

		Universitas Negeri Surabaya Fakultas Bahasa dan Seni Program Studi S1 Pendidikan Seni Rupa						Kode Dokumen																																																																																																																											
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER																																																																																																																																			
MATA KULIAH (MK)		KODE	Rumpun MK		BOBOT (sks)		SEMESTER	Tgl Penyusunan																																																																																																																											
Keaktoran		8820902557	Mata Kuliah Wajib Program Studi		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.		FERA RATYANINGRUM																																																																																																																												
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-7	Mampu menggunakan dan mengembangkan berbagai sumber belajar dan media pembelajaran seni drama, tari, dan musik terkini untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran kurikulum, kokurikuler, dan ekstrakurikuler																																																																																																																																	
	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	Mampu menguasai praktik berperan dalam drama realis (Konvensional)																																																																																																																																	
	CPMK - 2	Mampu menguasai teknik pelatihan keaktoran drama realis (Konvensional)																																																																																																																																	
	CPMK - 3	Mampu mempraktekan teori pelatihan keaktoran dalam drama realis konvensional																																																																																																																																	
	CPMK - 4	Mampu mempraktekan kerjasama dalam peran pentas melalui pengalaman pentas realis konvensional																																																																																																																																	
	CPMK - 5	Mampu mempraktekan kesatuan pertunjukan dengan unsur pendukung lainnya.																																																																																																																																	
	Matrik CPL - CPMK																																																																																																																																		
		<table border="1"> <tr> <th>CPMK</th> <th>CPL-2</th> <th>CPL-3</th> <th>CPL-4</th> <th>CPL-6</th> <th>CPL-7</th> <th>CPL-8</th> <th>CPL-10</th> </tr> <tr> <td>CPMK-1</td> <td>✓</td> <td>✓</td> <td>✓</td> <td>✓</td> <td>✓</td> <td>✓</td> <td>✓</td> </tr> <tr> <td>CPMK-2</td> <td>✓</td> <td>✓</td> <td>✓</td> <td>✓</td> <td>✓</td> <td>✓</td> <td>✓</td> </tr> <tr> <td>CPMK-3</td> <td>✓</td> <td>✓</td> <td>✓</td> <td>✓</td> <td>✓</td> <td>✓</td> <td>✓</td> </tr> <tr> <td>CPMK-4</td> <td>✓</td> <td>✓</td> <td>✓</td> <td>✓</td> <td>✓</td> <td>✓</td> <td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-5</td> <td>✓</td> <td>✓</td> <td>✓</td> <td>✓</td> <td>✓</td> <td>✓</td> <td>✓</td> </tr> </table>								CPMK	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-6	CPL-7	CPL-8	CPL-10	CPMK-1	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	CPMK-2	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	CPMK-3	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	CPMK-4	✓	✓	✓	✓	✓	✓		CPMK-5	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓																																																																										
	CPMK	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-6	CPL-7	CPL-8	CPL-10																																																																																																																											
	CPMK-1	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓																																																																																																																											
	CPMK-2	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓																																																																																																																											
	CPMK-3	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓																																																																																																																											
CPMK-4	✓	✓	✓	✓	✓	✓																																																																																																																													
CPMK-5	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓																																																																																																																												
Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																																																																																																																																			
	<table border="1"> <tr> <th rowspan="2">CPMK</th> <th colspan="16">Minggu Ke</th> </tr> <tr> <th>1</th> <th>2</th> <th>3</th> <th>4</th> <th>5</th> <th>6</th> <th>7</th> <th>8</th> <th>9</th> <th>10</th> <th>11</th> <th>12</th> <th>13</th> <th>14</th> <th>15</th> <th>16</th> </tr> <tr> <td>CPMK-1</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-2</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-3</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-4</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-5</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> </table>								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																	
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 dan praktik berperan dalam naskah realis (konvensional) dengan membangun kerjasama berperan dalam suatu kelompok melalui pengalaman pentas.																																																																																																																																		
Pustaka	Utama :																																																																																																																																		

