

		Pendukung :					
Dosen Pengampu		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 menjelaskan definisi budaya dan kebudayaan secara tepat, mengidentifikasi unsur-unsur pembentuknya, serta mengaitkan konsep tersebut dengan peluang penciptaan ide film dan animasi yang mengangkat nilai budaya lokal.	1.Mahasiswa mampu menjelaskan perbedaan konsep budaya dan kebudayaan 2.Mahasiswa mampu menguraikan fase pembentukan budaya 3.Mahasiswa mampu menguraikan 7 unsur pembentuk kebudayaan	Kriteria: 1.Mengikuti perkuliahan 2.Ketepatan definisi budaya dan kebudayaan. 3.Kedalaman paparan unsur dan fase pembentukan budaya Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Ceramah interaktif dan diskusi kelas 3X50	- -	Materi: Definisi Kebudayaan dan aplikatifnya Pustaka: <i>Sachari, A. (2007). Budaya Visual Indonesia. Jakarta: Erlangga.</i>	5%
2	Mahasiswa mampu menganalisis dinamika kebudayaan dalam berbagai konteks sosial historis untuk mengidentifikasi faktor pembentuk identitas budaya Nusantara.	1.Mahasiswa mampu mendeskripsikan dinamika budaya yang menjadi fondasi kebudayaan 2.Mahasiwa menganalisa bentuk budaya nusantara sesuai dengan dinamika kebudayaan	Kriteria: 1.Kejelasan konsep dinamika budaya 2.Kedalaman analisa dinamika budaya berdasarkan artefaknya Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Tes	Ceramah interaktif dan diskusi kelas 3 x 50	-	Materi: Definisi Kebudayaan dan aplikatifnya Pustaka: <i>Sunaryo, A. (2009). Ornamen Nusantara. Semarang: Dahara Prize.</i>	5%
3	Mahasiswa mampu mengintegrasikan nilai budaya Nusantara ke dalam representasi visual dan naratif sebagai ide perancangan karya film dan animasi.	1.Mahasiswa mengikuti perkuliahan 2.Mahasiswa mampu menguraikan ide cerita melalui moodboard	Kriteria: 1.Mahasiswa mengikuti perkuliahan 2.Kreativitas susunan moodboard sesuai narasi penjelasan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Perkuliahan secara luring melalui ceramah, dan diskusi kelompok 1 X 50	Menyusun moodboard Short movie berdasarkan referensi footage budaya pada satu pulau besar di Indonesia 2 X 50	Materi: Definisi Kebudayaan dan aplikatifnya Pustaka: <i>Sachari, A. (2007). Budaya Visual Indonesia. Jakarta: Erlangga.</i>	5%
4	mahasiswa mampu menganalisis ciri khas budaya (tangible & intangible) daerah Jawa dan Madura berdasarkan unsur-unsur pembentuknya	Mahasiswa menyajikan hasil identifikasi dan analisis secara runtut, logis, dan didukung contoh nyata.	Kriteria: Ketepatan analisa ragam budaya tangible & intangible Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Mini games ragam budaya Jawa dan Madura 1 X 50	Menyusun ciri khas budaya (tangible & intangible) daerah Jawa dan Madura 2 X 50		5%
5	mahasiswa mampu menganalisis ciri khas budaya (tangible & intangible) daerah Sumatra berdasarkan unsur-unsur pembentuknya	Mahasiswa menyajikan hasil identifikasi dan analisis secara runtut, logis, dan didukung contoh nyata.	Kriteria: Ketepatan analisa ragam budaya tangible & intangible Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Tes	Mini games ragam budaya Sumatra 1 X 50	Menyusun ciri khas budaya (tangible & intangible) daerah Sumatra 2 X 50	Materi: Definisi Kebudayaan dan aplikatifnya Pustaka: <i>Holt, C. (1967). Art in Indonesia: Continuities and Change. Cornell University Press. K</i>	5%
6	mahasiswa mampu menganalisis ciri khas budaya (tangible & intangible) daerah Kalimantan berdasarkan unsur-unsur pembentuknya	Mahasiswa menyajikan hasil identifikasi dan analisis secara runtut, logis, dan didukung contoh nyata.	Kriteria: Ketepatan analisa ragam budaya tangible & intangible Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Diskusi ragam kebudayaaan Kalimantan 1 X 50	Menyusun ciri khas budaya (tangible & intangible) daerah Kalimantan 2 X 50	Materi: Definisi Kebudayaan dan aplikatifnya Pustaka: <i>Holt, C. (1967). Art in Indonesia: Continuities and Change. Cornell University Press. K</i>	5%

7	mahasiswa mampu menganalisis ciri khas budaya (tangible & intangible) daerah Sulawesi dan Ambon berdasarkan unsur-unsur pembentuknya	Mahasiswa menyajikan hasil identifikasi dan analisis secara runtut, logis, dan didukung contoh nyata.	Kriteria: Ketepatan analisa ragam budaya tangible & intangible Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Tes	Diskusi ragam kebudayaaan Sulawesi dan Ambon 1 X 50	Menyusun ciri khas budaya (tangible & intangible) daerah Sulawesi dan Ambon 2 X 50	Materi: Definisi Kebudayaan dan aplikatifnya Pustaka: Holt, C. (1967). <i>Art in Indonesia: Continuities and Change</i> . Cornell University Press. K	5%
8	mahasiswa mampu menganalisis ciri khas budaya (tangible & intangible) daerah Bali berdasarkan unsur-unsur pembentuknya	Mahasiswa menyajikan hasil identifikasi dan analisis secara runtut, logis, dan didukung contoh nyata.	Kriteria: Ketepatan analisa ragam budaya tangible & intangible Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Tes	Diskusi ragam kebudayaaan Bali 1 X 50	Menyusun ciri khas budaya (tangible & intangible) daerah Bali 2 X 50	Materi: Definisi Kebudayaan dan aplikatifnya Pustaka: Holt, C. (1967). <i>Art in Indonesia: Continuities and Change</i> . Cornell University Press. K	5%
9	mahasiswa mampu menganalisis ciri khas budaya (tangible & intangible) daerah Nusa Tenggara berdasarkan unsur-unsur pembentuknya	Mahasiswa menyajikan hasil identifikasi dan analisis secara runtut, logis, dan didukung contoh nyata.	Kriteria: Ketepatan analisa ragam budaya tangible & intangible Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Diskusi ragam corak kebudayaaan Nusa Tenggara 1 X 50	Menyusun ciri khas budaya (tangible & intangible) daerah Nusa Tenggara 2 X 50	Materi: Definisi Kebudayaan dan aplikatifnya Pustaka: Holt, C. (1967). <i>Art in Indonesia: Continuities and Change</i> . Cornell University Press. K	5%
10	mahasiswa mampu menganalisis ciri khas budaya (tangible & intangible) daerah Papua berdasarkan unsur-unsur pembentuknya	Mahasiswa menyajikan hasil identifikasi dan analisis secara runtut, logis, dan didukung contoh nyata.	Kriteria: Ketepatan analisa ragam budaya tangible & intangible Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Tes	Diskusi ragam corak kebudayaaan Papua 1 X 50	Menyusun ciri khas budaya (tangible & intangible) daerah Papua 2 X 50	Materi: Definisi Kebudayaan dan aplikatifnya Pustaka: Holt, C. (1967). <i>Art in Indonesia: Continuities and Change</i> . Cornell University Press. K	5%
11	Mahasiswa mampu mengidentifikasi elemen naratif, representasional, dan semiotik dari hasil screening film/animasi	1. Mengidentifikasi budaya yang tampak selama screening melalui mise en scène dalam film 2. Mahasiswa mampu mengaitkan latar budaya, nilai, atau norma sosial yang tercermin dalam film/animasi dengan konteks masyarakat.	Kriteria: 1. Ketepatan pengenalan simbol atau tanda visual/auditori ciri budaya daerah 2. Ketepatan identifikasi unsur budaya ide film. Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio	Screening 3 Film yang mengangkat tema budaya 2 X 50	Menyusun resume analisa film yang diunggah ke dalam LMS 1 X 50	Materi: Budaya Bali & konsep visualnya. Pustaka: Sachari, A. (2007). <i>Budaya Visual Indonesia</i> . Jakarta: Erlangga.	5%
12	Mahasiswa mampu mengadaptasi hasil analisis budaya dari kajian karya animasi sebagai representasi identitas budaya Nusantara.	1. Mengidentifikasi budaya yang tampak selama screening melalui mise en scène dalam animasi 2. Keterkaitan latar budaya, nilai, atau norma sosial yang tercermin dalam film/animasi dengan konteks masyarakat.	Kriteria: 1. Ketepatan pengenalan simbol atau tanda visual/auditori ciri budaya daerah 2. Ketepatan identifikasi unsur budaya dalam karya animasi Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Portofolio	Mahasiswa mendiskusikan hasil screening animasi yang menampilkan representasi budaya. 2 X 50	Mahasiswa membuat penilain terhadap representasi budaya dalam animasi 1 X 50	Materi: Budaya Bali & konsep visualnya. Pustaka: Sachari, A. (2007). <i>Budaya Visual Indonesia</i> . Jakarta: Erlangga.	5%

13	Mahasiswa mampu menyusun skenario singkat yang mengadaptasi hasil kajian naratif dan representasional, dengan memperhatikan struktur cerita, karakterisasi, dan pesan budaya.	1. Mampu menyusun skenario dalam Struktur 3 babak 2. Mengintegrasikan simbol budaya (baik tangible: benda, attire; atau intangible: nilai, mantra, ritual) terintegrasi secara organik ke dalam alur cerita dan perkembangan karakter.	Kriteria: Konflik utama terdefinisi dengan baik, berkembang secara logis, dan terselesaikan Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Mahasiswa menuliskan skenario (3–5 halaman) dengan menerapkan struktur naratif, representasi tokoh, dan simbol budaya. 3 X 50	-	Materi: budaya dan pemanfaatannya Pustaka: Holt, C. (1967). <i>Art in Indonesia: Continuities and Change</i> . Cornell University Press. K	5%
14	Mahasiswa mampu menginterpretasikan hasil analisis menjadi moodboard visual yang mencerminkan kebudayaan Nusantara pengembangan film/animasi.	Ketepatan referensi visual kebudayaan Nusantara	Kriteria: Ketepatan relevansi referensi visual kebudayaan Nusantara yang dipilih Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Mengksplorasi referensi visual, pemilihan warna, tekstur, simbol budaya, hingga komposisi moodboard karya film atau animasi 3X50	-	Materi: budaya dan pemanfaatannya Pustaka: Holt, C. (1967). <i>Art in Indonesia: Continuities and Change</i> . Cornell University Press. K	10%
15	Mahasiswa mampu mengembangkan skenario dan moodboard menjadi teaser film yang mengintegrasikan nilai budaya Nusantara secara kreatif, kontekstual, dan komunikatif.	1. Dokumentasi proses adaptasi skenario dan moodboard yang disusun 2. Merancang teaser koheren yang mengintegrasikan nilai budaya Nusantara secara kreatif	Kriteria: 1. Orisinalitas ide dan pendekatan artistik 2. Kemampuan menggabungkan tradisi budaya dengan teknik film/animasi kontemporer. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Screening dan diskusi analisis teaser film/animasi berbasis budaya Nusantara untuk mengidentifikasi representasi nilai, simbol, dan narasi visual. 1 X 50	Menyusun Video teaser berdasarkan pengembangan skenario dan moodboard yang disusun	Materi: budaya dan pemanfaatannya Pustaka: Holt, C. (1967). <i>Art in Indonesia: Continuities and Change</i> . Cornell University Press. K	10%
16	Mahasiswa mampu memproduksi film pendek atau animasi yang mengintegrasikan nilai-nilai budaya Nusantara secara kreatif, kontekstual, dan etis.	Keterpaduan alur cerita dan kejelasan pesan yang merepresentasikan nilai budaya Nusantara secara komunikatif.	Kriteria: 1. Nilai budaya Nusantara yang diangkat mudah dipahami audiens, pesan tersampaikan tanpa ambigu. 2. Penyajian visual, dialog, dan musik mendukung alur dan pesan budaya Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Screening karya Film pendek atau animasi 3X50	- -		15%

Rekap Persentase Evaluasi : Case Study

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	50%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	27.5%
3.	Penilaian Portofolio	5%
4.	Praktik / Unjuk Kerja	5%
5.	Tes	12.5%
		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-bukti.
- 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 16 November 2025

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 8 Desember 2025 Jam 14:40 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa

