

	<div>Universitas Negeri Surabaya</div> <div>Fakultas Bahasa dan Seni</div> <div>Program Studi S1 Pendidikan Seni Drama, Tari Dan Musik</div>										Kode Dokumen						
	<div>RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER</div>																
MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK		BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan									
Tata Suara dan Efek	8820902457			T=2	P=0	ECTS=3.18	5	27 April 2024									
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi											
	Syaiful Qadar Basri, S.Pd., M.Hum. Dr.ArifHidajad, S.Sn., M.Pd.Dr. Indar Sabri, S.Sn.,M.Pd.Dr. Welly Suryandoko, S.Pd., M.Pd		Syaiful Qadar Basri, S.Pd., M.Hum.			WELLY SURYANDOKO											
Model Pembelajaran	Project Based Learning																
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																
	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-8	Mampu berkreasi, berinovasi, mengkaji dan menyajikan seni pertunjukan budaya Jawa Timur dan wilayah Indonesia Timur															
	CPL-10	Mampu mengembangkan dan menciptakan karya bidang seni dan pendidikan seni berbasis teknologi, seni drama, tari dan musik Jawa Timur dan wilayah Indonesia Timur dan bidang seni budaya															
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																
	CPMK - 1	Pemahaman terhadap sejarah, fungsi, perkembangan tata Suara dan Efek															
	CPMK - 2	Tekhnik menggunakan alat music manual dalam penciptaan tata suara dan efek															
	CPMK - 3	Mencari dan membuat tata suara dan efek dengan menggunakan sofwer komputer															
	CPMK - 4	Tekhnik menggunakan alat manual, elektrik dan komputer															
	CPMK - 5	Penataan sound dan hasil penciptaan music ilustrasi dengan menggunakan beberapa unsure dalam pertunjukan															
	Matrik CPL - CPMK																
			CPMK	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-6	CPL-8	CPL-10								
		CPMK-1	✓	✓													
		CPMK-2			✓	✓											
		CPMK-3					✓	✓									
		CPMK-4	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓								
		CPMK-5	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓								
Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																	
	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					✓				✓						✓	✓

Deskripsi Singkat MK		Pembelajaran pengembangan keterampilan tentang jenis, fungsi dan teknik penataan suara untuk panggung dan media elektronik berdasarkan lakon/naskah drama. Pengetahuan tentang efek yang ditimbulkan oleh bunyi dan sound system untuk mengembangkan pencarian bentuk baru penataan suara. Mata kuliah Tata Suara dan Efek menggunakan model pembelajaran Project-Based Learning (PBL) untuk melatih mahasiswa dalam merancang dan mengoperasikan tata suara serta menciptakan efek audio untuk produksi seni pertunjukan dan media elektronik. Mahasiswa diajak memahami teknik perekaman, pengeditan, dan manipulasi suara, sekaligus mengaplikasikan efek audio yang mendukung estetika dan narasi produksi. Dengan integrasi aspek kewirausahaan, mata kuliah ini membekali mahasiswa kemampuan membaca kebutuhan pasar, menciptakan karya audio yang inovatif, serta memasarkan layanan atau produk audio secara profesional di industri kreatif.					
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		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 Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Diskusi dan ceramah 2 X 50		Materi: Mampu menjelaskan pengertian Tata suara dan efek. Pustaka: Edwin Wilson , 1988, The Theatre Experience, New York: McGraw-Hill Book Company	5%
2	Mampu menjelaskan fungsi tata suara dan efek	mahasiswa mampu memahami fungsi tata suara dan efek	Kriteria: Mahasiswa dinilai mencapai ketuntasan materi jika mampu menguraikan kis-kisah hakekat sound dan fungsinya Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio	Ceramah dan diskusi 1 X 1		Materi: Mampu menjelaskan fungsi tata suara dan efek Pustaka: Autar Abdillah, 2008, Dramaturgi I, Surabaya: Unesa Press	5%
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 sejarah perkembangan sound dengan menggunakan peralatan musik modern Bentuk Penilaian : Penilaian Praktikum	Praktek, unjuk kerja, latihan 2 X 50		Materi: Mampu menjelaskan perkembangan tata suara dan efek Pustaka: Putu Wijaya, 2007, Teater, Buku Pelajaran Seni Budaya, Jakarta: LPSN	5%
4	Menguasai tata suara dan efek music manual	Mahasiswa mampu menguasai tata laksana sound efek musik manual	Kriteria: Mahasiswa dinilai mencapai ketuntasan materi jika mampu menciptakan suasana tertentu dari efek bunyi peralatan musik manual atau akustik Bentuk Penilaian : Tes	Praktek, unjuk kerja, latihan 2 X 50		Materi: Menguasai tata suara dan efek music manual Pustaka: N. Riantiarno, 2003, Menyentuh Teater, Tanya Jawab Seputar Teater Kita, Jakarta: MU: 3 Books	5%
5	Menguasai tata suara dan efek music manual	Mahasiswa mampu menciptakan bunyi imitasi alam tata suara dan efek music manual	Kriteria: Mahasiswa dinilai mencapai ketuntasan materi jika mampu menciptakan produksi bunyi imitasi alam Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Praktek, unjuk kerja, latihan 2 X 50		Materi: Menguasai tata suara dan efek music manual Pustaka: A. Adjib Hamzah, 1985, Pengantar Bermain Drama, Bandung: Rosda Karya	5%

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 Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Praktek, unjuk kerja, latihan 2 X 50		Materi: Menguasai tata suar dan efek music manual Pustaka: Herman.J. Waluyo, 2001, <i>Drama dan Teori Pengajarannya</i> , Hanindata Graha Widya	5%
7	Menguasai tata suar dan efek music tekno	Mahasiswa mampu mengoprasionalkan dan menguasai teknik penciptaan bunyi dari tata suar dan efek music tekno	Kriteria: Mahasiswa dinilai mencapai ketuntasan belajar jika mampu mengoprasikan dan menemukan sumber bunyi serta memproduksi dalam bentuk suasana dari softwere Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Praktek, unjuk kerja, latihan 2 X 50		Materi: Menguasai tata suar dan efek music tekno Pustaka: Santoso, Eko. 2008, <i>Pengetahuan Teater</i> , Jakarta : Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan	5%
8	Membuat musik efek atau musik iringan sebuah lakon dari berbagai macam sumber alat	Mahasiswa mempunyai kemampuan mengungkap suasana melalui bunyi. Mahasiswa mampu mengaplikasikan kemampuannya mengolah bunyi dan peralatan	Kriteria: Mahasiswa dianggap mencapai ketuntasan materi belajarnya jika mampu mensinergikan gagasan dalam bentuk peristiwa dan bunyi Bentuk Penilaian : Penilaian Praktikum	Unjuk kerja 2 X 50		Materi: Membuat musik efek atau musik iringan sebuah lakon dari berbagai macam sumber alat Pustaka: Autar Abdillah, 2008, <i>Dramaturgi I</i> , Surabaya: Unesa Press Materi: UAS Pustaka: Edwin Wilson , 1988, <i>The Theatre Experience</i> , New York: McGraw-Hill Book Company	15%
9	Menguasai tata suar dan efek music tekno	Mahasiswa mampu menguasai teknik tata suar dan efek music elektrik dan komputer	Kriteria: Mahasiswa dinilai mencapai ketuntasan materi jika mampu menguasai secara teknis oprasional softwere komputer untuk menciptakan bunyi Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Praktek, unjuk kerja, latihan 2 X 50		Materi: Menguasai tata suar dan efek music tekno Pustaka: A. Adjib Hamzah, 1985, <i>Pengantar Bermain Drama</i> , Bandung: Rosda Karya	5%
10	Menguasai tata suar dan efek music tekno	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 Bentuk Penilaian : Tes	Praktek, unjuk kerja, latihan 2 X 50		Materi: Menguasai tata suar dan efek music tekno Pustaka: Herman.J. Waluyo, 2001, <i>Drama dan Teori Pengajarannya</i> , Hanindata Graha Widya	5%
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 Bentuk Penilaian : Penilaian Portofolio	Praktek, unjuk kerja, latihan 2 X 50		Materi: Memciptakan tata suara dan efek ilustrasi dengan menggunakan music manual, elektronik dan komputer Pustaka: Herman.J. Waluyo, 2001, <i>Drama dan Teori Pengajarannya</i> , Hanindata Graha Widya	5%

12	Memciptakan 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 Bentuk Penilaian : Penilaian Praktikum	Praktek, unjuk kerja, latihan 2 X 50		Materi: Memciptakan tata suara dan efek ilustrasi dengan menggunakan music manual, elektronik dan komputer Pustaka: <i>Putu Wijaya, 2007, Teater, BukuPelajaran Seni Budaya, Jakarta: LPSN</i>	5%
13	Memciptakan 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 Bentuk Penilaian : Penilaian Portofolio	Praktek, unjuk kerja 2 X 50		Materi: Memciptakan tata suara dan efek ilustrasi dengan menggunakan music manual, elektronik dan komputer Pustaka: <i>AutarAbdillah, 2008,Dramaturgi I,Surabaya: Unesa Press</i>	5%
14	Memciptakan tata suara dan efek dengan mengabungkan unsur efek	Mahasiswa mampu Menguasai kemungkinan menciptakan tata suara dan efek dengan menggunakan alat alternative seperti DJ	Kriteria: Mahasiswa dinilai mencapai ketuntasan belajar jika bisa mengoprasikan peralatan dj Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Praktek, unjuk kerja, latihan 2 X 50		Materi: Memciptakan tata suara dan efek dengan mengabungkan unsur efek Pustaka: <i>A. Adjib Hamzah, 1985,Pengantar Bermain Drama, Bandung: Rosda Karya</i>	5%
15	Menejemen produksi tata suara dan efek menggunakan manual, elektrik, dan technno	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 manajemen pertunjukan free style Bentuk Penilaian : Penilaian Praktikum, Praktik / Unjuk Kerja	Praktek 2 X 50		Materi: Menejemen produksi tata suara dan efek menggunakan manual, elektrik, dan technno Pustaka: <i>Putu Wijaya, 2007, Teater, BukuPelajaran Seni Budaya, Jakarta: LPSN</i>	5%
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 Bentuk Penilaian : Penilaian Portofolio, Penilaian Praktikum, Praktik / Unjuk Kerja	Praktek/unjuk kerja 2 X 50		Materi: Menejemen produksi tata suara dan efek menggunakan manual, elektrik, dan technno Pustaka: <i>Santoso, Eko. 2008, Pengetahuan Teater, Jakarta : DirektoratPembinaan Sekolah Menengah Kejuruan</i>	15%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipasif	5%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	7.5%
3.	Penilaian Portofolio	17.5%
4.	Penilaian Praktikum	32.5%
5.	Praktik / Unjuk Kerja	27.5%
6.	Tes	10%
		100%

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. **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.

RPS ini telah divalidasi pada tanggal 3 Desember 2024

Koordinator Program Studi S1
Pendidikan Seni Drama, Tari Dan
Musik



WELLY SURYANDOKO
NIDN 0025038801

UPM Program Studi S1
Pendidikan Seni Drama, Tari Dan
Musik



NIDN 0027048906

File PDF ini digenerate pada tanggal 29 Desember 2025 Jam 13:00 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa

