

# [STANDAR OPERASIONAL PROSEDUR]



## PEKAN SENI PELAJAR

[Standar Operasional Prosedur (SOP) adalah sebuah deskripsi lengkap tentang sebuah mekanisme kerja sebuah sistem kerja yang teratur. Dengan adanya petunjuk yang jelas, diharapkan bahwa seluruh rangkaian proses kerja produksi PSP dapat memberikan hasil yang lebih baik, dijalankan dengan penuh disiplin untuk mendapatkan hasil yang maksimal]

[SMA NEGERI 2  
BANDUNG]

[Disusun oleh WING W  
PANDU]

<http://pandoe.rumahseni2.net>

e-Mail :  
[wingpandoe@gmail.com](mailto:wingpandoe@gmail.com)

10/5/2017

# Intro

Pekan Seni Pelajar atau disingkat PSP adalah sebuah aktivitas kerja kreatif para siswa di SMA Negeri 2 Bandung dalam merencanakan, memproses dan menyajikan sebuah karya pentas berjenis Teater Musikal. PSP merupakan kerja kolektif yang sistematis, menciptakan tata kerja pelaksanaan yang tertib dengan disiplin dan tanggung jawab semua pihak yang terlibat.

Sebagai wujud buah karya kreatif, PSP menekankan pentingnya memahami dan menerapkan sumber daya yang dimiliki untuk dikolaborasikan menjadi sebuah karya yang indah, termasuk dalam hal pembiayaan ditekankan untuk seminimal mungkin.

## BAB.1

### IDENTIFIKASI

#### 1. Nama Kegiatan dan Ruang Lingkup

- 1.1. Nama Kegiatan : Pekan Seni Pelajar
- 1.2. Partisipan Kegiatan : Siswa SMA Negeri 2 Bandung kelas XI IPA dan IPS
- 1.3. Materi Belajar Inklusif : Mata Pelajaran Seni Budaya
- 1.4. Penanggungjawab pelaksana : Guru Seni Budaya.

#### 2. Tujuan Penyelenggaraan

- 2.1. Mengembangkan kegiatan Intrakurikuler Mata Pelajaran Seni Budaya di kelas XI, meliputi Aspek ; Pengetahuan, Praktik dan Sikap.
- 2.2. Memberi pengalaman spirit untuk berkarya kreatif dalam menyajikan seni pertunjukan.
- 2.3. Menciptakan keragaman dalam berolah karya seni.
- 2.4. Mendorong semangat untuk pembentukan karakter yang mandiri, kreatif, kolaboratif dan kompetitif.

#### 3. Bentuk Kegiatan

- 3.1. Setiap tim produksi (TP) menyajikan satu judul karya.
- 3.2. Satu karya berdurasi maksimal 40 menit.
- 3.3. Secara keseluruhan merupakan karya bersama seluruh siswa kelas XI (TP) dalam satu panggung bersama, berlangsung simultan dalam satu karya besar PSP.

## BAB.2

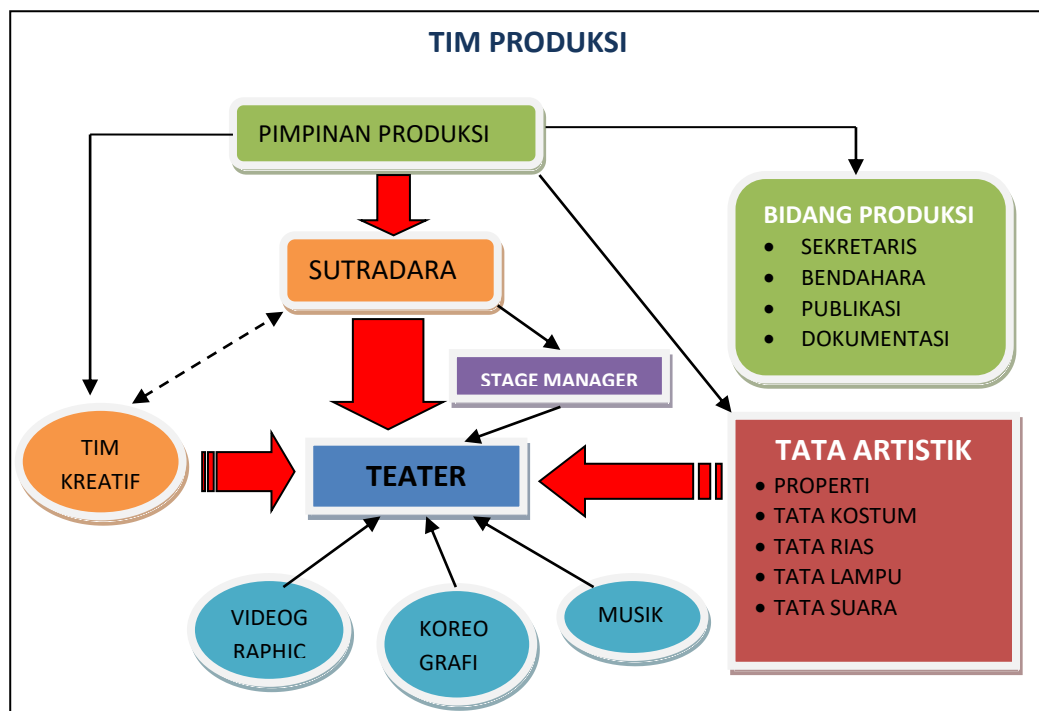
### PESERTA KEGIATAN

#### 1. Panitia Produksi.

- 1.1. Panitia Produksi merupakan organisasi pelaksana sebagai koordinator setiap bidang yang tercantum pada panitia produksi.
- 1.2. Anggota Panitia Produksi adalah 5 (lima) orang perwakilan dari setiap kelas XI (tim produksi) yang ditunjuk atas musyawarah di kelas.
- 1.3. Tugas dan kewajiban Panitia Produksi adalah membantu guru Mata Pelajaran dalam mengelola seluruh rangkaian agenda PSP.

## 2. Tim Produksi.

- 2.1. Anggota Tim Produksi adalah seluruh siswa di kelas XI di bawah koordinasi Pimpinan Produksi (Pimpro).
- 2.2. Pimpinan Produksi adalah salah satu siswa yang memiliki kemampuan Leadership, mampu menjembatani aspirasi dan ide-ide kreatif dari seluruh anggota, mengendalikan agenda kerja produksi, serta mampu menjadi motivator yang handal untuk meningkatkan hasil kerja produksi.
- 2.3. Tim Produksi terbagi 3 bidang, yaitu : *Bidang Administrasi* , *Pemain* , dan *Bidang Tata Artistik*.
- 2.4. Setiap tim produksi harus menciptakan sendiri agenda kerja produksi sendiri yang disepakati anggota dan dilaksanakan dan dijaga dengan tertib (Berusaha tidak menciptakan agenda improvisasi selama tidak diperlukan).
- 2.5. Tim Produksi wajib mengikuti seluruh agenda yang sudah digariskan Panitia Produksi.
- 2.6. Senantiasa berkonsultasi dengan bapak/ibu guru Wali Kelas.



## 3. Tim Evaluator.

- 3.1. Penilai Utama adalah guru Seni Budaya, sekaligus menjadi pembina kegiatan.
- 3.2. Tim Penilai Pendamping (Panelis) adalah tim yang dibuat khusus berasal dari alumni penggiat kegiatan di rumahseni2 sesuai dengan kompetensinya masing-masing, seperti *Teater*, *Musik*, *Tari* dan *Film*.
- 3.3. Penilaian menggunakan instrumen penilaian khusus yang sudah disiapkan.

## BAB.3.

### PROSEDUR KERJA

Standar kerja produksi berdurasi 6 bulan, yang terbagi atas :

#### 1. Tahap Awal. (*periode Oktober – Desember*)

- 1.1. Pembentukan Tim Kerja Produksi, disertai dengan identitas Tim Produksi (Nama Khusus dan Logo Tim).
- 1.2. Penetapan Tema Produksi.
- 1.3. Penyusunan Sinopsis, dan diajukan untuk disetujui pembina/tim penilai.
- 1.4. Pengembangan cerita dalam bentuk skenario, dan harus melewati tahap pemeriksaan terlebih dahulu sebelum digunakan untuk penggarapan dan latihan.
- 1.5. Pembagian tugas dalam tim produksi.
- 1.6. Penyusunan Proposal.
- 1.7. Mengikuti seluruh kegiatan Workshop yang diagendakan Panitia Produksi. (Bab 4)

