





|  |  |   |   |   |
|--|--|---|---|---|
| Mata Kuliah  | Penelitian Film & Animasi  |   | Tanggal   | 27 November 2023  |
| Kode MK  | DKV324   |   | Rumpun MK   | MKP   |
| Bobot (sks)  | K (Kuliah)   | 2 | Semester  | 5   |
|  | S (Seminar)  | 1 |   |   |
| Dosen Pengembang RPS,  | Koordinator Keilmuan,  |   | Kepala Program Studi,   | Dekan   |
|  |  |   |  |  |
| Desi Dwi Kristanto, S.Ds., M.Ds.   | Ratno Suprpto, S.Sn., M.Ds.  |   | Retno Purwanti M., S.Sn., M.Ds.   | Danto Sukmajati, ST., M.Sc., Ph.D   |

**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER**

|                                  |  |  |
|----------------------------------|--|--|
| <b>Capaian Pembelajaran (CP)</b> | <b>CPL – PRODI yang dibebankan pada MK</b> |  |
|                                  | 23-DKV-CPL-04                              | Mampu memahami dan menerapkan konsep ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan pengembangan masyarakat dan kawasan urban. |

| <b>RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER</b>                 |                   |  |
|--|-------------------|--|
|  | 23-DKV-CPL-05     | Mampu memanfaatkan teknologi secara bijaksana dengan memperhatikan keseimbangan alam dan lingkungan, serta menerapkan kreativitas dalam prosesnya untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan (SDGs).  |
|  | 23-DKV-CPL-06     | Memiliki pengetahuan yang cukup dalam hal elemen dan prinsip desain, termasuk dalam hal gambar, warna, tipografi, tata letak, komposisi, serta produksi dan teknologi produksi desain komunikasi visual.   |
|  | 23-DKV-CPL-07     | Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya; serta mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara, dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain, atau kritik seni.  |
|  | 23-DKV-CPL-09     | Mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya; bertanggung jawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi serta evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggung jawabnya; melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada di bawah tanggung jawabnya, dan mengelola pembelajaran secara mandiri; serta mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi. |
| <b>Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)</b>       |                   |  |
|  | 23-DKV-CPMK-041   | Mampu memahami dan menerapkan konsep desain yang berkaitan dengan pengembangan masyarakat dan kawasan urban.   |
|  | 23-DKV-CPMK-052   | Mampu menerapkan kreativitas untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan (SDGs).   |
|  | 23-DKV-CPMK-062   | Mampu memiliki pengetahuan tentang produksi dan teknologi produksi desain komunikasi visual.   |
|  | 23-DKV-CPMK-071   | Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi.  |
|  | 23-DKV-CPMK-072   | Mampu yang menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara, dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain, atau kritik seni.   |
|  | 23-DKV-CPMK-092   | Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi.  |
| <b>Kemampuan Akhir Tiap Tahap Belajar (Sub-CPMK)</b> |                   |  |
|  | 23-DKV-SCPMK-0411 | Kemampuan menerapkan konsep desain yang berkaitan dengan pengembangan masyarakat dan kawasan urban.  |
|  | 23-DKV-SCPMK-0521 | Kemampuan menerapkan kreativitas untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan (SDGs)  |
|  | 23-DKV-SCPMK-0621 | Kemampuan menerapkan pengetahuan tentang teknologi produksi desain komunikasi visual.  |
|  | 23-DKV-SCPMK-0713 | Kemampuan menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi audio visual  |
|  | 23-DKV-SCPMK-0721 | Kemampuan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara, dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain, atau kritik seni.  |
|  | 23-DKV-SCPMK-0921 | Kemampuan mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi.  |
| <b>Korelasi CPMK terhadap Sub-CPMK</b>               |                   |  |

| RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER                              |   |                          |                          |                          |                          |                          |                          |
|--|---|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
|  |   | <b>23-DKV-SCPMK-0411</b> | <b>23-DKV-SCPMK-0521</b> | <b>23-DKV-SCPMK-0621</b> | <b>23-DKV-SCPMK-0713</b> | <b>23-DKV-SCPMK-0721</b> | <b>23-DKV-SCPMK-0921</b> |
| 23-DKV-CPMK-041  |   | √                        |                          |                          |                          |                          |                          |
| 23-DKV-CPMK-052  |   |                          | √                        |                          |                          |                          |                          |
| 23-DKV-CPMK-062  |   |                          |                          | √                        |                          |                          |                          |
| 23-DKV-CPMK-071  |   |                          |                          |                          | √                        |                          |                          |
| 23-DKV-CPMK-072  |   |                          |                          |                          |                          | √                        |                          |
| 23-DKV-CPMK-092  |   |                          |                          |                          |                          |                          | √                        |
| Kode CPL   | Kode CPMK   | Kode Sub CPMK            | Indikator                | Metode Penilaian         | Bobot                    |                          |                          |
| 23-DKV-CPL-04  | 23-DKV-CPMK-041   | 23-DKV-SCPMK-0411        |                          |                          |                          |                          |                          |
| 23-DKV-CPL-05  | 23-DKV-CPMK-052   | 23-DKV-SCPMK-0521        |                          |                          |                          |                          |                          |
| 23-DKV-CPL-06  | 23-DKV-CPMK-062   | 23-DKV-SCPMK-0621        |                          |                          |                          |                          |                          |
| 23-DKV-CPL-07  | 23-DKV-CPMK-071   | 23-DKV-SCPMK-0713        |                          |                          |                          |                          |                          |
|  | 23-DKV-CPMK-072   | 23-DKV-SCPMK-0721        |                          |                          |                          |                          |                          |
| 23-DKV-CPL-09  | 23-DKV-CPMK-092   | 23-DKV-SCPMK-0921        |                          |                          |                          |                          |                          |
| <b>Deskripsi Singkat MK</b>                                | Mata kuliah Penelitian Film & Animasi membahas tentang metodologi dan teknik penelitian di bidang film dan animasi. Mahasiswa akan mempelajari berbagai teknik penelitian seperti observasi, wawancara, dan survey, serta teknik analisis data seperti analisis isi dan analisis naratif. Selain itu, mahasiswa juga akan mempelajari berbagai teori film dan animasi, seperti teori pengaruh sosial dan teori semiotika, dan bagaimana teori-teori ini dapat diterapkan dalam penelitian film dan animasi. Setelah menyelesaikan mata kuliah ini, mahasiswa diharapkan memiliki pemahaman yang lebih baik tentang metodologi dan teknik penelitian di bidang film dan animasi. Mahasiswa akan mampu merancang dan melaksanakan penelitian secara mandiri serta menganalisis dan mengevaluasi hasil penelitian dengan menggunakan keterampilan pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Dengan demikian, mahasiswa akan memiliki keunggulan dalam menghadapi tantangan di dunia kerja terkait bidang film dan animasi |                          |                          |                          |                          |                          |                          |
| <b>Bahan Kajian :</b><br>Materi Pembelajaran/Pokok Bahasan | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dasar metodologi dan teknik penelitian</li> <li>2. Teori film dan animasi</li> <li>3. Estetika dan pesan naratif dalam film dan animasi</li> <li>4. Proses kreatif dan teknik produksi</li> <li>5. Teknologi produksi dan pengaruh pada lingkungan</li> <li>6. Presentasi dan pengembangan karya seni</li> </ol>  |                          |                          |                          |                          |                          |                          |
| <b>Pustaka</b>   | <b>Utama</b>  |                          |                          |                          |                          |                          |                          |

| RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER                   |  |                              |
|---|--|------------------------------|
|   | 1. Block, B. (2020). <i>The Visual Story: Creating the Visual Structure of film, TV, and Digital Media</i> (3rd ed.). Routledge<br>2. Glebas, F. (2008). <i>Directing the Story: Professional Storytelling and Storyboarding Techniques for Live Action and Animation</i> . Routledge<br>3. Mestre, M. M. (2010). <i>Framed Ink</i> . Design Studio Press<br>4. Bacher, H. (2008). <i>Dream Worlds: Production Design for Animation</i> . CRC Press<br>5. Gilland, J. (2009). <i>Elemental Magic: The Art of Special Effects Animation Volume 1 &amp; Volume 2</i> . Focal Press<br>6. Villarejo, A. (2021). <i>Film Studies: The Basics</i> . Routledge |                              |
|   | <b>Pendukung</b>   |                              |
|   |  |                              |
| <b>Media Pembelajaran</b>                       | <b>Perangkat Lunak:</b>  | <b>Perangkat Keras:</b>      |
|   | Microsoft Word/Googledocs<br>Microsoft Excel/Googlesheets<br>Microsoft PowerPoint  | Komputer/Laptop<br>Proyektor |
| <b>Dosen Pengampu</b>                           | Desi Dwi Kristanto, S.Ds., M.Ds.   |                              |
| <b>Mata Kuliah Prasyarat</b>                    | <i>(jika ada)</i>  |                              |
| <b>Indikator, Kriteria, dan Bobot Penilaian</b> | Komponen Penilaian   | Bobot                        |
|   | Ujian Tengah Semester  | 20%                          |
|   | Ujian Akhir Semester   | 20%                          |
|   | Presensi/Kehadiran   | -                            |
|   | Tugas  | 30%                          |
|   | Project  | 30%                          |
|   | Kuis   |                              |
|   | Diskusi Kelas  |                              |
| ...   |  |                              |

| Minggu ke- | Sub CP-MK<br>(Kemampuan Akhir yang Diharapkan)  | Penilaian   |   | Bentuk Pembelajaran:<br>Metode Pembelajaran;<br>Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)  |            | Materi Pembelajaran<br>(Pustaka)  | Bobot Penilaian (%) |
|------------|---|---|---|---|------------|---|---------------------|
|            |   | Indikator   | Kriteria & Bentuk Penilaian   | Luring (5)  | Daring (6) |   |                     |
| (1)        | (2)   | (3)   | (4)   | (5)   | (6)        | (7)   |                     |
| 1          | Kemampuan menerapkan konsep desain yang berkaitan dengan pengembangan masyarakat dan kawasan urban.<br><b>(23-DKV-SCPMK-0411)</b> | Mahasiswa memahami dan mampu mengidentifikasi metodologi penelitian dalam konteks film & animasi. | <b>Kriteria penilaian:</b><br>Keterlibatan dalam diskusi kelas dan ketelitian mencatat.<br><b>Bentuk penilaian:</b><br>Presentasi & Diskusi kelompok<br>(Partisipasi) | <b>Bentuk pembelajaran:</b><br>Tatap muka di kelas<br><br><b>Metode pembelajaran:</b><br><i>Problem Based Learning</i><br><br><b>Latihan:</b><br>Membuat review/esai karya film & animasi<br><br><b>Estimasi waktu:</b><br>TM = 3 x 50'<br>BM = 3 x 60'<br>BS = 3 x 60' |            | 1. Pengenalan metodologi penelitian dalam film & animasi<br>2. Diskusi dan studi kasus tentang metodologi penelitian dalam film & animasi |                     |
| 2          | Kemampuan menerapkan konsep desain yang berkaitan dengan pengembangan masyarakat dan kawasan urban.<br><b>(23-DKV-SCPMK-0411)</b> | Mahasiswa memahami dan mampu mengidentifikasi metodologi penelitian dalam konteks film & animasi. | <b>Kriteria penilaian:</b><br>Keterlibatan dalam diskusi kelas dan ketelitian mencatat.<br><b>Bentuk penilaian:</b><br>Presentasi & Diskusi kelompok<br>(Partisipasi) | <b>Bentuk pembelajaran:</b><br>Tatap muka di kelas<br><br><b>Metode pembelajaran:</b><br><i>Case Study</i><br><br><b>Latihan:</b><br>Membuat review/esai karya film & animasi<br><br><b>Estimasi waktu:</b><br>TM = 3 x 50'<br>BM = 3 x 60'<br>BS = 3 x 60'             |            | 1. Metode Penelitian Kualitatif dalam Film & Animasi<br>2. Wawancara mendalam<br>3. Studi kasus   |                     |
| 3          | Kemampuan menerapkan konsep desain yang berkaitan dengan pengembangan masyarakat dan kawasan urban.<br><b>(23-DKV-SCPMK-0411)</b> | Mahasiswa memahami dan mampu mengidentifikasi metodologi penelitian dalam konteks film & animasi. | <b>Kriteria penilaian:</b><br>Keterlibatan dalam diskusi kelas dan ketelitian mencatat.<br><b>Bentuk penilaian:</b><br>Presentasi & Diskusi kelompok<br>(Partisipasi) | <b>Bentuk pembelajaran:</b><br>Tatap muka di kelas<br><br><b>Metode pembelajaran:</b><br><i>Problem Based Learning</i><br><br><b>Latihan:</b><br>Membuat review/esai karya film & animasi<br><br><b>Estimasi waktu:</b><br>TM = 3 x 50'<br>BM = 3 x 60'                 |            | 1. Metode Penelitian kuantitatif dalam Film & Animasi<br>2. Survei<br>3. Eksperimen<br>4. Analisis konten                                 |                     |

