

	<p style="text-align: center;">Universitas Negeri Surabaya Fakultas Bahasa dan Seni Program Studi S1 Pendidikan Seni Drama, Tari Dan Musik</p>					<p style="text-align: center;">Kode Dokumen</p>	
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER							
MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan
Semiotika Drama/Teater	8820902353		T=2	P=0	ECTS=3.18	4	19 Februari 2026
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; text-align: center;">CPMK</div>					
	Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)						
Deskripsi Singkat MK	: Pengetahuan dan pembelajaran mengenai tanda dalam bahasa maupun objek benda-benda dan gambar serta budaya, adat istiadat, dan perilaku yang dianut suatu masyarakat, institusi dan manusia/personal.						
Pustaka	Utama :						
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Nur Sahid, 2004, Semiotika Teater, Yogyakarta: LPM ISI Yogyakarta 2. Unknown. 2014, Semiotika teater teori dan penerapannya. Yogyakarta, BP ISI 3. Steven Connor , 1989, Postmodernist Culture, An Introduction to Theories of the Contemporary, Oxford and Cambridge: Basil Blackwell, Inc. 4. Umar Kayam, 1999, Ketika Orang Jawa Nyeni, Yogyakarta: Galang Press 5. Umberto Eco. 2009. Tamasya dalam Hiperealitas (judul asli: Travels in Hyper-Reality, London: Pcador, 87 pertamkali diterbitkan dengan judul Faith in Fakes, London: Secker & Warburg Ltd, 86). Yogyakarta: Jalasutra 6. Yasraf Amir Piliang, 2003, Hipersemiotika: Tafsir Cultural Studies atas Matinya Makna, Yogyakarta dan Bandung: Jalasutra 						
	Pendukung :						
Dosen Pengampu	Dr. Arif Hidajad, S.Sn., 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 pengetahuan semiotika dan ruang lingkupnya	· Memberikan Orientasi GBRP kepada mahasiswa · Menyimak penjelasan pengetahuan semiotika dan ruang lingkupnya		Ceramah, diskusi, dan tanya jawab 3 X 50			0%
2	Menguasai pengetahuan semiotika karya drama	· Mendiskusikan pengetahuan semiotika karya drama · Menyimak penjelasan pengetahuan semiotika karya drama		Ceramah, diskusi, latihan 3 X 50			0%

3	Menguasai pengetahuan struktur teks drama dalam kerangka semiotika teater	· Menyimak penjelasan pengetahuan struktur teks drama dalam kerangka semiotika teater Diskusi struktur teks drama dalam kerangka semiotika teater		Ceramah, diskusi, tanya jawab, latihan, dan penugasan 3 X 50			0%
4	Menguasai pengetahuan tiga belas sistem tanda dalam teater	· Menyimak tiga belas system tanda dalam teater Mengidentifikasi tiga belas system tanda dalam teater		Ceramah, diskusi, dan tanya jawab 3 X 50			0%
5	Menguasai sistem tanda yang terlibat dalam teater	· Menyimak penjelasan pengetahuan sistem tanda yang terlibat dalam teater Mengklasifikasi sistem tanda yang terlibat dalam teater		Ceramah, diskusi, latihan 3 X 50			0%
6	Mengidentifikasi aspek konotasi dan transformabilitas tanda	· Mendiskusikan aspek konotasi dan transformabilitas tanda		Ceramah, diskusi, dan tanya jawab 3 X 50			0%
7	Menguasai teater sebagai sistem semiotika	· Mendiskusikan teater sebagai sistem semiotika		Ceramah, diskusi, latihan 3 X 50			0%
8	USS 1		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.	3 X 50			0%
9	Mengidentifikasi pemikiran tokoh semiotika teater	Mendiskusikan pemikiran tokoh semiotika teater didepan kelas berkelompok		Ceramah, diskusi, tanya jawab, dan latihan 6 X 50			0%
10							0%
11	Mengidentifikasi ikon, indeks dan simbol dalam teater	· Menyimak penjelasan pengetahuan sistem tanda yang terlibat dalam teater Menganalisis ikon, indeks dan simbol dalam teater		Ceramah, diskusi, tanya jawab, dan latihan 6 X 50			0%
12							0%
13	Menjelaskan sistem tanda sebagai dasar pemaknaan	· dasar pemaknaan · Diskusi Latihan menganalisis system tanda sebagai pemaknaan dalam teater		Ceramah, diskusi, latihan 6 X 50			0%
14							0%
15	Mengidentifikasi makna universal pertunjukan teater	· Memaknai makna universal pertunjukan teater · Mempraktekan analisis makna universal pertunjukan teater Mendiskusikan hasil analisis makna universal pertunjukan teater		Camah, diskusi, Tanya jawab, latihan 3 X 50			0%

16	UAS	Mampu menentukan sistem tanda dalam teka-teki drama Mampu menentukan semiotika teater dalam pertunjukan drama	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.	Tes tertulis Laporan tertulis 3 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 studinya 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. **Kriteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kriteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kriteria 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.