



**Universitas Negeri Surabaya
Fakultas Bahasa dan Seni
Program Studi S1 Musik**

Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (skt)			SEMESTER	Tgl Penyusunan																																																																																				
Musik Film, Televisi, Dan, Animasi	9122103134	Mata Kuliah Wajib Program Studi	T=3	P=0	ECTS=4.77	5	17 Mei 2024																																																																																				
OTORISASI	Pengembang RPS			Koordinator RMK			Koordinator Program Studi																																																																																				
	Harpang Yudha Karyawanto, S.Pd., M.Pd			Harpang Yudha Karyawanto, S.Pd., M.Pd			AGUS SUWAHYONO																																																																																				
Model Pembelajaran	Project Based Learning																																																																																										
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																																																																																										
CPL-7	Mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi, mengambil keputusan yang tepat dalam penciptaan, penyajian, pendidikan, dan pengkajian musik berdasarkan informasi dan analisis data yang akurat, serta memberikan alternatif solusi terhadap berbagai permasalahan dalam bidang musik di masyarakat																																																																																										
CPL-8	Mampu berkreasi, berkolaborasi, dan mengekspresikan berbagai macam ide atau gagasan kreatif dengan menciptakan komposisi musik dengan memanfaatkan gagasan baru dan idiom-idiom tradisional																																																																																										
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																																																																											
CPMK - 1	Mampu bertanggung jawab dalam melakukan evaluasi, mengembangkan musik film, televisi dan animasi secara mandiri																																																																																										
CPMK - 2	Mampu mengevaluasi musik film, televisi dan animasi yang tepat Mampu mengembangkan musik film, televisi dan animasi sesuai dengan model pengembangan skill																																																																																										
CPMK - 3	Mampu menganalisis hasil musik film, televisi dan animasi berdasarkan hasil analisis dengan memanfaatkan berbagai sumber, media berbasis IPTEKS secara kontekstual																																																																																										
Matrik CPL - CPMK																																																																																											
	<table border="1"><thead><tr><th>CPMK</th><th>CPL-7</th><th>CPL-8</th></tr></thead><tbody><tr><td>CPMK-1</td><td>✓</td><td></td></tr><tr><td>CPMK-2</td><td>✓</td><td></td></tr><tr><td>CPMK-3</td><td></td><td>✓</td></tr></tbody></table>							CPMK	CPL-7	CPL-8	CPMK-1	✓		CPMK-2	✓		CPMK-3		✓																																																																								
CPMK	CPL-7	CPL-8																																																																																									
CPMK-1	✓																																																																																										
CPMK-2	✓																																																																																										
CPMK-3		✓																																																																																									
Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																																																																																											
	<table border="1"><thead><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></thead><tbody><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></tbody></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	Minggu Ke																																																																																										
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16																																																																											
CPMK-1	✓	✓	✓	✓																																																																																							
CPMK-2					✓	✓	✓	✓																																																																																			
CPMK-3									✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓																																																																											
Deskripsi Singkat MK	Matakuliah berisi tentang pemahaman, pengetahuan dan penguasaan keterampilan teknik dasar membuat musik film, drama, televisi dengan strategi teori dan praktik																																																																																										
Pustaka	Utama :	<ol style="list-style-type: none">1. Puwanto, Hari. 2009. Musicmagic. CV Andik offset2. Purwacandra, P P. 2007. Pembuatan Ilustrasi Musik berbasis MIDI. Yogyakarta: STMIK AMIKOM3. Cook, N. (1990). Music, imagination, and culture. Clarendon Press.4. Cohen, R. (2012). Folk music: the basics. Routledge.																																																																																									

