



Universitas Negeri Surabaya
Fakultas Bahasa dan Seni
Program Studi S1 Pendidikan Seni Drama, Tari Dan Musik

Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)	SEMESTER	Tgl Penyusunan												
Improvisasi Teater	8820902545		T=2 P=0 ECTS=3.18	7	7 Juli 2024												
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK		Koordinator Program Studi												
		Dr. Welly Suryandoko, S.Pd., M.Pd.												
Model Pembelajaran	Project Based Learning																
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																
	Matrik CPL - CPMK																
		CPMK															
	Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																
	CPMK	Minggu Ke															
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Deskripsi Singkat MK	Pembelajaran dan Pengkajian serta praktik-praktik dasar teater secara antropologis sebagai media pengolahan ide dan persepsi dalam konteks dramatik, teaterikal, tari dan musikalitas ketubuhan. Metode pelatihan teater eksperimental guna menumbuhkan kepercayaan diri serta upaya memanusiakan manusia dalam kehidupan sosial yang pluralistik.																
Pustaka	Utama :																
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Antonin Artaud., 1958, The Theatre and Its Double, New York: Grove Press Inc 2. Edwin Wilson , 1988, The Theatre Experience, New York: McGraw-Hill Book Company 3. Eugenio Barba dan Nicola Savarese, 1999, A Dictionary of the Theatre Anthropology, the Secret Art of the Performer, London and New York: Routledge 4. Jerzi Grotowsky, 1978, Toward a Poor theatre, London: Methuen and Co., Ltd 5. John Hodgson, etc, 1977, Improvisation, London: Eyre Methuen, Ltd. 6. Shomit Mitter, 2002, Sistem Pelatihan Stanislavsky, Brecht, Grotowski dan Brook, penerjemah Yudi Aryani, Yogyakarta: MSPI dan arti 																
	Pendukung :																
Dosen Pengampu	Dr. Arif Hidajad, S.Sn., M.Pd. Dr. Welly Suryandoko, S.Pd., M.Pd.																
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)										
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (offline)	Daring (online)												
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)										
1	Menguasai konsepsi training teater/pola dasar teater	· Menjelaskan peta berfikir training teater · Tahapan konsep training teater		Ceramah, diskusi, dan tanya jawab 3 X 50			0%										
2	Menguasai Teater masa kini, modal dasar pemain teater	· Mengidentifikasi bentuk pertunjukan teater masa kini Mengklasifikasikan teater masa berdasarkan waktu		Ceramah, diskusi, latihan 3 X 50			0%										

3	Menguasai Teater eksperimental dan teater absurd	· Menjelaskan pengertian teater eksperimental· Menjelaskan pengertian teater absurd· Mensimulasikan teater eksperimental dan teater absurd		3, 4, 5, 6 3 X 50			0%
4	Menguasai Grotowsky, Antonin Arthaud, peter brook, samuel becket	· Mengidentifikasi bentuk pertunjukan berdasarkan Antonin Arthaud, peter brook, samuel becket· Memaknai absurditas dan teater eksperimental melalui kerja studio		1, 2, 3, 4, 5, dan 6 3 X 50			0%
5	Menguasai Kerja laboratorium teater	· Mengidentifikasi kerja laboratorium teater absurd· Mempraktekan kerja laboratorium teater eksperimental		1, 2, 3, 4, 5 3 X 50			0%
6	Menguasai Kerja teater eksperimental	· Membuat naskah teater eksperimental · Mengklasifikasikan bentuk pertunjukan teater eksperimental· Merencanakan proses kerja teater eksperimental		Praktek 3 X 50			0%
7	Menguasai kerja teater absurd	· Membuat naskah teater absurd· Mengklasifikasikan bentuk pertunjukan teater absurd· Merencanakan proses kerja teater absurd		Praktek 3 X 50			0%
8	USS 1	Mementaskan sebuah pertunjukan teater absurd	Kriteria: Catatan: bobot hasil penilaian sebesar 20 diperoleh dari tingkat partisipasi mahasiswa baik dalam hal kehadiran dalam perkuliahan, keaktifan dalam mengikuti perkuliahan (bertanya, memperhatikan, dan bersungguh-sungguh), dan keaktifan dalam kegiatan diskusi kelompok dan presentasi kelas. Berikut adalah rubrik presentasi kelas.	Praktek 3 X 50			0%
9	Menguasai Efektivitas tubuh sebagai sumber estetis teater eksperimental dalam konsentrasi drama, tari dan musik	· Memprektekan estetika tubuh teater eksperimental· Memprektekan tubuh teater eksperimental berdasarkan konsentrasi		Ceramah, diskusi, tanya jawab, dan latihan 3 X 50			0%
10	Menguasai Pendukung kerja eksperimental	· Memprektekan unsur pendukung teater eksperimental· Memprektekan teater eksperimental mas kini		tanya jawab, dan latihan 3 X 50			0%
11	Menguasai Treatment dan naskah drama teater eksperimental	· Menyusun treatment berdasarkan cerita yang akan dibuat untuk pementasan teater eksperimental · Membacakan treatment teater eksperimental· Simulasi ringan dalam kelas naskah drama eksperimental yang telah dibuat		Praktek 3 X 50			0%
12	Menguasai Simulasi tubuh eksperimental di kelas	· Menjelaskan pengaruh teater barat terhadap teater di dunia masa kini· Mengidentifikasi Kritik sejarah teater masa depan		Praktek, Tanya jawab, latihan 6 X 50			0%
13							0%

14	Menguasai Proses penciptaan teater eksperimental	· Mempraktekan proses penciptaan teater eksperimental Melaksanakan kerja teater eksperimental		Praktek 3 X 50			0%
15	Menguasai emaksimaln unsur pendukung yang dihidupkan dalam teater eskperimental	· Mempraktekan pertunjukan secara utuh didepan kelas Memaksimaln unsur pendukung lain pertunjukan		Praktek 3 X 50			0%
16	Proses akhir pertunjukan	Memntaskan naskah drama di panggung		praktek 3 X 50			0%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
		0%

Catatan

1. **Capaian Pembelajaran Lulusan Prodi (CPL - Prodi)** adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap lulusan prodi yang merupakan internalisasi dari sikap, penguasaan pengetahuan dan ketrampilan sesuai dengan jenjang prodinya yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
2. **CPL yang dibebankan pada mata kuliah** adalah beberapa capaian pembelajaran lulusan program studi (CPL-Prodi) yang digunakan untuk pembentukan/pengembangan sebuah mata kuliah yang terdiri dari aspek sikap, ketrampilan umum, ketrampilan khusus dan pengetahuan.
3. **CP Mata kuliah (CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPL yang dibebankan pada mata kuliah, dan bersifat spesifik terhadap bahan kajian atau materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
4. **Sub-CPMK Mata kuliah (Sub-CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPMK yang dapat diukur atau diamati dan merupakan kemampuan akhir yang direncanakan pada tiap tahap pembelajaran, dan bersifat spesifik terhadap materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
5. **Indikator penilaian** kemampuan dalam proses maupun hasil belajar mahasiswa adalah pernyataan spesifik dan terukur yang mengidentifikasi kemampuan atau kinerja hasil belajar mahasiswa yang disertai bukti-bukti.
6. **Kreteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kreteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kreteria dapat berupa kuantitatif ataupun kualitatif.
7. **Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
8. **Bentuk pembelajaran:** Kuliah, Responsi, Tutorial, Seminar atau yang setara, Praktikum, Praktik Studio, Praktik Bengkel, Praktik Lapangan, Penelitian, Pengabdian Kepada Masyarakat dan/atau bentuk pembelajaran lain yang setara.
9. **Metode Pembelajaran:** Small Group Discussion, Role-Play & Simulation, Discovery Learning, Self-Directed Learning, Cooperative Learning, Collaborative Learning, Contextual Learning, Project Based Learning, dan metode lainnya yg setara.
10. **Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
11. **Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
12. TM=Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.