1. Eka D.Sitorus., 2002, The Art of Acting, Seni Peranuntuk Teater, Film dan TV , Jakarta: PT. Gramedia Pustakan Utama 2. Hodge., Alison (edt), 2010, Actor Training (second edition), London and New York: Routledge 3. Richard Boleslavsky., 1960, Enam Pelajaran Pertama Bagi Tjalon Aktor (terjemahandari Acting: The First Six Lesson . Hak Cipta 1933, pada Theatre Arts,Inc, dan hak cipta 1949 pada Norma Boleslavsky, diterbitkan oleh Theatre ArtsBooks, New York), di-Indonesiakan oleh Drs. Asrul Sani, Jakarta: Usaha PenerbitDjaja Sakti 4. Stickland, TheTechnique of Acting , USA: McGraw-Hill 5. Asmara, Adhy DR. 2015. Apresiasi Drama. Yogyakarta.: Nur Cahaya. 6. Brook, Peter, 2002. Shifting Point (Percikan Pemikiran Tentang Teater, Film, Dan Opera).Yogyakarta: MPSI Dan Arti. 7. Corson, Richard and Glavan James, Stage Make up, Ninth edition. Print in the United States Of America. 2001. 8. Haryono, Edi (ED), 2000. Rendra Dan teater Modern Indonesia:Kajian Memahami Rendra Melalui Kritik Seni. Yogyakarta: Kepel Press. 9. Kurniawan, Arief, Dadang, Asep. 2010. Menggelar Pertunjukan Seni Teater. Multi Kreasi Satudelapan. Jakarta. 10. Noer, Arifin C, 2005. Teater Tanpa Masa Silam. Jakarta: Dewan kesenian Jakarta. 11. Paningkiran, Halim, 2013. Make Up Karakter Untuk Televisi Dan Film. Jakarta: Pt Gramedia Pustaka Utama 11. Pugmire, Neil, 2006. 50 Ide Drama Untuk Memeriahkan Berbagai Acara. Yogyakarta: Andi. 12. Rendra, 2007. Seni Drama Untuk Remaja. Jakarta: Burung Merak Press 13. Riantriarno, N, 2003. Menyentuh Teater: Tanya Jawab Seputar Teater Kita. Jakarta: PT HMSampoerna Tbk 72							
Pendukung : 1. Konstruksi Gender Melalui Representasi Alam Dalam Puisi Post Scriptum Karya Toety Heraty Dan The Snake Charmer Karya Sarojini Naidu>>>Publikasi di Jurnal SINTA-5 Haluan Sastra Budaya UNS DOI: https://doi.org/10.20961/hsb.v2i2.24926 2. Film 99 Cahaya Di Langit Eropa Yang Merepresentasikan Film As Social Practice Bagi Wanita Muslimah>>>Publikasi di Jurnal SINTA-3 SOSIOHUMANIORA ustjogja DOI: https://doi.org/10.30738/sosio.v4i2.2863 3. Studi Ecocriticism dalam Film Doraemon & Nobita and the Green Giant Legend Karya Ayumu Watanabe>>>>Publikasi di Jurnal SINTA-3 SOSIOHUMANIORA ustjogja DOI: https://doi.org/10.30738/sosio.v5i1.2862 4. Tari Remo (Ngremong): Sebuah Analisis Teori Semiotika Roland Barthes Tentang Makna Denotasi Dan Konotasi Dalam Tari Remo (Ngremong)>>>Publikasi di Jurnal SINTA-5 DOI: https://doi.org/10.26740/geter.v2n1.p55-69 5. Aesthetic Experience In Theatre In Non- Formal Education: A Review Of Creativity Theory>>>Jurnal Kreativitas Pengabdian Kepada Masyarakat (Pkm), Volume 6 Nomor 7 Juli 2023 Hal 2723-2737 6. Pembuatan Naskah Cerita Teater Pada Kelompok Kesenian Bantengan Turangga Jaya Desa Wiyu Kecamatan Pacet Kabupaten Mojokerto>>>Gayatri : Jurnal Pengabdian Seni dan Budaya Vol. 1, No. 1, Maret 2023 Hal. 16-22							
Dosen Pengampu							
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 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	Kriteria: Mahasiswa dinilai mampu mencapai ketuntasan belajar jika mampu menjelaskan sejarah perkembangan keaktoran realis dan bentuknya Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	luring praktik Project based learning 4 X 50		Materi: 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 Pustaka: Eka D.Sitorus., 2002, The Art of Acting, Seni Peranuntuk Teater, Film dan TV , Jakarta: PT. Gramedia Pustakan Utama	2%
2	Mensimulasikan motivasi dan imajinasi seni peran realis	Menguasai tahapan motivasi Menguasai tahapan imajinasi	Kriteria: Mahasiswa dinilai mencapai ketuntasan belajar materi jika tumbuh kepercayaan diri terhadap potensi dirinya dan spirit untuk melakukan eksplorasi Bentuk Penilaian : Penilaian Portofolio, Penilaian Praktikum, Tes	Praktek, unjuk kerja, latihan 4 X 50		Materi: Mensimulasikan motivasi dan imajinasi seni peran realis Pustaka: Hodge., Alison (edt), 2010, Actor Training (second edition), London and New York: Routledge	5%

3	Menguasai pengetahuan Aktor dan Naskah Lakon: azas, style, analisis struktur, pengarang, sutradara seni peran realis	Menguasai penjelasan tentang aktor Menguasi naskah lakon dengan kaidah azas, style, analisis, struktur, pengarang dan sutradara seni peran realis	Kriteria: Jika semua soal terjawab dengan runtut Bentuk Penilaian : Tes	Ceramah, diskusi, dan tanya jawab 4 X 50		Materi: Menguasai penjelasan tentang aktor Menguasi naskah lakon dengan kaidah azas, style, analisis, struktur, pengarang dan sutradara seni peran realis Pustaka: <i>Richard Boleslavsky., 1960, Enam Pelajaran Pertama Bagi Tjalon Aktor (terjemahandari Acting: The First Six Lesson . Hak Cipta 1933, pada Theatre Arts,Inc, dan hak cipta 1949 pada Norma Boleslavsky, diterbitkan oleh Theatre ArtsBooks, New York), di-Indonesiakan oleh Drs. Asrul Sani, Jakarta: Usaha PenerbitDjaja Sakti</i>	5%
4	Memprektekan kepekaan dan stimulasi	Menguasai kepekaan Menguasai stimulasi yang dimunculkan dari beberapa sumber	Kriteria: Mahasiswa dianggap mencapai ketuntasan materi jika mampu membuat komposisi pencak silat berpasangan, menggunakan alat maupun tangan kosong Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Praktek, unjuk kerja, latihan 4 X 50		Materi: Menguasai kepekaan Menguasai stimulasi yang dimunculkan dari beberapa sumber Pustaka: <i>Stickland, TheTechnique of Acting , USA: McGraw-Hill</i>	3%
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	Kriteria: Mahasiswa dinilai mencapai ketuntasan materi jika mampu membangun sinkronisasi antara vokal dan tubuhnya kedalam karakter tokoh dalam naskah Bentuk Penilaian : Penilaian Praktikum	Praktek 4 X 50		Materi: Menguasai bentuk kesadaran diri Menguasai bentuk peran dalam proses pencarian Menguasai sarana pentas, properti, hand properti dan setting Pustaka: <i>Richard Boleslavsky., 1960, Enam Pelajaran Pertama Bagi Tjalon Aktor (terjemahandari Acting: The First Six Lesson . Hak Cipta 1933, pada Theatre Arts,Inc, dan hak cipta 1949 pada Norma Boleslavsky, diterbitkan oleh Theatre ArtsBooks, New York), di-Indonesiakan oleh Drs. Asrul Sani, Jakarta: Usaha PenerbitDjaja Sakti</i>	5%
6	Mempraktekan latihan Pemusatan perhatian dan pengenduran urat	Menguasai pemusatan perhatian (konsentrasi) Menguasai proses pengenduran urat	Kriteria: Mahasiswa dianggap mencapai ketuntasan belajar jika mampu melakukan sesuatu secara fokus dan konsentrasi Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Praktek 4 X 50		Materi: Menguasai pemusatan perhatian (konsentrasi) Menguasai proses pengenduran urat Pustaka: <i>Richard Boleslavsky., 1960, Enam Pelajaran Pertama Bagi Tjalon Aktor (terjemahandari Acting: The First Six Lesson . Hak Cipta 1933, pada Theatre Arts,Inc, dan hak cipta 1949 pada Norma Boleslavsky, diterbitkan oleh Theatre ArtsBooks, New York), di-Indonesiakan oleh Drs. Asrul Sani, Jakarta: Usaha PenerbitDjaja Sakti</i>	5%

