

MATA KULIAH (MK)		KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)		SEMESTER	Tgl Penyusunan																												
Teater Digital		8820902582	Mata Kuliah Pilihan Program Studi	T=2	P=0	ECTS=3.18	7 27 Juli 2025																												
OTORISASI		Pengembang RPS		Koordinator RMK		Koordinator Program Studi																													
		Syaiful Qadar Basri S.Pd., M.Hum, 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-4	Mengembangkan diri secara berkelanjutan dan berkolaborasi.																																	
	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	Mahasiswa mampu bekerja sama dalam tim produksi teater digital dengan mengutamakan komunikasi, koordinasi, dan tanggung jawab terhadap peran masing-masing.																																	
	CPMK - 2	Mahasiswa mampu mengembangkan keterampilan individu secara berkelanjutan melalui refleksi, evaluasi diri, serta pemanfaatan teknologi baru dalam penciptaan teater digital.																																	
	CPMK - 3	Mahasiswa mampu mengkaji bentuk seni pertunjukan Jawa Timur dan wilayah Indonesia Timur serta mengadaptasikannya ke dalam medium digital secara kreatif.																																	
	CPMK - 4	Mahasiswa mampu merancang dan menyajikan karya teater digital yang mengintegrasikan nilai budaya lokal Jawa Timur dan wilayah Indonesia Timur dengan inovasi artistik.																																	
CPMK - 5	Mahasiswa mampu mengembangkan konsep penciptaan karya teater digital berbasis seni drama, tari, dan musik dengan memanfaatkan teknologi audio-visual.																																		
CPMK - 6	Mahasiswa mampu menciptakan karya teater digital yang aplikatif untuk kebutuhan pendidikan seni maupun pertunjukan kreatif berbasis teknologi.																																		
Matrik CPL - CPMK																																			
	<table><tr><td>CPMK</td><td>CPL-4</td><td>CPL-8</td><td>CPL-10</td></tr><tr><td>CPMK-1</td><td>✓</td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-2</td><td>✓</td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-3</td><td></td><td>✓</td><td></td></tr><tr><td>CPMK-4</td><td></td><td>✓</td><td></td></tr><tr><td>CPMK-5</td><td></td><td></td><td>✓</td></tr><tr><td>CPMK-6</td><td></td><td></td><td>✓</td></tr></table>							CPMK	CPL-4	CPL-8	CPL-10	CPMK-1	✓			CPMK-2	✓			CPMK-3		✓		CPMK-4		✓		CPMK-5			✓	CPMK-6			✓
CPMK	CPL-4	CPL-8	CPL-10																																
CPMK-1	✓																																		
CPMK-2	✓																																		
CPMK-3		✓																																	
CPMK-4		✓																																	
CPMK-5			✓																																
CPMK-6			✓																																
Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																																			

		<table><tr><td rowspan="2">CPMK</td><td colspan="16">Minggu Ke</td></tr><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td><td>13</td><td>14</td><td>15</td><td>16</td></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></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></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></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></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></tr><tr><td>CPMK-6</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-6																✓
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-6																✓																																																																																																																									
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah Teater Digital dirancang untuk membekali mahasiswa S1 Pendidikan Sendratasik dengan pemahaman konseptual dan keterampilan praktis dalam mengintegrasikan seni teater dengan teknologi digital. Perkuliahan berfokus pada eksplorasi medium digital sebagai ruang penciptaan, dokumentasi, hingga distribusi karya teater, mencakup penggunaan perangkat lunak editing, kamera, audio-visual, platform digital, serta pemanfaatan teknologi interaktif. Dengan menggunakan model Project-Based Learning (PBL), mahasiswa diarahkan untuk belajar melalui praktik penciptaan proyek teater berbasis digital, mulai dari tahap perencanaan ide, penulisan naskah, produksi audio-visual, artistik digital, hingga publikasi di media daring. Mahasiswa juga akan dilatih untuk menganalisis perkembangan teater digital di tingkat lokal maupun global, serta memadukan unsur estetika tradisi dengan teknologi kontemporer. Hasil akhir perkuliahan berupa karya teater digital (short performance, film teater, atau pertunjukan interaktif) yang dipresentasikan secara terbuka sebagai bentuk capaian pembelajaran. Mata kuliah ini sekaligus menanamkan nilai kewirausahaan, kreativitas, dan literasi digital, sehingga mahasiswa mampu beradaptasi dengan perkembangan industri seni pertunjukan di era digital.																																																																																																																																								
Pustaka	Utama : 1. • Madurese Local Wisdom Values in the Performing Arts of Masks and Loddrok SA Akbar, MA Ramdlani, SQ Basri GETER: Jurnal Seni Drama, Tari dan Musik 7 (2), 32-41 2. • Creation of Make-Up Tutorial Video (Body Painting) Based on 3D Warok Boy Character to Introduce Traditional Culture SQBasri, S Yanuartuti, JD Sasanadjati, SA Akbar Proceeding of International Joint Conference on UNESA 2 (2) 3. • Pelatihan Manajemen Pementasan pada Siswa Sekolah Indonesia Kuala Lumpur untuk Meningkatkan Kemampuan Penciptaan Pagelaran Pementasan Seni Pertunjukan I Sabri, T Trisakti, EW Rahayu, S Karoso, SQ Basri ABDISOSHUM: Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidang Sosial dan Humaniora 3 (4 ... Pendukung : 1. • Pavis, P. (2018). Contemporary Mise en Scène: Staging Theatre Today. Routledge. . 2. • Bay-Cheng, S., Kattenbelt, C., Lavender, A., & Nelson, R. (2015). Performance and Media: Taxonomies for a Changing Field. University of Michigan Press. 3. • Dixon, S. (2020). Digital Performance. MIT Press. 4. • Salazar, L. (2019). Theatre and Digital Technology. Journal of Performing Arts Studies. 5. • Sunardi. (2021). Teater Nusantara: Tradisi dan Transformasi. Jakarta: Prenadamedia. 6. • Rahmawati, N., & Kusnadi. (2022). Media Baru dalam Pendidikan Seni. Surabaya: Unesa University Press																																																																																																																																								
Dosen Pengampu	Dr. Welly Suryandoko, S.Pd., M.Pd. Syaiful Qadar Basri, S.Pd., M.Hum.																																																																																																																																								
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	Mampu berkomunikasi efektif dalam tim produksi.	Partisipasi aktif dalam diskusi	Kriteria: Kehadiran & kontribusi Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Diskusi, ceramah interaktif		Materi: Pengenalan Teater Digital, capaian & kontrak kuliah Pustaka: • Madurese Local Wisdom Values in the Performing Arts of Masks and Loddrok SA Akbar, MA Ramdlani, SQ Basri GETER: Jurnal Seni Drama, Tari dan Musik 7 (2), 32-41	5%																																																																																																																																		

2	Mampu mengelola peran sesuai jobdesk.	Partisipasi dalam diskusi dan koordinasi	Kriteria: Kejelasan ide, keterbukaan, sikap kolaboratif Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja	Diskusi, simulasi		Materi: Teknik komunikasi efektif dalam tim produksi teater digital Pustaka: • Bay-Cheng, S., Kattenbelt, C., Lavender, A., & Nelson, R. (2015). <i>Performance and Media: Taxonomies for a Changing Field</i> . University of Michigan Press.	5%
3	Mampu menyelesaikan konflik tim secara konstruktif.	Kemampuan menyelesaikan masalah.	Kriteria: Argumentasi solutif, kesepakatan adil. Bentuk Penilaian : Penilaian Portofolio, Praktik / Unjuk Kerja	Studi kasus, role-play.		Materi: Manajemen konflik dalam produksi teater. Pustaka: • <i>Creation of Make-Up Tutorial Video (Body Painting) Based on 3D Warok Boy Character to Introduce Traditional Culture</i> SQBasri, S Yanuartuti, JD Sasanadjati, SA Akbar <i>Proceeding of International Joint Conference on UNESA 2 (2)</i>	5%
4	Mampu melakukan refleksi diri dalam proses belajar.	Kedalaman analisis refleksi.	Kriteria: Ketajaman evaluasi, kejujuran, solusi pengembangan diri. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio	Jurnal reflektif, peer feedback.		Materi: Teknik refleksi & self-assessment. Pustaka: • <i>Pelatihan Manajemen Pementasan pada Siswa Sekolah Indonesia Kuala Lumpur untuk Meningkatkan Kemampuan Penciptaan Pagelaran Pementasan Seni Pertunjukan I</i> Sabri, T Trisakti, EW Rahayu, S Karoso, SQ Basri <i>ABDISOSHUM: Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidang Sosial dan Humaniora 3 (4 ...</i>	5%

