

		Universitas Negeri Surabaya Fakultas Bahasa dan Seni Program Studi S1 Film dan Animasi						Kode Dokumen																																																																																																																						
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER																																																																																																																														
MATA KULIAH (MK)		KODE	Rumpun MK		BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan																																																																																																																					
Sejarah Film dan Animasi		9126103002	Mata Kuliah Wajib Program Studi		T=3	P=0	ECTS=4.77	1	4 Agustus 2025																																																																																																																					
OTORISASI		Pengembang RPS			Koordinator RMK			Koordinator Program Studi																																																																																																																						
		Akbar Seknun,S.Kom.,MFA			Akbar Seknun,S.Kom.,MFA			TRI CAHYO KUSUMANDYOKO																																																																																																																						
Model Pembelajaran	Case Study																																																																																																																													
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																																																																																																																													
	CPL-5	Menguasai fakta, konsep, prinsip, hukum, teori, dan metodologi bidang inti Film dan Animasi																																																																																																																												
	CPL-6	Menguasai teori dan metodologi penciptaan film dan animasi berbasis Sinematografi sesuai dengan perkembangan teknologi industri film dan animasi																																																																																																																												
	CPL-9	Mampu mengkaji karya Film dan Animasi yang berorientasi pada pendekatan teoritik dan kontekstual dengan mengikuti perkembangan teknologi Film dan Animasi terkini.																																																																																																																												
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																																																																																																													
	CPMK - 1	CPMK 1: Menjelaskan periodisasi sejarah film/animasi berdasarkan fakta, konsep, dan metodologi analisis media																																																																																																																												
	CPMK - 2	CPMK 2: Menganalisis inovasi teknologi (suara, CGI, motion capture) dan pengaruhnya terhadap metodologi penciptaan film/animasi																																																																																																																												
	CPMK - 3	CPMK 3: Mengevaluasi gerakan sinema global (Ekspresionisme Jerman, French New Wave, anime) melalui pendekatan teoritik-kontekstual																																																																																																																												
	CPMK - 4	CPMK 4: Membandingkan perkembangan film/animasi Indonesia dengan tren global dalam konteks industri dan budaya																																																																																																																												
	CPMK - 5	CPMK 5: Meramalkan dampak teknologi terkini (AI, streaming, VR) terhadap keberlanjutan industri film/animasi																																																																																																																												
	Matrik CPL - CPMK																																																																																																																													
		<table><tr><td>CPMK</td><td>CPL-5</td><td>CPL-6</td><td>CPL-9</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></table>								CPMK	CPL-5	CPL-6	CPL-9	CPMK-1	✓			CPMK-2		✓		CPMK-3			✓	CPMK-4			✓	CPMK-5			✓																																																																																													
	CPMK	CPL-5	CPL-6	CPL-9																																																																																																																										
	CPMK-1	✓																																																																																																																												
	CPMK-2		✓																																																																																																																											
	CPMK-3			✓																																																																																																																										
CPMK-4			✓																																																																																																																											
CPMK-5			✓																																																																																																																											
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></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	Mata kuliah ini mengeksplorasi evolusi film dan animasi dari masa pra-cinema hingga era digital kontemporer. Melalui pendekatan periodisasi sejarah media, mahasiswa akan menganalisis gerakan sinema global, inovasi teknologi, serta konteks sosio-kultural yang membentuk industri film dan animasi. Fokus khusus diberikan pada perkembangan film Indonesia, teknik analisis karya (film bisu, French New Wave, anime, CGI), dan dampak globalisasi/digitalisasi. Pembelajaran mencakup studi kasus karya ikonis (Lumière, Disney, Ghibli) dan tren masa depan (AI, VR).																																																																																																																													
Pustaka	Utama :																																																																																																																													

		1. Furniss, Maureen. A New History of Animation. New York, Thames & Hudson, 2016. 2. Jones, Angie, and Jamie Oliff. Thinking Animation. Course Technology, 2007. 3. Art in Motion : Animation Aesthetics. London, John Libbey, Cop, 1998. 4. Thompson, Kristin, and David Bordwell. Film History: An Introduction. McGraw-Hill Companies, 2010. 5. Cavalier, Stephen. The World History of Animation. Berkeley, Ca, University Of California Press, 2011. 6. Ekky Imanjaya. A to Z about Indonesian Film. DAR! Mizan, 2006. 7. Hanan, David. Cultural Specificity in Indonesian Film. Springer, 16 Feb. 2017.					
		Pendukung :					
		1. Edgar-Hunt, Robert, et al. The Language of Film. Lausanne, Ava Academia ; La Vergne, Tn, 2010. 2. Brown, Blain. Cinematography: Theory and Practice. Taylor & Francis, 2 May 2013.					
Dosen Pengampu		AKBAR SEKNUN					
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	1.Memahami arah capaian perkuliahan Sejarah Film dan Animasi dari pertemuan awal hingga akhir. Menerapkan konsep periodisasi dalam menganalisis evolusi media. 2.Menguasai teknik analisis film/animasi (struktur naratif, visual, konteks sosial).	Ketepatan mengidentifikasi periode sejarah media. Kedalaman analisis elemen film/animasi dalam studi kasus.	Kriteria: 1. Ceramah 2. Diskusi kelompok 3. Tanya jawab Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Offline 150 Menit		Materi: Pendahuluan & Metodologi Sejarah Media Pustaka: Furniss, Maureen. A New History of Animation. New York, Thames & Hudson, 2016.	5%
2	Menjelaskan perkembangan teknologi pra-cinema hingga kelahiran film. Menganalisis dampak inovasi Lumière/Edison pada industri film.	Pemahaman fungsi teknologi pra-cinema.	Kriteria: Aktifitas Partisipatif Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Offline 150 Menit		Materi: perkembangan teknologi pra-cinema hingga kelahiran film. Pustaka: Thompson, Kristin, and David Bordwell. Film History: An Introduction. McGraw-Hill Companies, 2010. Materi: Optik kuno (camera obscura), Zoetrope, kinetoskop Edison, cinématographe Lumière Pustaka: Thompson, Kristin, and David Bordwell. Film History: An Introduction. McGraw-Hill Companies, 2010.	5%

3	Mengidentifikasi karakteristik film bisu dan kontribusi tokoh (Méliès, Griffith).	Analisis gaya visual dan naratif film bisu.	Kriteria: Aktifitas Partisipasif Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Offline 150 Menit	Materi: Era Film Bisu (1895–1929) Pustaka: <i>Thompson, Kristin, and David Bordwell. Film History: An Introduction. McGraw-Hill Companies, 2010.</i> Materi: Méliès (efek spesial), Griffith (narasi epik), Ekspresionisme (The Cabinet of Dr. Caligari), Montase Soviet (Eisenstein). Pustaka: <i>Thompson, Kristin, and David Bordwell. Film History: An Introduction. McGraw-Hill Companies, 2010.</i>	5%
4	1. Menilai dampak revolusi suara (The Jazz Singer) pada industri film. 2. Menganalisis sistem studio Hollywood dan respons Neorealisme Italia.	1. Evaluasi dampak teknologi suara terhadap bentuk film. 2. Analisis karakteristik Neorealisme vs. Hollywood klasik.	Kriteria: Aktifitas Partisipasif Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Offline 150 Menit	Materi: Revolusi Suara & Sistem Studio (1927–1950an) Pustaka: <i>Thompson, Kristin, and David Bordwell. Film History: An Introduction. McGraw-Hill Companies, 2010.</i> Materi: Transisi film bisu ke bersuara, studio system, Golden Age Hollywood, Neorealisme (Bicycle Thieves). Pustaka: <i>Thompson, Kristin, and David Bordwell. Film History: An Introduction. McGraw-Hill Companies, 2010.</i>	5%

5	1.Membedakan filosofi French New Wave, New Hollywood, dan sinema Asia. 2.Mengaitkan gerakan sinema dengan konteks sosial-politik era	1.Identifikasi inovasi teknis/naratif tiap gerakan. 2.Koneksi antara film dan konteks budaya/politik.	Kriteria: Aktifitas Partisipasif Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Offline 150 Menit		Materi: Gerakan Sinema Dunia (1950an–1970an) Pustaka: <i>Thompson, Kristin, and David Bordwell. Film History: An Introduction. McGraw-Hill Companies, 2010.</i> Materi: French New Wave (Godard), New Hollywood (Scorsese), Satyajit Ray, Gelombang Baru Jepang (Kurosawa). Pustaka: <i>Thompson, Kristin, and David Bordwell. Film History: An Introduction. McGraw-Hill Companies, 2010.</i>	5%
6	1.Melacak evolusi film Indonesia dari era Usmar Ismail hingga kontemporer. 2.Menganalisis representasi identitas nasional dalam film Indonesia.	1.Pemetaan perkembangan industri film Indonesia. 2.Analisis tema sosio-kultural dalam film Indonesia.	Kriteria: Aktifitas Partisipatif Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Offline 150 Menit		Materi: Sejarah Film Indonesia Pustaka: <i>Ekky Imanjaya. A to Z about Indonesian Film. DAR! Mizan, 2006.</i> Materi: Era Usmar Ismail (Lewat Djam Malam), Teguh Karya (November 1828), independen modern (The Act of Killing). Pustaka: <i>Edgar-Hunt, Robert, et al. The Language of Film. Lausanne, Ava Academia ; La Vergne, Tn, 2010.</i>	5%
7	1.Melacak evolusi film Indonesia dari era Usmar Ismail hingga kontemporer. 2.Menganalisis representasi identitas nasional dalam film Indonesia.	1.Pemetaan perkembangan industri film Indonesia. 2.Analisis tema sosio-kultural dalam film Indonesia.	Kriteria: Aktifitas Partisipatif Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Offline 150 Menit		Materi: Sejarah Film Indonesia Pustaka: <i>Ekky Imanjaya. A to Z about Indonesian Film. DAR! Mizan, 2006.</i> Materi: Era Usmar Ismail (Lewat Djam Malam), Teguh Karya (November 1828), independen modern (The Act of Killing). Pustaka: <i>Edgar-Hunt, Robert, et al. The Language of Film. Lausanne, Ava Academia ; La Vergne, Tn, 2010.</i>	5%

8	Mampu menjawab pertanyaan-pertanyaan dari materi minggu 1-7	Kemampuan mengintegrasikan konsep sejarah, teknologi, dan konteks sosio-kultural.	Kriteria: UTS: Pemahaman materi sesi 1–7 (periodisasi, gerakan sinema, sejarah lokal). Bentuk Penilaian : Tes	Offline 150 Menit		Materi: Ujian Tengah Semester Pustaka:	10%
9	1.Menjelaskan prinsip animasi melalui teknologi pra-film (Phenakistoscope). 2.Menganalisis kontribusi pionir animasi (Émile Cohl, Felix the Cat).	1.Pemahaman prinsip dasar animasi. 2.Analisis perkembangan teknik animasi awal.	Kriteria: Aktifitas Partisipatif Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Offline 150 Menit		Materi: Asal-Usul Animasi (Pra-1900–1920an) Pustaka: <i>Furniss, Maureen. A New History of Animation. New York, Thames & Hudson, 2016.</i> Materi: Alat optik pra-animasi, animasi pertama (Fantasmagorie), karakter ikonik (Felix the Cat). Pustaka: <i>Jones, Angie, and Jamie Oliff. Thinking Animation. Course Technology, 2007.</i>	5%
10	1.Membandingkan gaya studio animasi (Disney, Warner Bros., Fleischer). 2.Menilai dampak Steamboat Willie pada industri animasi.	1.Perbandingan karakteristik visual/naratif studio. 2.Evaluasi inovasi teknologi era keemasan.	Kriteria: Aktifitas Partisipatif Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Offline 150 Menit		Materi: Zaman Keemasan Animasi (1928–1960) Pustaka: <i>Furniss, Maureen. A New History of Animation. New York, Thames & Hudson, 2016.</i> Materi: Disney (synchronized sound), Warner Bros. (Looney Tunes), Fleischer (Popeye). Pustaka: <i>Cavalier, Stephen. The World History of Animation. Berkeley, Ca, University Of California Press, 2011.</i>	5%

11	1.Mengidentifikasi dampak Technicolor, stop-motion, dan anime awal pada animasi global. 2.Menganalisis eksperimen animasi Eropa vs. perkembangan anime.	1.Keterkaitan inovasi teknis dengan perluasan bahasa animasi. 2.Analisis perbedaan filosofi animasi Barat-Timur.	Kriteria: Aktifitas Partisipasif Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Offline 150 Menit		Materi: Inovasi Teknis & Eksperimen (1950an–1980an) Pustaka: <i>Furniss, Maureen. A New History of Animation. New York, Thames & Hudson, 2016.</i> Materi: Technicolor, Ray Harryhausen (stop-motion), Astro Boy (anime), animasi eksperimental Eropa. Pustaka: <i>Cavalier, Stephen. The World History of Animation. Berkeley, Ca, University Of California Press, 2011.</i>	5%
12	1.Menilai revolusi CGI (Toy Story) dan pengaruh kebangkitan animasi TV (The Simpsons). 2.Menganalisis dampak Studio Ghibli pada animasi global.	1.Evaluasi transformasi industri pasca-CGI. 2.Analisis pengaruh Ghibli terhadap estetika animasi.	Kriteria: Aktifitas Partisipasif Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Offline 150 Menit		Materi: Modernisasi Animasi Global (1980an–2000an) Pustaka: <i>Furniss, Maureen. A New History of Animation. New York, Thames & Hudson, 2016.</i> Materi: Animasi TV (The Simpsons), Ghibli (My Neighbor Totoro), CGI (Pixar), animasi Indonesia awal. Pustaka: <i>Cavalier, Stephen. The World History of Animation. Berkeley, Ca, University Of California Press, 2011.</i>	5%

13	1. Membandingkan animasi tradisional vs. CGI dalam konteks industri modern. 2. Mengevaluasi peran streaming dan animasi Indonesia (Adit Sopo Jarwo) di pasar global.	1. Analisis tren industri (streaming, diversifikasi konten). 2. Evaluasi posisi animasi Indonesia di pasar global.	Kriteria: Aktifitas Partisipatif Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Offline 150 Menit		Materi: Animasi Kontemporer & Industri Global Pustaka: <i>Furniss, Maureen. A New History of Animation. New York, Thames & Hudson, 2016.</i> Materi: Dominasi anime, CGI vs. tradisional, animasi Indonesia, inklusivitas, platform streaming. Pustaka: <i>Cavalier, Stephen. The World History of Animation. Berkeley, Ca, University Of California Press, 2011.</i>	5%
14	1. Menganalisis dampak digitalisasi (CGI, motion capture) pada produksi film. 2. Mengevaluasi implikasi estetika/naratif teknologi IMAX dan digital workflow	1. Keterkaitan teknologi digital dengan perubahan bahasa film. 2. Kritik terhadap kelebihan/kekurangan produksi digital.	Kriteria: Aktifitas Partisipatif Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Offline 150 Menit		Materi: Digitalisasi Film (Pasca-1990) Pustaka: <i>Thompson, Kristin, and David Bordwell. Film History: An Introduction. McGraw-Hill Companies, 2010.</i> Materi: CGI (Jurassic Park), IMAX, motion capture (Avatar), digital cinematography. Pustaka: Brown, Blain. <i>Cinematography: Theory and Practice. Taylor & Francis, 2 May 2013.</i>	5%
15	1. Mengevaluasi dampak globalisasi (Bollywood/Nollywood, festival film) pada industri. 2. Memproyeksikan masa depan media (AI, VR, virtual production) dan isu keberlanjutan.	1. Analisis dampak ekonomi/kultural globalisasi. 2. Proyeksi inovatif tentang masa depan media.	Kriteria: Aktifitas Partisipatif Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Offline 150 Menit		Materi: Globalisasi & Masa Depan Film/Animasi Pustaka: <i>Thompson, Kristin, and David Bordwell. Film History: An Introduction. McGraw-Hill Companies, 2010.</i>	5%
16	Ujian Akhir Semester	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Kriteria: Pemahaman materi minggu 1-15 Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Offline 150 Menit		Materi: Materi: Gabungan semua materi dari pertemuan 1-15. Pustaka: Semua pustaka yang telah digunakan selama semester. Pustaka: Materi: Ujian Akhir Semester Pustaka:	20%

Rekap Persentase Evaluasi : Case Study

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	70%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	20%
3.	Tes	10%
		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. **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 22 Agustus 2025

Koordinator Program Studi S1
Film dan Animasi

UPM Program Studi S1 Film dan
Animasi



TRI CAHYO KUSUMANDYOKO
NIDN 00111108203



NIDN 0010109208

File PDF ini digenerate pada tanggal 11 November 2025 Jam 09:16 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa