

Deskripsi Singkat MK		Mata kuliah ini memberikan pemahaman mendalam mengenai hakikat keindahan dan pengalaman estetik dalam karya gambar bergerak. Mahasiswa akan mempelajari evolusi teori estetika, mulai dari mimesis klasik hingga estetika digital berbasis AI. Fokus utama mata kuliah ini adalah membekali mahasiswa dengan kemampuan analitis dan praktis dalam menggunakan elemen visual (lighting, color, mise-en-scène) untuk menciptakan narasi yang bermakna dalam produksi film dan animasi.					
Pustaka		Utama :					
		1. 1. Bazin, A. (2005). What is Cinema? 2. Dharsono. (2007). Estetika 3. Zettl, H. (2016). Sight, Sound, Motion: Applied Media Aesthetics					
		Pendukung :					
		1. Manovich, L. (2001). The Language of New Media. 2. Wells, P. (1998). Understanding Animation.					
Dosen Pengampu		Tri Cahyo Kusumandyoko, S.Sn., M.Ds. Akbar Seknun, S.Kom., MFA.					
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 kontrak kuliah dan definisi dasar estetika.	Ketepatan menjelaskan definisi seni vs estetika.	Kriteria: Partisipasi. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Tes	Luring 150 Menit		Materi: Pengantar Estetika: Beauty, Art, & Aesthetics. Pustaka: <i>Dharsono. (2007). Estetika</i>	5%
2	Menjelaskan sejarah estetika klasik dalam seni visual.	Kemampuan membedakan konsep Plato, Aristoteles, & Kant.	Kriteria: Kriteria: Ketepatan argumentasi. Bentuk: Diskusi Kelas. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Tes	Offline 150 Menit		Materi: Sejarah Estetika Klasik (Mimesis & Disinterestedness). Pustaka: <i>Dharsono. (2007). Estetika</i>	5%
3	Menganalisis persepsi manusia terhadap gambar.	Ketepatan menerapkan teori Gestalt pada frame film.	Kriteria: Aktifitas Partisipasif Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Tes	Offline 150 Menit		Materi: Pengalaman Estetik & Teori Gestalt. Pustaka: <i>Zettl, H. (2016). Sight, Sound, Motion: Applied Media Aesthetics</i>	5%
4	Membedah elemen pembentuk mood dalam frame.	Kedalaman analisis elemen mise-en-scène.	Kriteria: Aktifitas Partisipasif Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Offline 150 Menit		Materi: Mise-en-scène sebagai Bahasa Estetik. Pustaka: <i>Zettl, H. (2016). Sight, Sound, Motion: Applied Media Aesthetics</i>	5%
5	Menganalisis fungsi dramatik cahaya dan bayangan.	Kemampuan mengidentifikasi teknik Chiaroscuro & Tenebrism.	Kriteria: Aktifitas Partisipasif Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Offline 150		Materi: Estetika Cahaya & Bayangan. Pustaka: <i>Zettl, H. (2016). Sight, Sound, Motion: Applied Media Aesthetics</i>	5%
6	Menerapkan psikologi warna dalam narasi visual.	Ketepatan pemilihan palet warna sesuai mood cerita.	Kriteria: Aktifitas Partisipasif Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Offline 150 Menit		Materi: Psikologi & Estetika Warna. Pustaka: <i>Zettl, H. (2016). Sight, Sound, Motion: Applied Media Aesthetics</i>	5%

7	Menganalisis persepsi ruang dalam format 2D dan 3D.	Kemampuan membedah kedalaman ruang dan perspektif.	Kriteria: Aktifitas Partisipasif Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Offline 150 Menit		Materi: Estetika Ruang & Perspektif. Pustaka: <i>Manovich, L. (2001). The Language of New Media.</i>	5%
8	Ujian Tengah Semester (UTS)	Validitas hasil analisis film secara komprehensif.	Kriteria: Proyek Analisis Estetika Film/Animasi. Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Tes	Offline 150 Menit		Materi: Materi Minggu 1-7. Pustaka: <i>Dharsono. (2007). Estetika</i>	10%
9	Mengevaluasi ritme dan waktu dalam editing.	Ketepatan analisis Kuleshov Effect dan Montage.	Kriteria: Aktifitas Partisipasif Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Offline 150 Menit		Materi: Estetika Waktu & Ritme (Editing). Pustaka: <i>Manovich, L. (2001). The Language of New Media.</i>	5%
10	Membandingkan pendekatan Realisme dan Formalisme.	Kemampuan membedah gaya Bazin vs Eisenstein.	Kriteria: Aktifitas Partisipasif Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Offline 150 Menit		Materi: Realisme vs Formalisme. Pustaka: <i>Manovich, L. (2001). The Language of New Media.</i>	5%
11	Membedah distorsi visual dalam aliran ekspresionisme.	Ketepatan analisis emosi melalui distorsi visual.	Kriteria: Aktifitas Partisipasif Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Offline 150 Menit		Materi: Ekspresionisme & Surealisme. Pustaka: <i>Manovich, L. (2001). The Language of New Media.</i>	5%
12	Menganalisis batas realisme dalam karakter animasi.	Pemahaman konsep Uncanny Valley dan Stylization.	Kriteria: Aktifitas Partisipasif Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Offline 150 Menit		Materi: Estetika Animasi: Uncanny Valley. Pustaka:	5%
13	Menyusun konsep narasi lingkungan (world building).	Kedalaman desain lingkungan sebagai pencerita.	Kriteria: Aktifitas Partisipasif Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Offline 150 Menit		Materi: World Building & Environmental Storytelling Pustaka: <i>Manovich, L. (2001). The Language of New Media.</i>	5%
14	Menganalisis gaya dekonstruksi pada budaya pop.	Kemampuan mengidentifikasi Pastiche dan Parodi.	Kriteria: Aktifitas Partisipasif Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Offline 150 Menit		Materi: Estetika Post-modern & Pop Culture. Pustaka: <i>Manovich, L. (2001). The Language of New Media.</i>	5%
15	Mengevaluasi dampak teknologi digital terhadap estetika.	Ketajaman analisis terhadap CGI dan AI Generative.	Kriteria: Aktifitas Partisipasif Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Offline 150 Menit		Materi: Masa Depan Estetika: Digital & AI. Pustaka: <i>Wells, P. (1998). Understanding Animation.</i>	5%

16	Ujian Akhir Semester (UAS)	Kualitas teknis dan teoritis proyek akhir.	Kriteria: 1. Project 2. Tes Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Tes	Offline 150 Menit		Materi: Materi Minggu 1-15. Pustaka: Wells, P. (1998). <i>Understanding Animation</i> .	20%
----	----------------------------	--	--	----------------------	--	--	-----

Rekap Persentase Evaluasi : Case Study

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	62.5%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	15%
3.	Tes	22.5%
		100%

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.

RPS ini telah divalidasi pada tanggal 26 Februari 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 25 Maret 2026 Jam 05:42 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa

