



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
Penulisan Naskah Drama Elektronik	8820902287		T=2	P=0	ECTS=3.18	5	26 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	: Pembelajaran dan Pengkajian teknik, prinsip, dan konsep dasar penulisan naskah elektronik/ film untuk kebutuhan layar lebar (baik cerita maupun non cerita), dengan sasaran usia sekolah dan profesional						
	Pustaka						
	Utama :	1. 1) Autar Abdillah, 2004, "Pengantar Penulisan Naskah Drama, Kata-kata Bukan yang Utama", Dinas P dan K Jatim: <i>Workshop Penulisan Naskah</i> 2) Biran, Yusa Misbach H, 2006, Teknik Menulis Skenario Film Cerita, Jakarta: Pustaka Jaya. 3) Lajos Egri., 1960, <i>The Art of Dramatic Writing</i> , New York: Simon and Schuster 4) Martin Esslin., 1981, <i>Anatomy of Drama</i> , London: Abacus 5) Steven Connor , 1989, <i>Postmodernist Culture, An Introduction to Theories of the Contemporary</i> , Oxford and Cambridge: Basil Blackwell, Inc.					
Pendukung :							
Dosen Pengampu	Dr. Indar Sabri, 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 Pemahaman hakekat penulisan naskah drama elektronik	Mahasiswa memahami dan menguasai Orientasi GBRP kepada mahasiswa Mahasiswa memahami Hakekat penulisan naskah drama elektronik	Kriteria: Mahasiswa dinilai mencapai ketuntasan materi jika mampu menjelaskan hakekat penulisan dan macam jenis penulisan naskah drama elektronik	Ceramah, diskusi, dan tanya jawab 2 X 50			0%

2	Menentukan bobot isi cerita skenario	Mahasiswa mapu memberikan kesimpulan pada diskusi bobot isi cerita skenario	Kriteria: Mahasiswa dinilai mampu menuntaskan materi jika mempunyai kekayaan refrensi dalam mengungkapkan pendapat di diskusi yang berlangsung	Diskusi,ceramah,tanya jawab 2 X 50			0%
3	Menguasai kesan rekaman realita	Mahasiswa mampu Mengelompokkan kesan rekaman realita	Kriteria: Mahasiswa dinilai mencapai ketuntasan materi jika menguasai dan mampu mengungkapkan gagasan impresi dari film yang disaksikan	Ceramah, diskusi, tanya jawab, latihan, dan penguasaan 2 X 50			0%
4	Mengidentifikasi idiom Film	Mahasiswa mampu Mengelompokkan idiom Film dan memahami bahasa idiom film	Kriteria: Mahasiswa dinilai mencapai ketuntasan materi jika mengasai pengelompokan jenis film	Ceramah, diskusi, dan tanya jawab 2 X 50			0%
5	Menguasai penataan film	Mahasiswa memahami dan mempunyai kemampuan Memetakan penataan film	Kriteria: Mahasiswa dinilai mencapai ketuntasan materi jika mempunyai kemampuan pemahaman tentang penataan film berdasarkan genrenya	Ceramah, diskusi, latihan 2 X 50			0%
6	Menguasai pemahaman bahasa film	Mahasiswa mampu menguasai dan Mengklasifikasikan Bahasa film	Kriteria: Mahasiswa dinilai mencapai ketuntasan materi jika mempunyai kemampuan membaca dan mengklasifikasikan bahasa film	Ceramah,diskusi, dan tanya jawab 2 X 50			0%
7	Menguasai teknik penunjang dramatik, mood dan atmosfer skenario	Mahasiswa mampu Menjelaskan penunjang dramatik, mood dan atmosfer skenario Mahasiswa mampu Mengidentifikasi penunjang dramatik, mood dan atmosfer skenario	Kriteria: Mahasiswa dinilai menguasai materi jika mampu menjelaskan dan mengidentifikasi penunjang dramatik, mood dalam skenario	Ceramah, diskusi, latihan 2 X 50			0%
8	Menguasai tokoh protagonis dan antagonis	Mahasiswa mampu Menjelaskan protagonis dan antagonis Mahasiswa mampu Mengidentifikasi tokoh protagonis dan antagonis	Kriteria: Mahasiswa dinilai mengasai materi jika mempunyai daya nalisis yang tajam penokohan antagonis dan protagonis dalam sebuah skenario	Ceramah, diskusi, tanya jawab 2 X 50			0%
9	Menciptakan peristiwa dari mimetik sosial	Mahasiswa mampu menyerap persoalan sosial dalam aplikasi naskah	Kriteria: Mahasiswa dinilai ketuntasan belajarnya berdasarkan kemampuan mengaplikasikannya dalam sebuah peristiwa sastra drama	Ceramah, diskusi 2 X 50			0%
10	Mengidentifikasi proses dramatisasi skenario	Mahasiswa mampu Menjelaskan Teknik Penulisan Lakon Drama Elektronika Mahasiswa mampu Mengidentifikasi Teknik Penulisan Lakon Drama Elektronika	Kriteria: Mahasiswa dinilai mencapai ketuntasan materi jika mempunyai kemampuan menjelaskan dan mengidentifikasi teknik penulisan naskah lakon elektronik terutama skenario	Ceramah, diskusi, 2 X 50			0%
11	Menguasai unsur dramatik dalam skenario	Mahasiswa mampu Mengidentifikasi unsur dramatik dalam skenario	Kriteria: Mahasiswa dinilai mencapai ketuntasan materi jika memahami dan mempunyai kemampuan menunjukan etape dan tahapan penulisan skenario	Diskusi,tanya jawab 2 X 50			0%
12	Menguasai Struktur bertutur dramatik	Mahasiswa mampu mengidentifikasi teknik bertutur dramatik dalam skenario	Kriteria: Mahasiswa dinilai mempunyai kemampuan menyerap materi jika mampu menjelaskan dan kecakapan menjelaskan metode bertutur dramatik	Diskusi, ceramah dan tanya jawab 2 X 50			0%
13	Menguasai pemahaman konstruksi dramatik	Mahasiswa menguasai dan mengidentifikasi sekaligus mengelompokkan konstruksi dramatik	Kriteria: Mahasiswa dinilai mencapai ketuntasan materi jika menguasai analisa dramatik sebuah cerita skenario	Ceramah,diskusi,tanya jawab 2 X 50			0%

14	Menguasai pemahaman skenario film panjang	Mahasiswa mampu membuat kerangka skenario film panjang	Kriteria: Mahasiswa dinilai mencapai kesempurnaan penguasaan materi jika mahasiswa mempunyai kemampuan dan skill mengaplikasikan dalam bentuk skenario yang berawal dari rangsang awal	Diskusi 2 X 50			0%
15	Mengevaluasi hasil skenario film panjang	Mahasiswa mampu menguasai skill menciptakan sebuah skenario panjang	Kriteria: Mahasiswa dinilai mencapai ketuntasan materi belajar jika mampu menerima masukan dan menyempurnakan tugas konsep beserta skenario yang dibuat berdasar kan rangsang awal untuk mengembangkannya berdasarkan kisi kisi teori dan standart karya skenario film panjang	Diskusi, ceramah 2 X 50			0%
16	Membuat skenario film panjang	Mahasiswa mempunyai skill dan menciptakan skenario film stadart broadcas	Kriteria: Mahasiswa dinilai menguasai ketuntasan belajar jika skenario yang diciptakan mempunyai unsur cerita yang menarik, tangga dramatik yang tidak monoton, diangkat dari kehidupan sehari hari berdasarkan stadart broadcase	Evaluasi 2 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.