

	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	8 Desember 2025																																																																																																																											
OTORISASI			Pengembang RPS				Koordinator RMK				Koordinator Program Studi																																																																																																																													
											ANIK JUWARIYAH																																																																																																																													
Model Pembelajaran	Project Based Learning																																																																																																																																							
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																																																																																																																																							
	CPL-1	Mampu menunjukkan nilai-nilai agama, kebangsaan dan budaya nasional, serta etika akademik dalam melaksanakan tugasnya																																																																																																																																						
	CPL-5	Mampu memecahkan permasalahan sains, teknologi atau seni di dalam bidang keilmuannya melalui pendekatan inter atau multidisipliner .																																																																																																																																						
	CPL-10	Mampu mengembangkan desain, teknologi dan multimedia pembelajaran seni yang inovatif.																																																																																																																																						
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																																																																																																																							
	CPMK - 1	Mahasiswa mampu menjelaskan peran nilai-nilai agama, kebangsaan, dan budaya nasional dalam pengembangan multimedia pembelajaran seni budaya secara akademis.																																																																																																																																						
	CPMK - 2	Mahasiswa mampu menerapkan prinsip etika akademik dalam proses pembuatan dan pemanfaatan media pembelajaran berbasis multimedia, termasuk aspek integritas, hak cipta, dan objektivitas.																																																																																																																																						
	CPMK - 3	Mahasiswa mampu mengidentifikasi dan menguraikan konsep-konsep teoretis pendidikan seni dan modal budaya Nusantara sebagai dasar pengembangan produk multimedia pembelajaran.																																																																																																																																						
	CPMK - 4	Mahasiswa mampu merancang kerangka kerja pengembangan multimedia pembelajaran seni dengan menggunakan pendekatan metodologis yang sesuai, baik berbasis penelitian maupun praktik seni terapan																																																																																																																																						
	CPMK - 5	Mahasiswa mampu merancang desain multimedia pembelajaran seni yang interaktif, estetis, dan berbasis teknologi digital modern.																																																																																																																																						
	CPMK - 6	Mahasiswa mampu mengembangkan produk multimedia pembelajaran seni budaya yang inovatif, responsif terhadap kebutuhan pembelajaran, dan berakar pada konteks budaya lokal/Nusantara.																																																																																																																																						
	Matrik CPL - CPMK																																																																																																																																							
		<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <th>CPMK</th> <th>CPL-1</th> <th>CPL-5</th> <th>CPL-10</th> </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-1	CPL-5	CPL-10	CPMK-1	✓			CPMK-2	✓			CPMK-3		✓		CPMK-4		✓		CPMK-5			✓	CPMK-6			✓																																																																																																										
CPMK	CPL-1	CPL-5	CPL-10																																																																																																																																					
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" style="width: 100%; text-align: center;"> <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> <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> </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	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 :																																																																																																																																							

