di monitor.
- **D.** ✓ Vokal sampai ke mixer (penonton mendengar), jalur monitor bekerja (gitar dan keyboard terdengar); yang belum dikirim hanya AUX 1 kanal 3.
- **E.** ✗ Kabel sudah dicek baik dan gitar serta keyboard terdengar di monitor.

Jawaban: D.

No. 23 Kunci: C

Konsep: Piranti digital sederhana seperti aplikasi metronom membantu latihan tempo; alat dipilih sesuai kebutuhan latihan.

Analisis setiap opsi:

- **A.** ✗ Jebakan: ada iramanya, tetapi temponya belum tentu 120 ketukan per menit.
- **B.** ✗ Tempo hitungan dalam hati mudah berubah-ubah.
- **C.** ✓ Metronom menghasilkan ketukan tetap sesuai tempo lagu iringan.
- **D.** ✗ Jebakan: berguna untuk evaluasi, tetapi tidak menyediakan ketukan tempo.
- **E.** ✗ Tidak berkaitan dengan tempo.

Jawaban: C.

No. 24 Kunci: A, B, E

Angka pilihan di pembahasan: 1 = A, 2 = B, 3 = C, 4 = D, 5 = E.

Konsep: Tata teknik pentas mencakup perencanaan listrik: total daya = jumlah daya semua perlengkapan; beban dijaga di bawah batas aman genset (misalnya 80% kapasitas) agar tidak mati di tengah pentas.

Langkah:

1. Lampu LED: 12 × 150 = 1.800 W; lampu sorot: 2 × 500 = 1.000 W.
2. Total = 1.800 + 1.000 + 2.000 + 600 = 5.400 W.
3. Batas aman = 80% × 5.000 = 4.000 W.

Analisis setiap pernyataan:

- **Pernyataan 1** ✓ 12 × 150 + 2 × 500 + 2.000 + 600 = 1.800 + 1.000 + 2.000 + 600 = 5.400 W.
- **Pernyataan 2** ✓ 80% × 5.000 = 4.000 W.
- **Pernyataan 3** ✗ Jebakan: 5.400 − 600 = 4.800 W, masih di atas 4.000 W.
- **Pernyataan 4** ✗ Jebakan: 5.400 − 600 − 1.000 + 300 = 4.100 W, masih di atas 4.000 W.
- **Pernyataan 5** ✓ Genset kelebihan beban dapat mati atau rusak sehingga lampu dan suara padam.

Jawaban: pernyataan 1, 2, 5.

No. 25 Kunci: A

Konsep: Arah panggung (kanan/kiri panggung) ditulis menurut pemain yang menghadap penonton, sehingga kanan panggung tampak di kiri penonton. Depan panggung adalah bagian yang dekat dengan penonton.

Analisis setiap opsi:

- **A.** ✓ Kanan pemain = kiri penonton dan sebaliknya; depan-belakang tetap.
- **B.** ✗ Jebakan: arah ditulis apa adanya tanpa dibalik ke sudut pandang penonton.
- **C.** ✗ Jebakan: kiri-kanan sudah dibalik, tetapi depan-belakang ikut tertukar padahal tidak berubah.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

- **D.** ✗ Kiri-kanan tidak dibalik dan depan-belakang tertukar.
- **E.** ✗ Hanya letak pintu yang dibalik; meja juga harus dibalik ke kanan.

Jawaban: A.

Simulasi 2 — Prediksi TKA 2026

No. 1 Kunci: 1B 2S 3B

Konsep: Kecerdasan buatan dapat membantu pertunjukan menjangkau penonton lebih luas, tetapi hasilnya perlu diuji dan diperiksa manusia, terutama untuk bahasa daerah. Mutu masukan (suara jernih) memengaruhi mutu hasil.

Analisis setiap pernyataan:

- **Pernyataan 1 → Benar.** Ungkapan, kiasan, dan tingkatan bahasa Jawa sering diterjemahkan keliru oleh mesin.
- **Pernyataan 2 → Salah.** Jebakan: AI memang dilatih banyak bahasa, tetapi tanpa uji coba kesalahan baru diketahui saat siaran.
- **Pernyataan 3 → Benar.** AI mengubah suara menjadi teks; suara yang tidak jelas menghasilkan teks yang keliru.

Jawaban: Benar, Salah, Benar.

No. 2 Kunci: B

Konsep: Isu global tentang pemakaian karya budaya oleh pihak lain (termasuk perusahaan asing) disikapi dengan meminta pengakuan sumber dan izin untuk pemakaian komersial, sambil tetap membuka ruang belajar bagi masyarakat.

Analisis setiap opsi:

- **A.** ✗ Jebakan: pengakuan tercapai, tetapi pemakaian komersial tetap tanpa izin.
- **B.** ✓ Memenuhi ketiga keinginan: pengakuan, video tetap terbuka untuk belajar, dan pemakaian komersial berizin.
- **C.** ✗ Orang lain tidak dapat lagi belajar dari video sanggar.
- **D.** ✗ Jebakan: ada promosi, tetapi karya tidak diakui dan dipakai komersial tanpa izin.
- **E.** ✗ Belum ada upaya penyelesaian, dan tuduhan terbuka berisiko merugikan sanggar sendiri.

Jawaban: B.

No. 3 Kunci: B

Konsep: Cabang seni pertunjukan meliputi tari, karawitan, pedalangan, teater, musik, dan tata artistik. Tata artistik mencakup perancangan visual panggung: cahaya, dekor, rias, dan busana.

Analisis setiap opsi:

- **A.** ✗ Jebakan: teater memakai dekor dan lampu, tetapi inti cabang teater adalah pemeranan di depan penonton.
- **B.** ✓ Tata artistik mencakup tata cahaya, dekor, serta rias dan busana, yaitu penciptaan suasana panggung tanpa tampil.
- **C.** ✗ Bima tidak bermain alat musik.
- **D.** ✗ Tari menuntut tampil di depan penonton.
- **E.** ✗ Dalang tampil dan memainkan wayang di depan penonton.

Jawaban: B.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

No. 4 Kunci: A

Konsep: Peluang usaha ekonomi kreatif seni pertunjukan muncul dari kebutuhan nyata mitra (biro perjalanan, sekolah). Produk dirancang sesuai durasi, waktu, tempat, dan bentuk keterlibatan yang dibutuhkan.

Analisis setiap opsi:

- **A.** ✓ Sesuai durasi, waktu, dan tempat yang dicari biro, serta siswa dapat ikut serta.
- **B.** ✗ Jebakan: sasarannya tepat, tetapi durasi dan waktunya tidak sesuai permintaan biro.
- **C.** ✗ Bukan kebutuhan yang diamati, yaitu kegiatan untuk rombongan study tour.
- **D.** ✗ Jebakan: bentuk kegiatannya tepat, tetapi biro mencari kegiatan di Bukittinggi, bukan di daerah asal.
- **E.** ✗ Bukan kebutuhan yang diamati dalam kasus.

Jawaban: A.

No. 5 Kunci: A, C, E

Angka pilihan di pembahasan: 1 = A, 2 = B, 3 = C, 4 = D, 5 = E.

Konsep: Teknologi digital membawa peluang (jangkauan luas, data pendengar) dan tantangan (pendapatan per putar kecil). Strateginya: memadukan pendapatan pertunjukan langsung, merchandise, dan perencanaan tur berdasarkan data.

Analisis setiap pernyataan:

- **Pernyataan 1** ✓ Pendapatan band dapat datang dari pertunjukan dan merchandise, bukan hanya streaming.
- **Pernyataan 2** ✗ Jebakan: pendapatannya memang kecil, tetapi streaming dan media sosial justru menjadi sumber popularitas band.
- **Pernyataan 3** ✓ Biaya perjalanan ditanggung beberapa acara sekaligus.
- **Pernyataan 4** ✗ Kerugian berulang menghabiskan kas band.
- **Pernyataan 5** ✓ Kota dengan pendengar banyak berpeluang menjual tiket lebih banyak.

Jawaban: pernyataan 1, 3, 5.

No. 6 Kunci: E

Konsep: Memilih tempat pentas adalah keputusan bisnis: saring dulu syarat mutlak (kapasitas, fasilitas, batas dana), lalu bandingkan biaya total, termasuk biaya tambahan yang muncul bila fasilitas tidak tersedia.

Langkah:

1. Aula kampus gugur (kapasitas 250).
2. Gedung kesenian: 4.000.000 (alat tersedia).
3. Pendapa: 2.800.000 + 1.800.000 = 4.600.000.
4. Gedung serbaguna: 3.500.000 + 1.800.000 = 5.300.000 > 5.000.000 → gugur.
5. Aula hotel: 5.500.000 > 5.000.000 → gugur.
6. Termurah yang memenuhi: gedung kesenian Rp4.000.000.

Analisis setiap opsi:

- **A.** ✗ Jebakan: total paling murah (1.500.000 + 1.800.000), tetapi kapasitas 250 kurang dari 300.
- **B.** ✗ Jebakan: sewa alat Rp1.800.000 terlupa; totalnya Rp4.600.000.
- **C.** ✗ Jebakan: memenuhi syarat, tetapi lebih mahal daripada gedung kesenian.
- **D.** ✗ Sewa alat terlupa; totalnya Rp5.300.000, melebihi batas dana.
- **E.** ✓ Kapasitas 400 ≥ 300, alat tersedia, total Rp4.000.000, lebih kecil daripada pendapa (Rp4.600.000).

Jawaban: E.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

No. 7 Kunci: D

Konsep: Industri musik pertunjukan melibatkan profesi kreatif (pemusik, penata musik), teknis (penata suara, kru), dan manajemen (manajer band, promotor, pimpinan produksi). Manajer band mengelola pekerjaan dan kontrak band.

Analisis setiap opsi:

- **A.** ✗ Jebakan: promotor terlibat dalam konser, tetapi kasus menyebut ia tidak mengurus tiket acara penyelenggara.
- **B.** ✗ Kasus menyebut ia tidak mengatur suara.
- **C.** ✗ Pimpinan panggung bekerja pada hari acara, bukan mencari tawaran dan kontrak.
- **D.** ✓ Mencari tawaran, merundingkan honor dan kontrak, serta menyusun jadwal adalah tugas manajer band.
- **E.** ✗ Kasus menyebut ia tidak bermain atau membuat musik.

Jawaban: D.

No. 8 Kunci: E

Konsep: Seni pertunjukan berhubungan erat dengan kehidupan sosial budaya: bagi komunitas perantau, pentas menjadi sarana menjaga identitas, mewariskan budaya kepada anak, dan mempererat kebersamaan.

Analisis setiap opsi:

- **A.** ✗ Pentas ditujukan bagi sesama perantau, bukan untuk mencari keuntungan.
- **B.** ✗ Jebakan: anak memang berlatih, tetapi tujuannya mengenal budaya asal, bukan berkarier.
- **C.** ✗ Tidak disebut sebagai upacara adat yang diwajibkan.
- **D.** ✗ Penontonnya sesama perantau, bukan wisatawan asing.
- **E.** ✓ Anak-anak mengenal budaya asal orang tuanya, dan warga berkumpul serta berlatih bersama.

Jawaban: E.

No. 9 Kunci: C

Konsep: Kebutuhan dana = total biaya + dana cadangan. Tiket minimal = (kebutuhan − sponsor) ÷ harga tiket, dibulatkan ke atas karena tiket tidak dapat dijual pecahan.

Langkah:

1. Total biaya = 4.500.000 + 2.300.000 + 1.200.000 + 1.000.000 = 9.000.000.
2. Cadangan = 10% × 9.000.000 = 900.000 → kebutuhan 9.900.000.
3. Ditutup tiket = 9.900.000 − 4.000.000 = 5.900.000.
4. 5.900.000 ÷ 30.000 = 196,67 → dibulatkan ke atas menjadi 197 tiket. Cek: 196 × 30.000 = 5.880.000 (kurang); 197 × 30.000 = 5.910.000 (cukup) ✓.

Analisis setiap opsi:

- **A.** ✗ Jebakan: dana cadangan terlupa (5.000.000 ÷ 30.000 = 166,7 → 167).
- **B.** ✗ Jebakan: 196,67 dibulatkan ke bawah; 196 tiket menghasilkan Rp5.880.000, masih kurang Rp20.000.
- **C.** ✓ Benar: 197 tiket.
- **D.** ✗ Jebakan: sponsor dan cadangan diabaikan (9.000.000 ÷ 30.000).
- **E.** ✗ Jebakan: sponsor diabaikan (9.900.000 ÷ 30.000).

Jawaban: C.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

No. 10 Kunci: A, B, D

Angka pilihan di pembahasan: 1 = A, 2 = B, 3 = C, 4 = D, 5 = E.

Konsep: Penyajian musik dibedakan menurut sumber bunyi: vokal (suara manusia), instrumental (alat musik), dan campuran. Ansambel sejenis memakai satu jenis alat; ansambel campuran memadukan beberapa jenis alat.

Analisis setiap pernyataan:

- **Pernyataan 1** ✓ Semua memainkan pianika.
- **Pernyataan 2** ✓ Ada alat pukul, petik, gesek, dan vokal.
- **Pernyataan 3** ✗ Jumlah orang tidak menentukan; bunyinya hanya dari suara manusia sehingga termasuk musik vokal.
- **Pernyataan 4** ✓ Paduan suara tanpa alat musik = musik vokal.
- **Pernyataan 5** ✗ Jebakan: pianika memang ditiup, tetapi bunyinya berasal dari alat, sehingga termasuk musik instrumental.

Jawaban: pernyataan 1, 2, 4.

No. 11 Kunci: B, C, E

Angka pilihan di pembahasan: 1 = A, 2 = B, 3 = C, 4 = D, 5 = E.

Konsep: Pengembangan karya tradisi menyesuaikan jumlah pemain, ruang, dan durasi, tetapi mempertahankan ciri inti yang ditetapkan (sumber bunyi, formasi, sumber cerita).

Analisis setiap pernyataan:

- **Pernyataan 1** ✗ Jebakan: suara lebih penuh, tetapi ciri "tanpa alat musik" hilang.
- **Pernyataan 2** ✓ Formasi melingkar tetap, ukurannya disesuaikan dengan ruang.
- **Pernyataan 3** ✓ Paduan suara tetap utuh walaupun jumlah penyuara lebih sedikit.
- **Pernyataan 4** ✗ Cerita dari Ramayana adalah ciri yang ditetapkan.
- **Pernyataan 5** ✓ Cerita tetap dari Ramayana, hanya bagiannya dipilih.

Jawaban: pernyataan 2, 3, 5.

No. 12 Kunci: A

Konsep: Sejarah seni pertunjukan disusun dari sumber tertulis dan lisan. Bila sumber berbeda dan belum dapat dipastikan, penulisan yang jujur menyajikan setiap versi beserta sumbernya.

Analisis setiap opsi:

- **A.** ✓ Jujur kepada penonton dan menghargai kedua sumber yang belum dapat dipastikan.
- **B.** ✗ Jebakan: sumber lisan setempat berharga, tetapi menghilangkan sumber tertulis membuat informasi tidak lengkap.
- **C.** ✗ Jebakan: lebih tua tidak berarti pasti lebih tepat, dan versi tetua diabaikan.
- **D.** ✗ Membuat cerita yang tidak ada di kedua sumber, sehingga menyesatkan.
- **E.** ✗ Penonton kehilangan informasi penting yang sebenarnya tersedia.

Jawaban: A.

No. 13 Kunci: D

Konsep: Seni pertunjukan dapat berfungsi sebagai media kritik sosial. Kritik yang bertanggung jawab memakai tokoh dan peristiwa rekaan atau humor, tidak menuduh orang tertentu, tidak menyebarkan informasi palsu, dan mendorong tindakan yang membangun.

Analisis setiap opsi:

- **A.** ✗ Menuduh orang tertentu tanpa bukti.
- **B.** ✗ Jebakan: tokohnya rekaan, tetapi angka karangan adalah informasi yang tidak benar.
- **C.** ✗ Jebakan: aman, tetapi warga tidak menonton sehingga tujuan tidak tercapai.
- **D.** ✓ Kritik tersampaikan lewat humor dan tokoh rekaan, tidak menuduh siapa pun, dan mendorong

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

tindakan nyata.

• **E.** ✗ Tujuan mendorong warga bertanya tidak tercapai.

Jawaban: D.

No. 14 Kunci: 1B 2S 3S

Konsep: Piranti digital sederhana seperti kamera ponsel berguna untuk evaluasi blocking, dengan memperhatikan keterbatasan sudut pandang dan izin orang yang direkam.

Analisis setiap pernyataan:

• **Pernyataan 1 → Benar.** Pemain dapat melihat dirinya dari sudut pandang penonton.

• **Pernyataan 2 → Salah.** Sudut pandang dari sisi berbeda; perlu dicek dari posisi lain.

• **Pernyataan 3 → Salah.** Rekaman memuat wajah pemain; pengunggahan perlu izin mereka.

Jawaban: Benar, Salah, Salah.

No. 15 Kunci: C

Konsep: Pola lantai adalah unsur pendukung tari yang membentuk makna (misalnya lingkaran/setengah lingkaran bergandengan = persatuan) dan menentukan apa yang terlihat penonton. Pola dipilih sesuai makna sekaligus pandangan penonton.

Langkah:

1. P: berjajar menghadap penonton dan tidak tertutup, tetapi tidak saling terhubung sehingga kesan menyatu lemah.
2. Q: lingkaran menghadap ke dalam → sebagian penari membelakangi atau menyamping dari penonton.
3. R: setengah lingkaran menghadap penonton, bergandengan, tidak ada yang tertutup → memenuhi.
4. S: dua kelompok terpisah → tidak memberi kesan menyatu.
5. T: dua baris; setiap penari baris belakang berdiri tepat di belakang penari baris depan sehingga tertutup dari pandangan penonton.

Analisis setiap opsi:

• **A.** ✗ Jebakan: semua penari terlihat dan menghadap penonton, tetapi barisan lurus tanpa keterhubungan tidak memberi kesan menyatu.

• **B.** ✗ Jebakan: lingkaran memberi kesan menyatu, tetapi sebagian penari menghadap ke dalam (membelakangi penonton).

• **C.** ✓ Setengah lingkaran bergandengan, semua menghadap penonton, tidak ada yang tertutup.

• **D.** ✗ Dua kelompok terpisah memberi kesan terbelah.

• **E.** ✗ Jebakan: semua menghadap penonton, tetapi penari baris belakang tertutup penari di depannya.

Jawaban: C.

No. 16 Kunci: 1B 2B 3S

Konsep: Monitoring latihan membandingkan kehadiran dengan aturan produksi, termasuk memperkirakan apakah anggota masih dapat memenuhi batas pada akhir masa latihan.

Langkah:

1. Total pertemuan = 10 + 4 = 14.
2. Batas 70% × 14 = 9,8 → minimal 10 kali hadir.
3. Rudi: 6 + 4 = 10 ✓; Doni: 5 + 4 = 9 ✗.

Analisis setiap pernyataan:

• **Pernyataan 1 → Benar.** Rudi 6/10 = 60%, Doni 5/10 = 50%.

• **Pernyataan 2 → Benar.** (6 + 4) ÷ 14 ≈ 71% ≥ 70%.

• **Pernyataan 3 → Salah.** Jebakan: (5 + 4) ÷ 14 ≈ 64%, masih di bawah 70%.

Jawaban: Benar, Benar, Salah.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

No. 17 Kunci: A

Konsep: Perlengkapan pementasan dikelompokkan menurut sistem dan fungsinya (panggung-dekor, cahaya, suara, pemain, administrasi). Pengelompokan menentukan siapa yang memeriksa dan memperbaikinya.

Analisis setiap opsi:

- **A.** ✓ Kabel DMX mengirim perintah dari konsol cahaya ke lampu.
- **B.** ✗ Jebakan: bentuk konektornya mirip kabel audio, tetapi kabel ini menghubungkan konsol ke lampu.
- **C.** ✗ Letaknya di panggung, tetapi fungsinya bagian dari sistem cahaya.
- **D.** ✗ Pembelian mungkin perlu, tetapi temuan teknisnya ditangani bidang cahaya.
- **E.** ✗ Bidang pemain mengurus kostum, rias, dan properti.

Jawaban: A.

No. 18 Kunci: B, C, E

Angka pilihan di pembahasan: 1 = A, 2 = B, 3 = C, 4 = D, 5 = E.

Konsep: Promosi digital yang efektif memakai data akun sendiri: jam aktif pengikut, jenis konten yang paling banyak ditonton, profil usia, dan ajakan bertindak yang jelas.

Analisis setiap pernyataan:

- **Pernyataan 1** ✗ Jebakan: lebih mudah dibuat, tetapi video pendek jauh lebih banyak ditonton.
- **Pernyataan 2** ✓ Jenis konten dan jam unggah sesuai data akun.
- **Pernyataan 3** ✓ Penonton yang tertarik dapat langsung membeli.
- **Pernyataan 4** ✗ Jebakan: persaingan memang sepi, tetapi pengikut sanggar paling aktif pada malam hari.
- **Pernyataan 5** ✓ Sesuai minat pengikut berusia 18–24 tahun.

Jawaban: pernyataan 2, 3, 5.

No. 19 Kunci: E

Konsep: Jenis produksi (pentas langsung atau video) menentukan struktur tim. Produksi video menambah bagian kamera dan penyuntingan; bagian pelayanan penonton tidak diperlukan bila tidak ada penonton.

Analisis setiap opsi:

- **A.** ✗ Jebakan: tambahannya tepat, tetapi tidak ada penonton sehingga tiket dan penerima tamu tidak diperlukan.
- **B.** ✗ Jebakan: promosi dan unggahan dikerjakan dinas, sedangkan pengambilan gambar belum ada penanggung jawabnya.
- **C.** ✗ Pengambilan dan penyuntingan gambar tidak ada penanggung jawabnya.
- **D.** ✗ Tidak ada penonton, dan kasus tidak menyebut dinas menyediakan juru kamera.
- **E.** ✓ Produksi video memerlukan pengambilan dan penyuntingan gambar, sedangkan tidak ada penonton yang perlu dilayani.

Jawaban: E.

No. 20 Kunci: D

Konsep: Konsol cahaya digital menyimpan cue berisi keadaan cahaya dan waktu perubahan (fade time). Perubahan perlahan memakai waktu panjang; efek seketika memakai waktu 0 detik.

Analisis setiap opsi:

- **A.** ✗ Petir harus seketika (0 detik).
- **B.** ✗ Jebakan: perubahan ke malam menjadi mendadak, padahal yang bermasalah adalah cue 11.
- **C.** ✗ Malam akan datang sebelum senja.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

• **D.** ✓ Senja datang perlahan sesuai catatan sutradara; cue lain sudah sesuai.
• **E.** ✗ Jebakan: perubahannya menjadi melompati senja; yang perlu diubah adalah waktunya, bukan keadaannya.

Jawaban: D.

No. 21 Kunci: A, C, D

Angka pilihan di pembahasan: 1 = A, 2 = B, 3 = C, 4 = D, 5 = E.

Konsep: Pelaksanaan pentas di ruang terbuka memerlukan rencana cuaca: menahan pentas untuk pemeriksaan keselamatan (lantai licin, listrik dekat air), mengamankan kabel, lalu menyesuaikan area dan pola lantai bila pentas dilanjutkan.

Analisis setiap pernyataan:
• **Pernyataan 1** ✓ Keselamatan diperiksa sebelum penari kembali bergerak.
• **Pernyataan 2** ✗ Jebakan: tampak praktis, tetapi lantai kayu basah tetap licin dan dekat dengan kabel listrik.
• **Pernyataan 3** ✓ Mencegah bahaya sengatan listrik dan tersandung.
• **Pernyataan 4** ✓ Pentas dapat dilanjutkan dengan aman pada area yang kering.
• **Pernyataan 5** ✗ Jebakan: durasinya memang singkat, tetapi lantai licin dan sambungan kabel di dekat genangan tetap membahayakan selama 25 menit itu.

Jawaban: pernyataan 1, 3, 4.

No. 22 Kunci: A, B, D

Angka pilihan di pembahasan: 1 = A, 2 = B, 3 = C, 4 = D, 5 = E.

Konsep: Tata rias pertunjukan memperhatikan kebersihan: bahan diambil dengan spatula, alat yang menyentuh kulit dibersihkan atau diganti tiap pemain, dan pemain dengan masalah kulit dirias dengan alat terpisah.

Analisis setiap pernyataan:
• **Pernyataan 1** ✓ Bahan tidak menyentuh bibir langsung, sehingga tidak berpindah antarpenari.
• **Pernyataan 2** ✓ Mencegah iritasi menular dan memburuk.
• **Pernyataan 3** ✗ Jebakan: lebih cepat, tetapi kuman berpindah dari satu penari ke penari lain.
• **Pernyataan 4** ✓ Rias menempel baik dan proses lebih cepat.
• **Pernyataan 5** ✗ Jebakan: dikibaskan tidak membersihkan kuman dan minyak dari spons.

Jawaban: pernyataan 1, 2, 4.

No. 23 Kunci: B

Konsep: Evaluasi produksi dipakai menentukan prioritas perbaikan. Bila penilaian berbobot, sumbangan perbaikan terhadap nilai akhir = bobot × kenaikan nilai aspek.

Langkah:
1. Koreografi: 40% × 5 = 2.
2. Kekompakan: 30% × 15 = 4,5.
3. Iringan: 20% × 10 = 2.
4. Rias dan busana: 10% × 20 = 2.
5. Terbesar: kekompakan.

Analisis setiap opsi:
• **A.** ✗ Jebakan: kenaikan aspeknya terbesar, tetapi bobotnya hanya 10%, sehingga nilai akhir hanya naik 2 poin.
• **B.** ✓ 30% × 15 = 4,5 poin, lebih besar daripada koreografi (2), iringan (2), dan rias-busana (2).
• **C.** ✗ Jebakan: bobotnya terbesar, tetapi perkiraan kenaikannya kecil, sehingga nilai akhir hanya naik 2 poin.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

- **D.** ✗ Jebakan: nilai terendah tidak berarti sumbangan kenaikannya terbesar.
- **E.** ✗ Nilai akhir hanya naik 20% × 10 = 2 poin.

Jawaban: B.

No. 24 Kunci: A, C, D, E

Angka pilihan di pembahasan: 1 = A, 2 = B, 3 = C, 4 = D, 5 = E.

Konsep: Keselamatan tata teknik pentas mencakup pergerakan dalam gelap: penanda berpendar pada tepi level dan tangga, lampu kerja biru di sayap, jalur yang ditandai, serta latihan dalam kondisi gelap sebenarnya.

Analisis setiap pernyataan:

- **Pernyataan 1** ✓ Penanda kecil membantu pemain tanpa menerangi panggung.
- **Pernyataan 2** ✗ Jebakan: hafalan membantu, tetapi dalam gelap total risiko jatuh dari ketinggian 60 cm tetap ada.
- **Pernyataan 3** ✓ Pemain dan kru terbiasa dengan jalur dan waktunya.
- **Pernyataan 4** ✓ Kru dapat melihat di sayap, sedangkan panggung tetap gelap bagi penonton.
- **Pernyataan 5** ✓ Mengurangi risiko tabrakan dan tersandung dalam gelap.

Jawaban: pernyataan 1, 3, 4, 5.

No. 25 Kunci: C

Konsep: Stage plot menunjukkan posisi pemain, alat, mikrofon, dan monitor; daftar input menunjukkan kanal mixer untuk setiap sumber suara. Keduanya dibaca bersama rider teknis untuk memastikan kebutuhan panggung terpenuhi.

Langkah:

1. Wajib monitor: V1, V2, V3 (penyanyi) dan SX (alat tiup).
2. Di gambar: M1 di depan V1, M2 di depan V2, M3 di dekat SX; V3 tanpa monitor.
3. Daftar input: 9 kanal, sudah termasuk V3; mixer 12 kanal cukup.
4. Kekurangan: monitor untuk V3.

