



| <b>Deskripsi Singkat MK</b> |                                                        | Mata kuliah ini memberikan pemahaman mendalam mengenai hakikat keindahan dan pengalaman estetik dalam karya gambar bergerak. Mahasiswa akan mempelajari evolusi teori estetika, mulai dari mimesis klasik hingga estetika digital berbasis AI. Fokus utama mata kuliah ini adalah membekali mahasiswa dengan kemampuan analitis dan praktis dalam menggunakan elemen visual (lighting, color, mise-en-scène) untuk menciptakan narasi yang bermakna dalam produksi film dan animasi. |                                                                                                                                      |                                                                                  |                 |                                                                                                                                          |                     |
|-----------------------------|--------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------|-----------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------|
| <b>Pustaka</b>              |                                                        | <b>Utama :</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |                                                                                                                                      |                                                                                  |                 |                                                                                                                                          |                     |
|                             |                                                        | 1. Bazin, A. (2005). What is Cinema?<br>2. Dharsono. (2007). Estetika<br>3. Zettl, H. (2016). Sight, Sound, Motion: Applied Media Aesthetics                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |                                                                                                                                      |                                                                                  |                 |                                                                                                                                          |                     |
|                             |                                                        | <b>Pendukung :</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |                                                                                                                                      |                                                                                  |                 |                                                                                                                                          |                     |
|                             |                                                        | 1. Manovich, L. (2001). The Language of New Media.<br>2. Wells, P. (1998). Understanding Animation.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |                                                                                                                                      |                                                                                  |                 |                                                                                                                                          |                     |
| <b>Dosen Pengampu</b>       |                                                        | Tri Cahyo Kusumandyoko, S.Sn., M.Ds.<br>Akbar Seknun, S.Kom., MFA.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |                                                                                                                                      |                                                                                  |                 |                                                                                                                                          |                     |
| 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                           | Memahami kontrak kuliah dan definisi dasar estetika.   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      | <b>Kriteria:</b><br>Partisipasi.<br><br><b>Bentuk Penilaian :</b><br>Aktifitas Partisipatif, Tes                                     | Luring<br>150 Menit                                                              |                 | <b>Materi:</b> Pengantar Estetika: Beauty, Art, & Aesthetics.<br><b>Pustaka:</b> Dharsono. (2007). Estetika                              | 5%                  |
| 2                           | Menjelaskan sejarah estetika klasik dalam seni visual. | Kemampuan membedakan konsep Plato, Aristoteles, & Kant.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              | <b>Kriteria:</b><br>Ketepatan argumentasi.<br>Bentuk: Diskusi Kelas.<br><br><b>Bentuk Penilaian :</b><br>Aktifitas Partisipatif, Tes | Offline<br>150 Menit                                                             |                 | <b>Materi:</b> Sejarah Estetika Klasik (Mimesis & Disinterestedness).<br><b>Pustaka:</b> Dharsono. (2007). Estetika                      | 5%                  |
| 3                           | Menganalisis persepsi manusia terhadap gambar.         | Ketepatan menerapkan teori Gestalt pada frame film.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | <b>Bentuk Penilaian :</b><br>Aktifitas Partisipatif, Tes                                                                             | Offline<br>150 Menit                                                             |                 | <b>Materi:</b> Pengalaman Estetik & Teori Gestalt.<br><b>Pustaka:</b> Zettl, H. (2016). Sight, Sound, Motion: Applied Media Aesthetics   | 5%                  |
| 4                           | Membedah elemen pembentuk mood dalam frame.            | Kedalaman analisis elemen mise-en-scène.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             | <b>Bentuk Penilaian :</b><br>Aktifitas Partisipatif                                                                                  | Offline<br>150 Menit                                                             |                 | <b>Materi:</b> Mise-en-scène sebagai Bahasa Estetik.<br><b>Pustaka:</b> Zettl, H. (2016). Sight, Sound, Motion: Applied Media Aesthetics | 5%                  |
| 5                           | Menganalisis fungsi dramatik cahaya dan bayangan.      | Kemampuan mengidentifikasi teknik Chiaroscuro & Tenebrism.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           | <b>Kriteria:</b><br>Aktifitas Partisipatif                                                                                           | Offline<br>150                                                                   |                 | <b>Materi:</b> Estetika Cahaya & Bayangan.<br><b>Pustaka:</b> Zettl, H. (2016). Sight, Sound, Motion: Applied Media Aesthetics           | 5%                  |
| 6                           | Menerapkan psikologi warna dalam narasi visual.        | Ketepatan pemilihan palet warna sesuai mood cerita.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | <b>Kriteria:</b><br>Aktifitas Partisipatif                                                                                           | Offline<br>150 Menit                                                             |                 | <b>Materi:</b> Psikologi & Estetika Warna.<br><b>Pustaka:</b> Zettl, H. (2016). Sight, Sound, Motion: Applied Media Aesthetics           | 5%                  |

|    |                                                          |                                                    |                                                                                                                                                |                      |  |                                                                                                                                         |     |
|----|----------------------------------------------------------|----------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------|--|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| 7  | Menganalisis persepsi ruang dalam format 2D dan 3D.      | Kemampuan membedah kedalaman ruang dan perspektif. | <b>Bentuk Penilaian :</b><br>Aktifitas Partisipasif                                                                                            | Offline<br>150 Menit |  | <b>Materi:</b> Estetika Ruang & Perspektif.<br><b>Pustaka:</b><br><i>Manovich, L. (2001). The Language of New Media.</i>                | 5%  |
| 8  | Ujian Tengah Semester (UTS)                              | Validitas hasil analisis film secara komprehensif. | <b>Kriteria:</b><br>Proyek Analisis Estetika Film/Animasi.<br><br><b>Bentuk Penilaian :</b><br>Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Tes | Offline<br>150 Menit |  | <b>Materi:</b> Materi Minggu 1-7.<br><b>Pustaka:</b><br><i>Dharsono. (2007). Estetika</i>                                               | 10% |
| 9  | Mengevaluasi ritme dan waktu dalam editing.              | Ketepatan analisis Kuleshov Effect dan Montage.    | <b>Bentuk Penilaian :</b><br>Aktifitas Partisipasif                                                                                            | Offline<br>150 Menit |  | <b>Materi:</b> Estetika Waktu & Ritme (Editing).<br><b>Pustaka:</b><br><i>Manovich, L. (2001). The Language of New Media.</i>           | 5%  |
| 10 | Membandingkan pendekatan Realisme dan Formalisme.        | Kemampuan membedah gaya Bazin vs Eisenstein.       | <b>Bentuk Penilaian :</b><br>Aktifitas Partisipasif                                                                                            | Offline<br>150 Menit |  | <b>Materi:</b> Realisme vs Formalisme.<br><b>Pustaka:</b><br><i>Manovich, L. (2001). The Language of New Media.</i>                     | 5%  |
| 11 | Membedah distorsi visual dalam aliran ekspresionisme.    | Ketepatan analisis emosi melalui distorsi visual.  | <b>Bentuk Penilaian :</b><br>Aktifitas Partisipasif                                                                                            | Offline<br>150 Menit |  | <b>Materi:</b> Ekspresionisme & Surealisme.<br><b>Pustaka:</b><br><i>Manovich, L. (2001). The Language of New Media.</i>                | 5%  |
| 12 | Menganalisis batas realisme dalam karakter animasi.      | Pemahaman konsep Uncanny Valley dan Stylization.   | <b>Bentuk Penilaian :</b><br>Aktifitas Partisipasif                                                                                            | Offline<br>150 Menit |  | <b>Materi:</b> Estetika Animasi: Uncanny Valley.<br><b>Pustaka:</b>                                                                     | 5%  |
| 13 | Menyusun konsep narasi lingkungan (world building).      | Kedalaman desain lingkungan sebagai pencerita.     | <b>Bentuk Penilaian :</b><br>Aktifitas Partisipasif                                                                                            | Offline<br>150 Menit |  | <b>Materi:</b> World Building & Environmental Storytelling<br><b>Pustaka:</b><br><i>Manovich, L. (2001). The Language of New Media.</i> | 5%  |
| 14 | Menganalisis gaya dekonstruksi pada budaya pop.          | Kemampuan mengidentifikasi Pastiche dan Parodi.    | <b>Kriteria:</b><br>Aktifitas Partisipasif<br><br><b>Bentuk Penilaian :</b><br>Aktifitas Partisipasif                                          | Offline<br>150 Menit |  | <b>Materi:</b> Estetika Post-modern & Pop Culture.<br><b>Pustaka:</b><br><i>Manovich, L. (2001). The Language of New Media.</i>         | 5%  |
| 15 | Mengevaluasi dampak teknologi digital terhadap estetika. | Ketajaman analisis terhadap CGI dan AI Generative. | <b>Kriteria:</b><br>Aktifitas Partisipasif<br><br><b>Bentuk Penilaian :</b><br>Aktifitas Partisipasif                                          | Offline<br>150 Menit |  | <b>Materi:</b> Masa Depan Estetika: Digital & AI.<br><b>Pustaka:</b> <i>Wells, P. (1998). Understanding Animation.</i>                  | 5%  |
| 16 | Ujian Akhir Semester (UAS)                               | Kualitas teknis dan teoritis proyek akhir.         | <b>Kriteria:</b><br>1.Project<br>2.Tes<br><br><b>Bentuk Penilaian :</b><br>Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Tes                     | Offline<br>150 Menit |  | <b>Materi:</b> Materi Minggu 1-15.<br><b>Pustaka:</b> <i>Wells, P. (1998). Understanding Animation.</i>                                 | 20% |

**Rekap Persentase Evaluasi : Case Study**

| No | Evaluasi                                   | Persentase |
|----|--------------------------------------------|------------|
| 1. | Aktifitas Partisipatif                     | 47.5%      |
| 2. | Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk | 15%        |
| 3. | Tes                                        | 22.5%      |
|    |                                            | 85%        |

**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.