		Pendukung :						
		1. Shuker, R. (2013). Understanding popular music. Routledge. 2. Boutelle, K. N., Jeffery, R. W., Murray, D. M., & Schmitz, M. K. H. (2001). Using signs, artwork, and music to promote stair use in a public building. American journal of public health, 91(12), 2004-2006.						
Dosen Pengampu		Harpang Yudha Karyawanto, 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	Mampu menguasai berbagai konsep dasar membuat Musik Film, Drama, Televisi	Membuat konsep ilustrasi Musik Film, Drama, Televisi	<p>Kriteria: Mengidentifikasi hasil kinea pengolahan musik film, drama, televisi Kreativitas dalam konsep musik film, drama, televisi Analisis Musik Film</p> <p>Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja</p>	Ceramah, tanya jawab, dan demonstrasi 2 X 50	Ceramah, tanya jawab, dan demonstrasi 2x50	Materi: Pengantar Ilustrasi Musik Film Pustaka: Purwacandra, P.P. 2007. Pembuatan Ilustrasi Musik berbasis MIDI. Yogyakarta: STMIK AMIKOM	5%	
2	Mampu menguasai berbagai konsep dasar membuat Musik Film, Drama, Televisi	Membuat konsep ilustrasi Musik Film, Drama, Televisi	<p>Kriteria: Mengidentifikasi hasil kinea pengolahan musik film, drama, televisi Kreativitas dalam konsep musik film, drama, televisi Analisis Musik Film</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif</p>	Ceramah, tanya jawab, dan demonstrasi 2 X 50	Ceramah, tanya jawab, dan demonstrasi 2x50	Materi: Pengantar Ilustrasi Musik Film Pustaka: Cook, N. (1990). Music, imagination, and culture. Clarendon Press.	5%	
3	Mampu menguasai berbagai konsep dasar membuat Musik Film, Drama, Televisi	Imaginasi Musik Film, Drama, Televisi	<p>Kriteria: Mengidentifikasi hasil kinea pengolahan musik film, drama, televisi Kreativitas dalam konsep musik film, drama, televisi Analisis Musik Film</p> <p>Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja</p>	Ceramah, tanya jawab, dan demonstrasi 2 X 50	Ceramah, tanya jawab, dan demonstrasi 2x50	Materi: Pengantar Ilustrasi Musik Film Pustaka: Cook, N. (1990). Music, imagination, and culture. Clarendon Press.	5%	
4	Mampu menguasai berbagai konsep dasar membuat Musik Film, Drama, Televisi	Imaginasi Musik Film, Drama, Televisi	<p>Kriteria: Mengidentifikasi hasil kinea pengolahan musik film, drama, televisi Kreativitas dalam konsep musik film, drama, televisi Analisis Musik Film</p> <p>Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja</p>	Ceramah, tanya jawab, dan demonstrasi 2 X 50	Ceramah, tanya jawab, dan demonstrasi 2x50	Materi: Pengantar Ilustrasi Musik Film Pustaka: Cook, N. (1990). Music, imagination, and culture. Clarendon Press.	5%	
5	Mampu menguasai berbagai konsep dasar membuat Musik Televisi	Menganalisa konsep ilustrasi Musik Televisi	<p>Kriteria: Mengidentifikasi hasil kinea pengolahan musik film, drama, televisi Kreativitas dalam konsep musik Televisi</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Praktik / Unjuk Kerja</p>	Ceramah, tanya jawab, dan demonstrasi, Praktek 2 X 50	Ceramah, tanya jawab, dan demonstrasi, Praktek 2x50	Materi: Musik Ilustrasi Film dan Animasi 1 Pustaka: Cohen, R. (2012). Folk music: the basics. Routledge.	5%	

6	Mampu menguasai berbagai konsep dasar membuat Musik Televisi	Menganalisa konsep ilustrasi Musik Televisi	Kriteria: Mengidentifikasi hasil kinea pengolahan musik film, drama, televisiKreativitas dalam konsep musik Televisi Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah, tanya jawab, dan demonstrasi, Praktek 2 X 50	Ceramah, tanya jawab, dan demonstrasi, Praktek 2x50	Materi: Musik Ilustrasi Film dan Animasi 1 Pustaka: <i>Shuker, R. (2013). Understanding popular music. Routledge.</i>	5%
7	Mampu menguasai berbagai konsep dasar membuat Musik Televisi	Menganalisa konsep ilustrasi Musik Televisi	Kriteria: Mengidentifikasi hasil kinea pengolahan musik film, drama, televisiKreativitas dalam konsep musik Televisi Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah, tanya jawab, dan demonstrasi, Praktek 2 X 50	Ceramah, tanya jawab, dan demonstrasi, Praktek 2x50	Materi: Musik Ilustrasi Film dan Animasi 1 Pustaka: <i>Cook, N. (1990). Music, imagination, and culture. Clarendon Press.</i>	5%
8	Mampu menguasai berbagai konsep dasar membuat Musik Televisi	Menganalisa konsep ilustrasi Musik Film dan Televisi	Kriteria: 1.Membuat konsep musik film dan televisi dengan sekenario lengkap 2.Membuat konsep musik film dan televisi dengan sekenario tidak lengkap 3.Membuat konsep musik film dan televisi tidak dengan sekenario tidak lengkap 4.Membuat konsep musik filman tidak dengan sekenario tidak lengkap Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Praktek 2 X 50	Praktek 2x50	Materi: Musik Ilustrasi Film dan Animasi 1 Pustaka: <i>Purwacandra, P.P. 2007. Pembuatan Ilustrasi Musik berbasis MIDI. Yogyakarta: STMIK AMIKOM</i>	10%
9	Berkresasi membuat ilustrasi Musik Film dengan bahan musik yang sudah tersedia di software musik yang digunakan	1.Editing dan menguasai software musik yang digunakan untuk membuat ilustrasi Musik Film 2.Kreatif dalam memilih konsep ilustrasi musik film	Kriteria: Mengidentifikasi hasil kinea pengolahan musik film, televisi dan animasi Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Praktik / Unjuk Kerja	Praktek dan demonstrasi 2 X 50	Praktek dan demonstrasi 2x50	Materi: Musik Ilustrasi Film dan Animasi 1 Pustaka: <i>Purwacandra, P.P. 2007. Pembuatan Ilustrasi Musik berbasis MIDI. Yogyakarta: STMIK AMIKOM</i>	5%
10	Berkresasi membuat ilustrasi Musik Film dengan bahan musik yang sudah tersedia di software musik yang digunakan	1.Editing dan menguasai software musik yang digunakan untuk membuat ilustrasi Musik Film 2.Kreatif dalam memilih konsep ilustrasi musik film	Kriteria: Mengidentifikasi hasil kinea pengolahan musik film, televisi dan animasi Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Praktik / Unjuk Kerja	Praktek dan demonstrasi 2 X 50	Praktek dan demonstrasi 2x50	Materi: Produksi Musik Film dan Animasi 1 Pustaka: <i>Shuker, R. (2013). Understanding popular music. Routledge.</i>	5%

11	Berkresasi membuat ilustrasi Musik Film dengan bahan musik yang sudah tersedia di software musik yang digunakan	1.Editing dan menguasai software musik yang digunakan untuk membuat ilustrasi Musik Film 2.Kreatif dalam memilih konsep ilustrasi musik film	Kriteria: Mengidentifikasi hasil kinea pengolahan musik film, televisi dan animasi Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Praktik / Unjuk Kerja	Praktek dan demonstrasi 2 X 50	Praktek dan demonstrasi 2x50	Materi: Produksi Musik Film dan Animasi 1 Pustaka: Purwacandra, P.P. 2007. Pembuatan Ilustrasi Musik berbasis MIDI. Yogyakarta: STMIK AMIKOM	5%
12	Berkresasi membuat ilustrasi Musik Film dengan bahan musik yang sudah tersedia di software musik yang digunakan	1.Editing dan menguasai software musik yang digunakan untuk membuat ilustrasi Musik Film 2.Kreatif dalam memilih konsep ilustrasi musik film	Kriteria: Mengidentifikasi hasil kinea pengolahan musik film, televisi dan animasi Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Praktik / Unjuk Kerja	Praktek dan demonstrasi 2 X 50	Praktek dan demonstrasi 2x50	Materi: Produksi Musik Film dan Animasi 1 Pustaka: Purwacandra, P.P. 2007. Pembuatan Ilustrasi Musik berbasis MIDI. Yogyakarta: STMIK AMIKOM	5%
13	Berkresasi membuat ilustrasi Musik Film dengan bahan musik yang sudah tersedia di software musik yang digunakan	1.Editing dan menguasai software musik yang digunakan untuk membuat ilustrasi Musik Film 2.Kreatif dalam memilih konsep ilustrasi musik film	Kriteria: Mengidentifikasi hasil kinea pengolahan musik film, televisi dan animasi Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Praktik / Unjuk Kerja	Praktek dan demonstrasi 2 X 50	Praktek dan demonstrasi 2x50	Materi: Produksi Musik Film dan Animasi 1 Pustaka: Purwacandra, P.P. 2007. Pembuatan Ilustrasi Musik berbasis MIDI. Yogyakarta: STMIK AMIKOM	5%
14	Berkresasi membuat ilustrasi Musik Film dengan bahan musik yang sudah tersedia di software musik yang digunakan	1.Editing dan menguasai software musik yang digunakan untuk membuat ilustrasi Musik Film 2.Kreatif dalam memilih konsep ilustrasi musik film	Kriteria: Mengidentifikasi hasil kinea pengolahan musik film, televisi dan animasi Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Praktik / Unjuk Kerja	Praktek dan demonstrasi 2 X 50	Praktek dan demonstrasi 2x50	Materi: Produksi Musik Film dan Animasi 1 Pustaka: Cook, N. (1990). <i>Music, imagination, and culture.</i> Clarendon Press.	5%

15	Berkresasi membuat ilustrasi Musik Film dengan bahan musik yang sudah tersedia di software musik yang digunakan	1.Editing dan menguasai software musik yang digunakan untuk membuat ilustrasi Musik Film 2.Kreatif dalam memilih konsep ilustrasi musik film	Kriteria: Mengidentifikasi hasil karya pengolahan musik film, televisi dan animasi Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Praktik / Unjuk Kerja	Praktek dan demonstrasi 2 X 50	Praktek dan demonstrasi 2x50	Materi: Produksi Musik Film dan Animasi 1 Pustaka: Shuker, R. (2013). <i>Understanding popular music.</i> Routledge.	5%
16	Berkresasi membuat ilustrasi Musik Film dengan bahan musik yang sudah tersedia di software musik yang digunakan	1.Editing dan menguasai software musik yang digunakan untuk membuat ilustrasi Musik Film 2.Kreatif dalam memilih konsep ilustrasi musik film	Kriteria: Mengidentifikasi hasil karya pengolahan musik film, televisi dan animasi Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Praktik / Unjuk Kerja	Praktek dan demonstrasi 2 X 50	Praktek dan demonstrasi 2x50	Materi: Produksi Musik Film dan Animasi 1 Pustaka: Puwanto, Hari. 2009. <i>Musicmagic.</i> CV Andik offset	20%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	35%
2.	Praktik / Unjuk Kerja	65%
		100%

Catatan

- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
- 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.
- 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.
- Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
- Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposisional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
- TM=Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.



AGUS SUWAHYONO
NIDN 0006086908



NIDN 0007129101

File PDF ini digenerate pada tanggal 30 Desember 2025 Jam 20:29 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa

