



**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																																	
Teater Pendidikan	8820902460		T=2 P=0 ECTS=3.18	4	3 Oktober 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																																					
	<table border="1" style="margin: auto;"> <tr> <td style="width: 10%;"></td> <td style="width: 10%; text-align: center;">CPMK</td> <td colspan="14"></td> </tr> </table>						CPMK																															
	CPMK																																					
Deskripsi Singkat MK	Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																																					
	<table border="1" style="margin: auto;"> <tr> <td style="width: 10%;"></td> <td style="width: 10%; text-align: center;">CPMK</td> <td colspan="14" style="text-align: center;">Minggu Ke</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td style="width: 5%;">1</td><td style="width: 5%;">2</td><td style="width: 5%;">3</td><td style="width: 5%;">4</td><td style="width: 5%;">5</td><td style="width: 5%;">6</td><td style="width: 5%;">7</td><td style="width: 5%;">8</td><td style="width: 5%;">9</td><td style="width: 5%;">10</td><td style="width: 5%;">11</td><td style="width: 5%;">12</td><td style="width: 5%;">13</td><td style="width: 5%;">14</td><td style="width: 5%;">15</td><td style="width: 5%;">16</td> </tr> </table>						CPMK	Minggu Ke																1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
	CPMK	Minggu Ke																																				
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16																					
Deskripsi Singkat MK	Deskripsi Mata Kuliah : Pembelajaran dan praktik berperan dalam naskah realis (konvensional) dengan membangun kerjasama berperan dalam suatu kelompok melalui pengalaman pentas.																																					
Pustaka	Utama :																																					
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Referensi : Eka D.Sitorus., 2002, The Art of Acting, Seni Peran untuk Teater, Film dan TV , Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama</li> <li>2. Hodge., Alison (edt), 2010, Actor Training (second edition), London and New York: Routledge</li> <li>3. Richard Boleslavsky., 1960, Enam Pelajaran Pertama Bagi Tjalon Aktor (terjemah dari Acting: The First Six Lessons . Hak Cipta 1933, pada Theatre Arts, Inc, dan hak cipta 1949 pada Norma Boleslavsky, diterbitkan oleh Theatre Arts Books, New York), di-Indonesiaikan oleh Drs. Asrul Sani, Jakarta: Usaha Penerbit Djaja Sakti</li> <li>4. Stickland, The Technique of Acting , USA: McGraw-Hill</li> </ol>																																					
Pustaka	Pendukung :																																					
Dosen Pengampu	Dr. Arif Hidajad, S.Sn., M.Pd. Dr. Indar Sabri, S.Sn., M.Pd. Dr. Welly Suryandoko, S.Pd., 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	Menjelaskan Seni Peran dan Ruang: Ruang sebagai sarana ekspresi, Laku yang meruang, Hakekat Seni Peran Realis	Menjelaskan tahapan seni peran dalam hal ini adalah Seni Peran realis Menguasai pengetahuan mengenai ruang sebagai sarana ekspresi Menguasai pemahaman laku yang meruang dalam Seni Peran realis	<b>Kriteria:</b> Mahasiswa dinilai mampu mencapai ketuntasan belajar jika mampu menjelaskan sejarah perkembangan keaktoran realis dan bentuknya	Ceramah, diskusi, dan tanya jawab 4 X 50			0%																															

2	Mensimulasikan motivasi dan imajinasi seni peran realis	Menguasai tahapan motivasi Menguasai tahapan imajinasi	<b>Kriteria:</b> Mahasiswa dinilai mencapai ketuntasan belajar materi jika tumbuh kepercayaan diri terhadap potensi dirinya dan spirit untuk melakukan eksplorasi	Praktek, unjuk kerja, latihan 4 X 50			0%
3	Menguasai pengetahuan Aktor dan Naskah Lakon: azas, style, analisis struktur, pengarang, sutradara seni peran realis	Menguasai penjelasan tentang aktor Menguasai naskah lakon dengan kaidah azas, style, analisis, struktur, pengarang dan sutradara seni peran realis	<b>Kriteria:</b> Jika semua soal terjawab dengan runtut	Ceramah, diskusi, dan tanya jawab 4 X 50			0%
4	Mempraktekan kepekaan dan stimulasi	Menguasai kepekaan Menguasai stimulasi yang dimunculkan dari beberapa sumber	<b>Kriteria:</b> Mahasiswa dianggap mencapai ketuntasan materi jika mampu membuat komposisi pencak silat berpasangan, menggunakan alat maupun tangan kosong	Praktek, unjuk kerja, latihan 4 X 50			0%
5	Mengkonsep Bentuk: kesadaran pada bentuk, mencari bentuk peran, menguasai sarana pentas	Menguasai bentuk kesadaran diri Menguasai bentuk peran dalam proses pencarian Menguasai sarana pentas, properti, hand properti dan setting	<b>Kriteria:</b> Mahasiswa dinilai mencapai ketuntasan materi jika mampu membangun sinkronisasi antara vokal dan tubuhnya kedalam karakter tokoh dalam naskah	Praktek 4 X 50			0%
6	Mempraktekan latihan Pemusatan perhatian dan pengenduran urat	Menguasai pemusatan perhatian (konsentrasi) Menguasai proses pengenduran urat	<b>Kriteria:</b> Mahasiswa dianggap mencapai ketuntasan belajar jika mampu melakukan sesuatu secara fokus dan konsentrasi	Praktek 4 X 50			0%
7	Mempraktekan proses membaca I: Watak sebagai motivasi plot, bobot peran, perlengkapan peran	Menguasai proses membaca watak Menguasai simulasi watak sebagai motivasi plot Menguasai bobot peran Menguasai perlengkapan peran	<b>Kriteria:</b> Mahasiswa dinilai mencapai ketuntasan materi jika mampu mengadakan pendekatan karakter tokoh melalui eksplorasi naskah dan fenomena perkembangan jaman	Ceramah, diskusi, praktikum 4 X 50			0%
8	Mahasiswa mampu menterjemahkan analisa naskah ke dalam keterbacaan naskah diatas pentas	Mahasiswa mampu mengaplikasikan analisa peranya melalui analisa naskahMamasiswa mapu mengenali penokohan dan keterbacaan naskah		Unjuk kerja 1 X 1			0%
9	Mempraktekan membaca II: Memaknai bahasa lakon	Mengidentifikasi membaca dengan pemaknaan lakon Menguasai membaca II, memaknai bahasa lakon	<b>Kriteria:</b> Mahasiswa dinilai sudah mencapai ketuntasan belajar jika dia mampu menterjemahkan tokoh karakter dan fungsi tokoh dalam permainan naskah	Praktek 4 X 50			0%
10	Mempraktekan adaptasi Membaca III: Membangun relasi lakon lakon dengan lawan main	Mahasiswa mampu membangun relasi dan kerjasama permainan dalam lakon. Serta mampu membangun dramatic tensi dalam penokohnya naskahnya	<b>Kriteria:</b> Mahasiswa dianggap mampu jika dia mampu menyajikan korelasi karakter, tangga dramatik, dan irama permainan dari karakter yang dimainkan	Ceramaha dan praktikum 4 X 50			0%
11	Mempraktekan latihan kekuatan motif dan garis	Menguasai kekuatan motif Menguasai kekuatan garis	<b>Kriteria:</b> Mahasiswa dianggap tuntas materinya jika mampu membentuk akting meruang berdasarkan kebutuhan naskah dan karakternya	Praktek 4 X 50			0%

12	Mempraktekan Aktor dan Tubuh: Pengembangan naskah lakon pada tubuh, bentuk vokal, suara alami	Mahasiswa mampu mempraktekan penokohnya dengan alamiah dan ketepatan mengungkapkan muatan emosi peranMahasiswa mampu menguasai irama permainan melalui bisnis akting dan dialog yang diucapkannya secara natural	<b>Kriteria:</b> Mahasiswa dianggap menguasai jika ia mampu melakukan eksplorasi karakter dalam ungkapan vokal dan tubuhnya secara ansambel dengan tokoh yang lain	Ceramah dan diskusi 4 X 50			0%
13	Mempraktekan penjiwaan peran, ingatan emosi, kesadaran bahasa	Mahasiswa menguasai menjiwai karakter yang dimainkanMahasiswa menguasai ingatan emosi dalam dinamika permainanMahasiswa mampu mengungkapkan karakter melalui pengucapan verbal	<b>Kriteria:</b> Mahasiswa dianggap menguasai jika dia mampu menyajikan simulasi keaktoran secara alamiah, dan kerja ansambel dengan mengerahkan kemampuan vokal, tubuh, dan intelektualnya	Diskusi dan simulasi 4 X 50			0%
14	Mempraktekan latihan ingatan emosi dan hubungan batin	Menguasai ingatan emosi Menguasai emosi dan hubungan batin diri dengan tokoh dalam naskah monolog	<b>Kriteria:</b> Mahasiswa dianggap mencapai ketuntasan materi jika fokus dan mampu membentuk dinamika permainan	Praktikum 4 X 50			0%
15	Mempraktekan teknik Muncul, Teknik memberi isi, teknik pengembangan	Menguasai praktek jenis teknik muncul Menguasai proses teknik memberi isi Menguasai teknik pengembangan dari hasil teknik muncul dan memberi isi	<b>Kriteria:</b> Mahasiswa dinilai mencapai ketuntasan materi jika sudah mampu melakukan implementasi karakter dalam permainan secara dinamis	Praktek 4 X 50			0%
16	Mempraktekan latihan dengan naskah drama realis seni peran realis, kostum, property dan rias (Ujian Akhir Semester)	Mampu menentukan karakter tokoh dalam naskah seni peran realisyang telah dipilih	<b>Kriteria:</b> 1.Nilai penuh diperoleh apabila mengerjakan semua soal dengan benar 2.Kelengkapan Unjuk Kerja 3.Kelengkapan unjuk kerja didampingi dengan konsep seni peran realis untuk memperkuat pertunjukan	Langsung/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%.

12. TM=Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.

File PDF ini digenerate pada tanggal 3 Oktober 2024 Jam 01:24 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa