



**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																																																																																																																																							
Nirmana	9126103001	Mata Kuliah Wajib Program Studi	T=3 P=0 ECTS=4.77	1	19 Agustus 2025																																																																																																																																							
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK		Koordinator Program Studi																																																																																																																																							
		TRI CAHYO KUSUMANDYOKO																																																																																																																																							
Model Pembelajaran	Project Based Learning																																																																																																																																											
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-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-5	Menguasai fakta, konsep, prinsip, hukum, teori, dan metodologi bidang inti Film dan Animasi																																																																																																																																											
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																																																																																																																												
CPMK - 1	Mahasiswa mampu menunjukkan sikap tangguh dan adaptif dalam proses eksplorasi dan eksperimentasi elemen-elemen visual dasar melalui tugas-tugas studio Nirmana.																																																																																																																																											
CPMK - 2	Mahasiswa mampu bekerja secara kolaboratif dan inklusif dalam merancang komposisi visual berbasis prinsip-prinsip Nirmana,																																																																																																																																											
CPMK - 3	Mahasiswa mampu mengembangkan gagasan visual yang inovatif dan kontekstual sebagai bagian dari proses pembelajaran sepanjang hayat dan potensi kewirausahaan di bidang Film dan Animasi.																																																																																																																																											
CPMK - 4	Mahasiswa mampu mengidentifikasi dan menerapkan prinsip-prinsip dasar Nirmana secara logis dan sistematis dalam perancangan karya Film dan Animasi.																																																																																																																																											
CPMK - 5	Mahasiswa mampu menganalisis dan mengevaluasi komposisi visual berdasarkan prinsip keseimbangan, irama, kontras, dan kesatuan secara kritis dan kreatif.																																																																																																																																											
CPMK - 6	Mahasiswa mampu menjelaskan dan mengaplikasikan konsep-konsep dasar Nirmana sebagai fondasi visual dalam produksi film dan animasi, termasuk dalam pengembangan karakter, latar, dan suasana visual.																																																																																																																																											
Matrik CPL - CPMK																																																																																																																																												
	<table border="1"><tr><td>CPMK</td><td>CPL-2</td><td>CPL-3</td><td>CPL-5</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><tr><td>CPMK-6</td><td></td><td></td><td>✓</td></tr></table>					CPMK	CPL-2	CPL-3	CPL-5	CPMK-1	✓			CPMK-2	✓			CPMK-3	✓			CPMK-4		✓		CPMK-5		✓		CPMK-6			✓																																																																																																											
CPMK	CPL-2	CPL-3	CPL-5																																																																																																																																									
CPMK-1	✓																																																																																																																																											
CPMK-2	✓																																																																																																																																											
CPMK-3	✓																																																																																																																																											
CPMK-4		✓																																																																																																																																										
CPMK-5		✓																																																																																																																																										
CPMK-6			✓																																																																																																																																									
Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																																																																																																																																												
	<table border="1"><thead><tr><th rowspan="2">CPMK</th><th colspan="16">Minggu Ke</th></tr><tr><th>1</th><th>2</th><th>3</th><th>4</th><th>5</th><th>6</th><th>7</th><th>8</th><th>9</th><th>10</th><th>11</th><th>12</th><th>13</th><th>14</th><th>15</th><th>16</th></tr></thead><tbody><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><tr><td>CPMK-6</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></tbody></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-6										✓	✓					
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-6										✓	✓																																																																																																																																	

Deskripsi Singkat MK		Mata kuliah ini membekali mahasiswa dengan pemahaman mendasar tentang unsur dan prinsip visual (garis, bentuk, warna, ruang, komposisi) serta penerapannya dalam konteks film dan animasi, termasuk integrasi dengan gerak, narasi, dan sinematografi. Disampaikan dengan model pembelajaran Project Based Learning, menggunakan asesmen formatif dan sumatif.							
Pustaka		Utama :	1. Bruce Block. 2007. The Visual Story: Creating the Visual Structure of Film, TV, and Digital Media. Routledge. https://archive.org/details/visualstorycreat0000block 2. Frank Thomas and Ollie Johnston. 1981. The Illusion Of Life Disney Animation. https://archive.org/details/TheIllusionOfLifeDisneyAnimation/page/n107/mode/2up						
		Pendukung :							
Dosen Pengampu		Tri Cahyo Kusumandyoko, S.Sn., M.Ds.							
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian			Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]	Materi Pembelajaran [Pustaka]		Bobot Penilaian (%)	
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)		
1	Mahasiswa dapat mengidentifikasi dan menerapkan prinsip nirmana dalam desain elemen visual film dan animasi, serta menganalisis efektivitas penerapannya dalam karya.	1.Kemampuan menerapkan prinsip keseimbangan dalam komposisi visual 2.Kemampuan menggunakan ritme dan harmoni dalam elemen animasi 3.Ketepatan penerapan prinsip nirmana sesuai konteks naratif film/animasi 4.Prinsip nirmana diterapkan secara tepat untuk mendukung pesan dan konteks naratif dalam film atau animasi.	Kriteria: 1.Karya menunjukkan distribusi elemen visual yang seimbang sehingga tampilan keseluruhan harmonis dan tidak berat sebelah. 2.Animasi menampilkan pola gerak dan keselarasana elemen yang konsisten sehingga menciptakan alur visual yang ritmis dan harmonis. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Ceramah interaktif, demonstrasi visual, studi kasus, diskusi kelompok, dan praktik mandiri dengan umpan balik.. 3x50	Analisis video pendek untuk identifikasi prinsip nirmana, Desain storyboard sederhana dengan penerapan keseimbangan dan ritme visual	Materi: Pengenalan Nirmana dan Elemen Visual, Prinsip Keseimbangan (Balance) dalam Komposisi, Prinsip Ritme dan Harmoni Visual, Aplikasi Nirmana dalam Scene Film dan Animasi Pustaka: Handbook Perkuliahan	2%		
2	Mahasiswa dapat menganalisis dan menginterpretasi penggunaan elemen dan prinsip nirmana dalam komposisi visual karya film dan animasi, serta menjelaskan dampaknya terhadap penyampaian pesan dan estetika karya.	1.Mengidentifikasi elemen-elemen nirmana (garis, bentuk, warna, tekstur, ruang) dalam adegan film atau animasi yang dipilih 2.Menganalisis penerapan prinsip-prinsip desain (keseimbangan, penekanan, irama, kesatuuan) dalam komposisi visual karya 3.Menginterpretasi makna dan efek visual yang dihasilkan dari struktur komposisi yang dianalisis 4.Menyajikan hasil analisis secara sistematis dan argumentatif dengan dukungan visual evidence	Kriteria: 1.Mahasiswa mampu mengenali dan menyebutkan elemen-elemen nirmana secara lengkap dan relevan dalam adegan yang dianalisis. 2.Mahasiswa mampu menjelaskan penerapan prinsip desain secara logis dan sesuai dengan komposisi visual yang diamati. 3.Mahasiswa mampu menguraikan makna dan dampak visual yang muncul dari struktur komposisi dengan argumentasi yang jelas. 4.Mahasiswa menyusun hasil analisis secara runut, didukung bukti visual yang relevan, dan disertai argumentasi yang meyakinkan. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Ceramah interaktif, studi kasus analisis video, diskusi kelompok, presentasi hasil analisis, dan umpan balik dosen.	Analisis video komposisi visual, Mahasiswa memilih satu adegan film atau animasi (2-3 menit), melakukan analisis frame-by-frame terhadap struktur komposisi visualnya, dan membuat presentasi video atau dokumen analisis yang menjelaskan elemen nirmana, prinsip desain, dan interpretasi makna visual	Materi: Konsep struktur komposisi visual dalam film dan animasi, Elemen-elemen nirmana dan penerapannya dalam moving image, Prinsip-prinsip desain dalam menciptakan komposisi yang efektif, Teknik analisis komposisi visual frame-by-frame, Studi kasus karya film dan animasi dengan komposisi visual yang kuat Pustaka: Handbook Perkuliahan	2%		

3	Mahasiswa dapat menganalisis dan mengevaluasi karya visual berdasarkan prinsip nirmana, serta memberikan penilaian kritis terhadap efektivitas penerapannya.	<p>1.Kemampuan mengidentifikasi penerapan prinsip nirmana dalam karya visual</p> <p>2.Kemampuan mengevaluasi efektivitas penerapan prinsip nirmana</p> <p>3.Kemampuan memberikan rekomendasi perbaikan berdasarkan evaluasi</p>	<p>Kriteria:</p> <p>1.Mahasiswa mampu menunjukkan dan menjelaskan secara tepat penerapan prinsip nirmana pada karya visual yang diamati.</p> <p>2.Mahasiswa mampu menilai sejauh mana penerapan prinsip nirmana mendukung kualitas estetis dan fungsi visual karya.</p> <p>3.Mahasiswa mampu memberikan saran perbaikan yang relevan dan argumentatif untuk meningkatkan penerapan prinsip nirmana.</p> <p>Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja</p>	Studi kasus, diskusi kelompok, presentasi, dan evaluasi mandiri.	Analisis dan evaluasi karya visual secara online melalui forum diskusi LMS, Mahasiswa diminta untuk menganalisis dan mengevaluasi sebuah karya visual yang diberikan, kemudian memposting hasil evaluasi mereka di forum diskusi LMS untuk didiskusikan dengan teman sekelas.	Materi: Prinsip-prinsip nirmana (keseimbangan, irama, proporsi, kesatuhan), Teknik evaluasi karya visual, Analisis kritis terhadap penerapan prinsip nirmana Pustaka: Handbook Perkuliahann	3%
4	Mahasiswa dapat merancang dan menghasilkan karya visual inovatif yang menerapkan prinsip nirmana secara efektif, menunjukkan kemampuan berpikir kreatif dan solutif dalam menyusun elemen visual.	<p>1.Kemampuan menghasilkan ide orisinal dalam komposisi visual</p> <p>2.Penerapan prinsip nirmana (keseimbangan, irama, proporsi, kesatuhan) secara tepat</p> <p>3.Kemampuan menjelaskan konsep dan proses penciptaan karya</p>	<p>Kriteria:</p> <p>1.Mahasiswa mampu menciptakan ide komposisi visual yang kreatif, unik, dan sesuai dengan tujuan karya.</p> <p>2.Mahasiswa mampu menerapkan prinsip nirmana secara konsisten sehingga menghasilkan komposisi yang harmonis dan proporsional.</p> <p>3.Mahasiswa mampu memaparkan konsep dan tahapan proses kreatif secara runtut, jelas, dan argumentatif.</p> <p>Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja</p>	Pembelajaran berbasis proyek, demonstrasi, diskusi kelompok, dan presentasi karya dengan pendekatan student-centered learning untuk mendorong kreativitas dan inovasi..		Materi: Prinsip-prinsip nirmana dalam penciptaan komposisi visual, Teknik pengembangan ide kreatif dan inovatif, Penerapan elemen visual (garis, bentuk, warna, tekstur) secara harmonis, Analisis karya visual inovatif berdasarkan prinsip nirmana Pustaka: Handbook Perkuliahann	3%
5	Mahasiswa dapat menghasilkan karya visual yang inovatif dengan mengintegrasikan elemen dan prinsip nirmana secara efektif.	<p>1.Kemampuan menghasilkan ide orisinal dalam komposisi visual</p> <p>2.Penerapan prinsip nirmana (keseimbangan, irama, kontras, kesatuhan, dll.) secara tepat</p> <p>3.Kreativitas dalam penggunaan elemen visual (garis, bentuk, warna, tekstur, ruang)</p>	<p>Kriteria:</p> <p>1.Mahasiswa mampu menciptakan ide komposisi visual yang kreatif, unik, dan sesuai dengan tujuan karya.</p> <p>2.Mahasiswa mampu menerapkan prinsip nirmana secara konsisten sehingga menghasilkan komposisi yang harmonis dan proporsional.</p> <p>3.Mahasiswa mampu memanfaatkan elemen visual secara inovatif dan harmonis untuk menciptakan komposisi yang menarik dan orisinal.</p> <p>Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja</p>	Demonstrasi, diskusi interaktif, praktik studio, presentasi karya, dan umpan balik konstruktif..	Mahasiswa membuat dan mengunggah portofolio digital karya komposisi visual inovatif yang dilengkapi dengan penjelasan konsep dan proses kreatifnya melalui LMS	Materi: Prinsip-prinsip nirmana dalam penciptaan karya visual, Teknik eksplorasi ide dan konsep kreatif, Penerapan elemen visual untuk menciptakan inovasi, Analisis karya visual inovatif dari berbagai referensi Pustaka: Handbook Perkuliahann	5%

6	Mahasiswa dapat menghasilkan karya visual orisinal yang menunjukkan pemahaman mendalam terhadap prinsip nirmana dan kemampuan berpikir kreatif dalam menyusun elemen visual.	<p>1.Kesesuaian penerapan prinsip nirmana dalam karya</p> <p>2.Tingkat inovasi dan kreativitas dalam komposisi</p> <p>3.Kemampuan menjelaskan konsep dan proses penciptaan karya</p>	<p>Kriteria:</p> <p>1.Mahasiswa mampu menerapkan prinsip nirmana dalam karya</p> <p>2.Mahasiswa mampu berinovasi dan kreatif dalam komposisi</p> <p>3.Mahasiswa mampu menjelaskan konsep dan proses penciptaan karya</p> <p>Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja</p>	Project-based learning, demonstrasi, diskusi karya, dan praktik mandiri.	Project-based assignment, Membuat komposisi visual inovatif berdasarkan prinsip nirmana dengan dokumentasi proses kreatif, LMS submission dengan upload karya digital dan penjelasan tertulis	<p>Materi: Prinsip-prinsip nirmana (keseimbangan, irama, kontras, kesatuhan, proporsi), Teknik penciptaan komposisi visual inovatif, Eksplorasi material dan medium dalam nirmana, Analisis karya nirmana kontemporer</p> <p>Pustaka: Handbook Perkuliahann</p>	5%
7	Mahasiswa dapat menerapkan teknik penataan elemen visual untuk menghasilkan karya yang memiliki kesan ruang tiga dimensi dan kedalaman yang efektif.	<p>1.Kemampuan menerapkan prinsip skala dan proporsi untuk menciptakan ilusi jarak</p> <p>2.Ketepatan penggunaan teknik tumpang tindih (overlapping) untuk menunjukkan kedalaman</p> <p>3.Penggunaan gradasi warna dan nilai (value) untuk menciptakan dimensi ruang</p> <p>4.Konsistensi penerapan teknik-teknik ruang dalam keseluruhan karya</p>	<p>Kriteria:</p> <p>1.Mahasiswa mampu menerapkan prinsip skala dan proporsi untuk menciptakan ilusi jarak</p> <p>2.Mahasiswa mampu menggunakan teknik tumpang tindih (overlapping) untuk menunjukkan kedalaman</p> <p>3.Mahasiswa mampu menggunakan gradasi warna dan nilai (value) untuk menciptakan dimensi ruang</p> <p>4.Mahasiswa mampu menerapkan teknik-teknik ruang</p> <p>Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja</p>	Demonstrasi, praktikum studio, diskusi kelompok, dan studi kasus karya desain yang menerapkan teknik ruang dan kedalaman.		<p>Materi: Prinsip-prinsip persepsi ruang dalam desain visual, Teknik skala dan proporsi untuk menciptakan ilusi jarak, Penerapan tumpang tindih (overlapping) dalam komposisi, Perspektif linier dan atmosferik, Penggunaan warna dan nilai untuk menciptakan kedalaman, Studi kasus karya desain dengan penerapan ruang yang efektif</p> <p>Pustaka: Handbook Perkuliahann</p>	5%
8	Mahasiswa mampu berkolaborasi secara efektif dan inklusif dalam tim untuk merancang komposisi visual yang kohesif dan estetis berdasarkan prinsip Nirmana.	<p>1.Kemampuan berkolaborasi dalam tim (kontribusi ide, komunikasi, dan koordinasi)</p> <p>2.Penerapan prinsip Nirmana dalam komposisi visual (keseimbangan, irama, penekanan, kesatuhan, proporsi)</p> <p>3.Kualitas hasil rancangan komposisi visual (estetika, kreativitas, dan kesesuaian dengan brief)</p>	<p>Kriteria:</p> <p>1.Mampu berkolaborasi dalam tim (kontribusi ide, komunikasi, dan koordinasi)</p> <p>2.Mahasiswa mampu menerapkan prinsip Nirmana dalam komposisi visual</p> <p>3.Mampu merancang komposisi visual (estetika, kreativitas, dan kesesuaian dengan brief)</p> <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Diskusi kelompok, presentasi, praktik kolaboratif, dan peer review.		<p>Materi: Prinsip-prinsip Nirmana (keseimbangan, irama, penekanan, kesatuhan, proporsi), Teknik kolaborasi dalam desain visual, Penerapan inklusivitas dalam proses kreatif</p> <p>Pustaka: Handbook Perkuliahann</p>	20%

9	Mahasiswa dapat menganalisis dan menginterpretasikan hubungan antara elemen visual dengan makna dalam film, serta mampu menyajikan hasil analisis secara sistematis dan kritis.	<p>1.Kemampuan mengidentifikasi elemen visual utama dalam adegan film</p> <p>2.Kemampuan menganalisis hubungan antara elemen visual dan makna yang disampaikan</p> <p>3.Kemampuan menyimpulkan pesan atau tema berdasarkan analisis elemen visual</p> <p>4.Kemampuan menyajikan hasil analisis dengan argumen yang logis dan didukung contoh</p>	<p>Kriteria:</p> <p>1.Mahasiswa mampu mengidentifikasi elemen visual utama dalam adegan film</p> <p>2.Mahasiswa mampu menganalisis hubungan antara elemen visual dan makna yang disampaikan</p> <p>3.Mahasiswa mampu menyimpulkan pesan atau tema berdasarkan analisis elemen visual</p> <p>4.Mahasiswa mampu menyajikan hasil analisis dengan argumen yang logis dan didukung contoh</p> <p>Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja</p>	Ceramah interaktif, diskusi kelompok, analisis kasus film, presentasi hasil analisis, dan tanya jawab..	Analisis Tertulis Adegan Film, Mahasiswa diminta untuk menganalisis hubungan elemen visual dan makna dalam sebuah adegan film yang ditentukan, kemudian menyusun laporan analisis tertulis yang mencakup identifikasi elemen, interpretasi makna, dan kesimpulan.	Materi: Konsep elemen visual dalam film (komposisi, warna, pencahayaan, gerakan), Teknik analisis hubungan elemen visual dan makna, Studi kasus film dengan elemen visual yang kuat, Penyusunan laporan analisis visual film Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	2%
10	Mahasiswa dapat mengevaluasi dan menganalisis keseimbangan serta harmoni visual dalam komposisi karya animasi berdasarkan prinsip nirmana, serta memberikan umpan balik konstruktif terhadap karya tersebut.	<p>1.Kemampuan mengidentifikasi elemen-elemen visual yang mempengaruhi keseimbangan dan harmoni dalam karya animasi</p> <p>2.Kemampuan menganalisis penerapan prinsip nirmana dalam menciptakan keseimbangan visual</p> <p>3.Kemampuan mengevaluasi tingkat harmonisasi elemen visual dalam komposisi animasi</p> <p>4.Kemampuan memberikan kritik konstruktif berdasarkan analisis keseimbangan dan harmoni visual</p>	<p>Kriteria:</p> <p>1.Mahasiswa mampu mengidentifikasi elemen-elemen visual yang mempengaruhi keseimbangan dan harmoni dalam karya animasi</p> <p>2.Mahasiswa mampu menganalisis penerapan prinsip nirmana dalam menciptakan keseimbangan visual</p> <p>3.Mahasiswa mampu mengevaluasi tingkat harmonisasi elemen visual dalam komposisi animasi</p> <p>4.Mahasiswa mampu memberikan kritik konstruktif berdasarkan analisis keseimbangan dan harmoni visual</p> <p>Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja</p>	Studi kasus, diskusi kelompok, presentasi analisis, dan evaluasi peer review.		Materi: Prinsip-prinsip keseimbangan dalam nirmana, Konsep harmoni visual dalam komposisi animasi, Teknik evaluasi karya animasi berdasarkan prinsip nirmana, Studi kasus karya animasi dengan komposisi visual yang baik dan kurang baik Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	3%
11	Mahasiswa dapat merancang dan menghasilkan karya visual yang mengintegrasikan elemen nirmana (bentuk, warna, ruang, tekstur) untuk menyampaikan narasi secara kreatif dan komunikatif dalam konteks film dan animasi.	<p>1.Kemampuan merancang konsep visual yang orisinal dan sesuai dengan narasi</p> <p>2.Keterampilan menerapkan prinsip nirmana (komposisi, harmoni, kontras) dalam karya</p> <p>3.Efektivitas penyampaian pesan dan emosi melalui elemen visual</p> <p>4.Kreativitas dalam integrasi teknik dan media untuk mendukung narasi</p>	<p>Kriteria:</p> <p>1.Mahasiswa mampu merancang konsep visual yang orisinal dan sesuai dengan narasi</p> <p>2.Mahasiswa mampu menerapkan prinsip nirmana (komposisi, harmoni, kontras) dalam karya</p> <p>3.Mahasiswa mampu penyampaian pesan dan emosi melalui elemen visual</p> <p>4.Mahasiswa mampu kreativitas dalam integrasi teknik dan media untuk mendukung narasi</p> <p>Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja</p>	Project-based learning, demonstrasi, diskusi kelompok, dan studi kasus.		Materi: Prinsip nirmana dalam narasi visual, Teknik visual storytelling untuk film dan animasi, Analisis karya film/animasi terkait penerapan nirmana, Praktik pembuatan storyboard dan moodboard visual Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	2%

12	Mahasiswa dapat merancang dan menghasilkan karya visual yang inovatif dan komunikatif untuk mendukung penyampaian cerita dalam media film dan animasi.	<p>1.Kemampuan menghasilkan ide visual yang orisinal dan sesuai dengan narasi</p> <p>2.Keterampilan teknis dalam menerapkan elemen dan prinsip nirmana</p> <p>3.Efektivitas komunikasi visual dalam menyampaikan pesan naratif</p> <p>4.Kualitas estetika dan kreativitas dalam penyelesaian karya</p>	<p>Kriteria:</p> <p>1.Mahasiswa mampu kemampuan menghasilkan ide visual yang orisinal dan sesuai dengan narasi</p> <p>2.Mahasiswa punya keterampilan teknis dalam menerapkan elemen dan prinsip nirmana</p> <p>3.Mahasiswa memiliki efektivitas komunikasi visual dalam menyampaikan pesan naratif</p> <p>4.Mahasiswa memiliki kualitas estetika dan kreativitas dalam penyelesaian karya</p> <p>Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja</p>	Pembelajaran berbasis proyek, diskusi kelompok, dan presentasi karya.		<p>Materi: Prinsip narasi visual dalam film dan animasi, Teknik penciptaan mood dan atmosfer melalui elemen visual, Penerapan warna, bentuk, dan komposisi untuk mendukung cerita, Studi kasus karya film dan animasi dengan solusi visual kreatif</p> <p>Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i></p>	3%
13	Mahasiswa dapat merancang dan menghasilkan karya visual yang inovatif dan komunikatif untuk mendukung narasi dalam film dan animasi, menunjukkan pemahaman mendalam tentang elemen visual dan pengaruhnya terhadap penceritaan.	<p>1.Kemampuan menghasilkan ide visual orisinal yang mendukung narasi</p> <p>2.Keterampilan dalam menerapkan prinsip nirmana (seperti komposisi, warna, dan tekstur) untuk memperkuat pesan cerita</p> <p>3.Kemampuan mengintegrasikan elemen visual dengan alur narasi secara koheif</p> <p>4.Kreativitas dalam mengeksplorasi teknik dan gaya visual yang sesuai dengan tema</p>	<p>Kriteria:</p> <p>1.Mahasiswa mampu menghasilkan ide visual orisinal yang mendukung narasi</p> <p>2.Mahasiswa punya keterampilan dalam menerapkan prinsip nirmana (seperti komposisi, warna, dan tekstur) untuk memperkuat pesan cerita</p> <p>3.Mahasiswa mampu mengintegrasikan elemen visual dengan alur narasi secara koheif</p> <p>4.Mahasiswa punya kreativitas dalam mengeksplorasi teknik dan gaya visual yang sesuai dengan tema</p> <p>Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja</p>	Pembelajaran berbasis proyek, diskusi kelompok, presentasi karya, dan umpan balik konstruktif dari dosen dan rekan sejawat..		<p>Materi: Prinsip visual storytelling dalam film dan animasi, Teknik penciptaan mood dan atmosfer melalui elemen visual, Integrasi narasi dengan desain karakter, latar, dan sequence visual, Studi kasus karya film dan animasi dengan pendekatan visual yang kuat</p> <p>Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i></p>	5%
14	Mahasiswa dapat mengidentifikasi, menganalisis, dan menerapkan prinsip kontras dan kesatuan dalam pembuatan karakter visual untuk menciptakan karya yang harmonis dan komunikatif.	<p>1.Kemampuan menerapkan prinsip kontras dalam elemen visual karakter</p> <p>2.Kemampuan menerapkan prinsip kesatuan dalam komposisi karakter</p> <p>3.Kualitas integrasi kontras dan kesatuan dalam karya akhir</p> <p>4.Kreativitas dan orisinalitas dalam pengembangan karakter</p>	<p>Kriteria:</p> <p>1.Mahasiswa mampu menerapkan prinsip kontras dalam elemen visual karakter</p> <p>2.Mahasiswa mampu menerapkan prinsip kesatuan dalam komposisi karakter</p> <p>3.Mahasiswa memiliki kualitas integrasi kontras dan kesatuan dalam karya akhir</p> <p>4.Mahasiswa memiliki kreativitas dan orisinalitas dalam pengembangan karakter</p> <p>Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja</p>	Ceramah interaktif, demonstrasi praktik, studi kasus, diskusi kelompok, dan penugasan proyek desain karakter..		<p>Materi: Konsep dasar kontras dalam desain visual, Prinsip kesatuan dan kohesi visual, Teknik pengembangan karakter dengan kontras bentuk, warna, dan tekstur, Integrasi kontras dan kesatuan dalam desain karakter, Studi kasus karakter visual dalam media populer</p> <p>Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i></p>	5%

15	Mahasiswa dapat mengidentifikasi, mengklasifikasikan, dan menganalisis elemen visual serta pola komposisi dalam berbagai genre film dan animasi dengan pendekatan nirmana.	<p>1.Kemampuan mengidentifikasi elemen visual dominan dalam adegan film/animasi</p> <p>2.Ketepatan dalam mengklasifikasikan pola komposisi berdasarkan genre</p> <p>3.Kedalaman analisis hubungan antara pola visual dengan makna naratif</p> <p>4.Kualitas interpretasi terhadap penerapan prinsip nirmana dalam karya audiovisual</p>	<p>Kriteria:</p> <p>1.Mahasiswa mampu mengidentifikasi elemen visual dominan dalam adegan film/animasi</p> <p>2.Mahasiswa memiliki ketepatan dalam mengklasifikasikan pola komposisi berdasarkan genre</p> <p>3.Mahasiswa memiliki kedalaman analisis hubungan antara pola visual dengan makna naratif</p> <p>4.Mahasiswa memiliki kualitas interpretasi terhadap penerapan prinsip nirmana dalam karya audiovisual</p> <p>Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja</p>	Studi kasus, diskusi kelompok, presentasi analisis, dan demonstrasi visual.		Materi: Konsep pola visual dalam film dan animasi, Genre-specific visual patterns (fantasi, drama, aksi, horor, dll), Teknik analisis frame composition, Hubungan antara visual pattern dan storytelling, Prinsip nirmana dalam motion graphics dan cinematography Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%
16	Mahasiswa mampu merancang dan mengembangkan gagasan visual yang inovatif, kontekstual, dan berorientasi pada potensi kewirausahaan di bidang film dan animasi.	<p>1.Kemampuan menghasilkan gagasan visual yang orisinal dan inovatif</p> <p>2.Kesesuaian gagasan visual dengan konteks tema atau brief yang diberikan</p> <p>3.Kemampuan mengintegrasikan prinsip nirmana dalam pengembangan visual</p> <p>4.Kemampuan menyajikan gagasan dengan presentasi yang jelas dan persuasif</p> <p>5.Kemampuan merefleksikan proses pengembangan gagasan dan potensi aplikasinya</p>	<p>Kriteria:</p> <p>1.Mahasiswa menghasilkan gagasan visual yang orisinal dan inovatif</p> <p>2.Mahasiswa memiliki kesesuaian gagasan visual dengan konteks tema atau brief yang diberikan</p> <p>3.Mahasiswa mengintegrasikan prinsip nirmana dalam pengembangan visual</p> <p>4.Mahasiswa mampu menyajikan gagasan dengan presentasi yang jelas dan persuasif</p> <p>5.Mahasiswa merefleksikan proses pengembangan gagasan dan potensi aplikasinya</p> <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Studi kasus, diskusi kelompok, presentasi, dan coaching individual.	Pengembangan dan presentasi gagasan visual melalui video rekaman dan forum diskusi	Materi: Prinsip pengembangan gagasan visual inovatif, Analisis konteks dalam film dan animasi, Teknik presentasi dan pitching gagasan visual, Refleksi proses kreatif dan pembelajaran sepanjang hayat Pustaka: <i>Handbook Perkuliahan</i>	30%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	4%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	50%
3.	Praktik / Unjuk Kerja	46%
		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 prodinya 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-buktinya.
- 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.

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 proposisional 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 21 Agustus 2025

Koordinator Program Studi S1
Film dan Animasi

UPM Program Studi S1 Film dan
Animasi



TRI CAHYO KUSUMANDYOKO
NIDN 0011108203



NIDN 0010109208

File PDF ini digenerate pada tanggal 8 Desember 2025 Jam 11:01 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa