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	kontrak kuliah dan memahami ruang lingkup perkuliahan	dapat menjelaskan ruang lingkup praktik seni media	Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	ceramah 3 X 50	daring	Materi : dapat menjelaskan ruang lingkup praktik seni media Pustaka :	5%
2	1.memahami ruang lingkup seni media baru 2.memahami ruang lingkup seni media baru	1.dapat menjelaskan macam-macam seni media 2.dapat membedakan medium vs media 3.dapat membedakan praktik seni konvensional vs seni media baru	Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	ceramah 3 X 50		Materi : 1.dapat menjelaskan macam-macam seni media 2.dapat membedakan medium vs media 3.dapat membedakan praktik seni konvensional Pustaka :	5%
3	Memahami praktik video art	1.dapat menjelaskan latar belakang kemunculan video art 2.dapat menjelaskan seniman-seniman pionir dalam perkembangan video art	Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	ceramah 3 X 50		Materi : 1.dapat menjelaskan latar belakang kemunculan video art 2.dapat menjelaskan seniman-seniman pionir dalam perkembangan video art Pustaka :	5%
4	Membuat karya video art	1.dapat mengimplemantasikan teknik pembuatan video art 2.dapat menciptakan satu karya video art yang khas	Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	praktik dan bimbingandiskusi 3 X 50		Materi : dapat mengimplemantasikan teknik pembuatan video art 2.dapat menciptakan satu karya video art yang khas Pustaka :	5%
5	Membuat karya video art	1.dapat mengimplemantasikan teknik pembuatan video art 2.dapat menciptakan satu karya video art yang khas		praktik dan bimbingandiskusi 3 X 50		Materi : dapat mengimplemantasikan teknik pembuatan video art 2.dapat menciptakan satu karya video Pustaka :	5%
6	Membuat karya video art	1.dapat mengimplemantasikan teknik pembuatan video art 2.dapat menciptakan satu karya video art yang khas	Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	praktik dan bimbingandiskusi 3 X 50		Materi : dapat mengimplemantasikan teknik pembuatan video art 2.dapat menciptakan satu karya video art yang khas Pustaka :	5%
7	Memahami seni di abad teknologi informasi	1.dapat mengidentifikasi karakteristik fotografi seni dan dokumentasi 2.dapat menjelaskan perbedaan arsip, memoar, dan seni arsip 3.dapat menjelaskan peran dokumentasi dalam seni	Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	ceramah, diskusi 3 X 50		Materi : 1.dapat mengidentifikasi karakteristik fotografi seni dan dokumentasi 2.dapat menjelaskan perbedaan arsip, memoar, dan seni arsip 3.dapat menjelaskan peran dokumentasi dalam seni Pustaka :	5%
8	Membuat karya seni media berbasis arsip dan fotografi	1.dapat membuat karya fotografi seni 2.dapat membuat karya seni berbasis arsip (digital maupun fisik)	Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	praktik dan bimbingan 3 X 50		Materi : 1.dapat membuat karya fotografi seni 2.dapat membuat karya seni berbasis arsip (digital maupun fisik) Pustaka :	10%

9	Membuat karya seni media berbasis arsip dan fotografi	1.dapat membuat karya fotografi seni 2.dapat membuat karya seni berbasis arsip (digital maupun fisik)	Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	praktik dan bimbingan 3 X 50		Materi : 1.dapat membuat karya fotografi seni 2.dapat membuat karya seni berbasis arsip (digital maupun fisik) Pustaka :	5%
10	Membuat karya seni media berbasis arsip dan fotografi	1.dapat membuat karya fotografi seni 2.dapat membuat karya seni berbasis arsip (digital maupun fisik)	Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	praktik dan bimbingan 3 X 50		Materi : 1.dapat membuat karya fotografi seni 2.dapat membuat karya seni berbasis arsip (digital maupun fisik) Pustaka :	5%
11	Memahami karya seni media berbasis sensor dan cahaya	1.dapat menyebutkan seniman-seniman yang menggunakan sensor, lighting dalam praktik seni 2.dapat memahami karakteristik seni media berbasis sensor dan cahaya	Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	ceramah, diskusi 3 X 50		Materi : 1.dapat menyebutkan seniman-seniman yang menggunakan sensor, lighting dalam praktik seni 2.dapat memahami karakteristik seni media berbasis sensor dan cahaya Pustaka :	5%
12	Membuat karya seni media berbasis sensor dan cahaya	1.dapat membuat karya seni media dengan medium led light 2.dapat membuat konfigurasi elektronis sensor	Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	praktik dan bimbingan 3 X 50		Materi : 1.dapat membuat karya seni media dengan medium led light 2.dapat membuat konfigurasi elektronis sensor Pustaka :	5%
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	Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	praktik dan bimbingan 3 X 50		Materi : 1.dapat membuat karya seni media dengan medium led light 2.dapat membuat konfigurasi elektronis sensor Pustaka :	5%
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	Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	praktik dan bimbingan 3 X 50		Materi : 1.dapat membuat karya seni media dengan medium led light 2.dapat membuat konfigurasi elektronis sensor Pustaka :	5%
15	Memamerkan karya seni media	1.dapat mensetting pameran karya seni media 2.dapat menyajikan karya seni media dengan display yang baik	Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	studi kasus, diskusi 3 X 50		Materi : 1.dapat mensetting pameran karya seni media 2.dapat menyajikan karya seni media dengan display Pustaka :	5%
16			Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio, Praktik / Unjuk Kerja, Tes	presentasi karya		Materi : mempresentasikan karya multi media Pustaka :	20%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipasif	12.5%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	55%
3.	Penilaian Portofolio	5%
4.	Praktik / Unjuk Kerja	17.5%
5.	Tes	5%
		95%

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.