

		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																																																																																											
Sketsa		9126103003	Mata Kuliah Wajib Program Studi		T=3	P=0	ECTS=4.77	1	10 November 2025																																																																																											
OTORISASI		Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi																																																																																													
		MUHAMMAD WIDYAN ARDANI		CONDRO WIRATMOKO			TRI CAHYO KUSUMANDYOKO																																																																																													
Model Pembelajaran	Project Based Learning																																																																																																			
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																																																																																																			
	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-6	Menguasai teori dan metodologi penciptaan film dan animasi berbasis Sinematografi sesuai dengan perkembangan teknologi industri film dan animasi																																																																																																		
	CPL-8	Mampu menciptakan Film dan Animasi dengan narasi visual yang kuat dan menarik untuk berbagai media, mengintegrasikan elemen seni visual, suara, efek, dan animasi untuk menghasilkan karya berkualitas tinggi.																																																																																																		
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																																																																																			
	CPMK - 1	Menerapkan prinsip-prinsip dasar, teknik cepat, dan berbagai media sketsa untuk pengembangan ide visual, serta menganalisis referensi visual dan perkembangannya dalam konteks historis dan kontemporer industri film.																																																																																																		
	CPMK - 2	Menganalisis elemen-elemen visual, struktur komposisi, dan narasi dalam sketsa, serta mengevaluasi kualitas dan efektivitasnya berdasarkan standar estetika, fungsionalitas produksi, dan kekuatan komunikasi naratif-emosional.																																																																																																		
	CPMK - 3	Menciptakan serangkaian sketsa konsep yang koheren untuk pengembangan karakter dan lingkungan, serta storyboard yang mengintegrasikan elemen sinematografi dan animasi sebagai sintesis akhir dari proses eksplorasi visual.																																																																																																		
	Matrik CPL - CPMK																																																																																																			
		<table><tr><td>CPMK</td><td>CPL-3</td><td>CPL-6</td><td>CPL-8</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></table>								CPMK	CPL-3	CPL-6	CPL-8	CPMK-1		✓		CPMK-2	✓			CPMK-3			✓																																																																											
CPMK	CPL-3	CPL-6	CPL-8																																																																																																	
CPMK-1		✓																																																																																																		
CPMK-2	✓																																																																																																			
CPMK-3			✓																																																																																																	
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></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	Minggu Ke																																																																																																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16																																																																																				
CPMK-1	✓	✓	✓							✓																																																																																										
CPMK-2				✓	✓																																																																																															
CPMK-3						✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓																																																																																				
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah Sketsa memperkenalkan teknik dasar dan prinsip pembuatan sketsa sebagai landasan penciptaan karya visual dalam bidang film dan animasi. Mahasiswa akan mempelajari berbagai metode penggambaran cepat, komposisi, proporsi, serta ekspresi garis dan bentuk untuk mengembangkan ide cerita, karakter, dan lingkungan. Tujuannya adalah melatih kemampuan observasi, imajinasi, dan komunikasi visual melalui praktik langsung menggambar dengan berbagai media. Ruang lingkup mencakup studi bentuk dasar, figure drawing, storyboard sederhana, dan aplikasi sketsa dalam pra-produksi film serta animasi, dengan penekanan pada pengembangan gaya personal dan kepekaan artistik.																																																																																																			
Pustaka	Utama :																																																																																																			
	1. Wells, P. (2019). Basics animation 03: drawing for animation. Bloomsbury Publishing. 2. Stanchfield, W. (2007). Gesture drawing for animation. Washington: Leo Brodie, 1.																																																																																																			
	Pendukung :																																																																																																			

Dosen Pengampu		CONDRO WIRATMOKO MUHAMMAD WIDYAN ARDANI Muhammad Widyan Ardani, S.Pd., M.Sn. Muhammad Widyan Ardani, S.Pd., M.Sn.					
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	Pengenalan Materi dan Kontrak Kuliah Pengenalan, Kontrak Kuliah dan Screening Portofolio Mahasiswa	1.Kemampuan menerapkan prinsip garis dan bentuk dalam sketsa 2.Kemampuan menggunakan komposisi dan perspektif untuk menyampaikan ide visual 3.Kreativitas dalam mengembangkan konsep visual yang orisinal dan sesuai dengan konteks film/animasi	Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Ceramah interaktif, demonstrasi langsung, diskusi kelompok, dan praktik menggambar dengan umpan balik langsung dari dosen..	Membuat sketsa konsep visual berdasarkan prompt yang diberikan dan mengunggahnya ke LMS untuk umpan balik	Materi: Pengenalan prinsip dasar sketsa: garis, bentuk, dan tekstur, Komposisi visual dan perspektif dalam sketsa, Aplikasi sketsa dalam pengembangan ide untuk film dan animasi, Studi kasus contoh sketsa dari industri film/animasi Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%
2	1.Sketsa dalam storyboard, Sketsa dalam desain karakter, environment sketsa 2.Ruang lingkup sketsa dalam film dan animasi Sketsa dalam storyboard	1.Kemampuan menerapkan prinsip garis dan bentuk dalam sketsa ide visual 2.Keterampilan menggunakan komposisi dan perspektif untuk menyampaikan narasi 3.Kreativitas dalam mengembangkan konsep visual yang sesuai dengan tema film atau animasi	Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Demonstrasi, diskusi interaktif, praktik langsung, dan umpan balik peer review.		Materi: Prinsip dasar sketsa: garis, bentuk, tekstur, dan nilai, Teknik komposisi visual untuk storytelling, Penggunaan perspektif dalam sketsa konsep film/animasi, Studi kasus penerapan sketsa dalam pengembangan ide visual industri Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%
3	Mahasiswa dapat mengidentifikasi, membandingkan, dan menginterpretasikan elemen visual seperti garis, bentuk, tekstur, dan ruang dalam sketsa untuk mengevaluasi struktur komposisi dan alur narasi yang terkandung.	1.Kemampuan mengidentifikasi elemen visual utama dalam sketsa 2.Kemampuan membandingkan penggunaan elemen visual antar sketsa 3.Kemampuan menginterpretasikan makna naratif dari struktur komposisi 4.Kemampuan mengevaluasi efektivitas elemen visual dalam menyampaikan pesan	Kriteria: Praktek Bentuk Penilaian : Penilaian Praktikum, Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah interaktif, diskusi kelompok, analisis kasus, demonstrasi visual, dan praktik analisis sketsa..	Analisis sketsa online melalui forum diskusi LMS, Mahasiswa diminta untuk menganalisis sebuah sketsa yang diberikan, mengidentifikasi elemen visual, struktur komposisi, dan narasi, kemudian memposting hasil analisis mereka di forum untuk didiskusikan dengan teman sekelas.	Materi: Pengenalan elemen visual dasar (garis, bentuk, tekstur, ruang), Prinsip-prinsip komposisi dalam sketsa, Teknik analisis narasi visual, Studi kasus sketsa dengan komposisi dan narasi yang kompleks Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%

4	Mahasiswa dapat mengidentifikasi, membandingkan, dan menginterpretasikan elemen visual seperti garis, bentuk, tekstur, dan ruang dalam sketsa untuk memahami bagaimana komposisi dan narasi visual terbentuk.	1. Kemampuan mengidentifikasi elemen visual utama dalam sketsa 2. Kemampuan menganalisis hubungan antar elemen visual untuk membentuk komposisi 3. Kemampuan menginterpretasikan narasi atau pesan yang disampaikan melalui sketsa 4. Kemampuan memberikan argumen berdasarkan analisis elemen visual	Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah interaktif, diskusi kelompok, analisis kasus, demonstrasi visual, dan praktik analisis sketsa..	Analisis sketsa online melalui forum diskusi LMS, Mahasiswa diminta untuk menganalisis sebuah sketsa yang disediakan, mengidentifikasi elemen visual, struktur komposisi, dan narasi, kemudian memposting hasil analisis mereka di forum untuk didiskusikan dengan teman sekelas.	Materi: Pengenalan elemen visual dasar dalam sketsa (garis, bentuk, tekstur, ruang), Prinsip-prinsip komposisi visual (keseimbangan, penekanan, irama, kesatuan), Teknik analisis narasi visual melalui sketsa, Studi kasus sketsa dengan komposisi dan narasi yang kompleks Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%
5	Mahasiswa dapat menerapkan kriteria evaluasi untuk menganalisis dan memberikan penilaian objektif terhadap sketsa dalam produksi film, serta memberikan rekomendasi perbaikan berdasarkan prinsip estetika dan fungsionalitas.	1. Kemampuan mengidentifikasi elemen estetika dalam sketsa (komposisi, proporsi, pencahayaan) 2. Kemampuan menilai kesesuaian sketsa dengan kebutuhan fungsional produksi film 3. Kemampuan memberikan kritik konstruktif berdasarkan standar industri 4. Kemampuan merekomendasikan perbaikan untuk meningkatkan kualitas sketsa	Kriteria: Praktik/Unjuk Kerja Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Studi kasus, diskusi kelompok, presentasi analisis, dan demonstrasi evaluasi sketsa dengan contoh dari produksi film aktual..		Materi: Prinsip-prinsip estetika dalam sketsa film, Standar fungsionalitas sketsa untuk pra-produksi film, Teknik evaluasi dan kritik konstruktif, Studi kasus sketsa dari produksi film terkenal Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%
6	Setelah mengikuti perkuliahan, mahasiswa dapat menilai dan memberikan umpan balik konstruktif terhadap sketsa berdasarkan kriteria estetika dan fungsionalitas yang relevan dengan industri film.	1. Kemampuan mengidentifikasi elemen estetika dalam sketsa (seperti komposisi, pencahayaan, dan proporsi) 2. Kemampuan mengevaluasi kesesuaian sketsa dengan kebutuhan fungsional produksi film (seperti storytelling, blocking kamera, dan mood) 3. Kemampuan memberikan kritik membangun dengan justifikasi berdasarkan standar industri	Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Studi kasus, diskusi kelompok, presentasi, dan evaluasi peer-review.		Materi: Prinsip-prinsip estetika dalam sketsa (komposisi, balance, harmony), Fungsionalitas sketsa dalam pra-produksi film (storyboard, layout, konsep art), Standar evaluasi sketsa di industri film (contoh dari film terkenal) Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%
7	Mahasiswa dapat menghasilkan sketsa konsep yang terintegrasi dan mendukung pengembangan narasi visual dalam animasi.	1. Kehaknaan antar sketsa karakter dan lingkungan 2. Orisinalitas dan kreativitas desain 3. Kesesuaian dengan tema atau konsep animasi 4. Kelengkapan dan detail dalam penggambaran	Kriteria: 1.5 2. Praktek Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Demonstrasi, diskusi kelompok, praktik mandiri, dan review karya.		Materi: Prinsip desain karakter dan lingkungan, Teknik sketsa konsep yang efektif, Integrasi visual antara karakter dan latar, Studi kasus animasi dengan konsep kuat Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%

8	Mahasiswa mampu menciptakan sketsa konsep karakter dan lingkungan yang koheren, serta storyboard yang memadukan elemen sinematografi dan animasi secara efektif.	1.Kekoherenan dan konsistensi visual dalam serangkaian sketsa konsep karakter dan lingkungan 2.Integrasi prinsip sinematografi (seperti komposisi, pencahayaan, dan angle kamera) dalam storyboard 3.Penerapan prinsip animasi (seperti timing, squash and stretch, atau anticipation) dalam storyboard 4.Kreativitas dan orisinalitas dalam pengembangan konsep visual 5.Kemampuan naratif dan alur cerita yang disampaikan melalui storyboard	Kriteria: 10 Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Kuliah interaktif, demonstrasi, diskusi kelompok, dan praktik mandiri dengan pendampingan dosen..		Materi: Prinsip pengembangan karakter dan lingkungan yang koheren, Integrasi elemen sinematografi dalam storyboard, Penerapan prinsip animasi dalam storyboard, Teknik presentasi dan dokumentasi karya visual Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	10%
9	Mahasiswa dapat menghasilkan sketsa konsep yang terintegrasi dan mendukung pengembangan narasi visual dalam animasi.	1.Kemampuan menghasilkan sketsa karakter dengan proporsi dan ekspresi yang sesuai 2.Kemampuan merancang lingkungan yang mendukung konteks cerita 3.Konsistensi dan koherensi antar elemen sketsa 4.Kreativitas dalam pengembangan konsep visual 5.Kemampuan presentasi dan justifikasi konsep yang dibuat	Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Demonstrasi, diskusi kelompok, praktik mandiri, dan presentasi.		Materi: Prinsip desain karakter dan lingkungan dalam animasi, Teknik sketsa cepat untuk eksplorasi konsep, Integrasi karakter dengan latar belakang, Pengembangan mood board dan storyboard awal, Presentasi dan umpan balik konsep Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%
10	Mahasiswa dapat menggunakan sketsa cepat untuk menghasilkan dan mengorganisir ide visual dalam proses pengembangan narasi cerita.	1.Kemampuan menghasilkan minimal 5 sketsa cepat yang relevan dengan tema cerita 2.Ketepatan penerapan teknik sketsa cepat dalam proses brainstorming 3.Kualitas visualisasi ide dan pengembangan alur cerita melalui sketsa	Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Demonstrasi, praktik langsung, diskusi kelompok, dan presentasi hasil.		Materi: Teknik dasar sketsa cepat untuk brainstorming, Prinsip visual storytelling, Integrasi sketsa dalam proses pengembangan cerita, Analisis contoh penerapan sketsa cepat dalam industri kreatif Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%
11	Mahasiswa dapat menganalisis berbagai referensi visual (seperti film, karya seni, atau media visual lainnya) untuk mengidentifikasi pola, tren, dan gaya yang dapat diterapkan dalam pengembangan proyek film mereka.	1.Kemampuan mengidentifikasi elemen visual utama dalam referensi 2.Kemampuan menganalisis pola visual yang konsisten dalam berbagai referensi 3.Kemampuan menghubungkan gaya visual dengan konteks proyek film 4.Kemampuan menyimpulkan relevansi referensi visual terhadap pengembangan proyek	Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Studi kasus, diskusi kelompok, presentasi analisis, dan demonstrasi visual.		Materi: Jenis-jenis referensi visual dalam produksi film, Teknik analisis pola visual dan gaya, Penerapan hasil analisis dalam pengembangan konsep visual film, Studi kasus film dengan gaya visual yang menonjol Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%

12	Mahasiswa dapat menganalisis, menilai, dan memberikan kritik konstruktif terhadap sketsa berdasarkan kemampuannya dalam menyampaikan narasi dan emosi.	1.Kemampuan mengidentifikasi elemen naratif dan emosional dalam sketsa 2.Kemampuan mengevaluasi kejelasan dan dampak komunikasi visual 3.Kemampuan memberikan umpan balik berdasarkan kriteria objektif	Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Diskusi kelompok, presentasi, analisis kasus, dan evaluasi peer-review.		Materi: Prinsip komunikasi visual dalam sketsa, Teknik evaluasi efektivitas naratif dan emosional, Studi kasus sketsa dengan berbagai tema dan gaya Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%
13	Mahasiswa dapat merancang dan mengembangkan storyboard yang koheren dengan menerapkan prinsip sinematografi (seperti komposisi, pencahayaan, dan sudut pandang kamera) serta teknik animasi (seperti timing, gerakan, dan transisi) dalam bentuk sketsa visual.	1.Kemampuan mengintegrasikan elemen sinematografi (shot types, camera angles, lighting) dalam storyboard 2.Penerapan prinsip animasi (seperti squash and stretch, anticipation, staging) dalam sketsa storyboard 3.Kreativitas dan orisinalitas dalam penyusunan narasi visual melalui storyboard 4.Keterampilan teknis dalam pembuatan sketsa yang jelas dan komunikatif	Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Demonstrasi, diskusi interaktif, praktikum mandiri, dan penugasan proyek dengan pendekatan student-centered learning..		Materi: Prinsip dasar sinematografi dalam storyboard, Teknik animasi untuk storyboard, Integrasi visual dan naratif dalam pembuatan storyboard, Praktik pembuatan sketsa storyboard dengan tools yang sesuai Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%
14	Mahasiswa dapat memilih dan menggunakan media serta alat yang tepat untuk membuat sketsa yang mendukung eksplorasi visual, dengan memperhatikan karakteristik media, teknik aplikasi, dan hasil yang diinginkan.	1.Kemampuan memilih media dan alat yang sesuai dengan tujuan sketsa 2.Keterampilan dalam menerapkan teknik penggunaan media dan alat untuk eksplorasi visual 3.Kreativitas dan inovasi dalam mengeksplorasi berbagai kemungkinan visual melalui sketsa 4.Kualitas hasil sketsa dalam hal komposisi, detail, dan ekspresi	Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Demonstrasi, praktikum, diskusi, dan studi kasus dengan pendekatan student-centered learning untuk mendorong eksplorasi mandiri..	Membuat sketsa eksplorasi visual menggunakan minimal dua media berbeda, mengunggah hasil tentang pengalaman menggunakan media tersebut di LMS	Materi: Jenis-jenis media gambar (pensil, arang, tinta, cat air, digital, dll.), Alat pendukung sketsa (kertas, kanvas, tablet, software, dll.), Teknik aplikasi media untuk berbagai efek visual, Eksplorasi visual melalui sketsa dengan media campuran, Studi kasus penerapan media dalam sketsa karya seniman Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%
15	Mahasiswa dapat mengidentifikasi, membandingkan, dan mengevaluasi perubahan teknik sketsa dari era klasik hingga modern dalam konteks industri film, serta menghubungkannya dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan kreatif.	1.Kemampuan mengidentifikasi karakteristik teknik sketsa historis dalam film 2.Kemampuan membandingkan teknik sketsa historis dan kontemporer 3.Kemampuan mengevaluasi dampak perkembangan teknik terhadap kualitas visual film 4.Kemampuan menghubungkan evolusi teknik dengan inovasi teknologi dan tren industri	Kriteria: Praktik/Unjuk Kerja Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Kuliah interaktif, studi kasus, diskusi kelompok, dan presentasi analitis.		Materi: Sejarah teknik sketsa dalam film era klasik, Perkembangan teknik sketsa kontemporer, Pengaruh teknologi digital pada teknik sketsa, Studi kasus film dengan teknik sketsa inovatif Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%

16	Mahasiswa mampu menghasilkan karya sketsa konsep dan storyboard yang terintegrasi, menunjukkan pemahaman mendalam tentang prinsip sinematografi dan animasi dalam konteks narasi visual.	1. Kekoherenan dan konsistensi visual dalam serangkaian sketsa konsep karakter dan lingkungan 2. Integrasi elemen sinematografi (seperti komposisi, pencahayaan, sudut pengambilan gambar) dalam storyboard 3. Penerapan prinsip animasi dalam penggambaran gerak dan ekspresi pada storyboard 4. Kreativitas dan orisinalitas dalam pengembangan konsep visual 5. Kemampuan menyampaikan narasi atau cerita melalui urutan storyboard yang jelas dan efektif	Kriteria: Portofolio Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Project-based learning, demonstrasi, diskusi kelompok, dan presentasi karya.	Pengumpulan portofolio digital karya sketsa konsep karakter, lingkungan, dan storyboard melalui LMS dengan penjelasan tertulis mengenai integrasi elemen sinematografi dan animasi	Materi: Prinsip pengembangan karakter dan lingkungan yang koheren, Teknik storyboarding dengan integrasi elemen sinematografi, Penerapan prinsip animasi dalam storyboard, Analisis contoh storyboard profesional dalam film dan animasi, Presentasi dan umpan balik karya Pustaka: Handbook Perkuliahan	20%
----	--	---	---	--	--	--	-----

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipasi	5%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	52.5%
3.	Penilaian Praktikum	2.5%
4.	Praktik / Unjuk Kerja	40%
		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 studinya 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.
- 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.
- Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
- 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.
- 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.
- Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
- Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
- TM= Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.

RPS ini telah divalidasi pada tanggal 25 Agustus 2025

Koordinator Program Studi S1
Film dan Animasi



TRI CAHYO KUSUMANDYOKO
NIDN 0011108203

UPM Program Studi S1 Film dan
Animasi



NIDN 0010109208

