



**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 Penyesuaian |
|--------------------------|--|---------------------------------|---------------------------------------|-----|-----------|---------------------------------------|-----------------|
| KREATIVITAS DASAR TEATER | 8820902519   | Mata Kuliah Wajib Program Studi | T=2                                   | P=0 | ECTS=3.18 | 7                                     | 27 April 2024   |
| OTORISASI                | Pengembang RPS   |                                 | Koordinator RMK                       |     |           | Koordinator Program Studi             |                 |
|                          | Syaiful Qadar Basri, S.Pd., M.Hum.<br>Dr.ArifHidajad, S.Sn., M.Pd.Dr. Indar Sabri,<br>S.Sn.,M.Pd.Dr. Welly Suryandoko, S.Pd., M.Pd |                                 | Syaiful Qadar Basri, S.Pd.,<br>M.Hum. |     |           | Dr. Welly Suryandoko, S.Pd.,<br>M.Pd. |                 |

|                    |                        |
|--------------------|------------------------|
| Model Pembelajaran | Project Based Learning |
|--------------------|------------------------|

|                           |  |   |
|---------------------------|--|---|
| Capaian Pembelajaran (CP) | <b>CPL-PRODI yang dibebankan pada MK</b> |   |
|                           | CPL-2                                    | Menunjukkan karakter tangguh, kolaboratif, adaptif, inovatif, inklusif, belajar sepanjang hayat, dan berjiwa kewirausahaan  |
|                           | CPL-3                                    | Mengembangkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan kreatif dalam melakukan pekerjaan yang spesifik di bidang keahliannya serta sesuai dengan standar kompetensi kerja bidang yang bersangkutan          |
|                           | CPL-4                                    | Mengembangkan diri secara berkelanjutan dan berkolaborasi.  |
|                           | CPL-6                                    | Menguasai ilmu pengetahuan, praktik dan penciptaan seni drama, tari dan musik, serta seni pertunjukan (dramaturgi, musikologi, kajian seni pertunjukan, koreologi, dan lain- lain).                         |
|                           | CPL-7                                    | Mampu menggunakan dan mengembangkan berbagai sumber belajar dan media pembelajaran seni drama, tari, dan musik terkini untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran kurikuler, kokurikuler, dan ekstrakurikuler |
|                           | CPL-8                                    | Mampu berkreasi, berinovasi, mengkaji dan menyajikan seni pertunjukan budaya Jawa Timur dan wilayah Indonesia Timur   |

|  |   |
|--|---|
| <b>Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)</b> |   |
| CPMK - 1                                       | Mahasiswa mampu memahami konsep dasar, prinsip, dan teknik improvisasi teater sebagai salah satu pendekatan kreatif dalam seni pertunjukan.                                     |
| CPMK - 2                                       | Mahasiswa mampu menerapkan teknik-teknik improvisasi, seperti spontanitas, konsistensi karakter, dan pengembangan alur cerita secara kreatif dalam berbagai situasi teaterikal. |
| CPMK - 3                                       | Mahasiswa mampu mengembangkan karakter secara mendalam melalui eksplorasi improvisasi, meningkatkan ekspresi tubuh, suara, dan emosi.   |
| CPMK - 4                                       | Mahasiswa mampu berkolaborasi secara efektif dengan rekan satu tim dalam skenario improvisasi, menunjukkan kemampuan adaptasi terhadap perubahan situasi dan alur cerita.       |
| CPMK - 5                                       | Mahasiswa mampu mengevaluasi proses dan hasil improvisasi teater serta merefleksikan pembelajaran untuk meningkatkan performa di masa depan.                                    |

| <b>Matrik CPL - CPMK</b> |   |       |       |       |       |       |       |       |       |        |   |   |   |   |   |   |   |        |   |   |   |   |   |   |   |        |   |   |   |   |   |   |   |        |   |   |   |   |   |   |   |        |   |   |   |   |   |   |   |
|--------------------------|---|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|--------|---|---|---|---|---|---|---|--------|---|---|---|---|---|---|---|--------|---|---|---|---|---|---|---|--------|---|---|---|---|---|---|---|--------|---|---|---|---|---|---|---|
|                          | <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <thead> <tr> <th></th> <th>CPMK</th> <th>CPL-2</th> <th>CPL-3</th> <th>CPL-4</th> <th>CPL-6</th> <th>CPL-7</th> <th>CPL-8</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>CPMK-1</td> <td>✓</td> <td>✓</td> <td>✓</td> <td>✓</td> <td>✓</td> <td>✓</td> <td>✓</td> </tr> <tr> <td>CPMK-2</td> <td>✓</td> <td>✓</td> <td>✓</td> <td>✓</td> <td>✓</td> <td>✓</td> <td>✓</td> </tr> <tr> <td>CPMK-3</td> <td>✓</td> <td>✓</td> <td>✓</td> <td>✓</td> <td>✓</td> <td>✓</td> <td>✓</td> </tr> <tr> <td>CPMK-4</td> <td>✓</td> <td>✓</td> <td>✓</td> <td>✓</td> <td>✓</td> <td>✓</td> <td>✓</td> </tr> <tr> <td>CPMK-5</td> <td>✓</td> <td>✓</td> <td>✓</td> <td>✓</td> <td>✓</td> <td>✓</td> <td>✓</td> </tr> </tbody> </table> |       | CPMK  | CPL-2 | CPL-3 | CPL-4 | CPL-6 | CPL-7 | CPL-8 | CPMK-1 | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | CPMK-2 | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | CPMK-3 | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | CPMK-4 | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | CPMK-5 | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ |
|                          | CPMK  | CPL-2 | CPL-3 | CPL-4 | CPL-6 | CPL-7 | CPL-8 |       |       |        |   |   |   |   |   |   |   |        |   |   |   |   |   |   |   |        |   |   |   |   |   |   |   |        |   |   |   |   |   |   |   |        |   |   |   |   |   |   |   |
| CPMK-1                   | ✓   | ✓     | ✓     | ✓     | ✓     | ✓     | ✓     |       |       |        |   |   |   |   |   |   |   |        |   |   |   |   |   |   |   |        |   |   |   |   |   |   |   |        |   |   |   |   |   |   |   |        |   |   |   |   |   |   |   |
| CPMK-2                   | ✓   | ✓     | ✓     | ✓     | ✓     | ✓     | ✓     |       |       |        |   |   |   |   |   |   |   |        |   |   |   |   |   |   |   |        |   |   |   |   |   |   |   |        |   |   |   |   |   |   |   |        |   |   |   |   |   |   |   |
| CPMK-3                   | ✓   | ✓     | ✓     | ✓     | ✓     | ✓     | ✓     |       |       |        |   |   |   |   |   |   |   |        |   |   |   |   |   |   |   |        |   |   |   |   |   |   |   |        |   |   |   |   |   |   |   |        |   |   |   |   |   |   |   |
| CPMK-4                   | ✓   | ✓     | ✓     | ✓     | ✓     | ✓     | ✓     |       |       |        |   |   |   |   |   |   |   |        |   |   |   |   |   |   |   |        |   |   |   |   |   |   |   |        |   |   |   |   |   |   |   |        |   |   |   |   |   |   |   |
| CPMK-5                   | ✓   | ✓     | ✓     | ✓     | ✓     | ✓     | ✓     |       |       |        |   |   |   |   |   |   |   |        |   |   |   |   |   |   |   |        |   |   |   |   |   |   |   |        |   |   |   |   |   |   |   |        |   |   |   |   |   |   |   |

|   |  |
|---|--|
| <b>Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)</b> |  |
|---|--|

| 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 | <b>Kriteria:</b><br>1. Mengukur sejauh mana mahasiswa memahami teori, prinsip, dan tujuan dari training teater serta pola dasar teater. Kriteria: 90–100 (Sangat Baik): Mahasiswa mampu menjelaskan konsep training teater secara komprehensif, menggunakan istilah yang tepat, dan memberikan contoh aplikasi dengan akurat. 75–89 (Baik): Mahasiswa memahami konsep training teater dengan baik, namun kurang mendalam dalam menjelaskan aplikasi atau memberikan contoh. 60–74 (Cukup): Mahasiswa memahami konsep dasar tetapi kurang mampu menjelaskan detail atau hubungan antar elemen. <60 (Kurang): Mahasiswa menunjukkan pemahaman yang terbatas dan cenderung salah memahami konsep.<br>2.2. Penerapan Teknik (Psikomotorik)<br>Mengukur kemampuan mahasiswa dalam | Ceramah, diskusi, dan tanya jawab<br>3 X 50                                      |                 | <b>Materi:</b> konsepsi training teater/pola dasar teater<br><b>Pustaka:</b><br><i>Antonin Artaud., 1958, The Theatre and Its Double, New York: Grove Press Inc</i><br><br><b>Materi:</b> pola dasar teater<br><b>Pustaka:</b><br><i>Edwin Wilson , 1988, The Theatre Experience, New York: McGraw-Hill Book Company</i> | 10%                 |

  

| CPMK   | Minggu Ke |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |
|--------|-----------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|
|        | 1         | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |
| CPMK-1 |           |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |
| CPMK-2 |           |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |
| CPMK-3 |           |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |
| CPMK-4 |           |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |
| CPMK-5 |           |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |

  

|                             |   |
|-----------------------------|---|
| <b>Deskripsi Singkat MK</b> | 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 memanusiasikan manusia dalam kehidupan sosial yang pluralistik.  |
| <b>Pustaka</b>              | <b>Utama :</b><br>1. Antonin Artaud., 1958, The Theatre and Its Double, New York: Grove Press Inc<br>2. Edwin Wilson , 1988, The Theatre Experience, New York: McGraw-Hill Book Company<br>3. Eugenio Barba dan Nicola Savarese, 1999, A Dictionary of the Theatre Anthropology, the Secret Art of the Performer, London and New York: Routledge<br>4. Jerzi Grotowsky, 1978, Toward a Poor theatre, London: Methuen and Co., Ltd<br>5. John Hodgson, etc, 1977, Improvisation, London: Eyre Methuen, Ltd.<br>6. Shomit Mitter, 2002, Sistem Pelatihan Stanislavsky, Brecht, Grotowski dan Brook, penerjemah Yudi Aryani, Yogyakarta: MSPi dan arti<br><br><b>Pendukung :</b> |
| <b>Dosen Pengampu</b>       | Dr. Arif Hidajad, S.Sn., M.Pd.  |

mempraktikkan latihan dasar teater seperti latihan fisik, vokal, konsentrasi, dan improvisasi. Kriteria: 90–100 (Sangat Baik): Mahasiswa menunjukkan penguasaan penuh terhadap teknik-teknik dasar dengan eksekusi yang presisi dan konsisten. 75–89 (Baik): Mahasiswa mampu mempraktikkan sebagian besar teknik dengan baik, namun ada beberapa kekurangan kecil. 60–74 (Cukup): Mahasiswa memahami teknik dasar namun eksekusinya kurang konsisten atau belum sempurna.

3.3. Kreativitas dan Fleksibilitas (Psikomotorik & Afektif) Mengukur kemampuan mahasiswa dalam menerapkan latihan dasar secara kreatif dan beradaptasi dengan berbagai situasi teaterikal. Kriteria: 90–100 (Sangat Baik): Mahasiswa mampu menciptakan variasi kreatif dalam latihan teater tanpa kehilangan esensi teknik. 75–89 (Baik): Mahasiswa cukup kreatif dan fleksibel, namun masih perlu meningkatkan eksplorasi. 60–74 (Cukup): Mahasiswa kurang kreatif dalam menerapkan teknik dan cenderung hanya mengikuti instruksi dasar.

4.4. Sikap dan Kedisiplinan (Afektif) Mengukur sikap mahasiswa dalam mengikuti training teater, seperti disiplin, kerja sama tim, dan keterbukaan terhadap umpan balik. Kriteria: 90–100 (Sangat Baik): Mahasiswa sangat disiplin, aktif, dan mampu bekerja sama dengan baik dalam kelompok. 75–89 (Baik): Mahasiswa cukup disiplin dan bekerja sama, meskipun kadang kurang konsisten. 60–74 (Cukup): Mahasiswa menunjukkan kedisiplinan dan kerja sama yang minimal.

5.5. Refleksi dan Evaluasi Diri (Kognitif & Afektif) Mengukur kemampuan

|   |   |  |  |                                     |  |  |    |
|---|---|--|--|-------------------------------------|--|--|----|
|   |   |  | <p>mahasiswa dalam merefleksikan pengalaman latihan dan mengevaluasi kekuatan serta kelemahan diri.<br/>         Kriteria: 90–100 (Sangat Baik): Mahasiswa mampu memberikan refleksi mendalam dan menunjukkan pemahaman terhadap area yang perlu diperbaiki. 75–89 (Baik): Mahasiswa mampu memberikan refleksi yang cukup baik tetapi kurang mendalam. 60–74 (Cukup): Mahasiswa hanya mampu memberikan refleksi sederhana tanpa analisis yang berarti.</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b><br/>         Aktifitas Partisipatif,<br/>         Penilaian Portofolio</p>   |                                     |  |  |    |
| 2 | Menguasai Teater masa kini, modal dasar pemain teater | - Mengidentifikasi bentuk pertunjukan teater masa kini<br>Mengklasifikasikan teater masa berdasarkan waktu | <p><b>Kriteria:</b></p> <p>1.1. Pemahaman Konsep Teater Masa Kini (Kognitif)<br/>         Mengukur sejauh mana mahasiswa memahami karakteristik, tema, gaya, dan relevansi teater masa kini.<br/>         Kriteria: 90–100 (Sangat Baik): Mahasiswa mampu menjelaskan secara mendalam karakteristik teater masa kini, mencantumkan referensi teori dan contoh nyata dengan analisis kritis. 75–89 (Baik): Mahasiswa memahami dengan baik karakteristik teater masa kini, meskipun analisisnya kurang mendalam. 60–74 (Cukup): Mahasiswa memiliki pemahaman dasar tentang teater masa kini tetapi kurang mampu menjelaskan dengan terstruktur.</p> <p>2.2. Penerapan Modal Dasar Pemain Teater (Psikomotorik)<br/>         Mengukur kemampuan mahasiswa dalam menerapkan keterampilan dasar seorang pemain teater, seperti vokal, gerak, ekspresi, dan eksplorasi karakter.<br/>         Kriteria: 90–100 (Sangat Baik): Mahasiswa mampu menunjukkan penguasaan teknik dasar secara presisi, konsisten, dan penuh kreativitas. 75–89 (Baik): Mahasiswa mampu menerapkan teknik dasar dengan baik, meskipun ada kekurangan kecil</p> | Ceramah, diskusi, latihan<br>3 X 50 |  | <p><b>Materi:</b> Teater masa kini<br/> <b>Pustaka:</b> <i>Jerzi Grotowsky, 1978, Toward a Poor theatre, London: Methuen and Co., Ltd</i></p> <p><b>Materi:</b> modal dasar pemain teater<br/> <b>Pustaka:</b> <i>John Hodgson, etc, 1977, Improvisation, London: Eyre Methuen, Ltd.</i></p> | 5% |

dalam konsistensi. 60–74 (Cukup): Mahasiswa menunjukkan pemahaman teknik dasar tetapi praktiknya kurang maksimal. <60 (Kurang): Mahasiswa tidak mampu menerapkan teknik dasar dengan benar.

