	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
Visualisasi Naskah	9126103024	Mata Kuliah Wajib Program Studi	T=2	P=1	ECTS=4.77	3	20 Mei 2026

OTORISASI	Pengembang RPS	Koordinator RMK	Koordinator Program Studi
	Rosalia Otoviani Jayanti., S.I.Kom., M.Med.Kom	Dr. Ali Mustofa, S.S., M.Pd	TRI CAHYO KUSUMANDYOKO

Model Pembelajaran	**Case Study**

Capaian Pembelajaran (CP)

CPL-PRODI yang dibebankan pada MK

CPL-2	Menunjukkan karakter tangguh, kolaboratif, adaptif, inovatif, inklusif, belajar sepanjang hayat, dan berjiwa kewirausahaan
CPL-5	Menguasai fakta, konsep, prinsip, hukum, teori, dan metodologi bidang inti Film dan Animasi
CPL-7	Mampu merencanakan Produksi film dan animasi mulai dari pra-produksi, produksi, hingga pasca-produksi dengan menggunakan pendekatan keilmuan Sinematografi dan Videografi berbasis perangkat lunak terkini.
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	Mahasiswa mampu menganalisis struktur dan elemen naratif naskah/skenario untuk kebutuhan visualisasi
CPMK - 2	Mahasiswa mampu menerjemahkan elemen naratif ke dalam elemen visual (shot, angle, komposisi, mood).
CPMK - 3	Mahasiswa mampu membuat storyboard yang komunikatif dan konsisten dengan gaya visual naskah.
CPMK - 4	Mahasiswa mampu menyusun shot list, breakdown produksi, dan animatic sebagai dokumen acuan produksi.

Matrik CPL - CPMK

CPMK	CPL-2	CPL-5	CPL-7	CPL-8
CPMK-1				✔
CPMK-2			✔	
CPMK-3		✔		
CPMK-4	✔			

Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)

CPMK	Minggu Ke															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
CPMK-1			✔		✔	✔		✔								
CPMK-2	✔	✔							✔							
CPMK-3										✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔
CPMK-4				✔			✔									

Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini membahas proses penerjemahan naskah/skenario tertulis ke dalam bentuk visual sebagai tahap praproduksi dalam pembuatan film dan animasi. Mahasiswa dilatih membaca dan menganalisis naskah dari sudut pandang visual, menerapkan prinsip sinematografi dan visual grammar, menyusun mood board dan visual development, membuat storyboard yang komunikatif, menyusun shot list dan breakdown produksi, serta mengembangkan storyboard menjadi animatic.
Pustaka	**Utama :**

	1. Mateu-Mestre, Marcos. 2021. Framed Ink 2: Energy and Composition for Visual Storytellers. Culver City: Design Studio Press. 2. Begleiter, Marcie. 2020. From Word to Image: Storyboarding and the Filmmaking Process. Los Angeles: Michael Wiese Productions. 3. Pratista, Himawan. 2017. Memahami Sinematografi. Yogyakarta: Montase Press. 4. Sullivan, Karen, Gary Schumer, dan Kate Alexander. 2020. Ideas for the Animated Short: Finding and Developing Story Ideas. New York: Routledge.
	Pendukung :
	1. Mascelli, Joseph V. 2018. The Five C's of Cinematography: Motion Picture Filming Techniques. Los Angeles: Silman-James Press. 2. Rabiger, Michael dan Mick Hurbis-Cherrier. 2020. Directing: Film Techniques and Aesthetics. New York: Routledge. 3. Sunarya, Yan Yan dan Triyadi Kusbiantoro. 2021. Visualisasi Gagasan dalam Karya Seni dan Desain. Bandung: ITB Press. 4. Blair, Preston. 2019. Cartoon Animation with Preston Blair. Irvine: Walter Foster Publishing.
Dosen Pengampu	Dr. Ali Mustofa, S.S., M.Pd. Rosalia Otoviani Jayanti, S.I.Kom, M.Med.Kom.