5	Mampu beradaptasi dengan teknologi baru.	Kemampuan menggunakan aplikasi baru.	Kriteria: Keterampilan teknis, kreativitas eksplorasi. Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Workshop software/alat baru.		Materi: Eksplorasi software editing video/audio/3D. Pustaka: • <i>Madurese Local Wisdom Values in the Performing Arts of Masks and Loddrok SA Akbar, MA Ramdlani, SQ Basri GETER: Jurnal Seni Drama, Tari dan Musik 7 (2), 32-41</i>	5%
6	Mampu membuat rencana pengembangan keterampilan jangka panjang.	Rencana pengembangan diri.	Kriteria: Realistik, relevan, inovatif. Proposal rencana belajar pribadi. Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Project plan, mentoring.		Materi: Career planning di bidang teater digital. Pustaka: • <i>Salazar, L. (2019). Theatre and Digital Technology. Journal of Performing Arts Studies.</i>	5%
7	Mampu mengidentifikasi bentuk seni pertunjukan tradisi.	Kelengkapan data, ketajaman analisis.	Kriteria: Akurasi, relevansi, orisinalitas analisis. Bentuk Penilaian : Penilaian Portofolio, Tes	Kajian pustaka, observasi video.		Materi: Sejarah & estetika seni pertunjukan tradisi. Pustaka: • <i>Rahmawati, N., & Kusnadi. (2022). Media Baru dalam Pendidikan Seni. Surabaya: Unesa University Press</i>	5%
8	Mampu mengkaji struktur dramatik seni tradisi menuju modern	Ketepatan struktur dramatik.	Kriteria: Analisis rinci, logika berpikir. Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Analisis teks & pertunjukan.		Materi: Struktur dramatik & konvensi teater tradisi menuju digitalisasi dan modern Pustaka: • <i>Salazar, L. (2019). Theatre and Digital Technology. Journal of Performing Arts Studies.</i>	10%

9	Mampu mengadaptasi elemen tradisi ke media digital.	Kreativitas adaptasi tradisi ke digital.	Kriteria: Orisinal, kontekstual, komunikatif. Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	PBL – adaptasi karya.		Materi: Adaptasi tradisi dalam karya digital. Pustaka: • <i>Creation of Make-Up Tutorial Video (Body Painting) Based on 3D Warok Boy Character to Introduce Traditional Culture</i> SQBasri, S Yanuartuti, JD Sasanadjati, SA Akbar <i>Proceeding of International Joint Conference on UNESA 2 (2)</i>	5%
10	Mampu menyusun konsep pertunjukan digital berbasis budaya lokal.	Kejelasan konsep & relevansi budaya.	Kriteria: Orisinalitas, nilai budaya, kreativitas. Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	PBL – penyusunan proposal karya.		Materi: Penulisan konsep karya digital. Pustaka: • Dixon, S. (2020). <i>Digital Performance</i> . MIT Press.	5%
11	Mampu mengaplikasikan nilai budaya lokal dalam visual digital.	Integrasi unsur budaya ke desain digital.	Kriteria: Autentisitas, estetika, inovasi. Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja, Tes	Workshop desain artistik digital.		Materi: Artistik digital (scenery, properti, kostum digital). Pustaka: • <i>Creation of Make-Up Tutorial Video (Body Painting) Based on 3D Warok Boy Character to Introduce Traditional Culture</i> SQBasri, S Yanuartuti, JD Sasanadjati, SA Akbar <i>Proceeding of International Joint Conference on UNESA 2 (2)</i>	5%
12	Mampu mempresentasikan karya teater digital berbasis budaya lokal.	Kualitas presentasi karya.	Kriteria: Komunikatif, teknis terjaga, estetis. Bentuk Penilaian : Penilaian Praktikum, Praktik / Unjuk Kerja	PBL – pementasan digital.		Materi: Produksi karya teater digital berbasis budaya lokal. Pustaka: • Bay-Cheng, S., Kattenbelt, C., Lavender, A., & Nelson, R. (2015). <i>Performance and Media: Taxonomies for a Changing Field</i> . University of Michigan Press.	5%

13	Mampu mengembangkan ide kreatif berbasis teknologi.	Inovasi ide, relevansi teknologi.	Kriteria: Orisinal, aplikatif, visioner. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Brainstorming, design thinking.		Materi: Ide kreatif & design thinking dalam teater digital. Pustaka: • <i>Pelatihan Manajemen Pementasan pada Siswa Sekolah Indonesia Kuala Lumpur untuk Meningkatkan Kemampuan Penciptaan Pagelaran Pementasan Seni Pertunjukan I</i> Sabri, T Trisakti, EW Rahayu, S Karoso, SQ Basri ABDISOSHUM: <i>Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidang Sosial dan Humaniora</i> 3 (4 ...	5%
14	Mampu merancang naskah/konsep pertunjukan digital.	Kualitas naskah & kelayakan produksi.	Kriteria: Koheren, komunikatif, kreatif. Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Workshop penulisan naskah digital.		Materi: Penulisan naskah teater digital. Pustaka: • <i>Creation of Make-Up Tutorial Video (Body Painting) Based on 3D Warok Boy Character to Introduce Traditional Culture</i> SQBasri, S Yanuartuti, JD Sasanadjati, SA Akbar <i>Proceeding of International Joint Conference on UNESA 2 (2)</i>	5%

15	1.Mampu mengintegrasikan teknologi audio-visual dalam konsep pertunjukan. 2.Mampu memproduksi karya teater digital untuk pendidikan seni.	1.Integrasi teknologi ke konsep. 2.Kreatif, edukatif, aplikatif.	Kriteria: 1.Estetis, teknis terjaga, inovatif. 2.Produk karya digital untuk edukasi. Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja, Tes	Praktik penggunaan kamera, software editing. PBL – produksi karya. Relevansi dengan tujuan pendidikan.		Materi: Kamera, editing video & audio, multimedia. Pustaka: • Pavis, P. (2018). <i>Contemporary Mise en Scène: Staging Theatre Today</i>. Routledge. . Materi: Teater digital untuk pendidikan seni. Pustaka: • Madurese <i>Local Wisdom Values in the Performing Arts of Masks and Loddrok</i> SA Akbar, MA Ramdlani, SQ Basri <i>GETER: Jurnal Seni Drama, Tari dan Musik</i> 7 (2), 32-41	5%
16	1.Mampu memproduksi karya teater digital untuk pertunjukan kreatif. 2.Mampu mempublikasikan karya melalui media digital.	1.Kreativitas & kualitas pertunjukan. 2.Kualitas distribusi & publikasi karya.	Kriteria: 1.Estetis, inovatif, komunikatif. 2.Strategis, komunikatif, respons publik. Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio, Penilaian Praktikum, Praktik / Unjuk Kerja	Produksi film/pertunjukan digital.	PBL – publikasi karya di platform digital.	Materi: Produksi teater digital kreatif. Pustaka: • Pelatihan <i>Manajemen Pementasan pada Siswa Sekolah Indonesia Kuala Lumpur untuk Meningkatkan Kemampuan Penciptaan Pagelaran Pementasan Seni Pertunjukan I</i> Sabri, T Trisakti, EW Rahayu, S Karoso, SQ Basri <i>ABDISOSHUM: Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidang Sosial dan Humaniora</i> 3 (4 ... Materi: Dokumentasi & publikasi karya.Distribusi karya teater digital di media daring. Pustaka: • Pavis, P. (2018). <i>Contemporary Mise en Scène: Staging Theatre Today</i>. Routledge. .	20%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	11.67%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	23.34%
3.	Penilaian Portofolio	11.67%
4.	Penilaian Praktikum	7.5%
5.	Praktik / Unjuk Kerja	39.17%
6.	Tes	6.67%
		100%

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. **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 5 September 2025

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 23 Januari 2026 Jam 20:30 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa

