

		<p align="center">Universitas Negeri Surabaya Fakultas Bahasa dan Seni Program Studi S1 Pendidikan Seni Drama, Tari Dan Musik</p>						Kode Dokumen																																										
<p align="center">RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER</p>																																																		
MATA KULIAH (MK)		KODE		Rumpun MK		BOBOT (sks)		SEMESTER	Tgl Penyusunan																																									
Musik Ilustrasi Drama		8820902241				T=2	P=0	ECTS=3.18	5 8 Desember 2025																																									
OTORISASI		Pengembang RPS			Koordinator RMK			Koordinator Program Studi																																										
								WELLY SURYANDOKO																																										
Model Pembelajaran	Case Study																																																	
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																																																	
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																																	
	Matrik CPL - CPMK																																																	
		<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">CPMK</div>																																																
	Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																																																	
		<table border="1"> <tr> <td rowspan="2">CPMK</td> <td colspan="16">Minggu Ke</td> </tr> <tr> <td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td><td>13</td><td>14</td><td>15</td><td>16</td> </tr> </table>																CPMK	Minggu Ke																1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
CPMK	Minggu Ke																																																	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16																																		
Deskripsi Singkat MK	Pembelajaran dan pengembangan keterampilan tentang jenis, fungsi dan teknik penataan suara untuk panggung dan media elektronika berdasarkan lakon/naskah drama. Pengetahuan tentang efek yang ditimbulkan oleh bunyi dan sound system untuk mengembangkan pencarian bentuk baru penataan suara																																																	
Pustaka	Utama :																																																	
	1. Edwin Wilson, 1988, The Theatre Experience, New York: McGraw-Hill Book Company 2. Autar Abdillah, 2008, Dramaturgi I, Surabaya: Unesa Press 3. Putu Wijaya, 2007, Teater, Buku Pelajaran Seni Budaya, Jakarta: LPSN 4. N. Riantiarno, 2003, Menyentuh Teater, Tanya Jawab Seputar Teater Kita, Jakarta: MU: 3 Books 5. A. Adjib Hamzah, 1985, Pengantar Bermain Drama, Bandung: Rosda Karya 6. Herman J. Waluyo, 2001, Drama dan Teori Pengajarannya, Hanindata Graha Widya 7. Santoso, Eko. 2008, Pengetahuan Teater, Jakarta : Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan																																																	
	Pendukung :																																																	
Dosen Pengampu	Drs. Heri Murbiantoro, M.Pd. Dr. Joko Winarko, S.Sn., M.Sn. Dr. Indar Sabri, S.Sn., M.Pd.																																																	
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuan 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	Mampu menjelaskan pengertian Tata suara dan efek.	Menjelaskan pengertian tata suara dan Efek	Kriteria: Mahasiswa mampu menguraikan pengertian sound dengan benar	Diskusi dan ceramah 2 X 50			0%																																											

2	Mampu menjelaskan fungsi tata suara dan efek	ahasiswa mampu memahami fungsi tata suara dan efek	Kriteria: Mahasiswa dinilai mencapai ketuntasan materi jika mampu menguraikan kis kis hakekat sound dan fungsinya	Ceramah dan diskusi 1 X 1			0%
3	Mampu menjelaskan perkembangan tata suara dan efek	Mahasiswa Mampu menjelaskan perkembangan tata suara dan efek	Kriteria: Mahasiswa dinilai mencapai ketuntasan materi jika mampu menjelaskan sjarah perkembangan sound dengan menggunakan peralatan musik modern	Praktek, unjuk kerja, latihan 2 X 50			0%
4	Menguasai tata suar dan efek music manual	Mahasiswa mampu menguasai tata laksana sound efekc musik manual	Kriteria: Mahasiswa dinilai mencapai ketuntasan materi jika mampu menciptakan suasana tertentu dari efek bunyi peralatan musik manual atau akustik	Praktek, unjuk kerja, latihan 2 X 50			0%
5	Menguasai tata suar dan efek music manual	Mahasiswa mampu menciptakan bunyi mimetik alam tata suar dan efek music manual	Kriteria: Mahasiswa dinilai mencapai ketuntasan materi jika mampu menciptakan produksi bunyi mimetik alam	Praktek, unjuk kerja, latihan 2 X 50			0%
6	Menguasai tata suar dan efek music manual	Mahasiswa mampu menguasai dan mengoprasikan tata suar dan efek music manual	Kriteria: Mahasiswa dinilai mencapai ketuntasan materi jika menguasai teknik oprasional sound dan menemukan temuan metode penghasil bunyi	Praktek, unjuk kerja, latihan 2 X 50			0%
7	Menguasai tata suar dan efek music tekno	Mahasiswa mampu mengoprasionalkan dan menguasai teknik penciptaan bunyi dari tata suar dan efek music tekhno	Kriteria: Mahasiswa dinilai mencapai ketuntasan belajar jika mampu mengoprasikan dan menemukan sumber bunyi serta memproduksi dalam bentuk suasana dari softwere	Praktek, unjuk kerja, latihan 2 X 50			0%
8	Membuat musik efek atau musik iringan sebuah lakon dari berbagai macam sumber alat	Mahasiswa mempunyai kemampuan mengungkap suasana melalui bunyiMahasiswa mampu mengaplikasikan kemampuannya mengolah bunyi dan peralatan	Kriteria: Mahasiswa dianggap mencapai ketuntsan materi belajarnya jika mampu mensinergikan gagasan dalam bentuk peristiwa dan bunyi	Unjuk kerja 2 X 50			0%
9	Menguasai tata suar dan efek music tekhn	Mahasiswa mampu menguasai teknik tata suar dan efek music elektrik dan komputer	Kriteria: Mahasiswa dinilai mencapai ketuntasan materi jika mampu menguasai secara teknis oprasional software komputer untuk menciptakan bunyi	Praktek, unjuk kerja, latihan 2 X 50			0%
10	Menguasai tata suar dan efek music tekhn	Mahasiswa mampu mengoprasikan dan membuat komposisi bunyi dari hasil eksplorasi tata suar dan efek music elektrik dan komputer	Kriteria: Mahasiswa dinilai mencapai ketuntasan materi jika mampu mengoprasikan komputer dan memproduksi bunyi	Praktek, unjuk kerja, latihan 2 X 50			0%
11	Memciptakan tata suara dan efek ilustrasi dengan menggunakan music manual, elektronik dan komputer	Mahasiswa mampu menguasai dan menciptakan komposisi bunyi dari teknik tata suar dan efek music manual, elektrik dan komputer	Kriteria: Mahasiswa dinilai mencapai ketuntasan materi jika mampu menciptakan produksi bunyi dari ansambel komputer, akustik dan alt musik elektronik	Praktek, unjuk kerja, latihan 2 X 50			0%

12	Menciptakan tata suara dan efek ilustrasi dengan menggunakan music manual, elektronik dan komputer	Mahasiswa mampu membuat komposisi ansambel yang dihasilkan dari tata suar dan efek music manual, elektrik dan komputer	Kriteria: Mahasiswa dinilai mencapai ketuntasan materi jika mampu membuat komposisi dari sumber bunyi yang berbedaTer	Praktek, unjuk kerja, latihan 2 X 50			0%
13	Menciptakan tata suara dan efek ilustrasi dengan menggunakan music manual, elektronik dan komputer	Mahasiswa mampu mengoprasikan dan membuat komposisi tata suar dan efek music manual, elektrik dan komputer	Kriteria: Mahasiswa dinilai berhasil mencapai ketuntasan materi jika mampu melakukan kerja ansambel dengan berbagai alat dan berbagai skill	Praktek, unjuk kerja 2 X 50			0%
14	Menciptakan tata suara dan efek dengan mengabungkan unsure efek	Mahasiswa mampu Menguasi kemungkinan menciptakan tata suara dan efek dengan menggunakan alat alternative seperti DJ	Kriteria: Mahasiswa dinilai mencapai ketuntasan belajar jika bisa mengoprasikan peralatan dj	Praktek, unjuk kerja, latihan 2 X 50			0%
15	Menejemen produksi Pementasan	Mahasiswa mampu menyajikan temuannya dalam bentuk Menyelenggarakan pertunjukan secara sederhana	Kriteria: Mahasiswa dinilai mencapai ketuntasan materinya jika mampu melakukan kerja ansambel dalam produksi karya yang terorganisir dengan baik dengan manajemen pertunjukan free style	Praktek 2 X 50			0%
16	Menejemen produksi Pementasan	Penataan soud dan hasil penciptaan music ilustrasi dengan menggunakan beberapa unsure dalam pertunjukan pantomim	Kriteria: Mahasiswa dinilai mencapai ketuntasan belajarnya jika mampu melakukan kerja kolektif dan menciptakan karya dalam sebuah pertunjukan secara harmoni	Praktek/unjuk kerja 2 X 50			0%

Rekap Persentase Evaluasi : Case Study

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.**