| Minggu ke- | Sub CP-MK<br>(Kemampuan Akhir yang Diharapkan)   | Penilaian   |   | Bentuk Pembelajaran:<br>Metode Pembelajaran;<br>Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)  |   | Materi Pembelajaran<br>(Pustaka)   | Bobot Penilaian (%) |
|------------|--|---|---|---|---|--|---------------------|
|            |  | Indikator   | Kriteria & Bentuk Penilaian   | Luring (5)  | Daring (6)  |  |                     |
| (1)        | (2)  | (3)   | (4)   | (5)   | (6)   | (7)  |                     |
|            |  |   |   | BS = 3 x 60'  |   |  |                     |
| 4          | Kemampuan menerapkan pengetahuan tentang teknologi produksi desain komunikasi visual.<br><b>23-DKV-SCPMK-0621</b><br>Kemampuan menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi audio visual<br><b>(23-DKV-SCPMK-0713)</b> | Mahasiswa mampu menerapkan analisis isi dalam penelitian film & animasi.        | <b>Kriteria penilaian:</b><br>Ketelitian dalam menerapkan analisis isi.<br><b>Bentuk penilaian:</b><br>Tugas analisis isi (Tugas).                    |   | <b>Bentuk pembelajaran:</b><br>Tatap maya di kelas<br><b>Metode pembelajaran:</b><br><i>Problem Based Learning</i><br><b>Latihan:</b><br>Membuat review/esai karya film & animasi<br><b>Estimasi waktu:</b><br>TM = 3 x 50'<br>BM = 3 x 60'<br>BS = 3 x 60' | 1. Pengenalan teori analisis isi dalam film & animasi<br>2. Studi kasus analisis isi dalam film & animasi              |                     |
| 5          | Kemampuan menerapkan konsep desain yang berkaitan dengan pengembangan masyarakat dan kawasan urban.<br><b>(23-DKV-SCPMK-0411)</b>  | Mahasiswa mampu menganalisis konten naratif dalam film & animasi.               | <b>Kriteria penilaian:</b><br>Keterlibatan dalam diskusi kelas dan ketelitian mencatat.<br><b>Bentuk penilaian:</b><br>Analisis naratif (Partisipasi) | <b>Bentuk pembelajaran:</b><br>Tatap muka di kelas<br><b>Metode pembelajaran:</b><br><i>Problem Based Learning</i><br><b>Latihan:</b><br>Membuat review/esai karya film & animasi<br><b>Estimasi waktu:</b><br>TM = 3 x 50'<br>BM = 3 x 60'<br>BS = 3 x 60' |   | 1. Struktur cerita dalam film & animasi<br>2. Karakterisasi dan pengembangan karakter dalam narasi film & animasi      |                     |
|            | Kemampuan menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi audio visual<br><b>(23-DKV-SCPMK-0713)</b>  | Mahasiswa mampu melakukan observasi partisipatif dalam produksi film & animasi. | <b>Kriteria Penilaian:</b><br>Ketelitian dalam pengamatan langsung.<br><b>Bentuk Penilaian:</b><br>Laporan observasi (Tugas)                          |   |   | 3. Proses kreatif dalam produksi film & animasi<br>4. Pengaruh lingkungan produksi terhadap hasil akhir film & animasi |                     |
| 6          | Kemampuan menerapkan kreativitas untuk mencapai tujuan   | Mahasiswa mampu merancang dan   | <b>Kriteria penilaian:</b><br>Ketelitian dalam desain survei.   | <b>Bentuk pembelajaran:</b><br>Tatap muka di kelas  |   | 1. Persepsi penonton terhadap film & animasi   |                     |

| Minggu ke- | Sub CP-MK<br>(Kemampuan Akhir yang Diharapkan)  | Penilaian  |   | Bentuk Pembelajaran:<br>Metode Pembelajaran;<br>Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)  |            | Materi Pembelajaran<br>(Pustaka)  | Bobot Penilaian (%) |
|------------|---|--|---|---|------------|---|---------------------|
|            |   | Indikator  | Kriteria & Bentuk Penilaian   | Luring (5)  | Daring (6) |   |                     |
| (1)        | (2)   | (3)  | (4)   | (5)   | (6)        | (7)   |                     |
|            | pembangunan berkelanjutan (SDGs).<br><b>(23-DKV-SCPMK-0521)</b>   | melaksanakan kajian audiens film & animasi.  | <b>Bentuk penilaian:</b><br>Survei preferensi penonton (Proyek).  | <b>Metode pembelajaran:</b><br><i>Problem Based Learning</i><br><br><b>Latihan:</b><br>Membuat review/esai karya film & animasi<br><br><b>Estimasi waktu:</b><br>TM = 3 x 50'<br>BM = 3 x 60'<br>BS = 3 x 60' |            | 2. Pengumpulan data melalui survei pendapat penonton  |                     |
|            | Kemampuan menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi audio visual<br><b>(23-DKV-SCPMK-0713)</b> | Mahasiswa mampu merancang eksperimen perilaku penonton terhadap film & animasi.                      | <b>Kriteria penilaian:</b><br>Ketelitian dalam perancangan eksperimen.<br><b>Bentuk penilaian:</b><br>Laporan eksperimen (Proyek).                |   |            | 3. Reaksi emosional penonton terhadap adegan tertentu dalam film & animasi<br>4. Pengaruh elemen film & animasi pada penonton |                     |
| 7          | Kemampuan menerapkan konsep desain yang berkaitan dengan pengembangan masyarakat dan kawasan urban.<br><b>(23-DKV-SCPMK-0411)</b>   | Mahasiswa mampu mengidentifikasi dan menganalisis unsur-unsur kreatif dalam produksi film & animasi. | <b>Kriteria Penilaian:</b><br>Akurasi dalam analisis unsur kreatif.<br><b>Bentuk penilaian:</b><br>Tugas analisis kreativitas (Tugas).            |   |            | 1. Estetika dalam film & animasi<br>2. Inovasi dalam teknik produksi dan presentasi film & animasi                            |                     |
| 8          | <b>Evaluasi Tengah Semester : Melakukan validasi hasil penilaian, evaluasi dan perbaikan proses pembelajaran berikutnya</b>   |  |   |   |            |   |                     |
| 9          | Kemampuan menerapkan konsep desain yang berkaitan dengan pengembangan masyarakat dan kawasan urban.<br><b>(23-DKV-SCPMK-0411)</b>   | Mahasiswa mampu mengembangkan metodologi penelitian dan merancang proses penelitian.                 | <b>Kriteria penilaian:</b><br>Kedalaman metodologi penelitian.<br><br><b>Bentuk penilaian:</b><br>Evaluasi dan revisi rencana penelitian (Tugas). |   |            | 1. Metode penelitian kualitatif dan kuantitatif dalam film & animasi<br>2. Revisi rencana penelitian berdasarkan umpan balik  |                     |
| 10         | Kemampuan menerapkan konsep desain yang berkaitan dengan pengembangan masyarakat dan kawasan urban.<br><b>(23-DKV-SCPMK-0411)</b>   | Mahasiswa mampu mengembangkan instrumen penelitian dan mengumpulkan data secara akurat.              | <b>Kriteria penilaian:</b><br>Kualitas instrumen dan akurasi data.<br><b>Bentuk penilaian:</b>  |   |            | 1. Pengembangan instrumen penelitian<br>2. Teknik pengumpulan data dan pengolahan data  |                     |

| Minggu ke- | Sub CP-MK<br>(Kemampuan Akhir yang Diharapkan)  | Penilaian  |   | Bentuk Pembelajaran:<br>Metode Pembelajaran;<br>Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu) |   | Materi Pembelajaran<br>(Pustaka)  | Bobot Penilaian (%) |
|------------|---|--|---|--|---|---|---------------------|
|            |   | Indikator  | Kriteria & Bentuk Penilaian   | Luring (5)   | Daring (6)  |   |                     |
| (1)        | (2)   | (3)  | (4)   | (5)  | (6)   | (7)   |                     |
|            |   |  | Evaluasi dan analisis instrumen penelitian (Tugas).   |  |   | dalam konteks film & animasi  |                     |
| 11         | Kemampuan menerapkan konsep desain yang berkaitan dengan pengembangan masyarakat dan kawasan urban.<br><b>(23-DKV-SCPMK-0411)</b>                             | Mahasiswa mampu menganalisis data penelitian secara mendalam dan mengidentifikasi temuan utama.  | <b>Kriteria penilaian:</b><br>Kedalaman analisis dan temuan utama.<br><b>Bentuk penilaian:</b><br>Laporan analisis data dan temuan (Tugas).       |  |   | 1. Teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif<br>2. Pengidentifikasian temuan utama dalam penelitian film & animasi              |                     |
| 12         | Kemampuan mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi.<br><b>(23-DKV-SCPMK-0921)</b> | Mahasiswa mampu mengumpulkan data dan melakukan analisis sesuai metodologi yang telah dirancang. | <b>Kriteria penilaian:</b><br>Akurasi dalam pengumpulan dan analisis data.<br><b>Bentuk penilaian:</b><br>Laporan hasil penelitian (Proyek).      |  | <b>Bentuk pembelajaran:</b><br>Tatap maya di kelas<br><b>Metode pembelajaran:</b><br><i>Problem Based Learning</i><br><b>Latihan:</b><br>Membuat review/esai karya film & animasi<br><b>Estimasi waktu:</b><br>TM = 3 x 50'<br>BM = 3 x 60'<br>BS = 3 x 60' | 1. Pengumpulan data melalui survei, wawancara, atau observasi<br>2. Analisis data dan temuan berdasarkan metodologi terpilih          |                     |
| 13         | Kemampuan menerapkan pengetahuan tentang teknologi produksi desain komunikasi visual.<br><b>(23-DKV-SCPMK-0621)</b>   | Mahasiswa mampu menyusun hasil penelitian dalam laporan yang struktur dan mendalam.              | <b>Kriteria penilaian:</b><br>Kedalaman analisis dan struktur laporan.<br><b>Bentuk penilaian:</b><br>Laporan Penelitian Film & Animasi (Proyek). |  |   | 1. Penyusunan laporan hasil penelitian film & animasi<br>2. Kesimpulan, temuan, dan rekomendasi hasil penelitian                      |                     |
| 14         | Kemampuan menerapkan pengetahuan tentang teknologi produksi desain komunikasi visual.<br><b>(23-DKV-SCPMK-0621)</b>   | Mahasiswa mampu mengidentifikasi implikasi temuan penelitian terhadap praktik film & animasi.    | <b>Kriteria penilaian:</b><br>Kualitas identifikasi implikasi.<br><b>Bentuk penilaian:</b><br>Laporan analisis implikasi temuan (Tugas).          |  |   | 1. Pengidentifikasian implikasi temuan penelitian<br>2. Hubungan antara hasil penelitian dengan praktik dalam industri film & animasi |                     |



| Minggu ke- | Sub CP-MK<br>(Kemampuan Akhir yang Diharapkan)  | Penilaian  |  | Bentuk Pembelajaran:<br>Metode Pembelajaran;<br>Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu) |            | Materi Pembelajaran<br>(Pustaka)   | Bobot Penilaian (%) |
|------------|---|--|--|--|------------|--|---------------------|
|            |   | Indikator  | Kriteria & Bentuk Penilaian  | Luring (5)   | Daring (6) |  |                     |
| (1)        | (2)   | (3)  | (4)  | (5)  | (6)        | (7)  |                     |
| 15         | Kemampuan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara, dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain, atau kritik seni.<br><b>(23-DKV-SCPMK-0721)</b> | Mahasiswa mampu mempresentasikan hasil penelitian dengan jelas, sistematis, dan persuasif. | <b>Kriteria penilaian:</b><br>Kualitas identifikasi implikasi.<br><b>Bentuk penilaian:</b><br>Laporan analisis implikasi temuan (Tugas). |  |            | 1. Penyusunan presentasi hasil penelitian film & animasi<br>2. Keterampilan menyajikan hasil penelitian kepada audiens |                     |
| 16         |   |  |  |  |            | 3.   |                     |
| 16         | <b>Evaluasi Akhir Semester: Melakukan validasi penilaian akhir dan menentukan kelulusan mahasiswa</b>   |  |  |  |            |  |                     |