Analisis setiap opsi:

- **A.** ✗ Keyboard bukan penyanyi atau pemain alat tiup, jadi tidak diwajibkan oleh rider.
- **B.** ✗ Jebakan: V3 mendapat monitor, tetapi saksofon (alat tiup) kehilangan monitornya.
- **C.** ✓ V1, V2, dan saksofon sudah punya monitor (M1, M2, M3); V3 belum punya, padahal setiap penyanyi wajib punya monitor sendiri.
- **D.** ✗ Jebakan: daftar input sudah memuat Vokal 3 di kanal 8.
- **E.** ✗ Rider mensyaratkan monitor sendiri untuk setiap penyanyi.

Jawaban: C.

Simulasi 3 — Prediksi TKA 2026

No. 1 Kunci: A, B, E

Angka pilihan di pembahasan: 1 = A, 2 = B, 3 = C, 4 = D, 5 = E.

Konsep: Isu global perubahan iklim mendorong produksi pertunjukan mengurangi jejak lingkungan: rute efisien, moda transportasi rendah emisi, dekor ringan yang dapat dipakai ulang, dan pengurangan bahan sekali pakai.

Analisis setiap pernyataan:

- **Pernyataan 1** ✓ Jarak tempuh total lebih pendek, bahan bakar lebih sedikit.
- **Pernyataan 2** ✓ Muatan lebih ringan dan dekor dipakai ulang.
- **Pernyataan 3** ✗ Jebakan: tampak sederhana, tetapi tiket kertas justru menambah pemakaian kertas dan sampah.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

• **Pernyataan 4** ✗ Klaim berlebihan; tur tetap dapat dibuat lebih ramah lingkungan tanpa meniadakan pentas langsung.
• **Pernyataan 5** ✓ Untuk jarak dekat, kereta api umumnya menghasilkan emisi per penumpang lebih rendah daripada pesawat.

Jawaban: pernyataan 1, 2, 5.

No. 2 Kunci: B

Konsep: Wayang topeng memadukan tari (penari bertopeng), pedalangan (dalang menuturkan cerita dan dialog), dan karawitan (gamelan). Cabang yang terlibat ditentukan dari siapa melakukan apa dalam sajian.

Analisis setiap opsi:
• **A.** ✗ Jebakan: ada cerita dan dialog, tetapi dituturkan dalang, bukan diucapkan para pemeran seperti dalam teater.
• **B.** ✓ Gerak penari bertopeng = tari; penuturan dan dialog oleh dalang = pedalangan; gamelan = karawitan.
• **C.** ✗ Penari tidak berbicara, dan iringannya gamelan (karawitan), bukan musik umum.
• **D.** ✗ Jebakan: topeng termasuk tata rupa, tetapi iringan gamelan memerlukan cabang karawitan.
• **E.** ✗ Peran dalang yang menuturkan cerita tidak tercakup.

Jawaban: B.

No. 3 Kunci: A

Konsep: Seni pertunjukan berfungsi sebagai media penerangan bila pesan disatukan dengan bentuk pertunjukan yang disukai penonton (lakon, humor, nyanyian), tidak menggurui, dan tidak merendahkan kelompok sasaran.

Analisis setiap opsi:
• **A.** ✓ Pesan menyatu dengan bentuk ludruk yang disukai penonton, sehingga dipahami tanpa terasa menggurui.
• **B.** ✗ Penonton cenderung pulang saat pidato panjang, dan lakon tidak membawa pesan.
• **C.** ✗ Jebakan: selebaran memang memuat informasi, tetapi pesan tidak disampaikan lewat pertunjukan.
• **D.** ✗ Jebakan: pesannya ada dalam lawakan, tetapi menertawakan warga yang takut membuat mereka malu dan enggan datang.
• **E.** ✗ Terlalu panjang dan berisi daftar, sehingga membosankan dan sulit diingat.

Jawaban: A.

No. 4 Kunci: D

Konsep: Pengembangan penyajian seni tradisi untuk penonton baru menambahkan jembatan pemahaman (misalnya teks terjemahan) sambil mempertahankan ciri inti seperti bahasa, tari pembuka, dan nyanyian khasnya.

Analisis setiap opsi:
• **A.** ✗ Jebakan: penonton paham, tetapi bahasa Suroboyoan sebagai ciri ludruk hilang dan lawakan kehilangan rasanya.
• **B.** ✗ Jebakan: penonton paham, tetapi tari remo sebagai pembuka ciri ludruk hilang.
• **C.** ✗ Kidungan jula-juli adalah ciri ludruk.
• **D.** ✓ Ciri ludruk dan bahasanya tetap ada, sedangkan teks terjemahan membantu penonton memahami cerita.
• **E.** ✗ Bentuk ludruk hilang.

Jawaban: D.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

No. 5 Kunci: C

Konsep: Titik impas: setiap tiket menyumbang (harga tiket − biaya per penonton) untuk menutup biaya tetap yang belum tertutup dana lain.

Langkah:

1. Biaya tetap yang ditutup tiket = 6.000.000 − 1.200.000 = 4.800.000.
2. Sumbangan per tiket = 35.000 − 5.000 = 30.000.
3. Tiket = 4.800.000 ÷ 30.000 = 160. Cek: 160 × 35.000 = 5.600.000; biaya = 6.000.000 + 160 × 5.000 = 6.800.000; 5.600.000 + 1.200.000 = 6.800.000 ✓.

Analisis setiap opsi:

- **A.** ✗ Jebakan: biaya per penonton ditambahkan ke harga (4.800.000 ÷ 40.000).
- **B.** ✗ Jebakan: biaya per penonton terlupa (4.800.000 ÷ 35.000 ≈ 137,1 → 138).
- **C.** ✓ Benar: 160 tiket.
- **D.** ✗ Jebakan: sponsor dan biaya per penonton terlupa (6.000.000 ÷ 35.000 ≈ 171,4 → 172).
- **E.** ✗ Jebakan: sponsor terlupa (6.000.000 ÷ 30.000).

Jawaban: C.

No. 6 Kunci: E

Konsep: Tari pergaulan (tari kerakyatan) bercirikan suasana gembira, gerak sederhana yang berulang, dan sifat sosial yang mengajak orang lain ikut menari.

Analisis setiap opsi:

- **A.** ✗ Gerak rumit dan tidak mengajak penonton.
- **B.** ✗ Jebakan: suasananya gembira, tetapi gerak sulit ditiru dan penonton tidak diajak menari.
- **C.** ✗ Bukan suasana gembira dan tidak untuk penonton umum.
- **D.** ✗ Jebakan: hampir memenuhi, tetapi penonton tidak diajak ikut menari.
- **E.** ✓ Memenuhi ketiga ciri: gembira, gerak sederhana berulang, dan mengajak penonton.

Jawaban: E.

No. 7 Kunci: 1B 2S 3B

Konsep: Teater rakyat seperti ludruk mengangkat kehidupan rakyat kecil, memakai bahasa setempat, menyelipkan kritik sosial lewat humor dan kidungan, serta berinteraksi langsung dengan penonton.

Analisis setiap pernyataan:

- **Pernyataan 1 → Benar.** Tukang becak, pedagang, dan buruh adalah tokoh yang dekat dengan penonton kampung.
- **Pernyataan 2 → Salah.** Jebakan: humor justru menjadi cara menyampaikan sindiran sosial yang mudah diterima penonton.
- **Pernyataan 3 → Benar.** Bahasa sehari-hari dan interaksi langsung menandakan pentas berakar pada masyarakatnya.

Jawaban: Benar, Salah, Benar.

No. 8 Kunci: B

Konsep: Bagi hasil: pendapatan kotor dibagi menurut persentase kesepakatan; biaya yang ditanggung salah satu pihak dikurangkan dari bagiannya.

Langkah:

1. Pendapatan kotor = 200 × 40.000 + 100 × 25.000 = 8.000.000 + 2.500.000 = 10.500.000.
2. Bagian gedung = 30% × 10.500.000 = 3.150.000; bagian kelompok = 7.350.000.
3. Sisa kelompok = 7.350.000 − 3.000.000 = 4.350.000. Cek: 3.150.000 + 3.000.000 + 4.350.000 = 10.500.000 ✓.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Analisis setiap opsi:

- **A.** ✗ Jebakan: tiket pelajar terlupa (70% × 8.000.000 − 3.000.000).
- **B.** ✓ Benar: 7.350.000 − 3.000.000 = 4.350.000.
- **C.** ✗ Jebakan: biaya produksi dikurangkan sebelum bagi hasil (70% × 7.500.000), padahal biaya ditanggung kelompok dari bagiannya.
- **D.** ✗ Jebakan: biaya produksi belum dikurangkan.
- **E.** ✗ Jebakan: bagian gedung terlupa (10.500.000 − 3.000.000).

Jawaban: B.

No. 9 Kunci: A, C, D

Angka pilihan di pembahasan: 1 = A, 2 = B, 3 = C, 4 = D, 5 = E.

Konsep: Perencanaan produksi menetapkan tempat dan fasilitas, perizinan, anggaran (termasuk dana cadangan), perlengkapan, dan susunan kru sebelum pelaksanaan.

Analisis setiap pernyataan:

- **Pernyataan 1** ✓ Daftar perlengkapan bergantung pada fasilitas yang sudah ada di tempat.
- **Pernyataan 2** ✗ Jebakan: kuitansi dipakai untuk laporan, tetapi anggaran harus direncanakan sebelum berangkat.
- **Pernyataan 3** ✓ Pentas umum di ruang terbuka memerlukan izin; tiket yang terjual tanpa izin berisiko dibatalkan.
- **Pernyataan 4** ✓ Perjalanan jauh berisiko menimbulkan biaya tambahan.
- **Pernyataan 5** ✗ Pembagian tugas harus jelas sejak perencanaan, bukan ditentukan mendadak.

Jawaban: pernyataan 1, 3, 4.

No. 10 Kunci: D

Konsep: Penata rias membentuk wajah tokoh (rias korektif, karakter, efek khusus seperti luka) dan menyesuaikannya dengan jarak penonton dan tata cahaya; penata busana mengurus pakaian tokoh.

Analisis setiap opsi:

- **A.** ✗ Jebakan: busana juga membentuk tokoh, tetapi kasus menyebut ia tidak menjahit pakaian.
- **B.** ✗ Jebakan: ia mencoba hasil di bawah lampu, tetapi tidak mengatur lampu.
- **C.** ✗ Properti adalah benda, bukan wajah pemain.
- **D.** ✓ Mengubah wajah pemain (usia, luka) dan mengujinya di bawah lampu adalah tugas penata rias.
- **E.** ✗ Dekor dan ruang panggung bukan tugas dalam kasus.

Jawaban: D.

No. 11 Kunci: B

Konsep: Pembagian jadwal kerja tim menyilangkan dua syarat: ketersediaan setiap orang dan ketersediaan tempat. Adegan dengan pilihan hari paling sedikit dijadwalkan lebih dulu.

Langkah:

1. Adegan 2 (Ayu, Bayu, Citra): semua bisa hanya Kamis.
2. Adegan 3 (Citra, Dodi): bisa Senin, Rabu, Jumat → di aula hanya Jumat.
3. Adegan 4 (Ayu, Dodi): bisa Senin, Selasa, Jumat → Jumat sudah dipakai → Selasa.

Analisis setiap opsi:

- **A.** ✗ Jebakan: Citra tidak bisa hari Selasa, dan Dodi tidak bisa hari Kamis.
- **B.** ✓ Selasa: Ayu dan Dodi bisa; Kamis: Ayu, Bayu, Citra bisa; Jumat: Citra dan Dodi bisa.
- **C.** ✗ Jebakan: Kamis dan Jumat cocok, tetapi Citra tidak bisa hari Selasa.
- **D.** ✗ Jebakan: Selasa cocok, tetapi Dodi tidak bisa hari Kamis dan Bayu tidak bisa hari Jumat.
- **E.** ✗ Citra tidak bisa hari Selasa, dan Dodi tidak bisa hari Kamis.

Jawaban: B.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

No. 12 Kunci: A

Konsep: Tantangan persaingan dihadapi dengan menyesuaikan produk (durasi, jumlah pemain, harga) terhadap kebutuhan pasar, sambil mempertahankan keunikan yang menjadi daya tarik seni tradisi.

Analisis setiap opsi:

- **A.** ✓ Menjawab penyebab (biaya dan durasi) dengan tetap menampilkan didong yang diinginkan keluarga.
- **B.** ✗ Jebakan: harga turun, tetapi honor 20 pemain semalam suntuk tidak tertutup sehingga kelompok rugi.
- **C.** ✗ Biaya justru naik dan keunikan didong berkurang.
- **D.** ✗ Jebakan: harga dapat bersaing, tetapi keunikan didong yang masih dicari keluarga hilang.
- **E.** ✗ Penyebab menurunnya pesanan (biaya dan durasi) tidak tersentuh.

Jawaban: A.

No. 13 Kunci: A, B, D

Angka pilihan di pembahasan: 1 = A, 2 = B, 3 = C, 4 = D, 5 = E.

Konsep: Seni pertunjukan tradisi dapat dikembangkan menjadi beberapa usaha ekonomi kreatif yang saling mendukung (pentas, lokakarya, kerajinan), selama sesuai keahlian, modal, dan kebutuhan pengunjung.

Analisis setiap pernyataan:

- **Pernyataan 1** ✓ Menjawab keinginan pengunjung mencoba membuat dan memakai topeng.
- **Pernyataan 2** ✓ Sesuai keahlian perajin dan diminati wisatawan.
- **Pernyataan 3** ✗ Jebakan: pasarnya luas, tetapi modal Rp10 juta tidak memadai dan topeng cetakan menghilangkan kekhasan buatan tangan.
- **Pernyataan 4** ✓ Sekolah mencari kegiatan kunjungan budaya.
- **Pernyataan 5** ✗ Jebakan: kelas tari memang sesuai bidang sanggar, tetapi bukan tari topeng dan bukan kebutuhan wisatawan atau sekolah yang diamati.

Jawaban: pernyataan 1, 2, 4.

No. 14 Kunci: 1S 2B 3B

Konsep: Unsur pendukung (kostum, properti, dekor) dalam lakon realis harus sesuai dengan latar waktu dan tempat agar penonton percaya pada dunia cerita.

Analisis setiap pernyataan:

- **Pernyataan 1 → Salah.** Jebakan: kecil, tetapi tetap dapat terlihat dan merusak kesan zaman; benda yang tidak sesuai zaman perlu dilepas.
- **Pernyataan 2 → Benar.** Radio tabung sesuai dengan masa itu.
- **Pernyataan 3 → Benar.** Kebaya dan kain lazim dipakai perempuan pada masa itu.

Jawaban: Salah, Benar, Benar.

No. 15 Kunci: A, B, C, E

Angka pilihan di pembahasan: 1 = A, 2 = B, 3 = C, 4 = D, 5 = E.

Konsep: Produksi festival memerlukan struktur yang membagi tanggung jawab dengan jelas: penghubung penampil, pimpinan panggung dan kru, sekretariat, koordinator jadwal, dan juri yang terpisah dari pelaksana.

Analisis setiap pernyataan:

- **Pernyataan 1** ✓ Menjawab masalah kelompok yang tidak tahu waktu bersiap.
- **Pernyataan 2** ✓ Menjawab masalah pergantian set yang molor.
- **Pernyataan 3** ✓ Menjawab masalah sinopsis yang terlambat.
- **Pernyataan 4** ✗ Jebakan: tampak efisien, tetapi juri harus berfokus menilai; merangkap pimpinan

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

panggung mengganggu penilaian dan pengendalian panggung.
• **Pernyataan 5** ✓ Kelompok mengenal panggung sehingga pergantian lebih lancar.

Jawaban: pernyataan 1, 2, 3, 5.

No. 16 Kunci: A, C

Angka pilihan di pembahasan: 1 = A, 2 = B, 3 = C, 4 = D, 5 = E.

Konsep: Sejarah seni pertunjukan memperlihatkan perubahan tempat pentas, alat, dan repertoar, serta unsur yang bertahan. Pernyataan sejarah harus sesuai dengan masa dan cakupan (semua atau sebagian) yang disebut sumber.

Analisis setiap pernyataan:
• **Pernyataan 1** ✓ Pantun disebut pada masa awal dan tetap dibawakan pada 1970-an.
• **Pernyataan 2** ✗ Biola dan akordeon baru ditambahkan pada 1970-an.
• **Pernyataan 3** ✓ Panggung pesta pada 1970-an, tata suara besar pada 2010-an.
• **Pernyataan 4** ✗ Jebakan: catatan menyebut "sebagian kelompok" menambah keyboard dan lagu pop; tidak berarti semua meninggalkan pantun.
• **Pernyataan 5** ✗ Jebakan: marwas sudah ada sejak 1920-an.

Jawaban: pernyataan 1, 3.

No. 17 Kunci: D

Konsep: Bahan busana pertunjukan dipilih berdasarkan tuntutan gerak (ringan, lentur), kondisi pentas (panas, keringat, cahaya), tampilan (tidak tembus pandang), dan anggaran.

Analisis setiap opsi:
• **A.** ✗ Jebakan: ringan dan termurah, tetapi tembus pandang di bawah cahaya terang.
• **B.** ✗ Berat dan lambat kering.
• **C.** ✗ Lambat kering dan tidak ringan.
• **D.** ✓ Ringan, cepat kering, tidak tembus pandang, dan Rp45.000 ≤ Rp50.000.
• **E.** ✗ Jebakan: memenuhi syarat bahan, tetapi harganya melebihi Rp50.000 per meter.

Jawaban: D.

No. 18 Kunci: 1B 2B 3S

Konsep: Evaluasi produksi menilai seluruh aspek (hasil, pelaksanaan, keuangan, keselamatan) dan mencatat perbaikan untuk produksi berikutnya, termasuk masalah yang tampak kecil.

Analisis setiap pernyataan:
• **Pernyataan 1 → Benar.** 320 ≥ 300.
• **Pernyataan 2 → Benar.** Penyebab keterlambatan dicari dan diperbaiki pada produksi berikutnya.
• **Pernyataan 3 → Salah.** Jebakan: keberhasilan aspek lain tidak menghapus masalah keselamatan; tangga licin harus diperbaiki agar cedera tidak terulang.

Jawaban: Benar, Benar, Salah.

No. 19 Kunci: C

Konsep: Pada panggung thrust, penonton melihat dari tiga sisi. Penempatan pemain untuk adegan penting memperhatikan jangkauan cahaya dan garis pandang dari setiap blok; bagian panggung utama yang diapit kain sayap dan dekor tinggi sulit dilihat penonton samping.

Langkah:
1. Terkena lampu: A, B, C.
2. A di sudut belakang kiri panggung utama: garis pandang blok kiri tertutup kain sayap dan dinding dekor kiri.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

3. B di sudut belakang kanan: garis pandang blok kanan tertutup kain sayap dan dinding dekor kanan.
4. C di thrust: terkena lampu dan terlihat dari ketiga blok.

Analisis setiap opsi:

• **A.** ✗ Jebakan: terkena lampu, tetapi pandangan blok kiri (dan sebagian blok depan) tertutup kain sayap dan dinding dekor di sisi kiri.
• **B.** ✗ Jebakan: terkena lampu, tetapi pandangan blok kanan (dan sebagian blok depan) tertutup kain sayap dan dinding dekor di sisi kanan.
• **C.** ✓ Terkena lampu, berada di bagian thrust yang menjorok ke penonton, dan tidak terhalang kain sayap maupun dinding dekor dari blok mana pun.
• **D.** ✗ Jebakan: paling dekat dengan blok depan, tetapi tidak terkena lampu sorot.
• **E.** ✗ Terlihat dari ketiga blok, tetapi tidak terkena lampu sorot.

Jawaban: C.

No. 20 Kunci: B, D, E

Angka pilihan di pembahasan: 1 = A, 2 = B, 3 = C, 4 = D, 5 = E.

Konsep: Membaca desain panggung termasuk menghitung ruang yang tersedia setelah dikurangi dekor, layar samping, dan jarak pemasangan, lalu membandingkannya dengan kebutuhan pemain di setiap tempat pentas.

Langkah:

1. Kota A: lebar 8 − 1 − 1 = 6 m; dalam 5 − 1 − 0,5 = 3,5 m.
2. Kota B: lebar 7 − 2 = 5 m; dalam 4 − 1 − 0,5 = 2,5 m, atau 3,5 m bila dekor menempel tepi belakang.

Analisis setiap pernyataan:

• **Pernyataan 1** ✗ Jebakan: panggung 7 m, tetapi setelah layar samping tersisa 5 m.
• **Pernyataan 2** ✓ Lebar 8 − 2 = 6 m; kedalaman 5 − 1 − 0,5 = 3,5 m ≥ 3 m.
• **Pernyataan 3** ✗ Setiap panggung berbeda ukuran, seperti terlihat pada kota B.
• **Pernyataan 4** ✓ 7 − 2 = 5 m < 6 m.
• **Pernyataan 5** ✓ 4 − 0 − 0,5 = 3,5 m ≥ 3 m.

Jawaban: pernyataan 2, 4, 5.

No. 21 Kunci: E

Konsep: Aplikasi penyunting audio sederhana dipakai untuk memendekkan atau menyusun ulang iringan: potongan dibuat pada batas frase musik dan diberi peralihan (fade/crossfade) agar terdengar wajar.

Analisis setiap opsi:

• **A.** ✗ Tempo berubah sehingga gerak tari tidak sesuai lagi.
• **B.** ✗ Jebakan: durasi tepat, tetapi lagu berhenti mendadak di tengah frase.
• **C.** ✗ Sambungan terdengar meloncat.
• **D.** ✗ Volume tidak menyembunyikan potongan yang mendadak.
• **E.** ✓ Potongan pada akhir frase dengan peralihan halus terdengar wajar, dan tempo tidak berubah.

Jawaban: E.

No. 22 Kunci: A

Konsep: Siaran langsung memerlukan kecepatan unggah yang lebih besar daripada kebutuhan resolusi siaran, ditambah koneksi cadangan untuk siaran penting atau berbayar.

Analisis setiap opsi:

• **A.** ✓ Kebutuhan 3 Mbps berada di bawah 5 Mbps yang tersedia, dan cadangan siap bila jaringan gedung terganggu.
• **B.** ✗ Jebakan: cadangan sudah ada, tetapi 1080p memerlukan 6 Mbps, melebihi koneksi utama 5

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Mbps.

• **C.** ✗ Jebakan: kecepatan memadai, tetapi tanpa cadangan siaran berbayar berisiko terputus bila jaringan gedung bermasalah.
• **D.** ✗ Masalahnya di sisi unggah gedung, bukan internet penonton.
• **E.** ✗ Penonton sudah membayar siaran langsung, padahal masalahnya dapat diatasi.

Jawaban: A.

No. 23 Kunci: C

Konsep: Tata teknik pentas mencakup keselamatan beban gantung: beban di batang lampu harus di bawah batas aman yang ditetapkan, dan pemindahan perlengkapan memperhatikan kapasitas tempat tujuan.

Langkah:

1. Batas = 80% × 150 = 120 kg.
2. Beban sekarang = 8 × 6 + 12 = 60 kg; ditambah 4 × 22 = 88 → 148 kg.
3. Harus dikurangi ≥ 28 kg → PAR @6 kg: 4 PAR = 24 kg (belum cukup), 5 PAR = 30 kg → 118 kg ≤ 120 ✓.
4. Memindah 6 PAR tidak mungkin karena batang 3 hanya punya 5 titik kosong.

Analisis setiap opsi:

• **A.** ✗ Jebakan: 148 kg memang di bawah kapasitas 150 kg, tetapi melebihi batas aturan 120 kg.
• **B.** ✗ Jebakan: 148 − 24 = 124 kg, masih di atas 120 kg.
• **C.** ✓ Benar: 148 − 30 = 118 kg ≤ 120 kg, dan 5 PAR muat di 5 titik kosong batang 3.
• **D.** ✗ Jebakan: bebannya aman (112 kg), tetapi batang 3 hanya memiliki 5 titik gantung kosong.
• **E.** ✗ Hanya 3 moving head padahal dibutuhkan 4, dan bebannya 126 kg masih di atas 120 kg.

Jawaban: C.

No. 24 Kunci: B, C, E

Angka pilihan di pembahasan: 1 = A, 2 = B, 3 = C, 4 = D, 5 = E.

Konsep: Perlengkapan pementasan dikelompokkan menurut kepemilikan (milik kelompok, milik gedung, sewaan). Label, daftar perlengkapan, dan pencatatan terpisah mencegah barang tertukar atau hilang.

Analisis setiap pernyataan:

• **Pernyataan 1** ✗ Jebakan: tampak berjaga-jaga, tetapi kabel itu bisa milik gedung.
• **Pernyataan 2** ✓ Label memudahkan membedakan barang milik sendiri.
• **Pernyataan 3** ✓ Daftar memastikan tidak ada barang yang tertinggal.
• **Pernyataan 4** ✗ Barang gedung tidak boleh dibawa tanpa izin dan serah terima.
• **Pernyataan 5** ✓ Pemisahan mencegah tertukar dan menjaga tanggung jawab kepada gedung.

Jawaban: pernyataan 2, 3, 5.

No. 25 Kunci: E

Konsep: Monitoring produksi membandingkan rencana dengan realisasi pada waktu tertentu. Kegiatan yang tertinggal, terutama yang menjadi syarat kegiatan berikutnya, diberi tindakan perbaikan tanpa mengganggu kegiatan yang sudah sesuai jadwal.

Langkah:

1. Naskah, izin: selesai sesuai rencana.
2. Latihan: rencana M3–M7, sudah M3–M5 → sesuai.
3. Dekor: rencana M3–M6, baru M5 → tertinggal, padahal syarat gladi M7.
4. Kostum: rencana M4–M7, sudah M4–M5 → sesuai.
5. Publikasi: rencana mulai M4, belum dikerjakan → tertinggal.

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Analisis setiap opsi:

- **A.** ✗ Jebakan: dekor tertangani, tetapi publikasi yang sudah terlambat makin tertunda.
- **B.** ✗ Jebakan: publikasi tertangani, tetapi gladi teknis memerlukan dekor yang sudah selesai.
- **C.** ✗ Latihan berjalan sesuai rencana dan masih diperlukan sampai minggu ke-7.
- **D.** ✗ Kostum berjalan sesuai rencana, bukan lebih cepat; masih harus selesai sampai minggu ke-7.
- **E.** ✓ Dekor baru dimulai minggu ke-5 padahal direncanakan sejak minggu ke-3 dan harus selesai sebelum gladi M7; publikasi seharusnya mulai minggu ke-4 tetapi belum dikerjakan.

Jawaban: E.

NEXT LEVEL STUDY
Educational Institutions

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Penutup

Kamu sudah sampai di akhir buku ini, bukti bahwa kamu mampu menepati janji belajarmu.

Lima strategi yang paling penting untuk TKA SMK Seni Pertunjukan:

1. **Baca pertanyaannya dulu, lalu telusuri kasusnya.** Petunjuk penting sering terselip di sana: jumlah pemain, batas dana, jam gedung, kemampuan tim, atau satu hal yang tidak boleh diubah.
2. **Telusuri rantai: fakta → konsep → pencocokan → saringan.** Keputusan yang benar menyasar **masalah sebenarnya**, bukan sekadar membuat pertunjukan tampak lebih megah, lebih ramai, atau lebih canggih.
3. **Garis bawahi syarat.** Pilihan yang melanggar syarat yang diberikan soal harus dicoret, seindah apa pun kedengarannya. Pada soal pilihan jamak dan Benar/Salah, nilai setiap pilihan atau pernyataan sendiri-sendiri.
4. **Pegang konsep dasarnya.** Satu orang satu tanggung jawab; kegiatan dikelompokkan menurut tugasnya; pengembangan karya menjaga inti dan mengubah kemasan; seni sakral dihormati batas adatnya; keselamatan penonton dan kru didahulukan dari jadwal.
5. **Baca angka dan satuan dengan cermat.** Titik impas tiket, sisa kas, penyebut persentase, jam rundown, dan beban listrik: kesalahan paling sering ada di sini.

Sepekan sebelum ujian:

- Kerjakan satu Simulasi TKA pada jam yang sama dengan jadwal ujianmu, lengkap dengan waktunya.
- Ulangi soal yang pernah kamu jawab salah, lalu baca lagi "Strategi dan jebakan" di sub babnya.
- Latih ulang tanpa buku: tiket minimal dari tabel biaya, denah panggung menurut arah pemain, dan rundown yang molor.
- Jangan memaksakan materi baru pada malam terakhir; beristirahatlah. Teruslah belajar lewat LMS Next Level Study (QR di setiap bab).

Pertunjukan yang baik dibangun dari kebiasaan kecil yang dilakukan dengan setia: latihan tepat waktu, daftar periksa yang dituntaskan, kabel yang ditata rapi, dan kesenian orang lain yang dijaga dengan hormat. Ilmu yang kamu kumpulkan hari ini adalah bekal yang kelak kamu persembahkan untuk keluarga, untuk penonton yang menunggu kamu tampil, dan untuk negeri ini. Berkaryalah sepenuh hati dan segenap tenaga.

Selamat berjuang.

Handaka Lumu

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Lampiran

Lampiran 1 · Glosarium

Istilah	Arti singkat	Dibahas di
Profesi	pekerjaan yang menuntut keahlian khusus	1.1
Jabatan	nama tanggung jawab seseorang dalam satu produksi tertentu	1.1
Produksi	seluruh kerja menyiapkan dan menampilkan satu pertunjukan	1.1, 3.1
Sutradara	penafsir naskah yang memilih dan mengarahkan pemain serta memimpin tim artistik	1.1, 3.1
Koreografer	penata tari yang menyusun rangkaian gerak dan pola lantai	1.1
Komposer	pencipta karya musik baru	1.1
Penata musik	penata musik pertunjukan yang antara lain menyusun ulang lagu untuk alat dan pemain yang tersedia	1.1
Aransemen	penyusunan ulang karya musik untuk alat atau pemain lain tanpa mengganti melodi pokoknya	1.1
Pimpinan panggung (*stage manager*)	pengendali jalannya latihan dan pentas yang memberi aba-aba cue	1.1, 3.1
Cue	isyarat untuk memulai suatu perubahan, seperti lampu berganti atau pemain masuk	1.1, 3.3
Properti	benda yang dipakai di pentas, baik perabot di panggung maupun benda yang dipegang pemain	1.1, 2.5
Promotor	pihak yang menyelenggarakan acara dan menjual tiketnya serta menanggung risiko	1.1
Ekonomi kreatif	kegiatan ekonomi yang bertumpu pada gagasan, kreativitas, dan keterampilan	1.2
Wirausaha	orang yang melihat peluang dan mengelola usaha agar terus berjalan	1.2
Peluang usaha	kebutuhan nyata yang belum terpenuhi atau kurang terlayani dan dapat dilayani dengan kemampuan yang ada	1.2
Pesaing	pihak lain yang sudah melayani kebutuhan pembeli yang sama	1.2
Modal awal	uang yang dibutuhkan untuk memulai usaha sampai uang pertama masuk	1.2
Biaya tetap	biaya yang jumlahnya sama berapa pun jumlah pesanan sebulan	1.2, 3.2
Biaya variabel	biaya yang naik bersama jumlah pesanan	1.2, 3.2
Penyusutan	harga alat dibagi masa pakainya sebagai biaya per bulan	1.2

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Titik impas (*break-even*)	jumlah pesanan ketika pendapatan sama dengan seluruh biaya	1.2
Analisis kekuatan, kelemahan, peluang, ancaman	cara menimbang ide usaha dari faktor dalam dan faktor luar	1.2
Proses bisnis	rangkaian langkah sebuah pesanan dari permintaan sampai evaluasi	1.3
Penawaran	dokumen berisi apa yang ditawarkan, harga, dan syaratnya	1.3
RAB (rencana anggaran biaya)	daftar seluruh pos biaya beserta jumlahnya	1.3, 3.2
SPK (surat perintah kerja)	surat pemberi kerja yang memerintahkan pelaksanaan pekerjaan, memuat lingkup, nilai, dan waktu	1.3
Perjanjian	kesepakatan tertulis dua pihak tentang pekerjaan, pembayaran, dan syaratnya	1.3
Uang muka	pembayaran awal sebelum pekerjaan dimulai	1.3
Termin	pembayaran bertahap sesuai tahap pekerjaan	1.3
Sisa kas	uang yang tinggal untuk kelompok setelah biaya langsung dibayar	1.3
Pendapatan kotor	seluruh uang tiket yang masuk sebelum dikurangi bagian dan biaya	1.3
Segmen pasar	kelompok pembeli dengan kebutuhan dan kemampuan membayar yang mirip	1.3
Hak terkait	hak pelaku pertunjukan atas penampilannya yang dilindungi undang-undang hak cipta	1.3, 1.5
Arus kas	pergerakan uang masuk dan uang keluar dari waktu ke waktu	1.3
Tantangan	keadaan yang menyulitkan kelompok mencapai tujuannya	1.4
Peluang	keadaan yang dapat dimanfaatkan agar kelompok maju	1.4
Regenerasi	pergantian generasi dengan menyiapkan pemain muda agar kelompok terus berjalan	1.4
Magang	belajar sambil bekerja di bawah bimbingan pelaku yang berpengalaman	1.4
Logistik	semua urusan mengangkut dan menyiapkan barang serta orang untuk pentas atau tur	1.4
Kalender kerja pemain	catatan kapan tiap pemain tidak dapat hadir beserta sebabnya	1.4
Titik rawan	tanggal ketika pemain yang hadir kurang dari jumlah minimal yang dibutuhkan	1.4
Kesanggupan	kemampuan kelompok memenuhi janji dari sisi orang, alat, dan dana	1.4
Projection mapping	memproyeksikan gambar atau video ke permukaan sehingga mengikuti bentuk permukaannya	1.5
Siaran langsung (live streaming)	penayangan pentas lewat internet pada saat pentas berlangsung	1.5

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Subtitle	teks terjemahan atau teks ucapan yang tampil di layar	1.5
Zona waktu	wilayah dengan jam yang sama; Indonesia punya WIB (UTC+7), WITA (UTC+8), dan WIT (UTC+9)	1.5
Hak cipta	hak pencipta atas karyanya yang timbul otomatis setelah karya diwujudkan	1.5
Kecerdasan buatan (AI)	program komputer yang belajar dari data untuk menghasilkan atau mengolah teks, gambar, suara, atau terjemahan	1.5
E-tiket	tiket digital, biasanya berupa kode QR, yang dipindai di pintu masuk	1.5, 3.5
Keberlanjutan	memenuhi kebutuhan sekarang tanpa merusak kemampuan generasi berikutnya	1.5
Objek pemajuan kebudayaan	sepuluh unsur kebudayaan dalam UU Nomor 5 Tahun 2017, antara lain seni, bahasa, tradisi lisan, adat istiadat, dan ritus	1.6
Bersih desa	ungkapan syukur dan kebersamaan warga desa setahun sekali dengan nama dan tata cara yang beragam	1.6
Sedekah laut	ungkapan syukur masyarakat nelayan pesisir atas hasil laut	1.6
Sakral	dianggap suci dan hanya pantas dilakukan dengan waktu, tempat, dan cara tertentu	1.6
Fungsi ganda	satu pentas menjalankan beberapa fungsi sekaligus, misalnya perekat, pendidikan, dan ekonomi	1.6
Gotong royong	kerja sama warga tanpa pamrih untuk kepentingan bersama	1.6
Tokoh rekaan	tokoh rekaan dalam lakon yang tidak menunjuk warga nyata	1.6
Pesan sosial	ajakan atau pelajaran yang disampaikan lewat pentas untuk kebaikan warga	1.6
Cabang seni pertunjukan	kelompok keahlian seni pertunjukan menurut unsur utamanya: tari, karawitan, pedalangan, teater, musik, tata artistik	2.1
Karawitan	seni bunyi dan suara dengan gamelan dan vokal berlaras slendro atau pelog	2.1
Laras	susunan nada yang dipakai; slendro lima nada, pelog tujuh nada	2.1
Pengrawit	pemain alat gamelan dalam karawitan	2.1
Sindhen	penyanyi perempuan dalam karawitan	2.1
Balungan	kelompok alat gamelan (saron, demung, slenthem) pembawa kerangka melodi pokok	2.1, 2.6
Dalang	penutur cerita yang menyuarakan tokoh, menggerakkan wayang, dan memberi isyarat kepada karawitan	2.1
Kelir	layar kain putih tempat bayangan wayang kulit jatuh	2.1
Sendratari	pertunjukan tari bercerita tanpa dialog, singkatan seni, drama, dan tari	2.1

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Ansambel (*ensemble*)	kelompok pemain musik yang bermain bersama; sejenis bila alatnya sama, campuran bila beragam	2.1
Pembawa alur	unsur yang menyampaikan rangkaian peristiwa cerita, dipakai untuk menentukan kategori lomba	2.1
Sumber sejarah	jejak masa lalu berupa tuturan, tulisan, gambar, benda, atau rekaman	2.2
Catatan kronologis	catatan peristiwa yang disusun menurut urutan waktu	2.2
Pakem	aturan baku suatu kesenian yang diwariskan, mencakup gerak, busana, dan iringan	2.2
Seni istana	seni yang tumbuh dan terpelihara di lingkungan istana dengan aturan baku	2.2
Teater bangsawan	teater populer kawasan Melayu yang memadukan nyanyian dan dialog, berkeliling antarkota	2.2
Sandiwara keliling	rombongan teater yang berpindah-pindah kota untuk tampil	2.2
Tradisi tutur	cerita yang diwariskan lewat lisan dan belum tentu terbukti secara tertulis	2.2
Fungsi	tujuan sebuah pertunjukan, misalnya upacara, hiburan, penyambutan, atau pariwisata	2.2
Rekonstruksi	menyusun kembali bentuk sebuah kesenian pada masa tertentu dari catatan yang ada	2.2
Fakta catatan	hal yang tertulis atau jelas terbaca dari catatan, berbeda dari tafsir atau dugaan	2.2
Tiga uji pernyataan	memeriksa apakah pernyataan ada di catatan, urutannya cocok, dan tidak melampaui catatan	2.2
Bentuk, jenis, dan ciri	bentuk adalah wujud sajian, jenis adalah golongan, ciri adalah tanda pembeda yang dapat diperiksa	2.3
Tari klasik	tari yang sangat terikat pakem, berasal dari lingkungan istana atau lembaga adat	2.3
Tari kerakyatan	tari yang tumbuh di masyarakat dengan gerak sederhana, berulang, dan sering melibatkan penonton	2.3
Tari kreasi baru	tari garapan baru yang berpijak pada tradisi tetapi tidak dibawakan apa adanya	2.3
Tari kontemporer	tari berpendekatan masa kini yang eksploratif dan bebas pakem	2.3
Tari tunggal, berpasangan, kelompok	menurut jumlah penari: satu, dua, tiga atau lebih	2.3
Teater tradisional	teater berkerangka cerita, berdialog improvisasi, berinteraksi dengan penonton, dan diiringi musik langsung	2.3
Teater modern	teater bernaskah tertulis, berdialog hafalan, dan dipimpin sutradara	2.3

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Teater kontemporer	teater eksperimental yang boleh bernaskah bebas, beralur tidak berurutan, dan memadukan banyak media	2.3
Improvisasi	menciptakan dialog atau gerak pada saat tampil tanpa menghafal bentuk tetapnya	2.3
Pantomim	teater tanpa kata yang bercerita lewat tubuh dan ekspresi	2.3
Musik populer	musik yang tersebar lewat media massa dan mengikuti selera pasar	2.3
Fungsi (seni pertunjukan)	peran atau manfaat pertunjukan bagi orang yang menyelenggarakan dan menontonnya	2.4
Fungsi utama	fungsi yang paling menonjol menurut tujuan penyelenggara pentas	2.4
Ritual	pertunjukan sebagai bagian dari upacara, bukan untuk dinikmati orang luar	2.4
Penyuluhan	pentas yang mengajak penonton mengubah perilaku, misalnya menjaga kebersihan	2.4
Pernyataan sosial	penyampaian keprihatinan atau kritik terhadap keadaan masyarakat lewat pentas	2.4
Seni sakral	kesenian yang dianggap suci karena terkait upacara dan kepercayaan masyarakat	2.4
Seni profan	kesenian hiburan yang dibuat untuk dinikmati umum	2.4
Pemangku adat	tetua atau pemuka setempat yang berwenang memutuskan hal adat	2.4
Ekspresi budaya tradisional	karya budaya turun-temurun yang menurut UU Hak Cipta hak ciptanya dipegang negara	2.4
Laporan terbuka	pengumuman penerimaan, biaya, dan hasil penggalangan dana kepada penonton	2.4
Unsur pendukung	unsur yang membantu menyampaikan unsur pokok pertunjukan, seperti cahaya dan busana	2.5
Pola lantai	garis yang dilalui atau bentuk yang dibuat penari di lantai	2.5
Keselarasan	keadaan ketika semua unsur mendukung tema dan suasana yang sama	2.5
Anakronisme	benda atau hal dari zaman lain yang tidak sesuai dengan latar lakon	2.5
Tiruan aman	pengganti benda berbahaya dari bahan ringan atau tumpul yang tampak mirip	2.5
Mikrofon area	mikrofon yang menangkap suara sekelompok penyanyi sekaligus	2.5
Dinamika	tingkat keras-lembutnya bunyi dalam musik atau nyanyian	2.5
Gladi	latihan terakhir sebelum pentas yang dipakai untuk menilai dan memperbaiki	2.5