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	Mahasiswa mampu menganalisis informasi tekstual, beat dramatik, dan subteks dalam naskah serta menerjemahkannya menjadi alternatif keputusan visual untuk membangun makna dan emosi dalam film dan animasi.	Mahasiswa mampu merumuskan deskripsi cerita melalui gambar	**Kriteria:** Kelengkapan deskripsi narasi cerita melalui visualisasi gambar **Bentuk Penilaian** : Aktifitas Partisipasif	Ceramah, diskusi kelas 3 X 50	- -	**Materi:** Bahasa Visual dalam gambar **Pustaka:** *Mateu-Mestre, Marcos. 2021. Framed Ink 2: Energy and Composition for Visual Storytellers. Culver City: Design Studio Press.*	5%
2	Mengidentifikasi unsur bahasa film, meliputi shot, framing, sudut dan gerak kamera, mise-en-scène, editing, serta suara.	Mengidentifikasi unsur bahasa film, meliputi shot, framing, sudut dan gerak kamera, mise-en-scène, editing, serta suara.	**Kriteria:** Kelengkapan screenplay dalam kaitannya pada unsur bahasa film, meliputi shot, framing, sudut dan gerak kamera, mise-en-scène, editing, serta suara. **Bentuk Penilaian** : Aktifitas Partisipasif	Ceramah, diskusi kelas 3X50	- -	**Materi:** Makna bahas Visual **Pustaka:** *Sullivan, Karen, Gary Schumer, dan Kate Alexander. 2020. Ideas for the Animated Short: Finding and Developing Story Ideas. New York: Routledge.*	5%
3	Mahasiswa mampu mengidentifikasi unsur dramatik dan makna cerita sebagai dasar perancangan visualisasi naskah.	Kemampuan menggambarkan teks naratif melalui gambar	**Kriteria:** Mahasiswa mampu mengidentifikasi unsur dramatik dan makna cerita sebagai dasar perancangan visualisasi naskah. **Bentuk Penilaian** : Aktifitas Partisipasif	Ceramah , dan diskusi 3X50		**Materi:** Unsur dramatik dan makna dalam cerita **Pustaka:** *Pratista, Himawan. 2017. Memahami Sinematografi. Yogyakarta: Montase Press.*	5%

4	Mahasiswa mampu menganalisis hubungan antara pilihan kamera, komposisi, pencahayaan, warna, dan durasi gambar dengan makna serta suasana adegan.	menganalisis hubungan antara pilihan kamera, komposisi, pencahayaan, warna, dan durasi gambar dengan makna serta suasana adegan.	**Kriteria:** Kejelasan analisis hubungan antara pilihan kamera, komposisi, pencahayaan, warna, dan durasi gambar dengan makna serta suasana adegan. **Bentuk Penilaian** : Aktifitas Partisipasif	Ceramah, dan diskusi 3*50		**Materi:** kamera, komposisi, pencahayaan, warna, dan durasi gambar dengan makna serta suasana adegan **Pustaka:** *Mascelli, Joseph V. 2018. The Five C's of Cinematography: Motion Picture Filming Techniques. Los Angeles: Silman-James Press.*	5%
5	Mahasiswa mampu menganalisis konflik eksternal, internal, dan tematik dalam cerita pendek sebagai dasar adaptasi naskah film.	Kejelasan struktur dramatik tiga babak (three-act structure) berdasarkan alur dan perkembangan emosional cerita pendek.	**Kriteria:** Mahasiswa mampu menyusun struktur dramatik tiga babak (three-act structure) berdasarkan alur dan perkembangan emosional cerita pendek. **Bentuk Penilaian** : Aktifitas Partisipasif	ceramah dan diskusi 3*50	- -	**Materi:** tiga babak (three-act structure) **Pustaka:** *Rabiger, Michael dan Mick Hurbis-Cherrier. 2020. Directing: Film Techniques and Aesthetics. New York: Routledge.*	5%
6	Mahasiswa mampu menganalisis konflik eksternal, internal, dan tematik dalam cerita pendek sebagai dasar adaptasi naskah film.	Adaptasi peristiwa, simbol visual, dan tema cerita pendek ke dalam rancangan adegan film	**Kriteria:** Mahasiswa mampu mengadaptasi peristiwa, simbol visual, dan tema cerita pendek ke dalam rancangan adegan film yang memiliki alur dramatik dan relevansi emosional. **Bentuk Penilaian** : Aktifitas Partisipasif	ceramah dan diskusi 3*50	- -	**Materi:** tiga babak (three-act structure) **Pustaka:** *Rabiger, Michael dan Mick Hurbis-Cherrier. 2020. Directing: Film Techniques and Aesthetics. New York: Routledge.* **Materi:** peristiwa, simbol visual, dan tema cerita pendek ke dalam rancangan adegan film **Pustaka:** *Mascelli, Joseph V. 2018. The Five C's of Cinematography: Motion Picture Filming Techniques. Los Angeles: Silman-James Press.*	5%
7	Mahasiswa mampu menjelaskan konsep dasar penyuntingan film dan terminologi editing.	Mengidentifikasi pengertian shot, cut, scene, sequence, dan transition.	**Kriteria:** Ketepatan definisi, kemampuan membedakan istilah, dan kesesuaian penggunaan terminologi sinematik. **Bentuk Penilaian** : Aktifitas Partisipasif	cermah dan diskusi dalam kelas 3X50	- -	**Materi:** shot, cut, scene, sequence, dan transition dalam film **Pustaka:** *Pratista, Himawan. 2017. Memahami Sinematografi. Yogyakarta: Montase Press.*	5%

8	Ujian Tengah Semester	Kejelasan alur cerita Dan ketepatan kode screenplay dalam naskah	**Kriteria:** kejelasan code screenplay dan susunkan narasi teks naskah **Bentuk Penilaian** : Aktifitas Partisipasif	Pengerjaan Tugas Ujian Tengah Semester 3*50	- -	**Materi:** Penulisan Naskah dalam film **Pustaka:** *Sunarya, Yan Yan dan Triyadi Kusbiantoro. 2021. Visualisasi Gagasan dalam Karya Seni dan Desain. Bandung: ITB Press.*	10%
9	Mahasiswa mampu menganalisis perbedaan logika visualisasi naskah antara live action dan animasi, lalu mentransposisi satu adegan hasil adaptasi	Menulis treatment animasi satu halaman yang memuat minimal satu visualisasi interioritas di live action.	**Kriteria:** Deskripsi kejelasan treatment animasi satu halaman yang memuat minimal satu visualisasi interioritas di live action. **Bentuk Penilaian** : Aktifitas Partisipasif	Ceramah dan Diskuis 3*50	- -	**Materi:** logika visualisasi naskah **Pustaka:** *Sunarya, Yan Yan dan Triyadi Kusbiantoro. 2021. Visualisasi Gagasan dalam Karya Seni dan Desain. Bandung: ITB Press.*	5%
10	Mahasiswa mampu merancang bahasa visual dunia dan karakter mood board, shape language, siluet, palet, dan color script yang argumentatif dari analisis naskah	Mood board terkurasi dengan anotasi: setiap referensi dikaitkan dengan beat atau tema, bukan sekadar kolase.	**Kriteria:** Kepekaan representasi dan orisinalitas. **Bentuk Penilaian** : Aktifitas Partisipasif	Ceramah dan Diskusi 3*50	- -	**Materi:** Mood board terkurasi dengan anotasi: setiap referensi dikaitkan dengan beat atau tema, bukan sekadar kolase. **Pustaka:** *Sullivan, Karen, Gary Schumer, dan Kate Alexander. 2020. Ideas for the Animated Short: Finding and Developing Story Ideas. New York: Routledge.*	5%
11	Mahasiswa mampu merancang layout dan staging adegan di ruang animasi dengan menerapkan gramatika kamera	Justifikasi angle, lensa, dan gerak kamera tiap shot dengan rumus M2: "Shot ini menggunakan ___ untuk ___; sehingga ___."	**Kriteria:** • Ketepatan penerapan gramatika kamera. **Bentuk Penilaian** : Aktifitas Partisipasif	Ceramah dan diskusi 3*50	- -	**Materi:** gramatika kamera **Pustaka:** *Mascelli, Joseph V. 2018. The Five C's of Cinematography: Motion Picture Filming Techniques. Los Angeles: Silman-James Press.*	5%
12	Mahasiswa mampu menyusun storyboard produksi animasi untuk satu sequence yang mengomunikasikan aksi, akting, timing, kamera, dan suara secara operasional bagi kru	Kontinuitas aksi dan arah terjaga antarpanel	**Kriteria:** Ketepatan notasi teknis **Bentuk Penilaian** : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Portofolio	ceramah dan diskusi 3*50	- -	**Materi:** storyboard produksi karya film dan animasi **Pustaka:** *Begleiter, Marcie. 2020. From Word to Image: Storyboarding and the Filmmaking Process. Los Angeles: Michael Wiese Productions.*	5%

13	Mahasiswa mampu merencanakan timing adegan dan desain suara awal (scratch dialog, SFX, musik sementara) sebagai bagian dari visualisasi naskah, serta menerjemahkannya ke satuan waktu produksi	List Rencana suara per shot (diegetik/non-diegetik, on/off-screen, silence) beserta fungsi dramatiknya.	**Kriteria:** Kesesuaian ritme dengan arc emosional. **Bentuk Penilaian** : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Portofolio	Ceramah dan Diskusi 3*50	- -	**Materi:** timing adegan dan desain suara awal **Pustaka:** *Mascelli, Joseph V. 2018. The Five C's of Cinematography: Motion Picture Filming Techniques. Los Angeles: Silman-James Press.*	5%
14	Mahasiswa mampu menyusun, menguji, dan merevisi animatic sebagai prototipe film dengan menerapkan prinsip editing, montase, dan waktu sinematik	Screening test scratch track tersinkron	**Kriteria:** Kejelasan informasi dan emosi bagi penonton yang belum tahu ceritanya. **Bentuk Penilaian** : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah dan Diskusi 3*50		**Materi:** Sinkronisasi scratch track **Pustaka:** *Sullivan, Karen, Gary Schumer, dan Kate Alexander. 2020. Ideas for the Animated Short: Finding and Developing Story Ideas. New York: Routledge.*	5%
15	Mahasiswa mampu menyusun dokumen produksi animasi (shot list, asset breakdown, estimasi kompleksitas, jadwal pipeline) dan mempresentasikan proyek dalam pitch yang meyakinkan serta layak diproduksi	Asset list dengan skala kompleksitas per shot (mis. 1–3) dan strategi efisiensi.	**Kriteria:** Kelengkapan dan konsistensi dokumen terhadap animatic.	Ceramah dan Diskusi 3*50	- -	**Materi:** Asset List dalam animasi **Pustaka:** *Sullivan, Karen, Gary Schumer, dan Kate Alexander. 2020. Ideas for the Animated Short: Finding and Developing Story Ideas. New York: Routledge.*	5%
16	Ujian Akhir Semester	Makna, kelengkapan identifikasi screenplay dalam karya gerak	**Kriteria:** Kelengkapan produksi film dalam karya **Bentuk Penilaian** : Penilaian Portofolio, Praktik / Unjuk Kerja	Ujian tertulis dalam ragam pameran hasil karya 3*50	- -	**Materi:** Naskah, Storyboad dalam screenplay **Pustaka:** *Begleiter, Marcie. 2020. From Word to Image: Storyboarding and the Filmmaking Process. Los Angeles: Michael Wiese Productions.*	20%

Rekap Persentase Evaluasi : Case Study

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipasif	67.5%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	2.5%
3.	Penilaian Portofolio	15%
4.	Praktik / Unjuk Kerja	10%
		95%

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, ketrampulan 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 8 September 2026

Koordinator Program Studi S1 Film dan Animasi

TRI CAHYO KUSUMANDYOKO
NIDN 0011108203

UPM Program Studi S1 Film dan Animasi

NIDN 0010109208

File PDF ini digenerate pada tanggal 29 November 2026 Jam 07:12 menggunakan aplikasi RPS OBE SiDia Unesa