#### 2. Tahap Proses Pengembangan. (*periode Januari – Februari*)

- 2.1. Memetakan kebutuhan pendukung karya.
- 2.2. Menyusun agenda (time schedule) latihan.
- 2.3. Berlatih sesuai dengan peran masing-masing (Musik , Tari, Teater) secara partial.
- 2.4. Mencatat segala perkembangan dan evaluasi setiap latihan.
- 2.5. Medesain kebutuhan Tata Artistik (properti, kostum, rias, dan tata cahaya)
- 2.6. Berlatih menggabungkan seluruh ragam karya, dan terus menerus mencari keterhubungan antar ragam seni.
- 2.7. Menyusun Musik Scoring, musik latar, dan rekaman audio lainnya.
- 2.8. Pembuatan Video Bumper.
- 2.9. Setelah dianggap matang, diikutkan dalam kegiatan evaluasi karya dalam kelas belajar.

#### 3. Tahap Penyelesaian Akhir (*periode Maret*)

- 3.1. Publikasi Karya dengan media Poster dan Video Trailer.
- 3.2. Gladi Bersih diselenggarakan H-1. Sifatnya hanya Uji Coba Pentas (UCP).
- 3.3. UCP adalah uji coba peralatan pendukung pentas, seperti Video, Audio, Lighting, Properti dan Kostum.
- 3.4. Sinkronisasi kerja pentas menggunakan instrumen “storyboard” di bawah kendali Stage Manager.

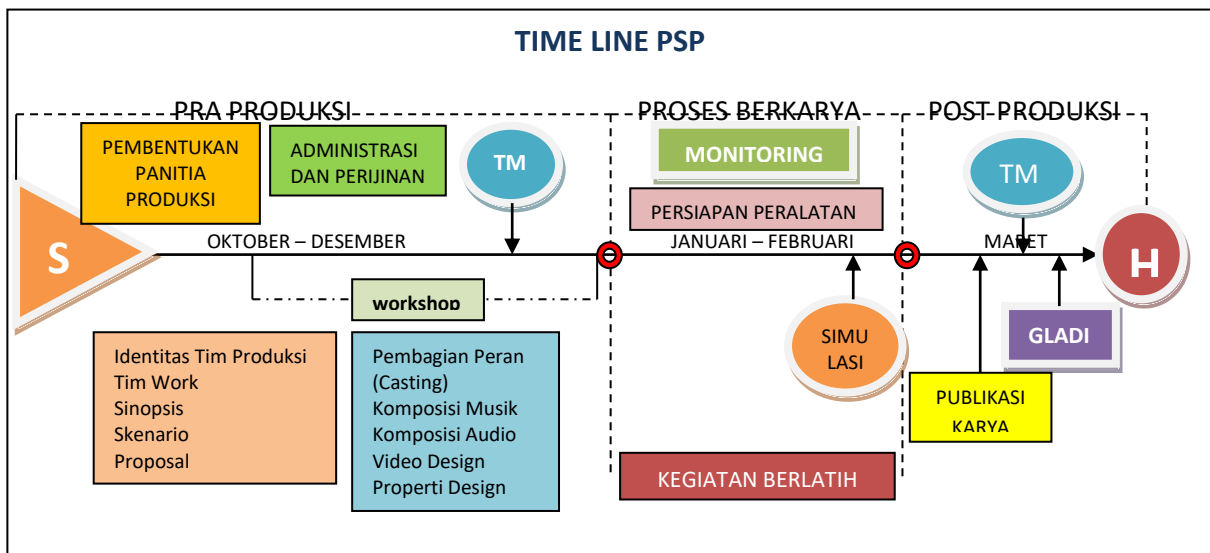
#### 4. Cara Berlatih.

- 4.1. Memanfaatkan waktu seefisien mungkin.
- 4.2. Menentukan hari pertemuan kegiatan latihan di hari yang fleksibel, yang disepakati dengan tim berlatih, seperti hari *Sabtu* atau *Minggu* atau di hari Libur lainnya.
- 4.3. Waktu berlatih maksimal 3 jam.
- 4.4. Mempersiapkan bahan untuk berlatih H-1, sehingga tidak banyak melakukan improvisasi atau spontanitas.
- 4.5. Tata Urutan berlatih :
  - 4.5.1. Menetapkan target latihan.

- 4.5.2. Menetapkan bahan dan bagian-bagian (part) yang akan digarap dalam latihan. Tetapkan dari part terkecil dahulu hingga dapatkan hasil yang maksimal.
- 4.5.3. Berikan kesempatan kepada pimpinan latihan (*sutradara*) untuk mengarahkan proses berlatih.
- 4.5.4. Menutup latihan dengan mengevaluasi hasil capaian.
- 4.6. Meminta ijin kepada pemilik tempat untuk berlatih.
- 4.7. Jika memang sudah siap dengan materi dan bahan, latihan musik dapat menggunakan studio rumahseni2 dengan jadwal yang ditetapkan Panitia PSP.
- 4.8. Berlatih dengan disiplin waktu.

**5. Cara Menyajikan**

- 5.1. 75 menit sebelum waktu pentas memasuki area backstage.
- 5.2. 40 menit sebelum waktu pentas memasuki ruang tata rias.
- 5.3. 10 menit sebelum waktu pentas seluruh kru pentas bersiap di posisi yang telah ditetapkan.
- 5.4. 5 menit sebelum waktu pentas seluruh pemeran sudah berada di side stage (L/R)
- 5.5. Menyajikan karya selama 40 menit tanpa jeda, kecuali penggunaan video bumper.
- 5.6. Selama menyajikan, seluruh aktivitas dikendalikan oleh Stage Manager yang juga terhubung dengan seluruh kru pentas melalui peralatan komunikasi (HT).
- 5.7. Menyelesaikan seluruh penyajian dengan membereskan kembali seluruh peralatan pentas.



**BAB. 4.**

**PELATIHAN DAN WORKSHOP**

Mempertimbangkan siswa bukan pekerja seni sebenarnya, maka dari itu kegiatan PSP memiliki program Pengembangan dan Pelatihan seluruh unsur yang terlibat dalam kerja produksi.

Adalah sebagai berikut :

- 1. Pimpinan Produksi ; manajemen tim produksi dengan materi leadership.
- 2. Tim Kreatif ; dengan materi pengembangan tema dalam penyusunan sinopsis dan skenario.
- 3. Sutradara ; dengan materi penyutradaraan teater.
- 4. Penata Suara ; dengan materi perekaman digital.

5. Penata Musik ; dengan materi Pembuatan Musik Tema dan Jingle.
6. Penata Musik ; dengan materi Perekaman Musik MIDI.
7. Penata Properti ; dengan materi Pembuatan Properti sederhana.
8. Penata Kostum dan Rias ;
9. Penata Cahaya ; dengan materi Pengenalan Tata Kerja Peralatan Lampu Panggung (Teori) dan Orientasi Operasional Instrumen (Praktik).
10. Penata Tari ; dengan materi Penyusunan Tata Koreografi sesuai tema dan alur cerita.
11. Videography ; dengan materi DOP (Teori) , Shooting dan Editing (Praktik).

Keseluruhan kegiatan Workshop sifatnya wajib diikuti wakil (sesuai dengan jabatan) dari setiap Tim Produksi, sesuai jadwal yang ditetapkan.

Materi Workshop dapat didownload di [www.psp.rumahseni2.net](http://www.psp.rumahseni2.net)

## BAB.5

### BENTUK DAN JENIS KARYA

1. Bentuk Karya adalah :
  - 1.1. **Teater Musikal**, yang meliputi Seni Teater, Seni Musik, Seni Tari dan Seni Film berdurasi 40 menit.
  - 1.2. Karya Tim Produksi (TP) harus bersandar kepada tema pilihan. Tema akan ditetapkan melalui rapat pertama seluruh pimpinan produksi.
  - 1.3. Tugas Tim Kreatif di setiap TP untuk dapat mengembangkan tema melalui gagasan dan ide kreatifnya, menghubungkan seluruh media karya yang digunakan dalam satu keutuhan cerita.
2. Jenis Karya-Karya yang akan hadir di pentas PSP bergenre : (*pilihan*)
  - 2.1. **Keluarga** ; kisah romantika keluarga
  - 2.2. **Heroik / Kepahlawanan** ; nilai-nilai kepahlawanan
  - 2.3. **Detektif / Penegakan Hukum** ; pengungkapan kasus
  - 2.4. **Fantasy/Khayalan** ; sama sekali bukan kehidupan nyata, rekaan semata.
  - 2.5. **Kerakyatan/Human Interest** ; kehidupan masyarakat biasa.
  - 2.6. **Tokoh Legenda** ; kisah legenda tertentu yang hidup di masyarakat tertentu.
  - 2.7. **Sejarah**; mengambil sisi atau di balik sejarah bangsa.
  - 2.8. **Roman Remaja** ; romantika remaja
  - 2.9. **Misteri** ; sesuatu yang belum diketahui dan mengundang rasa ingin tahu.
  - 2.10. **Science Fiksi (Sci-Fi)** ; cerita dibalik kisah penemuan.
  - 2.11. **Petualangan** ; pengembaraan di alam rekaan semata.
3. **Media Seni**
  - 3.1. **Teater** adalah berdasar dari cerita utama (lakon), memiliki dinamika tontonan. Dimainkan oleh para aktor dan aktris menyajikan perbedaan karakter tokoh yang saling menopang kehidupan cerita.

Jenis Pemeran diantaranya adalah :

1. *Peran Utama Pria dan Wanita*, adalah tokoh utama dibalik cerita (persentase 80%)

2. *Peran Pembantu Pria dan Wanita*, adalah tokoh yang paling memberikan bentuk pada tokoh utama (50%)
  3. *Peran Figuran/Pelengkap*, adalah peran yang turut mewarnai dari dinamika cerita.
- 3.2. **Musik** bukan hanya sekedar lagu, tetapi lebih berperan sebagai bagian dari tema dan ide cerita. Komposisi musik yang disesuaikan tersebut minimal adalah Musik Tema dan Musik Jingle.
- 3.2.1. **Musik Tema** (Theme Song) adalah musik instrumental atau lagu bersyair yang mewakili tema terpilih.
  - 3.2.2. **Musik Jingle** adalah lagu yang disajikan yang secara lirik membahasakan semangat dan jiwa sebuah tim produksi.
  - 3.2.3. Musik dapat disajikan secara live perform atau dalam bentuk rekaman. Jika bentuk rekaman, vocal tetap harus disajikan secara live performance oleh penyanyi.
  - 3.2.4. Untuk kebutuhan perekaman, panitia menyediakan waktu khusus untuk perekaman di studio rumahseni2.
- 3.3. **Koreografi** sifatnya wajib disajikan dengan menyusun koreografi yang berkaitan dengan tema atau adegan tertentu. Tari terdiri dari dua jenis, yaitu Tari Khusus dan Tari Adegan.
- 3.3.1. **Tari Khusus** adalah tari yang dibuat atas dasar keindahan tari semata, tanpa diikuti dengan adegan tertentu.
  - 3.3.2. **Tari Adegan** adalah tari yang melengkapi dari sebuah adegan, sebagai latar adegan atau mempertajam peran/tokoh.
- 3.4. **Film / Video** merupakan segmen khusus di PSP, yang disebut Video Bumper (ganjal). Video Bumper yang dimaksud adalah sebuah trik untuk mensiasati salah satu adegan dari bagian cerita yang memang benar-benar tidak mungkin untuk disajikan di atas panggung.

Video bumper setidaknya terdiri dari jenis Video Opening dan Video Penutup.

- 3.4.1. Video Opening berdurasi maks. 3 menit mengilustrasikan gambaran awal tentang cerita, tentang tokoh-tokoh, kapan, dimana dan keterangan produksi lainnya (Judul, Pemain Utama dan Sutradara).
  - 3.4.2. Video Penutup berdurasi 3 menit (video tanpa suara), mengiringi lagu Jingle yang disajikan secara live perform di atas panggung. Video Penutup berisi tentang dibalik produksi dan keterangan data-data tim produksi.
  - 3.4.3. Video bumper adalah video clips dari adegan yang menyambungkan antar adegan live perform satu dengan yang lainnya. Video Bumper dibatasi maksimal 3 video dengan durasi masing-masingnya maks. 1 menit (60 detik).
  - 3.4.4. Untuk kebutuhan Publikasi, Tim Produksi membuat 1 film Trailer sesuai dengan karya yang ingin dipublikasikan, berdurasi 60 detik (1 menit).
- 3.5. **Tata Artistik**, adalah media kreatif yang melengkapi sajian dari sudut sisi visual.
- 3.5.1. Kreativitas Properti
  - 3.5.2. Kreativitas Rias
  - 3.5.3. Kreativitas Kostum
  - 3.5.4. Kreativitas Cahaya
- 3.6. **Tata Suara**, adalah kreativitas meramu berbagai audio untuk menjadi ilustrasi suara, memberi dukungan terhadap adegan cerita.

## BAB. 6

### PEMBIAYAAN

Untuk mendukung keseluruhan karya siswa dibutuhkan pembiayaan dengan rincian sebagai berikut :

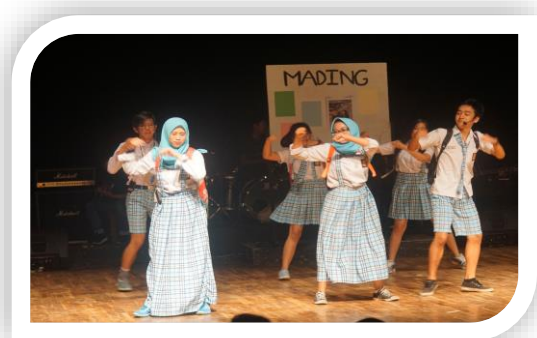
1. **Komponen Pembiayaan Tim Produksi.**
  - 1.1. Administrasi (10%) ; proposal, skenario, storyboard, poster.
  - 1.2. Pembuatan/sewa Kostum Khusus (30%)
  - 1.3. Pembuatan Properti dan Alat Pentas (40%)
  - 1.4. Kegiatan Latihan (10%) ; sewa studio
  - 1.5. Pembuatan Video (5%)
  - 1.6. Lain-lain (5%)
2. **Komponen Pembiayaan Panitia Produksi.**
  - 2.1. Administrasi
  - 2.2. Sewa Gedung TBJB
  - 2.3. Sewa Sound System
  - 2.4. Sewa Peralatan Lighting Tambahan
  - 2.5. Sewa Genset
  - 2.6. Sewa Alat Komunikasi
  - 2.7. Insentif awak kru TBJB
  - 2.8. Biaya Kebersihan dan Keamanan
  - 2.9. Konsumsi
  - 2.10. Pembuatan Media Publikasi : Baligo dan Film Trailer
  - 2.11. Pembuatan Dokumentasi Kegiatan.
  - 2.12. Acara.
  - 2.13. Peralatan lainnya.
3. **Besaran Biaya dan Sumber Biaya.**
  - 3.1. Besaran Biaya di setiap Tim Produksi maksimal adalah **Rp. 500.000,-** (*Lima Ratus Ribu Rupiah*), yang bersumber dari iuran anggota dan sumber lain yang tidak mengikat.
  - 3.2. Besaran Biaya Panitia Produksi maksimal adalah **Rp. 35.000.000,00** (*tiga puluh lima juta rupiah*) , bersumber dari RAKS bidang Kurikulum (20%), iuran Dana Pengembangan Kreativitas Siswa dari Peserta Kegiatan (75%), dan Kegiatan Dana Usaha Panitia (5%).
4. **Iuran Dana Pengembangan Kreativitas.**
  - 4.1. Iuran Dana Pengembangan Kreativitas Siswa diatur dalam kesepakatan seluruh Pimpinan Produksi dalam agenda Rapat Penentuan Anggaran PSP, dan disosialisasikan secara terbuka kepada seluruh peserta kegiatan.
  - 4.2. Prosedur pembayaran dilakukan dengan cara diangsur (cicil) selama-lamanya 5 kali pembayaran.
5. **Prosedur Penggunaan Anggaran.**
  - 5.1. Penggunaan anggaran sesuai dengan pos anggaran yang telah ditetapkan.
  - 5.2. Pengelola anggaran adalah Bendahara Panitia Produksi.
  - 5.3. Untuk pengontrolan belanja anggaran harus atas sepengetahuan Ketua Panitia Produksi dan Pembina.
  - 5.4. Bendahara berkewajiban mengarsipkan seluruh tanda bukti bayar untuk dilaporkan pada penyusunan laporan kegiatan PSP.
6. **Lain-Lain.**
  - 6.1. Tim Produksi senantiasa berpijak pada kreativitas agar dapat mengendalikan biaya produksi berlebihan (tak efektif).



## BAB.7

### PENILAIAN

1. PSP merupakan sebuah proses pembelajaran Mata Pelajaran Seni Budaya yang merupakan penterjemahan dari kurikulum, sehingga kegiatan berkarya siswa adalah bagian dari kegiatan intrakurikuler wajib yang diikuti oleh penilaian proses dan penilaian produk.
2. Komponen Penilaian Siswa
  - 2.1. Desain Perencanaan
  - 2.2. Proses / Penggarapan
  - 2.3. Kinerja
  - 2.4. Produk / Penyajian
3. Jenis Penilaian.
  - 3.1. Penilaian Pengetahuan
  - 3.2. Penilaian Praktik
  - 3.3. Penilaian Proyek
  - 3.4. Penilaian Sikap
4. Bentuk Penilaian.
  - 4.1. Tes Tertulis
  - 4.2. Laporan Kerja
  - 4.3. Tes Praktik / Penyajian
  - 4.4. Portofolio
5. Penilaian Proses.
  - 5.1. Penilaian dilakukan oleh guru pengampu mata pelajaran Seni Budaya kelas XI.
  - 5.2. Penilaian individual dilakukan selama kegiatan persiapan hingga pelaksanaan diukur atas aspek penilaian : *kinerja, produk, dan kolaborasi*.
  - 5.3. Penilaian group dilakukan atas kinerja sistem produksi dan hasil karya nyata di atas pentas.
6. **Maha Karya Cipta Kreatif** merupakan sebuah apresiasi atas kerja keras para pengkarya yang diberikan atas usaha nyata memberikan kontribusi positif bagi pekerja bertalenta. Bidang terapresiasi seperti diantaranya ; *tim produksi, para pemeran, musisi, koreografer, sutradara, video , dll* , yang disampaikan hanya sebagai bonus atas sebuah usaha besarnya.



## SISTEM MONITORING DAN PELAPORAN



PSP merupakan sistem kerja yang sistematis, dimana Panitia Produksi bertugas sebagai manajerial sistem, dan Tim Produksi sebagai pengkarya. Sehingga seluruh proses produksi sejak awal hingga pelaksanaan harus terus dimonitoring dan di evaluasi.

1. Laporan Individual.
  - 1.1. Secara personal, setiap siswa wajib menuliskan catatan tentang apa saja yang dilakukan untuk menunjang jabatannya di tim produksi .
  - 1.2. Menyusun portofolio setelah berakhirnya pelaksanaan PSP.
  
2. Tim Produksi.
  - 2.1. Pimpinan produksi memiliki catatan tentang proses produksi, berupa hasil atau target yang belum dicapai.
  - 2.2. Pimpinan produksi membuat laporan tertulis, sedikitnya 1 bulan sekali tentang perkembangan proses produksi kepada pembina kegiatan.
  - 2.3. Pimpinan produksi dan tim senantiasa berdiskusi tentang capaian hasil dan menentukan langkah berikutnya.
  - 2.4. Tim Produksi menyusun laporan umum setelah pelaksanaan PSP.
  
3. Panitia Produksi.
  - 3.1. Sesuai jabatannya, mencatat semua capaian kerja dan hasil bidang yang dikelolanya.
  - 3.2. Sesuai jabatannya senantiasa memonitor hasil yang dicapai di setiap tim produksi.
  - 3.3. Menentukan langkah yang harus diambil untuk mengatasi berbagai masalah yang ada.
  - 3.4. Menyusun Laporan Pertanggungjawaban setelah pelaksanaan PSP berakhir.
  - 3.5. Mengumpulkan seluruh administrasi PSP untuk menjadi arsip.

## BAB.9

### PENUTUP

SOP ini bersifat mutlak dan wajib dipatuhi oleh seluruh pihak yang berkepentingan, yang mengikat khususnya bagi seluruh peserta, Tim Produksi dan Panitia Produksi.

Lain-lain.

1. Jika ada hal-hal yang diperlukan ada perubahan, akan disampaikan secara tertulis.
2. Tutorial teknis dan contoh-contoh dapat ditemukan di alamat <http://psp.rumahseni2.net>
3. Untuk memudahkan komunikasi diantara Tim Produksi dan Panitia Produksi, dibuat jaringan khusus melalui medsos tertutup.
4. Alamat khusus komunikasi dengan pembina, melalui e-Mail dengan alamat : [wingpandoe@gmail.com](mailto:wingpandoe@gmail.com) atau melalui WA : 085722110004.

Diterbitkan

Bandung, 5 Oktober 2017

Penyusun SOP PSP

ttd

**Wing W Pandu, SPd**

SELAMAT BERKARYA

UNTUK MEMBUAT HIDUP LEBIH INDAH