3.3. Kreativitas dalam Ekspresi dan Eksplorasi (Psikomotorik & Afektif) Mengukur kemampuan mahasiswa dalam mengeksplorasi ekspresi karakter, emosi, dan alur cerita secara kreatif sesuai dengan konteks teater masa kini. Kriteria: 90–100 (Sangat Baik): Mahasiswa mampu menampilkan eksplorasi karakter dan ekspresi yang kreatif dan relevan dengan tema teater masa kini. 75–89 (Baik): Mahasiswa cukup kreatif dalam eksplorasi tetapi masih ada ruang untuk pengembangan lebih lanjut. 60–74 (Cukup): Mahasiswa menunjukkan eksplorasi yang minim dan kurang inovatif dalam mengekspresikan karakter.

4.4. Pemahaman dan Penggunaan Media Pendukung Teater Masa Kini (Kognitif & Psikomotorik) Mengukur pemahaman dan kemampuan mahasiswa dalam memanfaatkan elemen multimedia atau teknologi yang relevan dengan teater masa kini. Kriteria: 90–100 (Sangat Baik): Mahasiswa mampu memanfaatkan media pendukung dengan inovatif dan relevan untuk memperkuat pementasan. 75–89 (Baik): Mahasiswa mampu menggunakan media pendukung dengan cukup baik, meskipun kurang inovatif. 60–74 (Cukup): Mahasiswa memahami pentingnya media pendukung tetapi eksekusinya kurang tepat.

5.5. Sikap dan Kedisiplinan sebagai Pemain Teater (Afektif) Mengukur sikap mahasiswa dalam proses latihan, seperti

|   |  |   |   |                      |   |    |
|---|--|---|---|----------------------|---|----|
|   |  |   | <p>kedisiplinan, kerja sama, konsistensi, dan keterbukaan terhadap arahan. Kriteria: 90–100 (Sangat Baik): Mahasiswa selalu disiplin, kooperatif, terbuka terhadap arahan, dan berperan aktif dalam latihan. 75–89 (Baik): Mahasiswa cukup disiplin dan bekerja sama dengan baik, meskipun kadang kurang inisiatif. 60–74 (Cukup): Mahasiswa menunjukkan kedisiplinan dan kerja sama yang minim.</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b><br/>Praktik / Unjuk Kerja</p>   |                      |   |    |
| 3 | Menguasai Teater eksperimental dan teater absurd | <p>- Menjelaskan pengertian teater eksperimental<br/>- Menjelaskan pengertian teater absurd<br/>- Mensimulasikan teater eksperimental dan teater absurd</p> | <p><b>Kriteria:</b></p> <p>1.1. Pemahaman Konsep Teater Eksperimental dan Teater Absurd (Kognitif) Mengukur sejauh mana mahasiswa memahami sejarah, filosofi, ciri khas, dan pendekatan kreatif teater eksperimental dan teater absurd. Kriteria: 90–100 (Sangat Baik): Mahasiswa mampu menjelaskan konsep secara mendalam, termasuk asal-usul, tokoh, dan ide utama dengan analisis kritis dan contoh yang relevan. 75–89 (Baik): Mahasiswa memahami konsep dengan baik tetapi analisisnya kurang mendalam atau kurang lengkap. 60–74 (Cukup): Mahasiswa hanya memahami konsep dasar tetapi kesulitan menjelaskan hubungan antara elemen penting.</p> <p>2.2. Penerapan Teknik Teater Eksperimental dan Absurd (Psikomotorik) Mengukur kemampuan mahasiswa dalam menerapkan teknik kreatif, non-konvensional, dan elemen absurditas dalam eksplorasi pementasan. Kriteria: 90–100 (Sangat Baik): Mahasiswa mampu menerapkan teknik eksperimental dan absurd dengan inovasi, presisi, dan relevansi sesuai tema. 75–89 (Baik): Mahasiswa mampu menerapkan sebagian besar teknik dengan baik</p> | 3, 4, 5, 6<br>3 X 50 | <p><b>Materi:</b> Teater eksperimental<br/><b>Pustaka:</b> <i>John Hodgson, etc, 1977, Improvisation, London: Eyre Methuen, Ltd.</i></p> <p><b>Materi:</b> Teater eksperimental<br/><b>Pustaka:</b> <i>Edwin Wilson, 1988, The Theatre Experience, New York: McGraw-Hill Book Company</i></p> <p><b>Materi:</b> Teater Absurd<br/><b>Pustaka:</b> <i>Jerzi Grotowsky, 1978, Toward a Poor theatre, London: Methuen and Co., Ltd</i></p> | 5% |

tetapi masih kurang inovasi. 60–74 (Cukup): Mahasiswa memahami teknik dasar tetapi penerapannya belum konsisten atau tidak sepenuhnya sesuai konteks.

### 3.3. Eksplorasi

Kreativitas dan Elemen Absurd (Psikomotorik & Afektif) Mengukur sejauh mana mahasiswa mampu menciptakan pementasan yang menonjolkan elemen absurditas, kejutan, simbolisme, dan kebebasan artistik. Kriteria: 90–100

(Sangat Baik): Mahasiswa mampu menciptakan elemen absurd dan eksperimental yang orisinal, dengan penggunaan simbol, dialog, atau elemen visual yang kuat. 75–89 (Baik):

Mahasiswa cukup kreatif dalam mengeksplorasi elemen absurd tetapi masih terkesan konvensional. 60–74 (Cukup): Mahasiswa menunjukkan eksplorasi yang minim atau hanya mengikuti arahan dasar tanpa kreativitas tambahan.

### 4.4. Pemahaman dan Penerapan Filosofi Teater (Kognitif & Psikomotorik)

Mengukur pemahaman mahasiswa terhadap filosofi teater eksperimental dan absurd serta aplikasinya dalam pementasan. Kriteria: 90–100

(Sangat Baik): Mahasiswa mampu menerjemahkan filosofi teater absurd (seperti absurditas eksistensial) atau eksperimental ke dalam pementasan secara mendalam dan relevan. 75–89 (Baik): Mahasiswa cukup mampu mengaplikasikan filosofi tetapi dengan beberapa kekurangan dalam kedalaman atau kejelasan. 60–74 (Cukup): Mahasiswa memahami filosofi tetapi kurang mampu menghubungkannya dengan praktik pementasan.

### 5.5. Sikap dan Keterbukaan terhadap Eksperimen (Afektif)

Mengukur sikap mahasiswa dalam

|   |  |  |   |                                |   |    |
|---|--|--|---|--------------------------------|---|----|
|   |  |  | <p>menerima tantangan kreatif, keterbukaan terhadap ide baru, dan kemampuan berkolaborasi dalam pementasan teater eksperimental dan absurd. Kriteria: 90–100 (Sangat Baik): Mahasiswa sangat terbuka terhadap ide baru, berani bereksperimen, dan aktif dalam kolaborasi tim. 75–89 (Baik): Mahasiswa cukup terbuka terhadap eksperimen tetapi masih kurang berinisiatif. 60–74 (Cukup): Mahasiswa menerima ide baru tetapi cenderung pasif atau kurang berkontribusi dalam kolaborasi.</p> <p>6.6. Evaluasi dan Refleksi terhadap Pementasan (Kognitif &amp; Afektif) Mengukur kemampuan mahasiswa dalam merefleksikan pengalaman pementasan dan mengevaluasi keberhasilan serta tantangan dalam mengeksplorasi teater absurd dan eksperimental. Kriteria: 90–100 (Sangat Baik): Mahasiswa mampu memberikan refleksi mendalam, dengan analisis kritis terhadap kekuatan dan kelemahan pementasan. 75–89 (Baik): Mahasiswa memberikan refleksi yang cukup baik tetapi kurang rinci atau kritis. 60–74 (Cukup): Mahasiswa hanya mampu memberikan refleksi sederhana tanpa analisis yang berarti.</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b><br/>Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p> |                                |   |    |
| 4 | Menguasai Grotowsky, Antonin Arthaud, peter brook, samuel becket | · Mengidentifikasi bentuk pertunjukan berdasarkan Antonin Arthaud, peter brook, samuel becket<br>· Memaknai absurditas dan teater eksperimental melalui kerja studio | <p><b>Kriteria:</b></p> <p>1.1. Pemahaman Konsep dan Filosofi Teater (Kognitif) Mengukur sejauh mana mahasiswa memahami gagasan utama dan pendekatan teater dari masing-masing tokoh. Kriteria: 90–100 (Sangat Baik): Mahasiswa mampu menjelaskan konsep dan filosofi teater dari keempat tokoh secara mendalam, termasuk perbedaan, persamaan, serta kontribusi mereka terhadap dunia teater. 75–89 (Baik): Mahasiswa memahami konsep</p>  | 1, 2, 3, 4, 5, dan 6<br>3 X 50 | <p><b>Materi:</b><br/>Menguasai Praktek Teater Grotowsky, Antonin Arthaud, peter brook, samuel becket</p> <p><b>Pustaka:</b><br/><i>Antonin Artaud., 1958, The Theatre and Its Double, New York: Grove Press Inc</i></p> <p><b>Materi:</b><br/>Menguasai Grotowsky, Antonin Arthaud, peter brook, samuel becket</p> | 5% |



masing-masing tokoh dengan baik tetapi kurang mampu menganalisis hubungan antar pendekatan. 60–74 (Cukup): Mahasiswa memiliki pemahaman dasar tetapi kurang mendalam atau hanya memahami sebagian teori.

#### 2.2. Penerapan Teknik dan Gaya Teater (Psikomotorik)

Mengukur kemampuan mahasiswa dalam menerapkan teknik dan gaya teater yang dikembangkan oleh masing-masing tokoh. Kriteria: 90–100 (Sangat Baik): Mahasiswa mampu menerapkan teknik Grotowski (teater miskin), prinsip Artaud (teater kejutan), pendekatan Brook (ruang kosong), dan absurditas Beckett dengan akurasi dan kreativitas tinggi. 75–89 (Baik):

Mahasiswa cukup mampu menerapkan teknik masing-masing tokoh tetapi kurang konsisten atau kreatif. 60–74 (Cukup): Mahasiswa memahami teknik dasar tetapi penerapannya kurang tepat atau terbatas.

#### 3.3. Eksplorasi

Kreativitas dan Inovasi (Psikomotorik & Afektif) Mengukur sejauh mana mahasiswa mampu mengeksplorasi ide-ide kreatif berdasarkan gagasan keempat tokoh tersebut.

Kriteria: 90–100 (Sangat Baik): Mahasiswa mampu menciptakan pentas atau latihan dengan eksplorasi mendalam terhadap absurditas (Beckett), kejutan (Artaud), kesederhanaan (Brook), dan intensitas fisik (Grotowski). 75–89 (Baik): Mahasiswa cukup mampu mengeksplorasi tetapi kurang orisinal atau mendalam dalam pendekatannya. 60–74 (Cukup):

Mahasiswa menunjukkan eksplorasi yang minim atau hanya mengikuti instruksi tanpa inovasi.

#### 4.4. Refleksi dan Analisis terhadap

#### **Pustaka:**

*Shomit Mitter, 2002. Sistem Pelatihan Stanislavsky, Brecht, Grotowski dan Brook, penerjemah Yudi Aryani, Yogyakarta: MSPI dan arti*

|   |                                     |  |   |                         |  |    |
|---|-------------------------------------|--|---|-------------------------|--|----|
|   |                                     |  | <p>Gagasan Tokoh (Kognitif &amp; Afektif)<br/>Mengukur kemampuan mahasiswa dalam merefleksikan dan menganalisis penerapan konsep masing-masing tokoh dalam konteks pementasan atau latihan. Kriteria: 90–100 (Sangat Baik): Mahasiswa mampu memberikan refleksi mendalam dengan analisis kritis terhadap kekuatan dan kelemahan penerapan konsep tokoh dalam konteks pementasan. 75–89 (Baik): Mahasiswa mampu merefleksikan dengan baik tetapi kurang mendalam atau kritis. 60–74 (Cukup): Mahasiswa memberikan refleksi sederhana tanpa banyak analisis.</p> <p>5.5. Sikap dan Keterbukaan terhadap Eksperimen (Afektif)<br/>Mengukur sikap mahasiswa dalam menghadapi tantangan kreatif dan keterbukaan terhadap metode kerja yang tidak konvensional dari keempat tokoh. Kriteria: 90–100 (Sangat Baik): Mahasiswa menunjukkan sikap antusias, berani bereksperimen, dan sangat kooperatif dalam proses kreatif. 75–89 (Baik): Mahasiswa cukup terbuka dan mau bereksperimen tetapi kurang konsisten dalam kolaborasi. 60–74 (Cukup): Mahasiswa menunjukkan sikap yang cenderung pasif atau kurang terlibat secara emosional.</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b><br/>Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p> |                         |  |    |
| 5 | Menguasai Kerja laboratorium teater | · Mengidentifikasi kerja laboratorium teater absurd Mempraktekan kerja laboratorium teater eksperimental | <p><b>Kriteria:</b><br/>1.1. Pemahaman Konsep Kerja Laboratorium Teater (Kognitif) Mengukur sejauh mana mahasiswa memahami prinsip, tujuan, dan pendekatan dalam kerja laboratorium teater. Kriteria: 90–100 (Sangat Baik): Mahasiswa mampu menjelaskan secara rinci tujuan, metodologi, dan prinsip kerja laboratorium teater serta hubungannya dengan penciptaan</p>  | 1, 2, 3, 4, 5<br>3 X 50 | <p><b>Materi:</b> kerja laboratorium teater absurd<br/><b>Pustaka:</b><br/><i>Edwin Wilson , 1988, The Theatre Experience, New York: McGraw-Hill Book Company</i></p> <p><b>Materi:</b> Mempraktekan kerja laboratorium teater eksperimental<br/><b>Pustaka:</b> <i>John Hodgson, etc,</i></p> | 5% |

teater. 75–89 (Baik): Mahasiswa memahami prinsip dasar kerja laboratorium dengan baik tetapi analisisnya kurang mendalam. 60–74 (Cukup): Mahasiswa memahami secara terbatas prinsip kerja laboratorium teater tetapi kurang dapat menghubungkannya dengan praktik.

2.2. Eksplorasi dan Eksperimen Kreatif (Psikomotorik & Afektif) Mengukur kemampuan mahasiswa dalam melakukan eksplorasi mendalam terhadap elemen-elemen teater (vokal, gerak, emosi, ruang, dan objek) secara kreatif dan inovatif. Kriteria: 90–100 (Sangat Baik): Mahasiswa mampu mengeksplorasi elemen-elemen teater secara mendalam dengan inovasi dan keberanian yang tinggi dalam bereksperimen. 75–89 (Baik): Mahasiswa cukup mampu mengeksplorasi elemen-elemen tetapi kurang variatif atau mendalam dalam eksperimennya. 60–74 (Cukup): Mahasiswa melakukan eksplorasi secara terbatas atau hanya mengikuti arahan tanpa inisiatif kreatif.

3.3. Penerapan Teknik dan Metode Eksplorasi (Psikomotorik) Mengukur sejauh mana mahasiswa mampu menerapkan teknik atau metode kerja laboratorium teater dalam latihan dan penciptaan. Kriteria: 90–100 (Sangat Baik): Mahasiswa mampu menerapkan berbagai teknik eksplorasi (improvisasi, penguatan fisik, vokal, dll.) secara konsisten, terarah, dan efektif. 75–89 (Baik): Mahasiswa cukup mampu menerapkan teknik eksplorasi tetapi ada kekurangan kecil dalam konsistensi atau kedalaman. 60–74 (Cukup): Mahasiswa memahami teknik dasar tetapi penerapannya kurang maksimal

1977,  
*Improvisation,*  
London: Eyre  
Methuen, Ltd.

atau tidak terstruktur.

4.4. Kolaborasi dan Keterlibatan dalam Proses Laboratorium (Afektif) Mengukur sikap mahasiswa dalam berkolaborasi, berdiskusi, dan berkontribusi dalam kerja kelompok laboratorium teater.

Kriteria: 90–100

(Sangat Baik):

Mahasiswa sangat aktif, kooperatif, terbuka terhadap masukan, dan memberikan kontribusi signifikan dalam kerja

kelompok. 75–89

(Baik): Mahasiswa cukup kooperatif dan terlibat dalam proses tetapi kontribusinya kurang maksimal.

60–74 (Cukup):

Mahasiswa menunjukkan keterlibatan yang minim atau hanya mengikuti instruksi tanpa inisiatif.

5.5. Refleksi dan Evaluasi terhadap Proses Kerja (Kognitif & Afektif)

Mengukur kemampuan

mahasiswa untuk merefleksikan

proses eksplorasi, tantangan, dan hasil kerja laboratorium teater. Kriteria: 90–

100 (Sangat Baik):

Mahasiswa mampu memberikan refleksi mendalam, kritis, dan terstruktur

terhadap proses dan hasil eksplorasi. 75–

89 (Baik):

Mahasiswa cukup mampu

merefleksikan

proses tetapi analisisnya kurang

rinci atau mendalam.

60–74 (Cukup):

Mahasiswa memberikan refleksi

yang sederhana

tanpa banyak

analisis.

6.6. Penciptaan dan Presentasi Akhir (Psikomotorik & Afektif)

Mengukur hasil dari kerja

laboratorium teater yang dilakukan oleh

mahasiswa, baik

individu maupun

kelompok. Kriteria:

90–100 (Sangat

Baik): Mahasiswa

mampu menciptakan

karya yang inovatif,

mendalam, dan

sesuai dengan

prinsip kerja

laboratorium teater.

75–89 (Baik):

Mahasiswa mampu

menghasilkan karya

yang cukup baik

tetapi kurang inovatif

atau mendalam. 60–

74 (Cukup):

Mahasiswa

|   |                                      |  |  |                   |  |     |
|---|--------------------------------------|--|--|-------------------|--|-----|
|   |                                      |  | <p>menghasilkan karya yang sederhana dan kurang menunjukkan eksplorasi yang signifikan.</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b><br/>Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik</p>   |                   |  |     |
| 6 | Menguasai Kerja teater eksperimental | <p>- Membuat naskah teater eksperimental<br/>- Mengklasifikasikan bentuk pertunjukan teater eksperimental<br/>- Merencanakan proses kerja teater eksperimental</p> | <p><b>Kriteria</b></p> <p>1.1. Pemahaman Konsep dan Filosofi Teater Eksperimental (Kognitif) Mengukur sejauh mana mahasiswa memahami gagasan utama, tujuan, dan prinsip teater eksperimental. Kriteria: 90–100 (Sangat Baik): Mahasiswa mampu menjelaskan secara rinci filosofi, sejarah, dan karakteristik utama teater eksperimental dengan contoh yang relevan. 75–89 (Baik): Mahasiswa memahami filosofi dasar dengan baik tetapi kurang mendalam dalam menjelaskan aplikasinya. 60–74 (Cukup): Mahasiswa memiliki pemahaman dasar tetapi kurang mampu menghubungkan konsep dengan praktik.</p> <p>2.2. Eksplorasi dan Eksperimen Kreatif (Psikomotorik &amp; Afektif) Mengukur kemampuan mahasiswa dalam mengeksplorasi elemen-elemen teater secara kreatif dan inovatif. Kriteria: 90–100 (Sangat Baik): Mahasiswa mampu melakukan eksplorasi yang inovatif, melibatkan elemen-elemen baru (vokal, gerak, ruang, teknologi, atau media) dengan pendekatan kreatif yang kuat. 75–89 (Baik): Mahasiswa cukup mampu mengeksplorasi elemen-elemen tetapi inovasi atau keberanian eksperimennya kurang maksimal. 60–74 (Cukup): Mahasiswa menunjukkan eksplorasi yang terbatas atau hanya mengulang pendekatan konvensional.</p> <p>3.3. Penerapan Teknik dan Gaya Eksperimental (Psikomotorik) Mengukur sejauh mana mahasiswa mampu menerapkan teknik dan pendekatan</p> | Praktek<br>3 X 50 | <p><b>Materi:</b> Kerja teater eksperimental<br/><b>Pustaka:</b> Jerzi Grotowsky, 1978, <i>Toward a Poor theatre</i>, London: Methuen and Co., Ltd</p> | 10% |

eksperimental dalam latihan atau pementasan.

Kriteria: 90–100

(Sangat Baik):

Mahasiswa mampu menerapkan teknik eksperimental dengan akurasi, kreativitas, dan relevansi konteks tema. 75–89 (Baik): Mahasiswa cukup mampu menerapkan teknik tetapi dengan beberapa kelemahan dalam eksekusi atau kurang orisinalitas. 60–74 (Cukup): Mahasiswa memahami teknik dasar tetapi penerapannya belum konsisten atau inovatif.

#### 4.4. Kolaborasi dan Keterlibatan dalam Proses

Eksperimental (Afektif) Mengukur sikap mahasiswa dalam kolaborasi kelompok, keterlibatan aktif, dan keterbukaan terhadap ide-ide baru selama proses kreatif. Kriteria: 90–100 (Sangat Baik): Mahasiswa sangat aktif, berkontribusi signifikan, dan menunjukkan keterbukaan penuh terhadap ide-ide baru selama proses kreatif. 75–89 (Baik): Mahasiswa cukup aktif tetapi kontribusinya kurang menonjol atau hanya terlibat pada bagian tertentu. 60–74 (Cukup): Mahasiswa terlibat secara minimal dan kurang menunjukkan inisiatif dalam proses kolaborasi.

#### 5.5. Penciptaan dan Presentasi Akhir (Psikomotorik & Afektif) Mengukur kualitas hasil eksplorasi kreatif mahasiswa yang dipresentasikan dalam bentuk karya teater eksperimental. Kriteria: 90–100 (Sangat Baik): Karya yang dihasilkan sangat inovatif, menunjukkan eksplorasi mendalam dan penerapan prinsip teater eksperimental dengan baik. 75–89 (Baik): Karya cukup inovatif tetapi kurang mendalam atau ada beberapa elemen eksperimental yang belum optimal. 60–74 (Cukup): Karya sederhana, hanya menunjukkan eksplorasi terbatas, dan cenderung masih konvensional.

|   |                               |  |   |                   |  |     |
|---|-------------------------------|--|---|-------------------|--|-----|
|   |                               |  | <p>6.6. Refleksi dan Evaluasi terhadap Proses Eksperimental (Kognitif &amp; Afektif) Mengukur kemampuan mahasiswa dalam mengevaluasi proses kreatif, tantangan, dan hasil eksplorasi teater eksperimental. Kriteria: 90–100 (Sangat Baik): Mahasiswa mampu memberikan refleksi kritis, terstruktur, dan mendalam terhadap proses dan hasil eksplorasi. 75–89 (Baik): Mahasiswa cukup mampu memberikan refleksi tetapi kurang rinci atau mendalam. 60–74 (Cukup): Mahasiswa hanya memberikan refleksi sederhana tanpa analisis yang berarti.</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b><br/>Praktik / Unjuk Kerja</p>  |                   |  |     |
| 7 | Menguasai kerja teater absurd | <p>· Membuat naskah teater absurd.<br/>· Mengklasifikasikan bentuk pertunjukan teater absurd<br/>· Merencanakan proses kerja teater absurd</p> | <p><b>Kriteria:</b></p> <p>1.1. Pemahaman Konsep dan Karakteristik Teater Absurd (Kognitif) Mengukur sejauh mana mahasiswa memahami filosofi, karakteristik, dan prinsip utama teater absurd. Kriteria: 90–100 (Sangat Baik): Mahasiswa mampu menjelaskan secara rinci filosofi, tema utama (keabsurdan hidup, eksistensialisme), dan elemen khas teater absurd dengan contoh yang relevan. 75–89 (Baik): Mahasiswa memahami konsep dasar dengan baik tetapi kurang mendalam atau kurang mampu memberikan contoh konkret. 60–74 (Cukup): Mahasiswa memiliki pemahaman yang terbatas pada elemen dasar tanpa analisis yang mendalam.</p> <p>2.2. Eksplorasi Elemen Absurd (Psikomotorik &amp; Kreativitas) Mengukur kemampuan mahasiswa dalam mengeksplorasi elemen-elemen absurd dalam latihan, seperti dialog non-linear, gerakan berulang, simbolisme, dan suasana absurditas. Kriteria: 90–100 (Sangat Baik): Mahasiswa mampu mengeksplorasi elemen absurditas</p> | Praktek<br>3 X 50 | <p><b>Materi:</b> Teater Absurd<br/><b>Pustaka:</b><br/><i>Edwin Wilson , 1988, The Theatre Experience, New York: McGraw-Hill Book Company</i></p> | 10% |

dengan inovasi, kreativitas, dan relevansi tema secara mendalam. 75–89 (Baik): Mahasiswa cukup mampu mengeksplorasi elemen-elemen absurditas tetapi kurang mendalam atau orisinalitasnya kurang menonjol.

60–74 (Cukup): Mahasiswa mengeksplorasi elemen-elemen dasar tetapi cenderung repetitif atau konvensional.

### 3.3. Penerapan Teknik dan Struktur Absurd (Psikomotorik)

Mengukur sejauh mana mahasiswa mampu menerapkan teknik dan struktur khas teater absurd dalam latihan atau pementasan, seperti absurditas narasi, non-sequensialitas, atau humor gelap.

Kriteria: 90–100 (Sangat Baik):

Mahasiswa mampu menerapkan teknik absurd secara akurat, inovatif, dan konsisten dengan suasana yang sesuai. 75–89 (Baik):

Mahasiswa cukup mampu menerapkan teknik absurditas tetapi kurang konsisten atau belum maksimal dalam menciptakan suasana. 60–74 (Cukup): Mahasiswa memahami teknik dasar tetapi penerapannya kurang efektif atau masih konvensional.

### 4.4. Kolaborasi dan Keterlibatan dalam Kerja Kelompok (Afektif)

Mengukur sikap mahasiswa dalam kolaborasi kelompok, keterbukaan terhadap ide non-konvensional, dan kontribusi selama proses kreatif.

Kriteria: 90–100 (Sangat Baik):

Mahasiswa sangat aktif, kooperatif, dan terbuka terhadap ide-ide baru, serta memberikan kontribusi signifikan dalam kerja kelompok. 75–89 (Baik):

Mahasiswa cukup kooperatif dan terlibat aktif tetapi kontribusinya kurang optimal. 60–74 (Cukup):

Mahasiswa menunjukkan keterlibatan yang minim dan hanya terlibat di bagian tertentu.

### 5.5. Penciptaan dan Presentasi Akhir (Psikomotorik &



Afektif) Mengukur kualitas hasil kerja mahasiswa dalam menciptakan karya teater absurd, baik dalam bentuk latihan maupun pementasan.  
Kriteria: 90–100 (Sangat Baik): Karya yang dihasilkan sangat inovatif, mencerminkan absurditas hidup dengan eksplorasi mendalam terhadap tema dan elemen khas teater absurd.  
75–89 (Baik): Karya cukup inovatif tetapi kurang mendalam atau elemen absurditasnya belum konsisten.  
60–74 (Cukup): Karya sederhana, hanya menunjukkan eksplorasi terbatas, dan cenderung masih konvensional.

6. Berikut adalah kriteria penilaian untuk menilai penguasaan mahasiswa dalam kerja teater absurd. Teater absurd menekankan pada eksplorasi ketidaklogisan, penggambaran absurditas hidup, simbolisme, dan elemen non-konvensional dalam struktur narasi, dialog, dan aksi.

1. Pemahaman Konsep dan Karakteristik Teater Absurd (Kognitif)

Mengukur sejauh mana mahasiswa memahami filosofi, karakteristik, dan prinsip utama teater absurd.

Kriteria: 90–100 (Sangat Baik): Mahasiswa mampu menjelaskan secara rinci filosofi, tema utama (keabsurdan hidup, eksistensialisme), dan elemen khas teater absurd dengan contoh yang relevan.

75–89 (Baik): Mahasiswa memahami konsep dasar dengan baik tetapi kurang mendalam atau kurang mampu memberikan contoh konkret.

60–74 (Cukup): Mahasiswa memiliki pemahaman yang terbatas pada elemen dasar tanpa analisis yang mendalam.

**Bentuk Penilaian :**  
Penilaian Hasil Project /  
Penilaian Produk

|   |   |   |  |   |  |  |     |
|---|---|---|--|---|--|--|-----|
| 8 | USS 1   | Mementaskan sebuah pertunjukan teater absurd  | <p><b>Kriteria:</b><br/>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.</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b><br/>Penilaian Portofolio</p>  | Praktek<br>3 X 50   |  | <p><b>Materi:</b> USS<br/><b>Pustaka:</b><br/><i>Antonin Artaud., 1958, The Theatre and Its Double, New York: Grove Press Inc</i></p>  | 10% |
| 9 | Menguasai Efektivitas tubuh sebagai sumber estetis teater eksperimental dalam konsentrasi drama, tari dan musik | - Memprektekan estetika tubuh teater eksperimental<br>Memprektekan tubuh teater eksperimental berdasarkan konsentrasi | <p><b>Kriteria:</b><br/>Mengukur kemampuan mahasiswa dalam menggunakan tubuh secara efektif sebagai alat ekspresi estetis dalam eksplorasi drama, tari, dan musik. 90–100 (Sangat Baik): Mahasiswa mampu menggunakan tubuh secara dinamis, terarah, dan estetis dengan koordinasi yang tinggi untuk mengekspresikan emosi, narasi, atau ritme, serta mampu mengintegrasikan elemen drama, tari, dan musik secara harmonis. 75–89 (Baik): Mahasiswa cukup mampu memanfaatkan tubuh secara estetis, tetapi koordinasi atau integrasi antar elemen (drama, tari, musik) belum sepenuhnya maksimal. 60–74 (Cukup): Mahasiswa menunjukkan pemahaman dasar tentang pemanfaatan tubuh tetapi eksekusinya kurang terarah atau terbatas pada satu aspek saja (drama, tari, atau musik).</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b><br/>Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p> | Ceramah,<br>diskusi,<br>tanya jawab,<br>dan latihan<br>3 X 50 |  | <p><b>Materi:</b><br/>Efektivitas tubuh sebagai sumber estetis teater eksperimental dalam konsentrasi drama, tari dan musik<br/><b>Pustaka:</b><br/><i>Edwin Wilson , 1988, The Theatre Experience, New York: McGraw-Hill Book Company</i></p> | 5%  |

|    |   |   |  |                                 |  |  |    |
|----|---|---|--|---------------------------------|--|--|----|
| 10 | Menguasai Pendukung kerja eksperimental | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Memprektekan unsur pendukung teater eksperimental</li> <li>Memprektekan teater eksperimental mas kini</li> </ul> | <p><b>Kriteria:</b><br/>Efektivitas Pemanfaatan Elemen Pendukung Kerja Eksperimental Mengukur kemampuan mahasiswa dalam memanfaatkan elemen-elemen pendukung kerja teater eksperimental, seperti properti, tata cahaya, tata suara, kostum, dan ruang, untuk memperkuat estetika dan konsep pementasan. 90–100 (Sangat Baik): Mahasiswa mampu memanfaatkan elemen pendukung dengan inovasi tinggi dan relevansi yang kuat terhadap konsep teater eksperimental. Penggunaan elemen-elemen pendukung saling melengkapi dan memperkaya pengalaman estetis secara harmonis. 75–89 (Baik): Mahasiswa cukup mampu memanfaatkan elemen pendukung dengan baik, tetapi ada elemen yang kurang maksimal atau belum sepenuhnya mendukung konsep eksperimental. 60–74 (Cukup): Mahasiswa menunjukkan pemahaman dasar tentang fungsi elemen pendukung tetapi penerapannya kurang kreatif, atau elemen-elemen tersebut tidak terintegrasi dengan baik.</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b><br/>Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p> | tanya jawab, dan latihan 3 X 50 |  | <p><b>Materi:</b><br/>Pendukung kerja eksperimental<br/><b>Pustaka:</b><br/><i>Edwin Wilson , 1988, The Theatre Experience, New York: McGraw-Hill Book Company</i></p> | 5% |
|----|---|---|--|---------------------------------|--|--|----|

|    |   |  |  |                   |  |  |    |
|----|---|--|--|-------------------|--|--|----|
| 11 | Menguasai Treatment dan naskah drama teater eksperimental | <p>· Menyusun treatment berdasarkan cerita yang akan dibuat untuk pementasan teater eksperimental</p> <p>· Membacakan treatment teater eksperimental</p> <p>· Simulasi ringan dalam kelas naskah drama eksperimental yang telah dibuat</p> | <p><b>Kriteria:</b></p> <p>Kemampuan Mengembangkan dan Menyusun Treatment serta Naskah Drama Eksperimental</p> <p>Mengukur kemampuan mahasiswa dalam merancang dan mengembangkan treatment serta naskah teater eksperimental, dengan penekanan pada inovasi struktur, eksplorasi bentuk non-konvensional, dan kekuatan narasi dalam konteks teater eksperimental. 90–100 (Sangat Baik): Mahasiswa mampu menyusun treatment dan naskah drama eksperimental dengan kreativitas tinggi, mengintegrasikan elemen-elemen inovatif (struktur non-linear, simbolisme, dialog absurd, dll.), dan menciptakan narasi yang kuat serta relevan dengan tema eksperimental. Naskah yang dihasilkan menggugah dan mendalam. 75–89 (Baik): Mahasiswa mampu menyusun treatment dan naskah dengan cukup baik, meskipun elemen inovatifnya belum maksimal atau ada beberapa kekurangan dalam struktur atau kedalaman narasi. Namun, tema eksperimental masih tetap terlihat jelas. 60–74 (Cukup): Mahasiswa menyusun treatment dan naskah yang cukup sederhana, dengan sedikit elemen eksperimental atau pengembangan struktur yang terbatas. Narasi masih mengikuti pola konvensional meskipun ada upaya eksplorasi.</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b></p> <p>Penilaian Praktikum, Praktik / Unjuk Kerja</p> | Praktek<br>3 X 50 |  | <p><b>Materi:</b></p> <p>Treatment dan naskah drama teater eksperimental</p> <p><b>Pustaka:</b></p> <p><i>Antonin Artaud., 1958, The Theatre and Its Double, New York: Grove Press Inc</i></p> <hr/> <p><b>Materi:</b></p> <p>Menguasai Treatment dan naskah drama teater eksperimental</p> <p><b>Pustaka:</b></p> <p><i>Edwin Wilson , 1988, The Theatre Experience, New York: McGraw-Hill Book Company</i></p> | 5% |
|----|---|--|--|-------------------|--|--|----|

|    |   |   |  |                                      |  |  |    |
|----|---|---|--|--------------------------------------|--|--|----|
| 12 | Menguasai Simulasi tubuh eksperimental di kelas | <p>· Menjelaskan pengaruh teater barat terhadap teater didunia masa kini</p> <p>Mengidentifikasi Kritik sejarah teater masa depan</p> | <p><b>Kriteria:</b></p> <p>Kemampuan Menggunakan tubuh dalam Simulasi Eksperimental di Kelas</p> <p>Mengukur kemampuan mahasiswa dalam memanfaatkan tubuh sebagai alat ekspresi dalam simulasi tubuh teater eksperimental, dengan menekankan pada kreativitas, ketepatan gerakan, serta integrasi elemen-elemen teater lainnya (seperti ruang, suara, dan ritme) dalam simulasi kelas. 90–100 (Sangat Baik): Mahasiswa mampu menggunakan tubuh secara ekspresif, inovatif, dan efektif dalam simulasi, menunjukkan pemahaman yang mendalam terhadap konsep tubuh eksperimental. Gerakan yang dilakukan sangat kreatif, terarah, dan mampu mengintegrasikan elemen lain seperti suara, ritme, atau ruang dengan sempurna. 75–89 (Baik): Mahasiswa cukup mampu menggunakan tubuh dalam simulasi, meskipun beberapa gerakan atau ekspresi kurang optimal dalam mengintegrasikan elemen lainnya. Kreativitas terlihat, tetapi masih ada beberapa bagian yang kurang terstruktur atau kurang ekspresif. 60–74 (Cukup): Mahasiswa dapat melakukan simulasi tubuh tetapi terbatas dalam kreativitas dan ekspresinya. Gerakan dan penggunaan ruang atau suara kurang maksimal, dan elemen-elemen tersebut belum sepenuhnya terintegrasi dengan baik.</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b></p> <p>Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja</p> | Praktek, Tanya jawab, latihan 6 X 50 |  | <p><b>Materi:</b></p> <p>Simulasi tubuh eksperimental di kelas</p> <p><b>Pustaka:</b></p> <p><i>Eugenio Barba dan Nicola Savarese, 1999, A Dictionary of the Theatre Anthropology, the Secret Art of the Performer, London and New York: Routledge</i></p> | 5% |
|----|---|---|--|--------------------------------------|--|--|----|

|    |   |   |   |         |   |    |
|----|---|---|---|---------|---|----|
| 13 | menerapkan teknik-teknik improvisasi, seperti spontanitas, konsistensi karakter, dan pengembangan alur cerita secara kreatif dalam berbagai situasi teaterikal. | menerapkan teknik-teknik improvisasi, seperti spontanitas, konsistensi karakter, dan pengembangan alur cerita secara kreatif dalam berbagai situasi teaterikal. | <p><b>Kriteria:</b><br/>Kemampuan Menerapkan Teknik Improvisasi (Spontanitas, Konsistensi Karakter, Pengembangan Alur Cerita) Mengukur kemampuan mahasiswa dalam menerapkan teknik improvisasi teater, termasuk spontanitas dalam bereaksi terhadap situasi, menjaga konsistensi karakter, serta mengembangkan alur cerita secara kreatif selama proses latihan atau pementasan. 90–100 (Sangat Baik): Mahasiswa secara konsisten mampu menerapkan spontanitas dengan sangat baik, beradaptasi dengan cepat dalam berbagai situasi teaterikal, mempertahankan konsistensi karakter, dan secara kreatif mengembangkan alur cerita tanpa kehilangan arah atau tujuan. Improvisasi yang dilakukan terasa alami dan mendalam. 75–89 (Baik): Mahasiswa cukup mampu menunjukkan spontanitas dalam situasi improvisasi, dengan konsistensi karakter yang baik dan perkembangan alur cerita yang kreatif. Namun, terkadang improvisasi masih terlihat kurang lancar atau pengembangan cerita kurang mendalam. 60–74 (Cukup): Mahasiswa masih perlu berusaha lebih dalam menerapkan spontanitas, terkadang kehilangan konsistensi dalam karakter atau alur cerita terasa tidak berkembang secara signifikan. Beberapa improvisasi cenderung terhenti atau tidak terarah.</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b><br/>Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p> | praktik | <p><b>Materi:</b> teknik-teknik improvisasi, seperti spontanitas, konsistensi karakter, dan pengembangan alur cerita secara kreatif dalam berbagai situasi teaterikal.</p> <p><b>Pustaka:</b><br/><i>Antonin Artaud., 1958, The Theatre and Its Double, New York: Grove Press Inc</i></p> | 5% |
|----|---|---|---|---------|---|----|

|    |  |  |   |                   |   |    |
|----|--|--|---|-------------------|---|----|
| 14 | Menguasai Proses penciptaan teater eksperimental | <p>· Mempraktekan proses penciptaan teater eksperimental<br/>Melaksanakan kerja teater eksperimental</p> | <p><b>Kriteria:</b><br/>Kemampuan Mengelola dan Menerapkan Proses Penciptaan dalam Teater Eksperimental<br/>Mengukur kemampuan mahasiswa dalam mengelola seluruh proses penciptaan teater eksperimental, mulai dari tahap perencanaan, eksplorasi konsep, eksperimen dengan bentuk dan teknik baru, hingga implementasi dan presentasi karya akhir. 90–100 (Sangat Baik): Mahasiswa menunjukkan pemahaman yang mendalam dan kemampuan luar biasa dalam mengelola seluruh proses penciptaan teater eksperimental. Mahasiswa mampu mengeksplorasi ide-ide inovatif, menggunakan teknik-teknik teater eksperimental secara efektif, dan menghadirkan konsep yang konsisten dan orisinal dalam karya akhir. Proses penciptaannya terstruktur dengan baik dan menghasilkan pementasan yang memukau dan penuh inovasi. 75–89 (Baik): Mahasiswa cukup berhasil mengelola proses penciptaan teater eksperimental dengan ide-ide yang kreatif, meskipun ada beberapa bagian yang kurang maksimal atau masih sedikit terkesan konvensional. Eksplorasi bentuk dan teknik sudah baik, tetapi masih ada ruang untuk pengembangan lebih lanjut. 60–74 (Cukup): Mahasiswa mampu mengikuti proses penciptaan dengan pemahaman dasar, tetapi eksplorasi ide dan teknik teater eksperimental terasa terbatas. Beberapa aspek dari penciptaan masih mengikuti pola yang lebih tradisional dan kurang mendalam dalam eksperimen.</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b><br/>Penilaian Hasil Project /<br/>Penilaian Produk,<br/>Penilaian Portofolio</p> | Praktek<br>3 X 50 | <p><b>Materi:</b> Proses penciptaan teater eksperimental<br/><b>Pustaka:</b><br/><i>Edwin Wilson , 1988, The Theatre Experience, New York: McGraw-Hill Book Company</i></p> | 5% |
|----|--|--|---|-------------------|---|----|

|    |  |   |   |                   |  |   |    |
|----|--|---|---|-------------------|--|---|----|
| 15 | Menguasai unsur pendukung yang dihidupkan dalam teater eskperimental | <ul style="list-style-type: none"> <li>Mempraktekan pertunjukan secara utuh di depan kelas</li> <li>Memaksimalkan unsur pendukung lain pertunjukan</li> </ul> | <p><b>Kriteria:</b></p> <p>Kemampuan Memanfaatkan Unsur Pendukung dalam Teater Eksperimental</p> <p>Mengukur kemampuan mahasiswa dalam menghidupkan dan memanfaatkan elemen-elemen pendukung teater eksperimental, seperti pencahayaan, suara, kostum, properti, ruang, dan gerak, untuk memperkuat narasi, ekspresi, dan atmosfer dalam pementasan.</p> <p>90–100 (Sangat Baik): Mahasiswa secara kreatif dan inovatif menghidupkan unsur-unsur pendukung dengan sangat baik, menjadikannya bagian integral yang memperkuat konsep dan estetika pementasan teater eksperimental. Elemen-elemen tersebut digunakan secara harmonis untuk memperkuat tema dan suasana, serta menyampaikan pesan secara mendalam.</p> <p>75–89 (Baik): Mahasiswa mampu menghidupkan unsur-unsur pendukung dengan baik, meskipun beberapa elemen belum sepenuhnya optimal atau terkadang kurang berfungsi sebagai bagian yang integral dari pementasan. Namun, elemen-elemen tersebut tetap memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pementasan.</p> <p>60–74 (Cukup): Mahasiswa masih dapat memanfaatkan unsur-unsur pendukung, namun penggunaan elemen-elemen tersebut terasa kurang kreatif atau tidak sepenuhnya terintegrasi dengan baik dalam pementasan. Beberapa unsur pendukung tidak memberikan dampak signifikan pada atmosfer atau narasi.</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b><br/>Aktifitas Partisipasif</p> | Praktek<br>3 X 50 |  | <p><b>Materi:</b><br/>Menguasai unsur pendukung yang dihidupkan dalam teater eskperimental</p> <p><b>Pustaka:</b><br/><i>Eugenio Barba dan Nicola Savarese, 1999, A Dictionary of the Theatre Anthropology, the Secret Art of the Performer, London and New York: Routledge</i></p> | 5% |
|----|--|---|---|-------------------|--|---|----|



|    |                          |                                     |   |                   |  |    |
|----|--------------------------|-------------------------------------|---|-------------------|--|----|
| 16 | Proses akhir pertunjukan | Memntaskan naskah drama di panggung | <p><b>Kriteria:</b><br/>Kemampuan Mengelola dan Menyelesaikan Proses Produksi Pertunjukan Teater Eksperimental Mengukur kemampuan mahasiswa dalam mengelola dan menyelesaikan seluruh proses produksi pertunjukan teater eksperimental, dengan fokus pada penyelesaian latihan, integrasi elemen-elemen teknis dan artistik, serta kelancaran presentasi final yang mengkomunikasikan tema dan pesan secara efektif kepada penonton. 90–100 (Sangat Baik): Mahasiswa menyelesaikan proses akhir pertunjukan dengan sangat baik, memastikan semua elemen teknis dan artistik berfungsi optimal. Pertunjukan berjalan lancar, terkoordinasi dengan baik, dan menyampaikan tema atau pesan secara mendalam dan efektif kepada penonton. Semua eksperimen dan elemen inovatif terintegrasi dengan mulus. 75–89 (Baik): Mahasiswa berhasil menyelesaikan proses akhir dengan baik, meskipun ada beberapa aspek yang kurang optimal atau belum sepenuhnya terintegrasi. Pementasan berlangsung lancar, tema dan pesan dapat disampaikan dengan baik, namun ada beberapa bagian yang membutuhkan penyempurnaan lebih lanjut. 60–74 (Cukup): Mahasiswa berhasil mengelola sebagian besar proses akhir pertunjukan, tetapi beberapa elemen teknis atau artistik masih belum sepenuhnya sempurna. Pementasan terasa kurang terkoordinasi atau pesan tidak sepenuhnya tersampaikan dengan jelas.</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b><br/>Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p> | praktek<br>3 X 50 | <p><b>Materi:</b> Proses akhir pertunjukan<br/><b>Pustaka:</b><br/><i>Shomit Mitter, 2002, Sistem Pelatihan Stanislavsky, Brecht, Grotowski dan Brook, penerjemah Yudi Aryani, Yogyakarta: MSP1 dan arti</i></p> | 5% |
|----|--------------------------|-------------------------------------|---|-------------------|--|----|

#### Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

| No | Evaluasi                                   | Persentase |
|----|--|------------|
| 1. | Aktifitas Partisipasif                     | 10%        |
| 2. | Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk | 47.5%      |
| 3. | Penilaian Portofolio                       | 17.5%      |
| 4. | Penilaian Praktikum                        | 2.5%       |
| 5. | Praktik / Unjuk Kerja                      | 22.5%      |
|    |  | 100%       |

#### 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.

RPS ini telah divalidasi pada tanggal 2 Desember 2024

Koordinator Program Studi S1  
Pendidikan Seni Drama, Tari Dan  
Musik



Dr. Welly Suryandoko, S.Pd.,  
M.Pd.  
NIDN 0025038801

**UPM** Program Studi S1  
Pendidikan Seni Drama, Tari Dan  
Musik



Syaiful Qadar Basri, S.Pd.,  
M.Hum.  
NIDN 0027048906

File PDF ini digenerate pada tanggal 18 Januari 2025 Jam 14:53 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa

