



**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)
PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN**

SPT-I/XXX/XXX

Issue/Revisi : **A0/R1/R2**

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

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER		
	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.
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)		
	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.
Kemampuan Akhir Tiap Tahap Belajar (Sub-CPMK)		
	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.
Korelasi CPMK terhadap Sub-CPMK		

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER							
		23-DKV-SCPMK-0411	23-DKV-SCPMK-0521	23-DKV-SCPMK-0621	23-DKV-SCPMK-0713	23-DKV-SCPMK-0721	23-DKV-SCPMK-0921
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					
Deskripsi Singkat MK	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						
Bahan Kajian : Materi Pembelajaran/Pokok Bahasan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dasar metodologi dan teknik penelitian 2. Teori film dan animasi 3. Estetika dan pesan naratif dalam film dan animasi 4. Proses kreatif dan teknik produksi 5. Teknologi produksi dan pengaruh pada lingkungan 6. Presentasi dan pengembangan karya seni 						
Pustaka	Utama						

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 2. Glebas, F. (2008). <i>Directing the Story: Professional Storytelling and Storyboarding Techniques for Live Action and Animation</i> . Routledge 3. Mestre, M. M. (2010). <i>Framed Ink</i> . Design Studio Press 4. Bacher, H. (2008). <i>Dream Worlds: Production Design for Animation</i> . CRC Press 5. Gilland, J. (2009). <i>Elemental Magic: The Art of Special Effects Animation Volume 1 & Volume 2</i> . Focal Press 6. Villarejo, A. (2021). <i>Film Studies: The Basics</i> . Routledge	
	Pendukung	
Media Pembelajaran	Perangkat Lunak:	Perangkat Keras:
	Microsoft Word/Googledocs Microsoft Excel/Googlesheets Microsoft PowerPoint	Komputer/Laptop Proyektor
Dosen Pengampu	Desi Dwi Kristanto, S.Ds., M.Ds.	
Mata Kuliah Prasyarat	<i>(jika ada)</i>	
Indikator, Kriteria, dan Bobot Penilaian	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 (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (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. (23-DKV-SCPMK-0411)	Mahasiswa memahami dan mampu mengidentifikasi metodologi penelitian dalam konteks film & animasi.	Kriteria penilaian: Keterlibatan dalam diskusi kelas dan ketelitian mencatat. Bentuk penilaian: Presentasi & Diskusi kelompok (Partisipasi)	Bentuk pembelajaran: Tatap muka di kelas Metode pembelajaran: <i>Problem Based Learning</i> Latihan: Membuat review/esai karya film & animasi Estimasi waktu: TM = 3 x 50' BM = 3 x 60' BS = 3 x 60'		1. Pengenalan metodologi penelitian dalam film & animasi 2. Diskusi dan studi kasus tentang metodologi penelitian dalam film & animasi	
2	Kemampuan menerapkan konsep desain yang berkaitan dengan pengembangan masyarakat dan kawasan urban. (23-DKV-SCPMK-0411)	Mahasiswa memahami dan mampu mengidentifikasi metodologi penelitian dalam konteks film & animasi.	Kriteria penilaian: Keterlibatan dalam diskusi kelas dan ketelitian mencatat. Bentuk penilaian: Presentasi & Diskusi kelompok (Partisipasi)	Bentuk pembelajaran: Tatap muka di kelas Metode pembelajaran: <i>Case Study</i> Latihan: Membuat review/esai karya film & animasi Estimasi waktu: TM = 3 x 50' BM = 3 x 60' BS = 3 x 60'		1. Metode Penelitian Kualitatif dalam Film & Animasi 2. Wawancara mendalam 3. Studi kasus	
3	Kemampuan menerapkan konsep desain yang berkaitan dengan pengembangan masyarakat dan kawasan urban. (23-DKV-SCPMK-0411)	Mahasiswa memahami dan mampu mengidentifikasi metodologi penelitian dalam konteks film & animasi.	Kriteria penilaian: Keterlibatan dalam diskusi kelas dan ketelitian mencatat. Bentuk penilaian: Presentasi & Diskusi kelompok (Partisipasi)	Bentuk pembelajaran: Tatap muka di kelas Metode pembelajaran: <i>Problem Based Learning</i> Latihan: Membuat review/esai karya film & animasi Estimasi waktu: TM = 3 x 50' BM = 3 x 60'		1. Metode Penelitian kuantitatif dalam Film & Animasi 2. Survei 3. Eksperimen 4. Analisis konten	

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

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

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

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (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. (23-DKV-SCPMK-0721)	Mahasiswa mampu mempresentasikan hasil penelitian dengan jelas, sistematis, dan persuasif.	Kriteria penilaian: Kualitas identifikasi implikasi. Bentuk penilaian: Laporan analisis implikasi temuan (Tugas).			1. Penyusunan presentasi hasil penelitian film & animasi 2. Keterampilan menyajikan hasil penelitian kepada audiens	
16						3.	
16	Evaluasi Akhir Semester: Melakukan validasi penilaian akhir dan menentukan kelulusan mahasiswa						