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	Kriteria: Mahasiswa dinilai mencapai ketuntasan materi jika mampu mengadakan pendekatan karakter tokoh melalui eksplorasi naskah dan fenomena perkembangan jaman Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Praktikum, Tes	Ceramah, diskusi, praktikum 4 X 50		Materi: Menguasai proses membaca watak Menguasai simulasi watak sebagai motivasi plot Menguasai bobot peran Menguasai perlengkapan peran Pustaka: <i>Asmara, Adhy DR. 2015. Apresiasi Drama. Yogyakarta.: Nur Cahaya.</i> Materi: membaca I: Watak sebagai motivasi plot, bobot peran, perlengkapan peran Pustaka: <i>Eka D.Sitorus., 2002, The Art of Acting, Seni Peran untuk Teater, Film dan TV, Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama</i>	5%
8	Mahasiswa mampu menterjemahkan analisa naskah ke dalam keterbacaan naskah diatas pentas	Mahasiswa mampu mengaplikasikan analisa peranya melalui analisa naskahMamhasiswa mapu mengenali penokohan dan keterbacaan naskah	Kriteria: Kualitatif (Non-tes) Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio, Praktik / Unjuk Kerja	Unjuk kerja 1 X 1		Materi: Mahasiswa mampu mengaplikasikan analisa peranya melalui analisa naskahMamhasiswa mapu mengenali penokohan dan keterbacaan naskah Pustaka: <i>Eka D.Sitorus., 2002, The Art of Acting, Seni Peran untuk Teater, Film dan TV, Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama</i> Materi: Mahasiswa mampu mengaplikasikan analisa peranya melalui analisa naskah Pustaka: <i>Hodge., Alison (edt), 2010, Actor Training (second edition), London and New York: Routledge</i> Materi: Mamhasiswa mapu mengenali penokohan dan keterbacaan naskah Pustaka: <i>Stickland, The Technique of Acting, USA: McGraw-Hill</i>	15%
9	Mempraktekan membaca II: Memaknai bahasa lakon	Mengidentifikasi membaca dengan pemaknaan lakon Menguasai membaca II, memaknai bahasa lakon	Kriteria: Mahasiswa dinilai sudah mencapai ketuntasan belajar jika dia mampu menterjemahkan tokoh karakter dan fungsi tokoh dalam permainan naskah Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Praktik / Unjuk Kerja	Praktek 4 X 50		Materi: Mengidentifikasi membaca dengan pemaknaan lakon Menguasai membaca II, memaknai bahasa lakon Pustaka: <i>Brook, Peter, 2002. Shifting Point (Percikan Pemikiran Tentang Teater, Film, Dan Opera). Yogyakarta: MPSI Dan Arti.</i>	2%

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	Kriteria: Mahasiswa dianggap mampu jika dia mampu menyajikan korelasi karakter, tangga dramatik, dan irama permainan dari karakter yang dimainkan Bentuk Penilaian : Penilaian Praktikum, Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah dan praktikum 4 X 50		Materi: Mahasiswa mampu membangun relasi dan kerjasama permainan dalam lakon. Serta mampu membangun dramatic tensi dalam penokohnya naskahnya Pustaka: <i>Riantriarno, N, 2003. Menyentuh Teater: Tanya Jawab Seputar Teater Kita. Jakarta: PT HMSampoerna Tbk 72</i>	3%
11	Mempraktekan latihan kekuatan motif dan garis	Menguasai kekuatan motif Menguasai kekuatan garis	Kriteria: Mahasiswa dianggap tuntas materinya jika mampu membentuk akting meruang berdasarkan kebutuhan naskah dan karakternya Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Praktek 4 X 50		Materi: Menguasai kekuatan motif Menguasai kekuatan garis Pustaka: <i>Stickland, The Technique of Acting , USA: McGraw-Hill</i>	4%
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 diucapkan secara natural	Kriteria: Mahasiswa dianggap menguasai jika ia mampu melakukan eksplorasi karakter dalam ungkapan vokal dan tubuhnya secara ansambel dengan tokoh yang lain Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah dan diskusi 4 X 50		Materi: Mahasiswa mampu mempraktekan penokohnya dengan alamiah Pustaka: <i>Brook, Peter, 2002. Shifting Point (Percikan Pemikiran Tentang Teater, Film, Dan Opera). Yogyakarta: MPSI Dan Arti.</i> Materi: ketepatan mengungkapkan muatan emosi peranMahasiswa mampu menguasai irama permainan melalui bisnis akting dan dialog yang diucapkan secara natural Pustaka: <i>Richard Boleslavsky., 1960, Enam Pelajaran Pertama Bagi Tjalon Aktor (terjemahandari Acting: The First Six Lesson . Hak Cipta 1933, pada Theatre Arts, Inc, dan hak cipta 1949 pada Norma Boleslavsky, diterbitkan oleh Theatre ArtsBooks, New York), di- Indonesiakan oleh Drs. Asrul Sani, Jakarta: Usaha PenerbitDjaja Sakti</i>	5%
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	Kriteria: Mahasiswa dianggap menguasai jika dia mampu menyajikan simulasi keaktoran secara alamiah, dan kerja ansambel dengan mengarahkan kemampuan vokal, tubuh, dan intelektualnya Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Praktikum, Praktik / Unjuk Kerja	Diskusi dan simulasi 4 X 50		Materi: Mahasiswa menguasai menjiwai karakter yang dimainkanMahasiswa menguasai ingatan emosi dalam dinamika permainanMahasiswa mampu mengungkapkan karakter melalui pengucapan verbal Pustaka: <i>Film 99 Cahaya Di Langit Eropa Yang Merepresentasikan Film As Social Practice Bagi Wanita Muslimah>>>Publikasi di Jurnal SINTA-3 SOSIOHUMANIORA ustjogja DOI: https://doi.org/...</i>	5%

14	Mempraktekan latihan ingatan emosi dan hubungan batin	Menguasai ingatan emosi Menguasai emosi dan hubungan batin diri dengan tokoh dalam naskah monolog	Kriteria: Mahasiswa dianggap mencapai ketuntasan materi jika fokus dan mampu membentuk dinamika permainan Bentuk Penilaian : Penilaian Praktikum, Praktik / Unjuk Kerja	Praktikum 4 X 50		Materi: Menguasai ingatan emosi Menguasai emosi dan hubungan batin diri dengan tokoh dalam naskah drama realis Pustaka: <i>Pugmire, Neil, 2006. 50 Ide Drama Untuk Memeriahkan Berbagai Acara. Yogyakarta: Andi.</i>	5%
15	Mempraktekan teknik Muncul, Teknik memberi isi, teknik pengembangan	Menguasai praktek jenis teknik muncul Menguasai proses teknik memberi isi Mengauasai teknik pengembangan dari hasil teknik muncul dan memberi isi	Kriteria: Mahasiswa dinilai mencapai ketuntasan materi jika sudah mampu melakukan implementasi karakter dalam permainan secara dinamis Bentuk Penilaian : Penilaian Praktikum, Praktik / Unjuk Kerja	Praktek 4 X 50		Materi: Menguasai praktek jenis teknik muncul Menguasai proses teknik memberi isi Mengauasai teknik pengembangan dari hasil teknik muncul dan memberi isi Pustaka: <i>Aesthetic Experience In Theatre In Non- Formal Education: A Review Of Creativity Theory>>>Jurnal Kreativitas Pengabdian Kepada Masyarakat (Pkm), Volume 6 Nomor 7 Juli 2023 Hal 2723-2737</i>	5%
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	Kriteria: 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 Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio, Praktik / Unjuk Kerja	Langsung/unjuk kerja 4 X 50		Materi: Mampu menentukan karakter tokoh dalam naskah seni peran realisyang telah dipilih Pustaka: <i>Rendra, 2007. Seni Drama Untuk Remaja. Jakarta: Burung Merak Press</i> Materi: Mempraktekan pertunjukan dengan naskah drama realis seni peran realis, kostum, property dan rias Pustaka: <i>Haryono, Edi (ED), 2000. Rendra Dan teater Modern Indonesia:Kajian Memahami Rendra Melalui Kritikus Seni. Yogyakarta: Kepel Press.</i>	25%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	6.34%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	13.33%
3.	Penilaian Portofolio	15%
4.	Penilaian Praktikum	16.51%
5.	Praktik / Unjuk Kerja	39.5%
6.	Tes	8.34%
		99.02%

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 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. **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.
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 29 Januari 2024

Koordinator Program Studi S1
Pendidikan Seni Rupa



FERA RATYANINGRUM
NIDN 0005027911

UPM Program Studi S1 Pendidikan
Seni Rupa



NIDN 0011056713

File PDF ini digenerate pada tanggal 23 November 2025 Jam 13:35 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa

