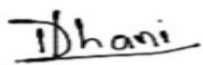



POLITEKNIK SAINS SENI REKAKREASI
PROGRAM STUDI : ANIMASI

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

Nama Mata Kuliah		Kode Mata Kuliah	Bobot (sks)	Semester	Tgl Penyusunan
Penulisan Naskah			3	1	28 Agustus 2022
Otorisasi		Dosen Pengampu	Ka PRODI	Wakil Direktur 1	
		 Dhani Agustinus M.A	 Lukas Sugiyanto, MA, M.IKom	Tanda tangan Nama Terang	
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI (Capaian Pembelajaran Lulusan Program Studi) Yang Dibebankan Pada Mata Kuliah				
	1	Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri.			
	2	Menguasai konsep yang terkait dengan bidang animasi dan industri kreatif lainnya.			
	3	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.			
	4	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur.			
	5	Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi			

	CPMK (Capaian Pembelajaran Mata Kuliah)	
	CPMK1	Mampu menjelaskan bentuk dan gaya dalam film animasi
	CPMK2	Mampu menjelaskan tahapan pengembangan ide menjadi sebuah sinopsis, outline dan naskah
	CPMK3	Mampu menjelaskan characters traits dan characters development
	CPMK4	Mampu berkarya dalam menulis skenario pendek animasi dengan format penulisan yang benar
	CPMK5	Mampu memahami proses pitching/presentasi naskah
Diskripsi Singkat MK	Pada mata kuliah Penulisan Skenario ini mahasiswa mempelajari tentang cara-cara penulisan naskah film animasi dari tahapan ide, synopsis, outline dan akhirnya menjadi sebuah script termasuk teknis format penulisan skenario. Mahasiswa juga mempelajari karakter, serta setting tempat kejadian film, penciptaan konflik/masalah serta ending film.	
Bahan Kajian / Daftar Referensi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengetahuan tentang dasar-dasar penulisan naskah; 2. Pengetahuan tentang tahapan pengembangan ide menjadi sebuah sinopsis, outline dan naskah 3. Pengetahuan tentang karakter dan pengembangan karakter 4. Pengetahuan tentang format penulisan naskah 5. Pengetahuan tentang proses pitching/presentasi dan prospek karir di industri film dan animasi 	
Daftar Referensi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Cooper, Patricia. Dancyger, Ken, <i>Writing for Short film</i>, Focal Press 2004 2. Bordwell, David & Thompson, Kristin, <i>An Introduction of Film Art</i> 11th Edition, Mc GrawHill, 2016 3. Modul Kuliah yang disusun oleh dosen pengampu mata kuliah Penulisan Naskah 4. Referensi yang bersumber dari media online 	
Mata kuliah prasyarat (jika ada)		

Minggu Ke-	Sub-CPMK (Kemampuan akhir yg direncanakan)	Bahan Kajian (Materi Pembelajaran)	Metode & Media Pembelajaran	Estimasi Waktu	Pengalaman Belajar Mahasiswa	Penilaian		
						Kriteria & Bentuk	Indikator	Bobot (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)
1	<ul style="list-style-type: none"> • Pengantar perkuliahan • Mampu menjelaskan ruang lingkup penulisan naskah 	<ul style="list-style-type: none"> • Aturan perkuliahan tatap muka • Materi perkuliahan yang akan dipelajari • Sistem pembelajaran dan penilaian 	<ul style="list-style-type: none"> • Metode: Pemaparan materi, Diskusi kelompok dan studi kasus. • Media; Laptop, internet dan Lcd Projector 	TM: (3x45") PT: (3x45") BM: (3x60")	<ul style="list-style-type: none"> • Interaksi Tanya jawab dan diskusi kelas, serta Mencari materi makalah secara on-line dengan menggunakan aplikasi e-Learning. 	Kriteria: <ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan dan penguasaan materi 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan menjelaskan tentang pengetahuan penulisan naskah 	
2-3	<ul style="list-style-type: none"> • Mampu menjelaskan mengenai bentuk dan gaya dalam film serta tahapan/proses pengembangan ide menjadi sebuah naskah 	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan Form (Naratif) dan Style (Mise en Scene, Cinematography, Editing, Sound). • Menjelaskan Tahapan Development Ide menjadi Naskah. 	<ul style="list-style-type: none"> • Metode: Pemaparan materi, Diskusi kelompok dan studi kasus. • Media; Laptop, dan Lcd Projector 	TM: 2x(3x45") PT: 2x(3x45") BM: 2x(3x60")	<ul style="list-style-type: none"> • Interaksi Tanya jawab dan diskusi kelas, serta Mencari materi makalah secara on-line dengan menggunakan aplikasi e-Learning. 	Kriteria: <ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan dan penguasaan • Rubrik deskriptif untuk presentasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan menjelaskan tentang pengetahuan, ilmu animasi • Ketepatan menjelaskan Bentuk dan gaya film serta tahapan pengembangan ide menjadi naskah 	

4-5	<ul style="list-style-type: none"> Mampu membuat dan menjelaskan unsur-unsur dalam sebuah synopsis. Mampu membuat outline naskah. 	<ul style="list-style-type: none"> Membuat Sinopsis dan unsur unsurnya (Protagonis, Setting, Conflict) Membuat Outline naskah yang merupakan pengembangan dari synopsis. 	<ul style="list-style-type: none"> Metode: Pemaparan materi, Diskusi kelompok dan studi kasus. Media; Laptop, dan Lcd Projector 	TM: 2x(3x45") PT: 2x(3x45") BM: 2x(3x60")	<ul style="list-style-type: none"> Interaksi Tanya jawab dan diskusi kelas, serta Mencari materi makalah secara on-line dengan menggunakan aplikasi e-Learning. Makalah: studi kasus perkembangan animasi 	Kriteria: <ul style="list-style-type: none"> Ketepatan dan penguasaan Rubrik deskriptif untuk presentasi 	<ul style="list-style-type: none"> Ketepatan menjelaskan tentang pengetahuan, ilmu animasi Ketepatan menjelaskan Sinopsis dan outline 	15
6-7	<ul style="list-style-type: none"> Mampu menjelaskan character dan sikap, sifat, skill yang dimiliki untuk menggerakkan cerita. (Agen causality/Sebab-akibat). 	<ul style="list-style-type: none"> Menjelaskan Characters Traits serta pengembangan karakter. Menjelaskan Jenis-jenis karakter (Protagonist, Antagonis, Supporting). 	<ul style="list-style-type: none"> Metode: Pemaparan materi, Diskusi kelompok dan studi kasus. Media; Laptop + jaringan internet dan Lcd Projector 	TM: 2x(3x45") PT: 2x(3x45") BM: 2x(3x60")	<ul style="list-style-type: none"> Interaksi Tanya jawab dan diskusi kelas, serta Mencari materi makalah secara on-line dengan menggunakan aplikasi e-Learning 	Kriteria: <ul style="list-style-type: none"> Ketepatan dan penguasaan presentasi Bentuk non-test: <ul style="list-style-type: none"> Tulisan makalah 	<ul style="list-style-type: none"> Ketepatan menjelaskan tentang pengetahuan, ilmu animasi Ketepatan menjelaskan Karakter dan pengembangan karakter. 	

8	Ujian Tengah Semester							25
9-10	<ul style="list-style-type: none"> Mampu menjelaskan mengenai Opening, Closing dan Pattern of Development serta Plot dan Story. 	<ul style="list-style-type: none"> Menjelaskan unsur dalam Opening, Closing dan Pattern of Development serta plot dan story 	<ul style="list-style-type: none"> Metode: Pemaparan materi, Diskusi kelompok dan studi kasus. Media; Laptop + jaringan internet dan Lcd Projector 	TM: 2x(3x45") PT: 2x(3x45") BM: 2x(3x60")	<ul style="list-style-type: none"> Interaksi Tanya jawab dan diskusi kelas, serta Mencari materi makalah secara on-line dengan menggunakan aplikasi e-Learning. Makalah: studi kasus perkembangan animasi di jaman sekarang 	Kriteria: <ul style="list-style-type: none"> Ketepatan dan penguasaan presentasi Bentuk non-test: <ul style="list-style-type: none"> Tulisan makalah 	<ul style="list-style-type: none"> Ketepatan menjelaskan tentang pengetahuan, ilmu animasi Ketepatan menjelaskan Opening, Closing dan Plot&Story. 	


11	<ul style="list-style-type: none"> • Mampu menjelaskan tentang konflik dan unsur-unsurnya dalam penulisan naskah 	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan tentang konflik dan unsur-unsurnya dalam penulisan naskah. 	<ul style="list-style-type: none"> • Metode: Pemaparan materi, Diskusi kelompok dan studi kasus. • Media; Laptop + jaringan internet dan Lcd Projector 	TM: 2x(3x45") PT: 2x(3x45") BM: 2x(3x60")	<ul style="list-style-type: none"> • Interaksi Tanya jawab dan diskusi kelas, serta Mencari materi makalah secara on-line dengan menggunakan aplikasi e-Learning. 	Kriteria: <ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan dan penguasaan • presentasi Bentuk non-test: <ul style="list-style-type: none"> • Tulisan makalah 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan menjelaskan tentang pengetahuan, ilmu animasi • Ketepatan menjelaskan Konflik. 	
12	<ul style="list-style-type: none"> • Mampu menjelaskan mengenai penulisan naskah adaptasi (Novel, Cerpen, Lagu dll) 	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan mengenai naskah adaptasi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Metode: Pemaparan materi, Diskusi kelompok dan studi kasus. • Media; Laptop + jaringan internet dan Lcd Projector 	TM: 2x(3x45") PT: 2x(3x45") BM: 2x(3x60")	<ul style="list-style-type: none"> • Interaksi Tanya jawab dan diskusi kelas, serta Mencari materi makalah secara on-line dengan menggunakan aplikasi e-Learning. 	Kriteria: <ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan dan penguasaan • presentasi Bentuk non-test: <ul style="list-style-type: none"> • Tulisan makalah 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan menjelaskan tentang pengetahuan, ilmu animasi • Ketepatan menjelaskan naskah adaptasi 	
13	<ul style="list-style-type: none"> • Mampu memahami format penulisan naskah yang benar 	<ul style="list-style-type: none"> • Memahami format penulisan naskah 	<ul style="list-style-type: none"> • Metode: Pemaparan materi, Diskusi kelompok dan studi kasus. • Media; Laptop + jaringan internet dan Lcd Projector 	TM: (3x45") PT: (3x45") BM: (3x60")	<ul style="list-style-type: none"> • Interaksi Tanya jawab dan diskusi kelas, serta Mencari materi makalah secara on-line dengan menggunakan aplikasi e-Learning. 	Kriteria: <ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan dan penguasaan • presentasi Bentuk non-test: <ul style="list-style-type: none"> • Tulisan makalah 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan menjelaskan tentang pengetahuan, ilmu animasi • Ketepatan dalam menulis format naskah. 	

14-15	<ul style="list-style-type: none"> • Mampu melakukan presentasi naskah. • Mampu Memahami prospek karir penulis naskah di industri film dan animasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan presentasi naskah. • Memahami prospek karir di industri film dan animasi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Metode: Pemaparan materi, Diskusi kelompok dan studi kasus. • Media; Laptop + jaringan internet dan Lcd Projector • 	TM: (3x45") PT: (3x45") BM: (3x60")	<ul style="list-style-type: none"> • Interaksi Tanya jawab dan diskusi kelas, serta Mencari materi makalah secara on-line dengan menggunakan aplikasi e-Learning. 	Kriteria: <ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan dan penguasaan • presentasi Bentuk non-test: <ul style="list-style-type: none"> • Tulisan makalah 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan menjelaskan tentang pengetahuan, ilmu animasi • Ketepatan dalam melakukan presentasi 	15
16	Ujian Akhir Semester							30

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-CP 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
13. 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.
14. 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.
15. 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.
16. Sub-CP 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.
17. Kriteria Penilaian adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kriteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kriteria dapat berupa kuantitatif ataupun kualitatif.
18. 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.

RENCANA TUGAS MAHASISWA

 SSR POLITEKNIK SAINS SENI REKAKREASI	POLITEKNIK SAINS SENI REKAKREASI PROGRAM STUDI : ANIMASI				
RENCANA TUGAS MAHASISWA					
MATA KULIAH	Penulisan Naskah				
KODE		SKS	3	SEMESTER	1
DOSEN PENGAMPU	Dhani Agustinus M.A				
BENTUK TUGAS		WAKTU Pengerjaan Tugas			
Membuat sinopsis film pendek		2 minggu			
JUDUL TUGAS					
Tugas : Pengembangan Ide menjadi Sinopsis					
SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH					
Mahasiswa mampu memahami cara-cara membuat sinopsis singkat untuk film pendek serta memahami Ide, Tema serta Premise dari film tersebut..					
DISKRIPSI TUGAS					
Manfaat tugas ini untuk memastikan mahasiswa mampu membuat Sinopsis cerita film pendek					
METODE Pengerjaan Tugas					
<ol style="list-style-type: none">1. Menuliskan Ide, Premise, Tema dari film pendek durasi 5-15 menit.2. Membuat Sinopsis dari Ide cerita tersebut dengan memperhatikan unsur setting, Protagonist, Goal, Konflik dan Ending.					
BENTUK DAN FORMAT LUARAN					

Format Microsof Word atau PDF.

INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN

- a. Kesesuaian antara Ide, Tema dan Premise dengan synopsis
- b. Kejelasan Sebab Akibat, Setting, Goal dari Protagonis dan Konflik serta Ending dalam sebuah Sinopsis.

JADWAL PELAKSANAAN

Pelaksanaan tugas dilakukan setelah ujian tengah semester.