



**Universitas Negeri Surabaya  
Fakultas Bahasa dan Seni  
Program Studi S1 Seni Rupa Murni**

Kode Dokumen

### RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan
Seni Media Baru	9020103091		T=3	P=0	ECTS=4.77	4	5 Juli 2024
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi	
	Asy Syams Elya Ahmad, S.Pd, M.Ds		.....			Dra. Indah Chrysanti Angge, M.Sn.	

**Model Pembelajaran** Project Based Learning

**Capaian Pembelajaran (CP)** CPL-PRODI yang dibebankan pada MK

**CPL-7** Menelaah prinsip dan teori dengan isu aktual dalam wacana kesenirupaan secara lintas disiplin

**CPL-8** Menganalisis dan mengkaitkan historisitas, konsep ontology, epistemologi, aksiologi dalam ilmu seni rupa untuk mengolah kreativitas.

**Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)**

**CPMK - 1** Menganalisis sejarah dan perkembangan seni media

**CPMK - 2** Menganalisis konsep dasar dan paradigma seni media

**CPMK - 3** Merencanakan penciptaan karya seni media

**CPMK - 4** Menciptakan karya seni media

**CPMK - 5** Mempublikasikan hasil karya seni media melalui kegiatan pameran bersama di art space

**CPMK - 6** Mengevaluasi perkembangan praktik seni media era disrupsi teknologi

**Matrik CPL - CPMK**

CPMK	CPL-7	CPL-8
CPMK-1		
CPMK-2		
CPMK-3		
CPMK-4		
CPMK-5		
CPMK-6		

**Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)**

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 ini menghasilkan karya seni yang berkaitan dengan fungsi dan komponen teknologi. Mahasiswa melakukan eksperimen berbasis integrasi komputer, video, audio, internet, robotic/kinetic, dan programming dalam praktik artistik. Penguasaan teknis media ditekankan untuk mendorong perumusan dan realisasi gagasan secara otentik. Memberi argumentasi tema-tema dan isu-isu utama dalam praktik seni kontemporer, didiskusikan dan dielaborasi melalui presentasi dan diskusi tentang karya-karya sejenis. Membandingkan struktur proses kreatif karya-karya seniman tertentu dan kaitannya dengan perkembangan seni rupa kontemporer di Indonesia maupun internasional. Melalui kuliah ini menghasilkan karya artistik "seni media", meliputi: Biotech Art, Video Art, Digital Art, Electronic Art, Sound Art, Kinetic Art dengan model pembelajaran Project base Learning (PjBL).

**Pustaka** **Utama :**

1. Oliver Grau. Media Art Histories. (2010). Cambridge: MIT Press.
2. Edward A. Shanken. Art and Electronic Media. (2014). New York: Phaidon Press.
3. Stephen Wilson. Art Science Now. (2013). United Kingdom: Thames & Hudson.
4. Beryl Graham. New Collecting: Exhibiting and Audiences After New Media Art. (2016). United Kingdom: Taylor & Francis.
5. Celia Soares, Emília Simão. Multidisciplinary Perspectives on New Media Art. (2020). United States: IGI Global.
6. Christiane Paul, Dana Arnold. A Companion to Digital Art. (2022). Norway: Wiley.

**Pendukung :**

		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. YouTube</li> <li>2. Media Art Networking Website</li> <li>3. Multimedia Streaming</li> </ol>					
Dosen Pengampu		Asy Syams Elya Ahmad, S.Pd., M.Ds.					
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bentuk 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	Menelaah konsep dasar dan paradigma seni media	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menguraikan konsep-konsep seni media</li> <li>2. Mendiferensiasikan paradigma seni media dengan medium seni</li> </ol>	<b>Kriteria:</b> Pengamatan aktivitas mahasiswa di kelas  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipatif	Ekspositori, diskusi, dan tanya jawab 3 X 50		<b>Materi:</b> konsep dan paradigma seni media <b>Pustaka:</b> <i>Celia Soares, Emilia Simão. Multidisciplinary Perspectives on New Media Art. (2020). United States: IGI Global.</i>	2%
2	Mengaitkan landasan historis dan sosilogis dalam perkembangan praktik-praktik seni media	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memberi argumentasi terkait sejarah dan perkembangan seni media</li> <li>2. Merinci landasan historis dan sosiologis perkembangan seni media</li> </ol>	<b>Kriteria:</b> Instrumen Penilaian Kuis  <b>Bentuk Penilaian :</b> Tes	Ekspositori, diskusi, dan tanya jawab 3 X 50		<b>Materi:</b> Sejarah dan perkembangan seni media <b>Pustaka:</b> <i>Oliver Grau. Media Art Histories. (2010). Cambridge: MIT Press.</i>	2%
3	Menyusun kembali pengkodean untuk manipulasi video melalui Pure Data	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengkategorikan bahasa atau kode pemrograman untuk membuat efek visual</li> <li>2. Merangkaikan pengkodean Pure Data untuk mencapai efek visual berbasis sound respon</li> </ol>	<b>Kriteria:</b> Unjuk kerja  <b>Bentuk Penilaian :</b> Praktik / Unjuk Kerja	Demonstrasi, Tutorial 3 X 50		<b>Materi:</b> Introducing Pure Data <b>Pustaka:</b> <i>Christiane Paul, Dana Arnold. A Companion to Digital Art. (2022). Norway: Wiley.</i>	4%
4	Mengintegrasikan manipulasi visual berbasis Pure Data dalam pertunjukan multimedia	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Merangkai pengkodean Pure Data dengan pertunjukan multimedia secara live</li> <li>2. Mengkombinasikan beragam efek visual berbasis respon suara, gerak, irama</li> </ol>	<b>Kriteria:</b> Unjuk kerja praktikum  <b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Praktikum	Demonstrasi, eksperimen 3 X 50		<b>Materi:</b> Introducing Pure Data <b>Pustaka:</b> <i>Christiane Paul, Dana Arnold. A Companion to Digital Art. (2022). Norway: Wiley.</i>	6%
5	Merancang sirkuit elektronik untuk penciptaan karya seni media berbasis sensor dan cahaya	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengkonstruksi gagasan dalam penciptaan karya seni media berbasis sensor dan cahaya</li> <li>2. Menghasilkan gambar rancangan sirkuit elektronik untuk penciptaan karya seni media berbasis sensor dan cahaya</li> <li>3. Menyusun timeline dan prosedur kerja sesuai karakteristik karya seni media berbasis sensor dan cahaya</li> </ol>	<b>Kriteria:</b> Unjuk kerja  <b>Bentuk Penilaian :</b> Praktik / Unjuk Kerja	Tahapan PjBl: 1. Pertanyaan Mendasar untuk menggali pengetahuan konseptual dan gagasan penciptaan karya seni media berbasis sensor dan cahaya 2. Membuat sketsa desain rancangan sirkuit elektronik karya seni media berbasis sensor dan cahaya 3. Menyusun penjadwalan dan langkah kerja praktik membuat karya seni media berbasis sensor dan cahaya 3 X 50		<b>Materi:</b> Electronic Circuit and Arduino Programming <b>Pustaka:</b> <i>Media Art Networking Website</i>	4%
6	Membuat kombinasi pemrograman untuk penciptaan karya seni media berbasis sensor dan cahaya	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Merangkai konfigurasi sirkuit dan komponen elektronik secara tepat</li> <li>2. Mengkombinasikan pemrograman sensor gerak dan cahaya secara tepat</li> </ol>	<b>Kriteria:</b> Pengamatan aktivitas mahasiswa di studio  <b>Bentuk Penilaian :</b> Praktik / Unjuk Kerja	Tahapan PjBl: 4. Monitoring kemajuan pembuatan karya seni media berbasis sensor dan cahaya 3 X 50		<b>Materi:</b> Electronic Circuit and Arduino Programming <b>Pustaka:</b> <i>Media Art Networking Website</i>	5%

7	Menghasilkan karya seni media berbasis sensor dan cahaya	<ol style="list-style-type: none"> <li>Menghasilkan karya seni media berbasis sensor dan cahaya</li> <li>Mempresentasikan proses kreatif penciptaan karya seni media berbasis sensor dan cahaya</li> </ol>	<p><b>Kriteria:</b> Projek</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Tahapan PjBL: 5. Penilaian hasil karya seni media berbasis sensor dan cahaya 6. Evaluasi pengalaman dalam menciptakan karya seni media berbasis sensor dan cahaya 3 X 50		<p><b>Materi:</b> Hibridisasi Art &amp; Elektronika <b>Pustaka:</b> <i>Edward A. Shanken. Art and Electronic Media. (2014). New York: Phaidon Press.</i></p>	17%
8	Mengevaluasi keterkaitan aspek konsep, konteks, medium dan teknik dalam praktik seni media	<ol style="list-style-type: none"> <li>Mendeteksi kelemahan atau kekurangan dari karya seni media yang telah diciptakan</li> <li>Memberikan resolusi untuk penyempurnaan penciptaan karya seni media berikutnya</li> </ol>	<p><b>Kriteria:</b> Formatif, Tes Tertulis</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipatif, Tes</p>	3 X 50	Ekspositori, Pemberian Tugas UTS	<p><b>Materi:</b> Contemporary Art of Today: Materiality &amp; Media <b>Pustaka:</b> <i>YouTube</i></p>	5%
9	Merancang karya seni instalasi berbasis sciences dan fotografi	<ol style="list-style-type: none"> <li>Mengkonstruksi gagasan dalam penciptaan karya seni instalasi berbasis sciences dan fotografi</li> <li>Menghasilkan gambar rancangan karya seni instalasi berbasis sciences dan fotografi</li> </ol>	<p><b>Kriteria:</b> Pengamatan aktivitas mahasiswa dikelas</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Tahapan PjBL: 1. Pertanyaan Mendasar untuk menggali pengetahuan konseptual dan gagasan penciptaan karya seni instalasi 2. Membuat sketsa desain karya seni instalasi berbasis sciences dan fotografi 3 X 50		<p><b>Materi:</b> Pendekatan Interdisipliner dalam Penciptaan Karya Seni Instalasi <b>Pustaka:</b> <i>Stephen Wilson. Art Science Now. (2013). United Kingdom: Thames &amp; Hudson.</i></p>	5%
10	Membuat eksperimen sciences pada buah-buahan yang menghasilkan sound dan irama cahaya untuk penciptaan karya seni instalasi	Merangkaikan elektronika dan sciences buah-buahan untuk menghasilkan sound dan irama cahaya	<p><b>Kriteria:</b> Pengamatan aktivitas mahasiswa</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	3 X 50	Tahapan PjBL: 3. Membimbing penyelesaian atau eksperimen	<p><b>Materi:</b> Proses Kreatif Seniman New Media Art <b>Pustaka:</b> <i>Multimedia Streaming</i></p>	5%
11	Mereproduksi citra fotografis melalui datamoshing untuk penciptaan karya seni instalasi berbasis sciences dan fotografi	<ol style="list-style-type: none"> <li>Merangkaikan keragaman manipulasi citra fotografis</li> <li>Mengkombinasikan datamoshing untuk mendapatkan citra visual artistik</li> </ol>	<p><b>Kriteria:</b> Pengamatan aktivitas mahasiswa di studio</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Praktik / Unjuk Kerja</p>	Tahapan PjBL: 4. Monitoring kemajuan pembuatan karya seni instalasi berbasis sciences dan fotografi. 3 X 50		<p><b>Materi:</b> Proses Kreatif Seniman New Media Art <b>Pustaka:</b> <i>YouTube</i></p>	5%
12	Menghasilkan karya seni instalasi berbasis sciences dan fotografi	<ol style="list-style-type: none"> <li>Menghasilkan karya seni instalasi berbasis sciences dan fotografi</li> <li>Mempresentasikan proses kreatif penciptaan karya seni instalasi berbasis sciences dan fotografi</li> </ol>	<p><b>Kriteria:</b> Projek</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Tahapan PjBL: 5. Penilaian hasil karya seni seni instalasi berbasis sciences dan fotografi 6. Evaluasi pengalaman dalam menciptakan karya seni instalasi berbasis sciences dan fotografi 3 X 50		<p><b>Materi:</b> Pendekatan Interdisipliner dalam Penciptaan Karya Seni Instalasi <b>Pustaka:</b> <i>Stephen Wilson. Art Science Now. (2013). United Kingdom: Thames &amp; Hudson.</i></p>	17%
13	Membuat perencanaan kegiatan pameran seni media di art space	<ol style="list-style-type: none"> <li>Menyusun proposal proyek pameran seni media</li> <li>Mendesain identitas visual proyek pameran seni media</li> </ol>	<p><b>Kriteria:</b> Penugasan</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Tahapan PjBL: 1. Pertanyaan Mendasar: terkait ide pameran, strategi pameran, tren pameran 2. Membuat rancangan proyek pameran seni media 3. Menyusun penjadwalan kegiatan pameran 3 X 50		<p><b>Materi:</b> Transmediale Festival for Art and Digital Culture <b>Pustaka:</b> <i>YouTube</i></p>	5%
14	Kolaborasi dalam tata kelola penyelenggaraan pameran	<ol style="list-style-type: none"> <li>Mengkategorikan kemampuan personal dalam bingkai kinerja divisi</li> <li>Menyusun Matriks List of Works</li> </ol>	<p><b>Kriteria:</b> Checklist</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Praktik / Unjuk Kerja</p>	Tahapan PjBL: 4. Memonitor kemajuan kinerja tiap divisi dalam pameran 3 X 50		<p><b>Materi:</b> Exhibiting New Media Art <b>Pustaka:</b> <i>Beryl Graham. New Collecting: Exhibiting and Audiences After New Media Art. (2016). United Kingdom: Taylor &amp; Francis.</i></p>	4%

15	Menyelenggarakan pameran karya seni media di art space	1.mengelola pameran seni media sesuai kaidah manajemen seni 2.menyajikan karya seni media dengan display yang baik di ruang pameran	<b>Kriteria:</b> Observasi, Hasil Proyek <b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Tahapan PjBL: 5. Penilaian hasil proyek penyelenggaraan pameran 6. Evaluasi dan refleksi pengalaman menyelenggarakan pameran 3 X 50		<b>Materi:</b> Exhibiting New Media Art <b>Pustaka:</b> <i>Beryl Graham. New Collecting: Exhibiting and Audiences After New Media Art. (2016). United Kingdom: Taylor &amp; Francis.</i>	11%
16	Merekomendasi penciptaan seni media berbasis teknologi masa kini	1.Mengkritisi dampak-dampak perkembangan teknologi masa kini 2.Menyimpulkan jenis teknologi masa kini yang relevan digunakan dalam penciptaan seni media	<b>Kriteria:</b> Formatif, Tes Tertulis <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipatif	Ekspositori, diskusi, dan pemecahan masalah		<b>Materi:</b> New Media Art, WHATS NEXT? <b>Pustaka:</b> <i>Stephen Wilson. Art Science Now. (2013). United Kingdom: Thames &amp; Hudson.</i>	3%

#### Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	7.5%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	60%
3.	Penilaian Praktikum	6%
4.	Praktik / Unjuk Kerja	22%
5.	Tes	4.5%
		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-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.
- 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.
- 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.
- 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 proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
- TM=Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.