



**Universitas Negeri Surabaya**  
**Fakultas Bahasa dan Seni**  
**Program Studi S2 Pendidikan Seni Budaya**

Kode Dokumen

## RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)	SEMESTER	Tgl Penyusunan												
Kelas Studio	8810903839	Mata Kuliah Wajib Program Studi	T=2 P=1 ECTS=6.72	1	29 Juli 2025												
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK		Koordinator Program Studi												
	Dr. Djuli Djati Prambudi, M.Sn dan Dr. Indar Sabri. S.Sn., M.Pd		Dr. Djuli Djati Prambudi, M.Sn dan Dr. Indar Sabri. S.Sn., M.Pd		Prof. Dr. Anik Juwariyah, M.Si.												
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-4	Mengembangkan diri secara berkelanjutan dan berkolaborasi.															
	CPL-6	Mampu menghasilkan produk-produk inovasi pembelajaran seni (model pembelajaran, media pembelajaran, bahan ajar dan pedoman evaluasi).															
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																
	Matrik CPL - CPMK																
		CPMK	CPL-2	CPL-4	CPL-6												
	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
Deskripsi Singkat MK	Mata Kuliah Studio Mengkaji dan Membahas tentang pengetahuan Studio yang mencakup pengertian dan acam-macam studio, fungsi studio serta memunculkan gagasan-gagasan baru tentang perkembangan konsep kerja kreatif dalam studio hingga aplikasi pengaplikasian konsep kerja studio tersebut hingga menghasilkan karya kreatif yang di pertunjukan, dipagelarkan atau di pamerkan dalam sebuah event/peristiwa seni.																
Pustaka	Utama :																
	Pendukung :																
Dosen Pengampu	Prof. Dr. Drs. Djuli Djati prambudi, M.Sn. Dr. Arif Hidajad, S.Sn., M.Pd. Dr. Indar Sabri, S.Sn., M.Pd.																
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bentuk 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	mahasiswa mampu memahami tentang pengertian, fungsi dan macam-macam studio serta tujuan pembelajaran kelas studi		<b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif	dosen memberi pengantar dan penguatan tentang mata kuliah studio serta tujuan pembelajaran kelas studio. dosen dan mahasiswa menyepakati kontrak perkuliahan.	dosen memberi pengantar dan penguatan tentang mata kuliah studio serta tujuan pembelajaran kelas studio. dosen dan mahasiswa menyepakati kontrak perkuliahan.	<b>Materi:</b> pengertian, fungsi dan macam-macam studio <b>Pustaka:</b>	10%										

2	mahasiswa memahami tentang Fungsi Studio: personal, pendidikan, sosial, kultural, ekonomi.	mahasiswa memahami tentang Fungsi Studio: personal, pendidikan, sosial, kultural, ekonomi. mahasiswa melakukan diskusi dari materi tersebut	<b>Kriteria:</b> aktifitas partisipasif <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif	pemaparan tentang Fungsi Studio: personal, pendidikan, sosial, kultural, ekonomi. mahasiswa melakukan diskusi dari materi tersebut	pemaparan tentang Fungsi Studio: personal, pendidikan, sosial, kultural, ekonomi. mahasiswa melakukan diskusi dari materi tersebut		10%
3	mahasiswa mampu memahami dan berpikir kritis tentang Modal sosio-kultural Studio	aktifitas partisipasif mahasiswa serta pemahaman terhadap Modal sosio-kultural Studio	<b>Kriteria:</b> aktifitas partisipasif <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif	menjelaskan materi modal sosio-kultur studio serta mahasiswa mampu memahami dan berpikir kritis tentang Modal sosio-kultural Studio	menjelaskan materi modal sosio-kultur studio serta mahasiswa mampu memahami dan berpikir kritis tentang Modal sosio-kultural Studio	<b>Materi:</b> memahami dan berpikir kritis tentang Modal sosio-kultural Studio <b>Pustaka:</b>	5%
4	mahasiswa mampu memahami Konsep Studio Sebagai Ekosistem Seni		<b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif	dosen menjelaskan Konsep Studio Sebagai Ekosistem Seni yang kemudian mahasiswa mendiskusikan dan mengkritisi materi yang diberikn.	dosen menjelaskan Konsep Studio Sebagai Ekosistem Seni yang kemudian mahasiswa mendiskusikan dan mengkritisi materi yang diberikn.	<b>Materi:</b> Konsep Studio Sebagai Ekosistem Seni <b>Pustaka:</b>	3%
5	mahasiswa mampu memahami dan mengaplikasikan Desain pendidikan seni berbasis Studio		<b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Portofolio, Penilaian Praktikum	dosen memberikan materi tentang Desain pendidikan seni berbasis Studio, mahasiswa melakukan diskusi dan merancang konsep Desain pendidikan seni berbasis Studio	dosen memberikan materi tentang Desain pendidikan seni berbasis Studio, mahasiswa melakukan diskusi dan merancang konsep Desain pendidikan seni berbasis Studio	<b>Materi:</b> Desain pendidikan seni berbasis Studio <b>Pustaka:</b>	4%
6	mahasiswa mampu Merancang Pendidikan Seni berbasis Studio		<b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Praktikum, Praktik / Unjuk Kerja	dosen memberikan stimulus tentang Merancang Pendidikan Seni berbasis Studio, mahasiswa merancang Pendidikan Seni berbasis Studio	dosen memberikan stimulus tentang Merancang Pendidikan Seni berbasis Studio, mahasiswa merancang Pendidikan Seni berbasis Studio	<b>Materi:</b> Merancang Pendidikan Seni berbasis Studio <b>Pustaka:</b>	5%
7	mahasiswa mamapu menentukan lokus studio untuk merancang Pendidikan Seni berbasis Studio		<b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	dosen mengajak mahasiswa menentukan lokus studio untuk merancang Pendidikan Seni berbasis Studio	dosen mengajak mahasiswa menentukan lokus studio untuk merancang Pendidikan Seni berbasis Studio	<b>Materi:</b> menentukan lokus studio untuk merancang Pendidikan Seni berbasis Studio <b>Pustaka:</b>	0%
8	mahasiswa mampu memeahami ekosistem studio untuk merancang Pendidikan Seni berbasis Studio		<b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Praktikum	Dosen menyampaikan pembelajaran tentang ekosistem studio untuk merancang Pendidikan Seni berbasis Studio	Dosen menyampaikan pembelajaran tentang ekosistem studio untuk merancang Pendidikan Seni berbasis Studio	<b>Materi:</b> ekosistem studio untuk merancang Pendidikan Seni berbasis Studio <b>Pustaka:</b>	3%
9	mahasiswa mampu mengalisis ekosistem studio untuk merancang Pendidikan Seni berbasis Studio		<b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio, Penilaian Praktikum	dosen menyampaiakn materi ekosistem studio untuk merancang Pendidikan Seni berbasis Studio, mahasiswa mengalisis materi untuk perancang Pendidikan Seni berbasis Studio	dosen menyampaiakn materi identifikasi program berbasis analisis SWOT, mahasiswa mengalisis materi untuk perancang Pendidikan Seni berbasis Studio	<b>Materi:</b> ekosistem studio untuk merancang Pendidikan Seni berbasis Studio <b>Pustaka:</b>	3%
10	mahasiswa mamapu mepresentasikan rancangan metode dan teknik pendidikan seni berbasis studio		<b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Praktikum	mahasiswa mepresentasikan rancangan metode dan teknik pendidikan seni berbasis studio di dpan kelas dan kemudian dilakukan diskusi	mahasiswa mepresentasikan rancangan metode dan teknik pendidikan seni berbasis studio di dpan kelas dan kemudian dilakukan diskusi	<b>Materi:</b> mahaiswa mepresentasikan rancangan metode dan teknik pendidikan seni berbasis studio <b>Pustaka:</b>	5%

11			<b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	mahasiswa mempresentasikan rancangan metode dan teknik pendidikan seni berbasis studio di dpan kelas dan kemudian dilakukan diskusi	mahasiswa mempresentasikan rancangan metode dan teknik pendidikan seni berbasis studio di dpan kelas dan kemudian dilakukan diskusi	<b>Materi:</b> mahasiswa mempresentasikan rancangan metode dan teknik pendidikan seni berbasis studio <b>Pustaka:</b>	5%
12	mahasiswa mempresentasikan rancangan metode dan teknik pendidikan seni berbasis studio		<b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	mahasiswa mempresentasikan rancangan metode dan teknik pendidikan seni berbasis studio di dpan kelas dan kemudian dilakukan diskusi	mahasiswa mempresentasikan rancangan metode dan teknik pendidikan seni berbasis studio di dpan kelas dan kemudian dilakukan diskusi	<b>Materi:</b> mahasiswa mempresentasikan rancangan metode dan teknik pendidikan seni berbasis studio <b>Pustaka:</b>	5%
13	mahasiswa mempresentasikan rancangan metode dan teknik pendidikan seni berbasis studio		<b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	mahasiswa mempresentasikan rancangan metode dan teknik pendidikan seni berbasis studio di dpan kelas dan kemudian dilakukan diskusi	mahasiswa mempresentasikan rancangan metode dan teknik pendidikan seni berbasis studio di dpan kelas dan kemudian dilakukan diskusi	<b>Materi:</b> mahasiswa mempresentasikan rancangan metode dan teknik pendidikan seni berbasis studio <b>Pustaka:</b>	5%
14	mahasiswa mampu memahami dan mengaplikasikan manajemen Pertunjukan/Pameran serta membantu tim produksi untuk proses Produk Karya seni		<b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	pembelajaran dilakukan dengan pendekatan proyek dimana mahasiswa memahami manajemen Pertunjukan/Pameran serta membantu tim produksi untuk proses Produk Karya seni	pembelajaran dilakukan dengan pendekatan proyek dimana mahasiswa memahami manajemen Pertunjukan/Pameran serta membantu tim produksi untuk proses Produk Karya seni	<b>Materi:</b> 15 <b>Pustaka:</b>  <b>Materi:</b> manajemen Pertunjukan/Pameran serta membantu tim produksi untuk proses Produk Karya seni <b>Pustaka:</b>	15%
15	mahasiswa mampu menyelenggarakan event pagelaran dan atau pameran dari hasil kerja studio yang telah di kerjakan sebagai pembelajaran berbasis PJBL		<b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja, Tes	mahasiswa menyelenggarakan event pagelaran dan atau pameran dari hasil kerja studio yang telah di kerjakan sebagai pembelajaran berbasis PJBL	mahasiswa menyelenggarakan event pagelaran dan atau pameran dari hasil kerja studio yang telah di kerjakan sebagai pembelajaran berbasis PJBL	<b>Materi:</b> mahasiswa menyelenggarakan event pagelaran dan atau pameran dari hasil kerja studio yang telah di kerjakan sebagai pembelajaran berbasis PJBL <b>Pustaka:</b>	12%
16	mahasiswa mampu membuat laporan akhir dan mendesiminasikan karya seni dari proyek yang telah dilaksanakan		<b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio, Tes	laporan akhir dirancang dan dibuat oleh mahasiswa sesuai kerja studio yang dilakukan hingga tercipta karya seni yang telah di pagelarkan/pamerkan	laporan akhir dirancang dan dibuat oleh mahasiswa sesuai kerja studio yang dilakukan hingga tercipta karya seni yang telah di pagelarkan/pamerkan	<b>Materi:</b> pembuatan laporan akhir dan desimisasi <b>Pustaka:</b>	10%

#### Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipasif	28%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	42.5%
3.	Penilaian Portofolio	6.33%
4.	Penilaian Praktikum	10.17%
5.	Praktik / Unjuk Kerja	5.67%
6.	Tes	7.33%
		100%

#### 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.

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.