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Feedback	bunyi melengking ketika suara speaker masuk kembali ke mikrofon	2.5, 4.3
Pengembangan (karya)	upaya mengolah karya agar hidup di zaman dan tempat baru	2.6
Inti (karya)	nilai, pesan, ciri pengenal, serta batas adat dan keselamatan yang dijaga	2.6
Kemasan (karya)	hal yang dapat diatur tanpa mengubah jati diri karya, seperti durasi dan teknologi	2.6
Ciri pengenal	bagian yang membuat karya dikenali, seperti gerak pokok atau melodi pokok	2.6
Memadatkan	mengurangi durasi dengan memilih bagian, bukan dengan mempercepat tempo	2.6
Adaptasi	menyesuaikan karya dengan bentuk, wadah, atau zaman lain	2.6
Kolaborasi	kerja sama lintas kelompok atau bidang, misalnya tradisi dengan musik elektronik	2.6
Revitalisasi	menghidupkan kembali karya yang hampir hilang atau jarang dipentaskan	2.6
Lembar penilaian	daftar pertanyaan untuk menilai apakah rencana pengembangan menjaga inti dan menjawab kebutuhan	2.6
Struktur produksi	susunan jabatan, tugas, dan hubungan tanggung jawab dalam sebuah tim produksi	3.1
Produser	penanggung jawab tertinggi produksi yang menyediakan atau mencari dana dan memutuskan produksi berjalan	3.1
Pimpinan produksi	pemimpin bidang manajemen: anggaran, perizinan, publikasi, tiket, dan konsumsi	3.1
Penata	perancang di bidang tertentu, misalnya penata tari, musik, cahaya, atau rias dan busana	3.1
Operator	orang yang menjalankan rancangan para penata, misalnya mengoperasikan cahaya atau suara	3.1
Garis komando	jalur arahan dari atas ke bawah yang menunjukkan siapa boleh memerintah siapa	3.1
Koordinasi	kerja sama antarbagian yang kedudukannya setara	3.1
Rangkap jabatan	satu orang memegang dua jabatan atau lebih sekaligus	3.1
Penghubung (*liaison officer*, LO)	satu orang yang menjadi pintu komunikasi dengan pemesan atau panitia	3.1
Pra-produksi	tahap merencanakan dan menyiapkan produksi sebelum latihan dan pentas	3.2
Pascaproduksi	tahap menutup produksi: bongkar, laporan, dan evaluasi	3.2
Jadwal mundur	jadwal yang disusun dari hari pentas ke belakang	3.2

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Titik impas	keadaan ketika pemasukan sama dengan biaya, tidak untung dan tidak rugi	3.2
Sponsor	pihak yang memberi dana atau barang, biasanya dengan imbalan promosi	3.2
Dana cadangan	sejumlah uang yang disisihkan untuk hal tak terduga	3.2
Uang muka (DP)	pembayaran awal agar tempat atau jasa dipesankan, umumnya tidak kembali bila dibatalkan	3.2
Target sisa kas	uang yang ingin tersisa untuk kas kelompok setelah semua biaya tertutup	3.2
Load-out	kegiatan membongkar dan mengangkut perlengkapan keluar dari tempat pentas	3.2
Load-in	kegiatan membawa dan memasang perlengkapan ke tempat pentas	3.3
Fokus lampu	mengarahkan sinar tiap lampu ke titik yang direncanakan	3.3
Cek suara (*sound check*)	uji bunyi bersama pemusik atau pemain di posisi pentas	3.3
Gladi kotor	latihan menyeluruh awal yang belum serinci pentas untuk menemukan masalah	3.3
Gladi teknis	gladi yang menyelaraskan cue cahaya, suara, layar, dan perpindahan dekor	3.3
Gladi bersih	latihan terakhir yang dijalankan seperti pentas sungguhan	3.3
Daftar cue	tabel urut berisi nomor cue, pemicu, pekerjaan, dan pelaksananya	3.3, 4.4
Juru cue	orang yang membaca daftar cue dan memberi aba-aba "siap" lalu "jalan"	3.3
Pelatihan silang	melatih beberapa orang menguasai tugas rekan agar ada pengganti	3.3
Jalur evakuasi	jalan yang disediakan agar orang bisa keluar cepat dan aman saat darurat	3.3
APAR	alat pemadam api ringan	3.3
Monitoring	pemantauan berkala selama produksi berjalan untuk membandingkan realisasi dengan target	3.4
Evaluasi	penilaian hasil akhir setelah tahap atau pentas untuk belajar bagi produksi berikutnya	3.4
Indikator	ukuran terukur yang dipakai untuk menilai kemajuan atau hasil	3.4
Target	nilai yang ingin dicapai pada waktu tertentu	3.4
Realisasi	nilai yang benar-benar dicapai pada waktu tertentu	3.4
Capaian	realisasi dibagi target, dinyatakan dalam persen	3.4
Laju	besar kemajuan per satuan waktu, misalnya tiket terjual per minggu	3.4

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Tindakan korektif	perbaikan yang diambil sekarang agar pekerjaan kembali ke jalur	3.4
Keterisian kursi	persen kursi yang terisi penonton hadir dari seluruh kursi tersedia	3.4
Tingkat respons	jumlah pengisi survei dibagi penonton yang hadir	3.4
Kartu masukan	formulir tempat penonton menulis keluhan dan saran	3.4
Platform	layanan daring tempat konten dibagikan, misalnya media sosial atau situs video	3.5
Konten	isi unggahan promosi berupa video, foto, atau tulisan	3.5
Jalur ke tiket	tahapan dari menonton konten sampai menyelesaikan pembelian tiket	3.5
Penyumbat	tahap pada jalur ke tiket tempat paling banyak orang berhenti	3.5
Poster informatif	poster yang memuat apa, kapan, di mana, berapa, siapa boleh, cara membeli, dan pendukung	3.5
Promosi organik	promosi tanpa membayar iklan, bergantung pada pengikut dan daya tarik isi	3.5
Iklan berbayar	promosi yang dibayar agar unggahan tampil di lebih banyak layar	3.5
Biaya per tiket	biaya iklan dibagi jumlah tiket yang terjual karena iklan itu	3.5
Pemindai	aplikasi pembaca kode QR di pintu masuk untuk memeriksa tiket	3.5
Siaran langsung	pengiriman gambar dan suara pentas lewat internet saat itu juga	3.5
Mbps	megabit per detik, satuan kecepatan data	3.5
Dekor	benda yang membentuk tempat adegan, seperti layar latar dan panel dinding	4.1
Properti set	perabot yang menetap di panggung sebagai bagian latar, seperti meja dan kursi	4.1
Properti tangan	benda kecil yang dipegang atau dibawa pemain sebagai bagian cerita	4.1
Peralatan teknik	alat untuk mengatur dan menyalurkan cahaya, suara, komunikasi, dan daya	4.1
Perlengkapan pendukung	benda penjaga kelancaran dan keselamatan, seperti kotak P3K, perkakas, dan lakban	4.1
Perlengkapan tetap	perlengkapan yang dipakai berulang pada banyak pentas dan cukup dirawat	4.1
Perlengkapan habis pakai	perlengkapan yang terpakai dalam sekali pakai sehingga dibeli lagi tiap pentas	4.1
Load-in (*load-in*)	kegiatan memasukkan dan memasang perlengkapan di tempat pentas sebelum pertunjukan	4.1
Load-out (*load-out*)	kegiatan membongkar, mengemas, dan membawa pulang perlengkapan setelah pertunjukan	4.1

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Daftar periksa (*checklist*)	daftar barang yang dicocokkan saat datang dan saat pulang	4.1
DMX	sistem kontrol yang membawa perintah dari konsol ke lampu lewat kabel	4.1
Tata rias	pengaturan wajah pemain dengan bahan rias agar sesuai tokoh dan kondisi pentas	4.2
Tata busana	pengaturan pakaian dan perlengkapan yang dikenakan pemain	4.2
Rias karakter	rias yang mengubah wajah pemain agar sesuai tokoh, misalnya menjadi lebih tua	4.2
Rias korektif	rias tipis yang menyamarkan hal yang tidak sesuai tokoh atau mengganggu di kamera	4.2
Rias penuaan	rias yang meniru cekungan, tonjolan, dan garis kerut wajah yang menua	4.2
Bedak matte	bedak yang tidak berkilap, dipakai untuk mengendalikan kilap wajah	4.2
Pergantian cepat (*quick change*)	berganti kostum di sayap panggung dalam waktu sangat singkat	4.2
Sayap panggung	area di samping panggung yang tidak terlihat penonton	4.2
Penolong ganti (*dresser*)	orang yang membantu pemain berganti kostum dengan cepat	4.2
Spatula rias	sendok kecil untuk mengambil bahan rias agar tidak menyentuh banyak orang	4.2
Uji tempel	mengoleskan sedikit bahan pada kulit lengan untuk melihat ada tidaknya alergi	4.2
Lampu PAR	lampu bersorot lonjong, tebal, dan terang untuk penyinaran umum	4.3
Lampu fresnel	lampu bersorot lebar bertepi lembut dengan fokus yang dapat diatur	4.3
Lampu profil (*ellipsoidal*)	lampu bersorot bertepi tajam yang dapat dibentuk dengan penutup atau pola	4.3
Filter warna (gel)	lembaran berwarna di depan lampu yang meloloskan warnanya sendiri dan menahan warna lain	4.3
Siluet	penampilan penari sebagai bayangan hitam di depan latar yang terang	4.3
Kanal	kelompok lampu yang dikendalikan bersama dan menyala atau meredup bersamaan	4.3
Mixer	meja pengatur campuran suara dari semua sumber	4.3
AUX	keluaran mixer yang mengirim campuran terpisah, misalnya untuk monitor pemain	4.3
Mikrofon kardioid	mikrofon yang paling peka dari depan dan paling tidak peka dari belakang	4.3
Beban listrik	jumlah daya semua alat yang menyala bersamaan, dalam watt	4.3

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Genset	pembangkit listrik dengan mesin yang kapasitasnya tidak boleh dibebani penuh	4.3
Efek keystone	gambar proyektor yang berbentuk trapesium karena proyektor dipasang miring terhadap layar	4.4
Koreksi keystone	fitur proyektor yang membentuk ulang gambar secara digital sampai kembali persegi panjang	4.4
Lumen	satuan kecerahan proyektor; makin besar angkanya, makin terang gambarnya	4.4
Mode pesawat	pengaturan perangkat yang memutus sambungan seluler (umumnya juga Wi-Fi dan Bluetooth) sehingga panggilan dan notifikasi tidak masuk	4.4
Suara latar	suara penciptaan suasana yang terdengar sepanjang adegan dan diputar berulang	4.4
Suara efek	bunyi sesaat yang terjadi satu kali dan diputar sekali	4.4
Memudar (fade)	pengecilan suara atau cahaya secara bertahap dalam beberapa detik	4.4
Konsol cahaya	alat atau aplikasi pengatur lampu yang menyimpan keadaan cahaya sebagai cue	4.4
Waktu perubahan	lama (detik) cahaya berpindah dari keadaan sebelumnya ke keadaan cue berikutnya	4.4
Tempo (bpm)	kecepatan musik dalam ketukan per menit	4.4
Frase	rangkaian birama yang terasa seperti satu kalimat musik, misalnya delapan birama	4.4
Denah	gambar ruang pentas dilihat dari atas yang menunjukkan letak dekor, pintu, sayap, dan jalur	4.5
Panggung proscenium	panggung yang ditonton dari satu sisi melalui bukaan seperti bingkai	4.5
Panggung arena	panggung di tengah yang dikelilingi penonton di semua sisi	4.5
Panggung thrust	panggung yang menjorok ke tengah penonton dan ditonton dari tiga sisi	4.5
Kanan panggung	sisi kanan pemain yang berdiri menghadap penonton; tampak di sebelah kiri dari kursi penonton	4.5
Depan dan belakang (downstage, upstage)	bagian panggung yang dekat dengan penonton dan bagian yang jauh dari penonton	4.5
Sayap	bagian samping panggung di luar area tampil yang tersembunyi dari penonton	4.5
Blocking	rencana posisi, gerak, dan jalur masuk-keluar pemain beserta waktunya	4.5
Jeda gelap	saat panggung gelap di antara dua adegan untuk perpindahan dekor dan pemain	4.5

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Garis pandang	garis lurus dari mata penonton ke pemain yang tidak boleh terhalang	4.5
Rundown	tabel acara berurutan berisi pukul mulai, mata acara, dan durasi	4.5
Stage plot	denah panggung musik yang memuat letak pemain, alat, mikrofon, dan monitor, dilengkapi daftar input kanal mixer	4.5

Lampiran 2 · Daftar sumber

Sanggar, tokoh, produksi, gedung, dan angka dalam soal dan contoh adalah rekaan untuk latihan dan diberi keterangan di soalnya. Rujukan resmi dan fakta yang dipakai dalam materi diambil dari sumber berikut (dibaca 19–20 Oktober 2026). Angka honor, tarif, harga tiket, modal, daya listrik, kapasitas, dan tempo di materi adalah **contoh**; ikuti spesifikasi alat, aturan gedung, dan ketentuan terbaru. Fakta hukum perlu diperiksa pada peraturan yang berlaku.

Sumber	Yang dipakai
Pusmendik Kemendikdasmen, kisi-kisi TKA Seni Pertunjukan (halaman mata pelajaran pilihan SMK/MAK, dibaca 19 Oktober 2026)	definisi, tiga elemen dan lima sub-elemen, lima kompetensi, level kognitif, bentuk soal, enam contoh soal resmi
Keputusan Kepala BSKAP Kemendikdasmen Nomor 046/H/KR/2025	capaian pembelajaran yang menjadi dasar kisi-kisi
Soal asli TKA SMK 2025 mata pelajaran Projek Kreatif dan Kewirausahaan (Pusat Asesmen Pendidikan, Kemendikdasmen)	acuan bentuk dan tingkat kesulitan soal (belum ada soal asli untuk Seni Pertunjukan)
Pemberitaan jadwal TKA 2026 (Medcom.id, 28 Juli 2026, sebagaimana dicatat pada buku seri lain)	mata pelajaran pilihan 25 soal dan 60 menit; belum dari dokumen resmi Pusmendik
Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (peraturan.go.id)	hak cipta yang lahir otomatis, hak moral dan hak ekonomi, hak terkait pelaku pertunjukan, ekspresi budaya tradisional
Peraturan Pemerintah Nomor 56 Tahun 2021 tentang royalti hak cipta lagu dan/atau musik, dan lembaga manajemen kolektif nasional	garis besar royalti musik (tarif tidak dimuat)
Undang-Undang Nomor 5 Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan (kebudayaan.kemdikbud.go.id)	objek pemajuan kebudayaan dan upaya pemajuan
Kementerian yang membidangi ekonomi kreatif (ekraf.go.id; nama kementerian berubah, periksa yang terbaru)	seni pertunjukan sebagai subsektor ekonomi kreatif (daftar subsektor berubah; periksa daftar terbaru)
UNESCO, Intangible Cultural Heritage (ich.unesco.org)	pengakuan wayang, angklung, tiga genre tari Bali, Saman, pencak silat, dan gamelan
Kementerian Kesehatan (promosi pencegahan demam berdarah, 3M Plus)	contoh kampanye kesehatan lewat pentas

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Wikipedia dan sumber pendidikan teater terbuka (Cue, Entertainment rigging, Proscenium, Thrust stage, Blocking, DMX512, Audio feedback, Keystone effect, Tempo)	istilah dan prinsip tata panggung, tata cahaya, tata suara, dan piranti digital
Panduan encoder siaran langsung (Google/YouTube)	prinsip kecepatan unggah untuk siaran daring (angka hanya contoh)
CPSC dan FEMA (bahaya karbon monoksida genset); sumber Indonesia tentang APAR	keselamatan penggunaan genset dan alat pemadam
American Academy of Ophthalmology (lewat HealthDay)	alat rias mata tidak dipakai bergantian
Pustaka sejarah dan seni pertunjukan Indonesia (antara lain Soedarsono tentang fungsi seni pertunjukan, dikutip dari sumber sekunder)	garis besar sejarah dan fungsi seni pertunjukan

> Beberapa fakta hanya terverifikasi dari sumber sekunder atau berbeda antarsumber (misalnya daftar subsektor ekonomi kreatif, tahun dan asal-usul sebagian kesenian, istilah gladi teknis, batas beban genset, waktu uji tempel kulit, istilah penata musik). Fakta itu ditulis dengan kata "umumnya", "sekitar", atau "contoh" di materi. Tolong dikoreksi bila kamu menemukan yang keliru.

Lampiran 3 · Lembar jawaban kosong

Lembar ini boleh difotokopi. Untuk soal PG, lingkari satu huruf. Untuk pilih lebih dari satu (MCMA), lingkari semua huruf yang benar. Untuk Benar/Salah, tulis B atau S untuk setiap pernyataan.

No	Jawaban	No	Jawaban	No	Jawaban
1	A B C D E	10	A B C D E	19	A B C D E
2	A B C D E	11	A B C D E	20	A B C D E
3	A B C D E	12	A B C D E	21	A B C D E
4	A B C D E	13	A B C D E	22	A B C D E
5	A B C D E	14	A B C D E	23	A B C D E
6	A B C D E	15	A B C D E	24	A B C D E
7	A B C D E	16	A B C D E	25	A B C D E
8	A B C D E	17	A B C D E		
9	A B C D E	18	A B C D E		

Skor: _____ / _____ · Waktu yang dipakai: _____ menit

Lampiran 4 · Catatan edisi

Edisi 1 (2026/2027), dibagikan gratis untuk pelajar Indonesia sebagai dedikasi Next Level Study Indonesia untuk bangsa; boleh diperbanyak dan dibagikan untuk belajar, tetapi tidak untuk

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

diperjualbelikan. Semua soal latihan, kuis, dan simulasi TKA diambil dari Bank Soal NLS dengan kode yang sama dengan LMS. Belum ada soal asli TKA untuk mata pelajaran ini; bentuk soal mengikuti soal asli TKA SMK 2025 Projek Kreatif dan Kewirausahaan. Semua gambar materi digambar khusus untuk buku ini oleh Tim Next Level Study Indonesia. Bila kamu menemukan kesalahan, sampaikan kepada pengajarmu agar dapat diperbaiki pada edisi berikutnya.

Daftar sumber gambar

Gambar materi yang diambil dari sumber berlisensi terbuka dipakai sesuai lisensinya dengan menyebut pembuatnya; gambar lain digambar oleh tim Next Level Study Indonesia.

Gambar	Judul	Pembuat	Lisensi	Sumber
Gambar 1.1	Peta tiga rumpun pekerjaan dalam satu produksi seni pertunjukan	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 1.2	Bagan satu produksi dan hubungan antarjabatan	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 1.3	Tabel kata kerja kunci dalam uraian tugas dan jabatan yang cocok	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 1.4	Pasangan jabatan yang mudah tertukar beserta tugas dan batas tugasnya	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 1.5	Peta tempat kerja dan berusaha lulusan seni pertunjukan	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 1.6	Peta konsep profesi dan lingkup pekerjaan seni pertunjukan	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 1.7	Ragam usaha di sekitar seni pertunjukan	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 1.8	Alur mencari peluang usaha dari pengamatan sampai keputusan	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 1.9	Matriks kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman untuk satu kasus	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 1.10	Rentang modal awal menurut jenis usaha (angka contoh)	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 1.11	Perbandingan tiga ide usaha dengan lima pertanyaan penyaring	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 1.12	Peta konsep peluang usaha ekonomi kreatif seni pertunjukan	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 1.13	Alur satu pesanan dalam delapan langkah	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 1.14	Contoh RAB penawaran pentas keliling tiga desa (angka contoh)	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 1.15	Tiga tawaran pada tanggal yang sama dan pilihan gabungannya	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 1.16	Paket lengkap dan paket hemat beserta biaya dan laba (angka contoh)	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Gambar	Judul	Pembuat	Lisensi	Sumber
Gambar 1.17	Contoh isi surat perjanjian kerja pentas (dokumen fiktif)	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 1.18	Daftar bukti pelaksanaan: sebelum, saat, dan sesudah acara	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 1.19	Saldo kas selama satu pesanan pada dua skema pembayaran (angka Contoh 3)	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 1.20	Peta konsep simulasi proses bisnis dan strategi kerja seni pertunjukan	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 1.21	Peta tantangan dan peluang kelompok seni pertunjukan	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 1.22	Kelompok penonton dan format pentas yang cocok	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 1.23	Kalender ketersediaan pemain dan titik rawan	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 1.24	Jalur regenerasi pemain dari kelas dasar sampai pemain inti	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 1.25	Daftar periksa logistik tur pentas	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 1.26	Tabel menimbang pilihan terhadap penyebab dan biaya	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 1.27	Peta konsep peluang dan tantangan dalam seni pertunjukan	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 1.28	Peta teknologi sebelum, saat, dan sesudah pentas	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 1.29	Alur merancang siaran daring dan contoh zona waktu	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 1.30	Lima langkah memakai AI dengan etika	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 1.31	Alur e-tiket dengan kode QR	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 1.32	Rencana festival ramah lingkungan: yang sejalan dan yang tidak	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 1.33	Peta konsep perkembangan teknologi dan isu global dalam seni pertunjukan	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 1.34	Hubungan timbal balik seni, warga, dan ekonomi desa	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 1.35	Satu pentas, banyak fungsi	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 1.36	Memilih bahasa dan bentuk pentas menurut komunitas	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 1.37	Denah pentas di balai warga	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Gambar	Judul	Pembuat	Lisensi	Sumber
Gambar 1.38	Pesan sosial: mengajak, bukan menyinggung	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 1.39	Peta konsep relasi seni pertunjukan dengan kehidupan sosial budaya masyarakat	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 2.1	Enam cabang seni pertunjukan	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 2.2	Peran kelompok alat karawitan dan laras slendro-pelog	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 2.3	Susunan pentas wayang kulit	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 2.4	Cabang yang terlibat dalam pertunjukan gabungan	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 2.5	Peta skematis contoh seni pertunjukan dari berbagai daerah	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 2.6	Peta konsep cabang seni pertunjukan	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 2.7	Linimasa besar seni pertunjukan Indonesia	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 2.8	Pengaruh teknologi dan media terhadap pertunjukan	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 2.9	Tempat pentas dari masa ke masa (skema)	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 2.10	Tabel membaca catatan kronologis (kasus fiktif Tari Lumbung Tua)	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 2.11	Alur merekonstruksi bentuk awal sebuah kesenian	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 2.12	Tiga uji pernyataan sejarah (kasus Contoh 2, fiktif)	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 2.13	Peta konsep sejarah seni pertunjukan	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 2.14	Jenis tari menurut garapan dan jumlah penari	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 2.15	Ciri teater tradisional, modern, dan kontemporer	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 2.16	Peta jenis musik menurut asal, sumber bunyi, dan ragam alat	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 2.17	Lima pertanyaan pembeda untuk mengelompokkan karya	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 2.18	Pemeriksaan syarat lomba (kasus Contoh 2, fiktif)	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 2.19	Peta konsep bentuk, jenis, dan ciri seni pertunjukan	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 2.20	Tujuh fungsi seni pertunjukan dalam masyarakat	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Gambar	Judul	Pembuat	Lisensi	Sumber
Gambar 2.21	Satu pentas dapat memuat banyak fungsi sekaligus	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 2.22	Alur memilih rancangan pentas menurut tujuan	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 2.23	Spektrum sakral sampai hiburan dan empat batas yang dijaga	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 2.24	Alur penggalangan dana yang terbuka dan jalan pintas yang keliru	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 2.25	Peta konsep fungsi seni pertunjukan dalam kehidupan masyarakat	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 2.26	Sembilan unsur dalam satu pertunjukan yang melayani satu tema	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 2.27	Tabel unsur yang selaras dengan suasana sedih, ceria, dan tegang	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 2.28	Bagan keputusan memilih properti yang aman	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 2.29	Denah contoh penataan mikrofon dan lampu untuk grup vokal	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 2.30	Contoh catatan gladi dan keputusan perbaikannya	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 2.31	Peta konsep unsur-unsur pendukung seni pertunjukan	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 2.32	Inti dijaga dan kemasan dikembangkan, dengan tiga pertanyaan uji	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 2.33	Lapisan musik pada kolaborasi sasando dan musik elektronik	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 2.34	Contoh adaptasi dongeng ke drama musikal: yang dijaga dan yang diubah	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 2.35	Tiga gerbang pemeriksa sebelum mengubah bagian karya: adat, keselamatan, hak cipta	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 2.36	Tabel memadatkan tari 40 menit menjadi 8 menit	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 2.37	Lembar penilaian rencana pengembangan karya	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 2.38	Peta konsep analisis pengembangan karya seni pertunjukan tradisi dan modern	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 3.1	Bagan struktur tim produksi pentas bertiket	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 3.2	Jalur permintaan antarbagian lewat atasan langsung	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Gambar	Judul	Pembuat	Lisensi	Sumber
Gambar 3.3	Bahaya rangkap jabatan: sebelum dan sesudah dipisah	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 3.4	Tabel jenis produksi dan susunan tim	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 3.5	Tim ramping untuk pesanan pentas musik dan tari	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 3.6	Peta konsep jenis dan struktur produksi	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 3.7	Tiga tahap produksi dan empat fungsi manajemen	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 3.8	Jadwal mundur sepuluh minggu dari hari pentas	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 3.9	RAB satu malam: biaya tetap dan biaya variabel	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 3.10	Grafik titik impas tiket	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 3.11	Alur menghitung harga tiket minimal	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 3.12	Perbandingan sewa dan membuat sendiri	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 3.13	Menghemat dengan benar dan uang muka tidak kembali	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 3.14	Peta konsep perencanaan produksi dan anggaran sederhana	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 3.15	Urutan load-in dan alasan tiap langkah	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 3.16	Tiga jenis gladi dan letaknya pada garis waktu	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 3.17	Contoh jadwal hari pentas	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 3.18	Juru cue dan contoh daftar cue	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 3.19	Bagan keputusan saat kejadian tak terduga	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 3.20	Denah jalur evakuasi dan kabel: salah dan benar	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 3.21	Peta konsep pelaksanaan produksi dan pembagian tugas	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 3.22	Siklus monitoring, evaluasi, dan tindak lanjut	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 3.23	Laporan target dan realisasi akhir minggu ke-5 beserta capaian	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 3.24	Linimasa rencana dan pekerjaan yang sudah dikerjakan pada akhir minggu ke-4	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Gambar	Judul	Pembuat	Lisensi	Sumber
Gambar 3.25	Grafik penjualan tiket per minggu dengan garis prediksi dan target akhir	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 3.26	Penyebut tiga persentase evaluasi pentas dan contoh penyebut yang keliru	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 3.27	Rekap kartu masukan dan perbandingan lima paket perbaikan dalam batas dana	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 3.28	Peta konsep monitoring dan evaluasi produksi seni pertunjukan	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 3.29	Susunan video promosi 30 detik: pembuka, cuplikan, informasi, ajakan	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 3.30	Jalur dari tontonan ke tiket dan tahap yang menjadi penyumbat	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 3.31	Poster dengan empat kekeliruan dan poster yang sudah diperbaiki sesuai ketentuan panitia	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 3.32	Jadwal unggah tiga minggu sebelum pentas	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 3.33	Dua rencana cadangan: pemindaian tiket dan siaran langsung	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 3.34	Peta konsep pemanfaatan teknologi digital dalam promosi dan produksi pertunjukan	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 4.1	Lima kelompok perlengkapan pementasan	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 4.2	Bagan keputusan: memilah benda ke lima kelompok	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 4.3	Perlengkapan tetap dan habis pakai serta pertanyaan pemisahnya	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 4.4	Contoh daftar periksa perlengkapan tur dan label kotak	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 4.5	Tabel membaca surat gedung dan memutuskan yang dibawa	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 4.6	Peta konsep klasifikasi perlengkapan pementasan	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 4.7	Rias menyesuaikan jarak penonton, cahaya, dan kamera	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 4.8	Langkah rias penuaan mengikuti lekukan wajah	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 4.9	Matriks sifat bahan kostum dan cara memilihnya	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Gambar	Judul	Pembuat	Lisensi	Sumber
Gambar 4.10	Pergantian cepat: kostum berlapis, pengikat, dan hitungan waktu	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 4.11	Higiene alat dan bahan rias: cara yang keliru dan yang benar	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 4.12	Tabel kondisi pentas dan keputusan rias serta busana	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 4.13	Peta konsep tata rias dan busana pertunjukan	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 4.14	Enam jenis lampu panggung dan sorotnya	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 4.15	Arah sinar depan, samping, dan belakang beserta efeknya	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 4.16	Filter warna dan tampilan warna kostum di bawah cahaya berwarna	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 4.17	Rancangan cahaya satu tari dan daftar kanal tiap adegan	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 4.18	Alur sinyal tata suara dari sumber ke speaker utama dan monitor	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 4.19	Feedback: letak mikrofon, speaker, dan monitor, serta urutan penanganannya	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 4.20	Menghitung beban genset dan batang lampu terhadap batas 80 persen	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 4.21	Denah jalur evakuasi dan kabel beserta empat hambatan dan tindakannya	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 4.22	Peta konsep tata teknik pentas: cahaya, suara, dan listrik	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 4.23	Efek keystone pada proyektor dan cara mengatasinya	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 4.24	Daftar periksa perangkat digital sebelum pentas	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 4.25	Contoh daftar cue suara dan garis waktunya	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 4.26	Posisi kamera untuk merekam gladi	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 4.27	Tempo, ketukan, dan durasi iringan	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 4.28	Peta konsep piranti digital sederhana dalam penataan artistik	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 4.29	Panggung proscenium, arena, dan thrust beserta letak penonton	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Gambar	Judul	Pembuat	Lisensi	Sumber
Gambar 4.30	Arah panggung menurut pemain dan sembilan area panggung	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 4.31	Denah panggung proscenium dan jalur perpindahan pemain	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 4.32	Garis pandang pada panggung arena dan thrust	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 4.33	Rundown sebelum dan sesudah digeser karena pembukaan terlambat	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 4.34	Jadwal teknis hari pentas dari pemasangan sampai pentas	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 4.35	Stage plot dan daftar input sebuah kelompok musik	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—
Gambar 4.36	Peta konsep interpretasi desain panggung dan rundown pementasan	Tim Next Level Study Indonesia	digambar sendiri	—

Tabel silang sub bab dan soal

Sub bab	Soal
1.1 · Profesi dan lingkup pekerjaan bidang seni pertunjukan	Bedah Prediksi 08 no. 12; Latihan 1.1 no. 1; Latihan 1.1 no. 2; Kuis Bab 1 no. 2; Kuis Bab 1 no. 3; Kuis Bab 1 no. 4; Kuis Bab 1 no. 5; Simulasi 1 no. 3; Simulasi 2 no. 7; Simulasi 3 no. 10
1.2 · Peluang usaha ekonomi kreatif seni pertunjukan	Bedah Prediksi 08 no. 3; Latihan 1.2 no. 1; Latihan 1.2 no. 2; Kuis Bab 1 no. 1; Kuis Bab 1 no. 6; Kuis Bab 1 no. 7; Kuis Bab 1 no. 8; Simulasi 1 no. 4; Simulasi 2 no. 4; Simulasi 3 no. 13
1.3 · Simulasi proses bisnis dan strategi kerja industri seni pertunjukan	Bedah Prediksi 08 no. 1; Latihan 1.3 no. 1; Latihan 1.3 no. 2; Latihan 1.3 no. 3; Kuis Bab 1 no. 15; Kuis Bab 1 no. 17; Kuis Bab 1 no. 18; Kuis Bab 1 no. 20; Kuis Bab 1 no. 22; Simulasi 1 no. 1; Simulasi 1 no. 8; Simulasi 2 no. 6; Simulasi 3 no. 8
1.4 · Peluang dan tantangan dalam seni pertunjukan	Bedah Prediksi 09 no. 14; Latihan 1.4 no. 1; Latihan 1.4 no. 2; Latihan 1.4 no. 3; Kuis Bab 1 no. 11; Kuis Bab 1 no. 12; Kuis Bab 1 no. 13; Kuis Bab 1 no. 21; Simulasi 1 no. 5; Simulasi 2 no. 5; Simulasi 3 no. 12
1.5 · Perkembangan teknologi dan isu global dalam seni pertunjukan	Bedah Prediksi 08 no. 10; Latihan 1.5 no. 1; Latihan 1.5 no. 2; Kuis Bab 1 no. 14; Kuis Bab 1 no. 19; Kuis Bab 1 no. 23; Kuis Bab 1 no. 24; Simulasi 1 no. 7; Simulasi 2 no. 1; Simulasi 2 no. 2; Simulasi 3 no. 1
1.6 · Relasi seni pertunjukan dengan kehidupan sosial budaya masyarakat	Bedah Prediksi 09 no. 11; Latihan 1.6 no. 1; Latihan 1.6 no. 2; Kuis Bab 1 no. 9; Kuis Bab 1 no. 10; Kuis Bab 1 no. 16; Kuis Bab 1 no. 25; Simulasi 1 no. 6; Simulasi 2 no. 8; Simulasi 3 no. 7
2.1 · Cabang seni pertunjukan: tari, karawitan, pedalangan, teater, tata artistik, dan musik	Bedah Prediksi 09 no. 3; Latihan 2.1 no. 1; Latihan 2.1 no. 2; Kuis Bab 2 no. 3; Kuis Bab 2 no. 4; Kuis Bab 2 no. 5; Kuis Bab 2 no. 6; Simulasi 1 no. 2; Simulasi 2 no. 3; Simulasi 3 no. 2
2.2 · Sejarah seni pertunjukan	Bedah Prediksi 09 no. 8; Latihan 2.2 no. 1; Latihan 2.2 no. 2; Kuis Bab 2 no. 1; Kuis Bab 2 no. 2; Kuis Bab 2 no. 7; Kuis Bab 2 no. 22; Simulasi 1 no. 21; Simulasi 2 no. 12; Simulasi 3 no. 16

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Sub bab	Soal
2.3 · Bentuk, jenis, dan ciri seni pertunjukan	Bedah Prediksi 08 no. 2; Latihan 2.3 no. 1; Latihan 2.3 no. 2; Kuis Bab 2 no. 11; Kuis Bab 2 no. 20; Kuis Bab 2 no. 24; Kuis Bab 2 no. 25; Simulasi 1 no. 11; Simulasi 2 no. 10; Simulasi 3 no. 6
2.4 · Fungsi seni pertunjukan dalam kehidupan masyarakat	Bedah Prediksi 08 no. 7; Latihan 2.4 no. 1; Latihan 2.4 no. 2; Kuis Bab 2 no. 12; Kuis Bab 2 no. 13; Kuis Bab 2 no. 21; Kuis Bab 2 no. 23; Simulasi 1 no. 10; Simulasi 2 no. 13; Simulasi 3 no. 3
2.5 · Unsur-unsur pendukung seni pertunjukan	Bedah Prediksi 08 no. 5; Latihan 2.5 no. 1; Latihan 2.5 no. 2; Kuis Bab 2 no. 8; Kuis Bab 2 no. 9; Kuis Bab 2 no. 14; Kuis Bab 2 no. 15; Simulasi 1 no. 17; Simulasi 2 no. 15; Simulasi 3 no. 14
2.6 · Analisis pengembangan karya seni pertunjukan tradisi dan modern	Bedah Prediksi 08 no. 13; Latihan 2.6 no. 1; Latihan 2.6 no. 2; Latihan 2.6 no. 3; Kuis Bab 2 no. 10; Kuis Bab 2 no. 16; Kuis Bab 2 no. 17; Kuis Bab 2 no. 18; Kuis Bab 2 no. 19; Simulasi 1 no. 20; Simulasi 2 no. 11; Simulasi 3 no. 4
3.1 · Jenis dan struktur produksi seni pertunjukan	Bedah Prediksi 09 no. 16; Latihan 3.1 no. 1; Latihan 3.1 no. 2; Kuis Bab 3 no. 5; Kuis Bab 3 no. 6; Kuis Bab 3 no. 10; Kuis Bab 3 no. 12; Simulasi 1 no. 19; Simulasi 2 no. 19; Simulasi 3 no. 15
3.2 · Perencanaan produksi dan penyusunan anggaran sederhana	Bedah Prediksi 07 no. 11; Latihan 3.2 no. 1; Latihan 3.2 no. 2; Latihan 3.2 no. 3; Latihan 3.2 no. 4; Kuis Bab 3 no. 3; Kuis Bab 3 no. 4; Kuis Bab 3 no. 7; Kuis Bab 3 no. 8; Kuis Bab 3 no. 11; Kuis Bab 3 no. 13; Simulasi 1 no. 16; Simulasi 2 no. 9; Simulasi 3 no. 5; Simulasi 3 no. 9
3.3 · Pelaksanaan produksi dan pembagian tugas tim	Bedah Prediksi 09 no. 2; Latihan 3.3 no. 1; Latihan 3.3 no. 2; Latihan 3.3 no. 3; Kuis Bab 3 no. 1; Kuis Bab 3 no. 2; Kuis Bab 3 no. 9; Kuis Bab 3 no. 22; Kuis Bab 3 no. 23; Simulasi 1 no. 13; Simulasi 1 no. 18; Simulasi 2 no. 21; Simulasi 3 no. 11
3.4 · Monitoring dan evaluasi produksi seni pertunjukan	Bedah Prediksi 08 no. 23; Latihan 3.4 no. 1; Latihan 3.4 no. 2; Kuis Bab 3 no. 14; Kuis Bab 3 no. 17; Kuis Bab 3 no. 18; Kuis Bab 3 no. 21; Kuis Bab 3 no. 24; Simulasi 1 no. 9; Simulasi 2 no. 16; Simulasi 2 no. 23; Simulasi 3 no. 18; Simulasi 3 no. 25
3.5 · Pemanfaatan teknologi digital dalam promosi dan produksi pertunjukan	Bedah Prediksi 07 no. 15; Latihan 3.5 no. 1; Latihan 3.5 no. 2; Kuis Bab 3 no. 15; Kuis Bab 3 no. 16; Kuis Bab 3 no. 19; Kuis Bab 3 no. 20; Kuis Bab 3 no. 25; Simulasi 1 no. 12; Simulasi 2 no. 18; Simulasi 3 no. 22
4.1 · Klasifikasi perlengkapan pementasan	Bedah Prediksi 07 no. 16; Latihan 4.1 no. 1; Latihan 4.1 no. 2; Kuis Bab 4 no. 2; Kuis Bab 4 no. 4; Kuis Bab 4 no. 6; Kuis Bab 4 no. 7; Simulasi 1 no. 15; Simulasi 2 no. 17; Simulasi 3 no. 24
4.2 · Tata rias dan busana pertunjukan	Bedah Prediksi 08 no. 21; Latihan 4.2 no. 1; Latihan 4.2 no. 2; Kuis Bab 4 no. 1; Kuis Bab 4 no. 3; Kuis Bab 4 no. 5; Kuis Bab 4 no. 14; Simulasi 1 no. 14; Simulasi 2 no. 22; Simulasi 3 no. 17
4.3 · Tata teknik pentas: cahaya, suara, dan listrik	Bedah Prediksi 07 no. 25; Latihan 4.3 no. 1; Latihan 4.3 no. 2; Latihan 4.3 no. 3; Kuis Bab 4 no. 8; Kuis Bab 4 no. 9; Kuis Bab 4 no. 10; Kuis Bab 4 no. 11; Kuis Bab 4 no. 12; Kuis Bab 4 no. 17; Simulasi 1 no. 22; Simulasi 1 no. 24; Simulasi 2 no. 24; Simulasi 3 no. 23

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

Sub bab	Soal
4.4 · Pemanfaatan piranti digital sederhana dalam penataan artistik	Bedah Prediksi 09 no. 25; Latihan 4.4 no. 1; Latihan 4.4 no. 2; Kuis Bab 4 no. 13; Kuis Bab 4 no. 15; Kuis Bab 4 no. 16; Kuis Bab 4 no. 22; Simulasi 1 no. 23; Simulasi 2 no. 14; Simulasi 2 no. 20; Simulasi 3 no. 21
4.5 · Interpretasi desain panggung dan rundown pementasan	Bedah Prediksi 08 no. 25; Latihan 4.5 no. 1; Latihan 4.5 no. 2; Latihan 4.5 no. 3; Latihan 4.5 no. 4; Kuis Bab 4 no. 18; Kuis Bab 4 no. 19; Kuis Bab 4 no. 20; Kuis Bab 4 no. 21; Kuis Bab 4 no. 23; Kuis Bab 4 no. 24; Kuis Bab 4 no. 25; Simulasi 1 no. 25; Simulasi 2 no. 25; Simulasi 3 no. 19; Simulasi 3 no. 20

NEXT LEVEL STUDY
Educational Institutions

Gratis dari Next Level Study Indonesia · next-level-study.com/library · tidak untuk diperjualbelikan

NEXT LEVEL STUDY INDONESIA

Era Baru Pendidikan

TKA SMK Seni Pertunjukan

Tetaplah menari, sekalipun lagu pengiringmu telah hilang. Sebab di luar sana, selalu ada seseorang yang menemukan bahagianya karena kamu tidak berhenti melangkah.

— HANDAKA LUMU

Buku ini menjelaskan secara rinci apa saja yang perlu kamu persiapkan untuk TKA Seni Pertunjukan: materi yang diuji, strategi menjawab, dan latihan yang terarah.

Belajar lebih jauh di LMS NLS

next-level-study.com/belajar/lms-player.html?course=buku-smksp

GRATIS · TIDAK UNTUK DIPERJUALBELIKAN

SMKSP · Edisi 1 · Gratis untuk pelajar Indonesia · 2026/2027