



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
Pantomime	8820904268		T=4	P=0	ECTS=6.36	1	29 September 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					
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini berisi penguasaan pembelajaran dan pengenalan teknik dan praktik bermain individual. Penggunaan media tubuh sebagai bahasa penyampaian pesan kepada penonton dan pengolahan bagian-bagian tubuh sebagai media ekspresi melalui Pantomim.						
	Pustaka						
Dosen Pengampu	Utama :						
	1. Indar Sabri dkk. 2014 Seni Pantomime 1CmenjadiPantomimer 1D, Surabaya: UNESA PRESS 2. Charles Aubert. 1970. 1CTheArt of Pantomim 1D. New York: Benjamin,Inc. 3. Iswantara, Nur. 2007. Wajah Pantomim Indonesia. Jogja: Media Kreatifa. 4. Michelle, Gallardo. 1973. The Mime Book Caude Kipnis. Colorado: Meriwether Publishing LTD. 5. Harry dkk. 2000. Manwatcing. New York: Publishers,Inc. 6. Mime Ministry,Amerika.Meriwther Publising LTD. 7. Klipnis, Claude. 1986.The Mime Book,Amerika,Meriwther Publising LTD.						
Pendukung :							
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	Menjelaskan Konsep dasar Pantomim (Pengertian sejarah Perkembangan dan tokoh pantomime)	1. Menuliskan pengertian pantomime 2. Menyebut perkembangan pantomime Indonesia dan dunia 3. Menyebut tokoh-tokoh pantomime dunia	Kriteria: 1.NA: Total skor x 100 2.hasil	1. Menyimak penjelasan pengertian pantomime melalui pembelajaran langsung 2. Mengidentifikasi perkembangan pantomime dunia yang disampaikan melalui CTL 3. Mengenal tokoh-tokoh pantomime dunia 4. Menyusun ulang teks penjelasan melalui pembelajaran kooperatif 4 X 50			0%
2	Memahami Konsep dasar Pantomim (Pengertian, sejarah, Perkembangan dan tokoh pantomime)	1. Menuliskan pengertian pantomime 2. Menyebut perkembangan pantomime Indonesia dan dunia 3. Menyebut tokoh-tokoh pantomime dunia	Kriteria: 1.NA: total skor x 100 2.Hasil	1. Menyimak penjelasan pengertian pantomime melalui pembelajaran langsung 2. Mengidentifikasi perkembangan pantomime dunia yang disampaikan melalui CTL 3. Mengenal tokoh-tokoh pantomime dunia 4. Menyusun ulang teks penjelasan melalui pembelajaran kooperatif 4 X 50			0%
3	Melakukan teknik pantomime	Melakukan pembentukan ekspresi pantomime	Kriteria: 1.NA : Skor x 100 2.Nilai	Melakukan/mimesis ekspresi manusia dan hewan 4 X 50			0%
4	Melakukan teknik pantomime	Melakukan pengkoordinasian ekspresi pantomime	Kriteria: 1.NA; Skor x 100 2.Nilai	Melakukan penyempurnaan ekspresi manusia 4 X 50			0%
5	Melakukan teknik pantomime	Melakukan pencarian tubuh pantomime	Kriteria: 1.NA; Skor x 100 2.nilai	Melakukan gerak gerak binatang dan manusia stilisasi 4 X 50			0%
6	Melakukan teknik pantomime		Kriteria: 1.NA; Skor x 100 2.Hasil	Teknik tubuh pantomime 4 X 50			0%
7	Melakukan koordinasi ekspresi tubuh dan cerita	Koordinasi ekspresi tubuh dan cerita	Kriteria: 1.NA; Skor x 100 2.Nilai	Melakukan pertunjukan pantomime individu 1 X 1			0%
8	Melakukan teknik pantomime ruang publik	Mampraktekan pantomim ruang publik (strret mime)	Kriteria: 1.NA: Jumlah skor perolehan x 100 2.Jumlah skor maksimal	Praktek 4 X 50			0%
9	Melakukan teknik pantomime	Melakukan simulasi pantomime	Kriteria: 1.SKM: BAIK (70 ATAU 70%) 2.NA Skor 3.5 4.Keterangan: 5.1. 40 55 kurang baik (47) 6.2. 56 64 cukup (60) 7.3. 65 79 baik (72) 8.4. 80 100 sangat baik (90)	Melakuka streetmime 4 X 50			0%
10	Melakukan pengolahan keterampilan bermain pantomime individu	Melakukan ekspresi imajinasi	Kriteria: 1.NA: Jumlah skor perolehan x 100 2.Jumlah skor maksimal	Melakukan praktek ekspresi imajinasi 4 X 50			0%
11	Melakukan pengolahan keterampilan bermain pantomime individu	Melakukan komunikasi detail pantomime	Kriteria: 1.NA: Jumlah skor perolehan x 100 2.Jumlah skor maksimal	Mempraktekan komunikasi detail pantomime 1 X 1			0%

12	Melakukan pengolahan keterampilan bermain pantomime individu	Melakukan pantomime ruang publik	Kriteria: 1.NA: Jumlah skor perolehan x 100 2.Jumlah skor maksimal	Mempraktekan pertunjukan pantomime (bagian akhir) 4 X 50			0%
13	Melakukan pengolahan keterampilan bermain pantomime individu	Mempraktekan pantomime solo	Kriteria: 1.NA: Jumlah skor perolehan x 100 2.Jumlah skor maksimal	Metode eksperimen 4 X 50			0%
14	Melakukan pengolahan keterampilan bermain pantomime individu	Mempraktekan teknik pantomime klasik	Kriteria: 1.NA: Jumlah skor perolehan x 100 2.Jumlah skor maksimal	praktek/ unjuk kerja 4 X 50			0%
15	Melakukan pengolahan keterampilan bermain pantomime individu	Mempraktekan pantomime dengan tema berdasarkan script mime yang dibuat	Kriteria: Mahasiswa mendapat nilai maksimal jika tajapan per tahapan sesuai dengan kisi-kisi praktek yang di berikan.	Tes Kinerja 4 X 50			0%
16	Melakukan pementasan pantomime	1. Mempraktekan pantomime berdasarkan script mime dan genre yang dipilih 2. Mempraktekan pantomime dengan make up dan kostum yang sesuai 3. mempraktekan pantomime dengan unsur artistik	Kriteria: 1.NA: Jumlah skor perolehan x 100 2.Jumlah skor maksimal	Unjuk Kerja 4 X 50			0%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
		0%

Catatan

- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
- 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.
- 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.
- Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
- Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
- TM=Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.

