

	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																																																																																																			
Storytelling	9126103007	Mata Kuliah Wajib Program Studi	T=3	P=0	ECTS=4.77	2	24 Januari 2026																																																																																																			
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi																																																																																																				
	Rosalia Otoviani Jayanti, S.I.Kom., M.Med.Kom.		Rosalia Otoviani Jayanti, S.I.Kom., M.Med.Kom.			TRI CAHYO KUSUMANDYOKO																																																																																																				
Model Pembelajaran	Case Study																																																																																																									
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																																																																																																									
	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-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-9	Mampu mengkaji karya Film dan Animasi yang berorientasi pada pendekatan teoritik dan kontekstual dengan mengikuti perkembangan teknologi Film dan Animasi terkini.																																																																																																								
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																																																																																									
	CPMK - 1	Mahasiswa memahami konsep dasar storytelling dan aplikasinya dalam film.																																																																																																								
	CPMK - 2	Mahasiswa mampu mengembangkan narasi film menggunakan struktur tiga babak.																																																																																																								
	CPMK - 3	Mahasiswa mampu menciptakan karakter yang menarik dan multidimensional.																																																																																																								
	CPMK - 4	Mahasiswa mampu menyusun naskah pendek yang siap produksi.																																																																																																								
	Matrik CPL - CPMK																																																																																																									
		<table><tr><td>CPMK</td><td>CPL-3</td><td>CPL-7</td><td>CPL-9</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></table>					CPMK	CPL-3	CPL-7	CPL-9	CPMK-1	✓			CPMK-2		✓		CPMK-3		✓		CPMK-4			✓																																																																																
	CPMK	CPL-3	CPL-7	CPL-9																																																																																																						
	CPMK-1	✓																																																																																																								
CPMK-2		✓																																																																																																								
CPMK-3		✓																																																																																																								
CPMK-4			✓																																																																																																							
Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																																																																																																										
	<table><tr><td rowspan="2">CPMK</td><td colspan="16">Minggu Ke</td></tr><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td><td>13</td><td>14</td><td>15</td><td>16</td></tr><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></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	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 prinsip, teknik, dan proses penceritaan dalam media film. Mahasiswa akan mempelajari elemen-elemen cerita, struktur naratif, karakterisasi, tema, dan pengembangan naskah. Selain itu, mahasiswa akan diajak untuk mengembangkan kreativitas dan keterampilan dalam menciptakan cerita yang orisinal dan relevan dengan audiens.																																																																																																									
Pustaka	Utama :																																																																																																									
	1. Field, Syd. Screenplay: The Foundations of Screenwriting. 2. McKee, Robert. Story: Substance, Structure, Style and the Principles of Screenwriting. 3. Egri, Lajos. The Art of Dramatic Writing. 4. Vogler, Christopher. The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers																																																																																																									

		Pendukung : 1. Renira Rampazzo Gambarato, Geane Carvalho Alzamora, Lorena Tárzia. 2020. Theory, Development, and Strategy in Transmedia Storytelling. New York: Routledge 2. Kelly McElean. 2018. Interactive Narratives and Transmedia Storytelling. New York. Routledge.					
Dosen Pengampu		Rosalia Otoviani Jayanti, S.I.Kom, M.Med.Kom.					
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bentuk 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 mendefinisikan konsep dasar storytelling dalam konteks media film secara tepat.	1.Mahasiswa mampu mendefinisikan konsep dasar storytelling dalam konteks media film secara tepat. 2.Mahasiswa mampu mengidentifikasi unsur-unsur utama storytelling (tokoh, alur, konflik, setting, tema). 3.Mahasiswa mampu menjelaskan struktur naratif dasar (awal–tengah–akhir / three-act structure). 4.Mahasiswa mampu menjelaskan fungsi dan peran storytelling dalam membangun makna dan emosi dalam film	Kriteria: Kejelasan pemahaman dan relevansi refleksi. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Ceramah interaktif, Quiz, Diskusi kelompok 3 x 50	- -	Materi: Definition of storytelling Pustaka: <i>Field, Syd. Screenplay: The Foundations of Screenwriting.</i>	5%
2	Mahasiswa mampu mengidentifikasi elemen-elemen dalam struktur tiga babak dan menerapkannya pada film pendek.	1.Mahasiswa mampu mengidentifikasi bagian babak I (setup) dalam film pendek, termasuk pengenalan tokoh, konflik awal, dan situasi. 2.Mahasiswa mampu mengidentifikasi bagian babak II (konfrontasi), termasuk pengembangan konflik dan peningkatan tensi dramatik. 3.Mahasiswa mampu mengidentifikasi bagian babak III (resolusi), termasuk penyelesaian konflik dan penutup cerita. 4.Mahasiswa mampu menyusun konsep cerita film pendek sederhana berdasarkan struktur tiga babak.	Kriteria: Ketepatan analisis struktur dan dukungan contoh film. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Ceramah interaktif, Quiz, Diskusi kelompok 3X50	- -	Materi: truktur Naratif: Tiga Babak Pustaka: <i>Field, Syd. Screenplay: The Foundations of Screenwriting.</i>	5%

3	Mahasiswa mampu mengembangkan profil karakter yang kuat, relevan, dan menarik untuk cerita film.	1.Mahasiswa mampu merumuskan profil karakter yang mencakup latar belakang, tujuan, dan motivasi secara jelas dan logis. 2.Mahasiswa mampu mengembangkan konflik dan relasi karakter yang mendukung alur cerita. 3.Mahasiswa mampu menghasilkan karakter yang kuat, menarik, dan relevan dengan tema serta struktur cerita film.	Kriteria: Kreativitas, konsistensi, dan kedalaman karakter. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Ceramah interaktif, Quiz, Diskusi kelompok dan Tugas profil karakter 3 x 50	- -	Materi: Karakterisasi: Penciptaan Tokoh Pustaka: <i>McKee, Robert. Story: Substance, Structure, Style and the Principles of Screenwriting.</i>	5%
4	Mahasiswa mampu menentukan tema cerita yang relevan dan menyusunnya menjadi sinopsis sederhana.	1.Mahasiswa mampu menentukan tema cerita yang jelas, relevan, dan memiliki nilai atau pesan yang kuat. 2.Mahasiswa mampu mengembangkan tema menjadi ide cerita yang terstruktur secara logis. 3.Mahasiswa mampu menyusun sinopsis sederhana yang mencerminkan alur, tokoh, dan konflik secara runtut.	Kriteria: Relevansi tema, kejelasan sinopsis. Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah interaktif, Quiz, Diskusi kelompok dan Tugas Sinopsis tema cerita. 3 x 50	- -	Materi: Tema: Pesan dan Makna Pustaka: <i>McKee, Robert. Story: Substance, Structure, Style and the Principles of Screenwriting.</i>	5%
5	Mahasiswa mampu menciptakan konflik yang kuat dan relevan dalam sebuah adegan cerita.	1.Mahasiswa mampu mengidentifikasi jenis dan sumber konflik dalam adegan (internal maupun eksternal). 2.Mahasiswa mampu merancang konflik yang logis, relevan, dan mendukung perkembangan cerita. 3.Mahasiswa mampu menyajikan konflik dalam adegan secara jelas, kuat, dan memiliki ketegangan dramatik.	Kriteria: Kekuatan konflik dan relevansinya dalam cerita. Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah interaktif, Quiz, Diskusi kelompok dan Tugas 3X50	- -	Materi: Konflik dan ketegangan Pustaka: <i>Field, Syd. Screenplay: The Foundations of Screenwriting.</i>	5%

6	Mahasiswa mampu mendeskripsikan setting cerita secara visual dan naratif untuk mendukung suasana cerita.	1. Mahasiswa mampu mengidentifikasi unsur setting (lokasi, waktu, dan suasana) dalam cerita secara tepat. 2. Mahasiswa mampu mendeskripsikan setting secara visual dan naratif yang mendukung mood dan atmosfer cerita. 3. Mahasiswa mampu mengintegrasikan setting dengan alur dan karakter untuk memperkuat penyampaian cerita.	Kriteria: Kejelasan deskripsi, relevansi dengan cerita. Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah interaktif, Quiz, Diskusi kelompok dan Tugas Deskripsi setting tertulis/visual. 3 x 50	-	Materi: Setting: Tempat dan Waktu Pustaka: <i>Renira Rampazzo Gambarato, Geane Carvalho Alzamora, Lorena Tárzia. 2020. Theory, Development, and Strategy in Transmedia Storytelling. New York: Routledge</i>	5%
7	Mahasiswa mampu menerapkan sudut pandang yang efektif dalam pengembangan cerita.	1. Mahasiswa mampu mengidentifikasi berbagai jenis sudut pandang (orang pertama, orang ketiga terbatas, orang ketiga serba tahu, dll.) dalam cerita. 2. Mahasiswa mampu memilih dan menerapkan sudut pandang yang tepat sesuai kebutuhan cerita. 3. Mahasiswa mampu menunjukkan konsistensi sudut pandang dalam pengembangan alur dan penyampaian informasi cerita.	Kriteria: Pemilihan sudut pandang dan dampaknya pada cerita. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Eksplorasi sudut pandang cerita. 3X50	-	Materi: Point of View dan Perspektif Pencerita Pustaka: <i>Vogler, Christopher. The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers</i>	5%
8	Mahasiswa mampu menyusun draft awal cerita pendek yang sesuai dengan prinsip storytelling yang dipelajari.	1. Mahasiswa mampu menyusun draft cerita pendek yang memiliki struktur jelas (awal, tengah, akhir). 2. Mahasiswa mampu mengintegrasikan unsur storytelling (tokoh, konflik, setting, dan tema) secara runtut dalam draft cerita. 3. Mahasiswa mampu menghasilkan draft cerita yang logis, koheren, dan sesuai dengan prinsip storytelling yang dipelajari.	Kriteria: Struktur cerita, kohesi, dan kreativitas ide cerita. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Diskusi kelompok dan Tugas Draft awal cerita pendek. 3 x 50	-	Materi: Draft awal cerita pendek Pustaka: <i>Kelly McErlan. 2018. Interactive Narratives and Transmedia Storytelling. New York. Routledge.</i>	10%

9	Mahasiswa mampu menganalisis karakteristik genre dan menggunakannya dalam pengembangan cerita film pendek.	1.Mahasiswa mampu mengidentifikasi karakteristik utama berbagai genre film secara tepat. 2.Mahasiswa mampu menganalisis keterkaitan elemen genre (tema, konflik, gaya, dan konvensi) dalam cerita film. 3.Mahasiswa mampu menerapkan karakteristik genre secara konsisten dalam pengembangan cerita film pendek.	Kriteria: Ketepatan analisis genre dan penerapan konvensi. Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah interaktif, Quiz, Diskusi kelompok dan Tugas Analisis genre film pendek 3 x 50	- -	Materi: Genre dan Konvensi Naratif Pustaka: <i>Vogler, Christopher. The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers</i>	5%
10	Mahasiswa mampu menulis dialog yang mendukung perkembangan cerita dan menyampaikan subteks.	1.Mahasiswa mampu menyusun dialog yang sesuai dengan karakter, situasi, dan konteks cerita. 2.Mahasiswa mampu menulis dialog yang mendorong perkembangan alur dan konflik cerita. 3.Mahasiswa mampu menghadirkan subteks dalam dialog sehingga makna tersirat dapat dipahami secara efektif.	Kriteria: Kejelasan dialog dan kedalaman subteks. Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah interaktif, Quiz, Diskusi kelompok dan Tugas menulis dialog. 3 x 50	- -	Materi: Dialog dan Subteks Pustaka: <i>Kelly McErlean. 2018. Interactive Narratives and Transmedia Storytelling. New York. Routledge.</i>	5%
11	Mahasiswa mampu mengembangkan ide cerita yang orisinal berdasarkan riset dan brainstorming.	1.Mahasiswa mampu menghasilkan ide cerita yang orisinal melalui proses riset dan brainstorming. 2.Mahasiswa mampu mengembangkan ide menjadi konsep cerita yang jelas dan terarah. 3.Mahasiswa mampu mengaitkan hasil riset dengan ide cerita sehingga relevan dan memiliki dasar yang kuat.	Kriteria: Orisinalitas, relevansi, dan kelengkapan ide cerita. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Draft ide cerita untuk produksi. 3 x 50	-	Materi: storytelling detailing Pustaka: <i>Field, Syd. Screenplay: The Foundations of Screenwriting.</i>	5%

12	Mahasiswa mampu mengevaluasi dan merevisi cerita berdasarkan umpan balik	1. Mahasiswa mampu mengidentifikasi kelebihan dan kelemahan cerita berdasarkan umpan balik yang diterima. 2. Mahasiswa mampu menganalisis umpan balik secara kritis untuk menentukan bagian yang perlu diperbaiki. 3. Mahasiswa mampu merevisi cerita secara tepat sehingga menjadi lebih jelas, koheren, dan efektif.	Kriteria: Kesesuaian revisi dengan umpan balik yang diterima Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah interaktif, Quiz, Diskusi kelompok dan Tugas Revisi cerita. 3 x 50	- -	Materi: Creative Writing Pustaka: <i>Vogler, Christopher. The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers</i>	5%
13	Mahasiswa mampu mempresentasikan ide cerita dengan jelas dan meyakinkan di depan audiens	1. Mahasiswa mampu menyusun naskah pendek dengan struktur yang jelas (pembuka, pengembangan, penutup). 2. Mahasiswa mampu menuliskan naskah sesuai format penulisan skenario (scene heading, aksi, dialog). 3. Mahasiswa mampu menghasilkan naskah pendek yang koheren, komunikatif, dan siap diproduksi.	Kriteria: Kejelasan presentasi, penguasaan ide, dan respons audiens. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Ceramah interaktif, Quiz, Diskusi kelompok dan Tugas Presentasi pitching cerita. 3 x 50	- -	Materi: Penyusunan Naskah Pendek Pustaka: <i>Renira Rampazzo Gambarato, Geane Carvalho Alzamora, Lorena Tárzia. 2020. Theory, Development, and Strategy in Transmedia Storytelling. New York: Routledge</i>	5%
14	Mahasiswa mampu mempresentasikan ide cerita dengan jelas dan meyakinkan di depan audiens.	1. Mahasiswa mampu menyampaikan ide cerita secara runtut, jelas, dan mudah dipahami. 2. Mahasiswa mampu menggunakan teknik presentasi yang efektif (intonasi, gestur, dan media pendukung). 3. Mahasiswa mampu meyakinkan audiens melalui penyampaian ide yang kuat dan argumentatif.	Kriteria: Kejelasan presentasi, penguasaan ide, dan respons audiens. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Ceramah interaktif, Quiz, Diskusi kelompok dan Tugas presentasi pitching ide cerita 3 x 50	- -	Materi: Pitching Ide Cerita Pustaka: <i>Egri, Lajos. The Art of Dramatic Writing.</i>	5%

15	Mahasiswa mampu merefleksikan proses pembelajaran dan hasil akhir dari proyek storytelling mereka.	1. Mahasiswa mampu mengidentifikasi proses pembelajaran yang telah dilalui selama pengembangan proyek storytelling. 2. Mahasiswa mampu menganalisis kelebihan dan kekurangan hasil akhir proyek secara kritis. 3. Mahasiswa mampu menyusun refleksi yang menunjukkan pemahaman, perbaikan, dan rencana pengembangan ke depan.	Kriteria: Kejelasan refleksi dan evaluasi kritis. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Ceramah interaktif, Quiz, Diskusi kelompok dan Tugas Refleksi akhir proyek . 3 x 50	- -	Materi: Genre dan Konvensi Naratif Pustaka: <i>Renira Rampazzo Gambarato, Geane Carvalho Alzamora, Lorena Tárzia. 2020. Theory, Development, and Strategy in Transmedia Storytelling. New York: Routledge</i>	5%
16	Mahasiswa mampu mempertahankan ide cerita mereka dalam presentasi dan menunjukkan hasil akhir naskah yang solid.	1. Mahasiswa mampu mempresentasikan ide cerita dan menjelaskan konsep naskah secara jelas dan terstruktur. 2. Mahasiswa mampu mempertahankan ide cerita melalui argumentasi yang logis dan respons terhadap pertanyaan atau kritik. 3. Mahasiswa mampu mempertahankan ide cerita melalui argumentasi yang logis dan respons terhadap pertanyaan atau kritik.	Kriteria: Kejelasan presentasi dan kualitas akhir naskah. Bentuk Penilaian : Tes	Ceramah interaktif, Quiz, Diskusi kelompok dan presentasi Tugas Presentasi naskah final. 3 x 50	- -	Materi: storytelling Pustaka: <i>Renira Rampazzo Gambarato, Geane Carvalho Alzamora, Lorena Tárzia. 2020. Theory, Development, and Strategy in Transmedia Storytelling. New York: Routledge</i>	20%

Rekap Persentase Evaluasi : Case Study

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	50%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	30%
3.	Tes	20%
		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

