



Universitas Negeri Surabaya
Fakultas Bahasa dan Seni
Program Studi S2 Pendidikan Seni Budaya

Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan																																	
Multimedia Pembelajaran Seni	8810902814		T=2	P=0	ECTS=4.48	1	17 April 2025																																	
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi																																		
			Prof. Dr. Anik Juwariyah, M.Si.																																		
Model Pembelajaran	Project Based Learning																																							
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																																							
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																							
	Matrik CPL - CPMK																																							
	<table border="1" style="margin: auto;"> <tr> <td style="width: 10%;"></td> <td style="width: 10%; text-align: center;">CPMK</td> <td colspan="15"></td> </tr> </table>								CPMK																															
	CPMK																																							
Deskripsi Singkat MK	Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																																							
	<table border="1" style="margin: auto;"> <tr> <td rowspan="2" style="width: 10%;"></td> <td colspan="16" style="text-align: center;">Minggu Ke</td> </tr> <tr> <td style="width: 10%;"></td> <td style="width: 5%;">1</td> <td style="width: 5%;">2</td> <td style="width: 5%;">3</td> <td style="width: 5%;">4</td> <td style="width: 5%;">5</td> <td style="width: 5%;">6</td> <td style="width: 5%;">7</td> <td style="width: 5%;">8</td> <td style="width: 5%;">9</td> <td style="width: 5%;">10</td> <td style="width: 5%;">11</td> <td style="width: 5%;">12</td> <td style="width: 5%;">13</td> <td style="width: 5%;">14</td> <td style="width: 5%;">15</td> <td style="width: 5%;">16</td> </tr> </table>								Minggu Ke																	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
	Minggu Ke																																							
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16																							
Deskripsi Singkat MK	Matakuliah pilihan ini mengkaji tentang karya seni yang bergantung pada fungsi dan komponen teknologi perangkat komunikasi dan informasi. Eksperimen, integrasi komputer, video, audio, internet, robotic/kinetic, dan programming dalam praktik artistik. Penguasaan teknis media ditekankan untuk mendorong perumusan dan realisasi gagasan secara orisinal. Mengetengahkan tema-tema dan isu-isu utama dalam praktik seni kontemporer, didiskusikan dan dielaborasi melalui presentasi dan diskusi tentang karya-karya sejenis. Struktur proses kreatif diperkenalkan dengan melihat referensi karya-karya seniman tertentu dan kaitannya dengan perkembangan seni rupa kontemporer di Indonesia maupun internasional. Melalui kuliah ini spesifik akan membahas disiplin artistik "seni media", meliputi: Biotech Art, Digital Art, Electronic Art, Sound Art, Kinetic Art, dengan strategi teori dan praktek.																																							
Pustaka	Utama :																																							
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Oliver Grau. 2010. Media Art Histories . MIT Press. 2. Mark Tribe dkk (Ed). 2006. New Media Art . Taschen. 3. Edward A. Shanken. 2009. Art and Electronic Media (Themes & Movements) . Phaidon Press. 4. Stephen Wilson. 2013. Art Science Now . Thames & Hudson. 5. Andrew Dwedney & Peter Ride. 2006. The New Media Handbook . London: Routledge. 6. Ade Darmawan...(et. al). 2006. Apresiasi Seni Media Baru . Jakarta: Direktorat Kesenian, Dirjend Nilai Budaya, Seni dan Film, Departemen Kebudayaan dan Pariwisata. 																																							
	Pendukung :																																							
Dosen Pengampu	Dr. Indar Sabri, S.Sn., M.Pd. Dr. Welly Suryandoko, S.Pd., M.Pd.																																							
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	memahami ruang lingkup perkuliahan	dapat menjelaskan ruang lingkup praktik seni media		ceramah 3 X 50			0%																																	

2	memahami ruang lingkup seni media baru	<ol style="list-style-type: none"> 1.dapat menjelaskan macam-macam seni media 2.dapat membedakan medium vs media 3.dapat membedakan praktik seni konvensional vs seni media baru 		ceramah 3 X 50			0%
3	Memahami praktik video art	<ol style="list-style-type: none"> 1.dapat menjelaskan latar belakang kemunculan video art 2.dapat menjelaskan seniman-seniman pionir dalam perkembangan video art 		ceramah 3 X 50			0%
4	Membuat karya video art	<ol style="list-style-type: none"> 1.dapat mengimplemantasikan teknik pembuatan video art 2.dapat menciptakan satu karya video art yang khas 		praktik dan bimbingandiskusi 3 X 50			0%
5	Membuat karya video art	<ol style="list-style-type: none"> 1.dapat mengimplemantasikan teknik pembuatan video art 2.dapat menciptakan satu karya video art yang khas 		praktik dan bimbingandiskusi 3 X 50			0%
6	Membuat karya video art	<ol style="list-style-type: none"> 1.dapat mengimplemantasikan teknik pembuatan video art 2.dapat menciptakan satu karya video art yang khas 		praktik dan bimbingandiskusi 3 X 50			0%
7	Memahami seni di abad teknologi informasi	<ol style="list-style-type: none"> 1.dapat mengidentifikasi karakteristik fotografi seni dan dokumentasi 2.dapat menjelaskan perbedaan arsip, memoar, dan seni arsip 3.dapat menjelaskan peran dokumentasi dalam seni 		ceramah, diskusi 3 X 50			0%
8	Membuat karya seni media berbasis arsip dan fotografi	<ol style="list-style-type: none"> 1.dapat membuat karya fotografi seni 2.dapat membuat karya seni berbasis arsip (digital maupun fisik) 		praktik dan bimbingan 3 X 50			0%
9	Membuat karya seni media berbasis arsip dan fotografi	<ol style="list-style-type: none"> 1.dapat membuat karya fotografi seni 2.dapat membuat karya seni berbasis arsip (digital maupun fisik) 		praktik dan bimbingan 3 X 50			0%
10	Membuat karya seni media berbasis arsip dan fotografi	<ol style="list-style-type: none"> 1.dapat membuat karya fotografi seni 2.dapat membuat karya seni berbasis arsip (digital maupun fisik) 		praktik dan bimbingan 3 X 50			0%
11	Memahami karya seni media berbasis sensor dan cahaya	<ol style="list-style-type: none"> 1.dapat menyebutkan seniman-seniman yang menggunakan sensor, lighting dalam praktik seni 2.dapat memahami karakteristik seni media berbasis sensor dan cahaya 		ceramah, diskusi 3 X 50			0%
12	Membuat karya seni media berbasis sensor dan cahaya	<ol style="list-style-type: none"> 1.dapat membuat karya seni media dengan medium led light 2.dapat membuat konfigurasi elektronis sensor 		praktik dan bimbingan 3 X 50			0%

13	Membuat karya seni media berbasis sensor dan cahaya	1.dapat membuat karya seni media dengan medium led light 2.dapat membuat konfigurasi elektronis sensor		praktik dan bimbingan 3 X 50			0%
14	Membuat karya seni media berbasis sensor dan cahaya	1.dapat membuat karya seni media dengan medium led light 2.dapat membuat konfigurasi elektronis sensor		praktik dan bimbingan 3 X 50			0%
15	Memamerkan karya seni media	1.dapat mensetting pameran karya seni media 2.dapat menyajikan karya seni media dengan display yang baik		studi kasus, diskusi 3 X 50			0%
16							0%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
		0%

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.