PERGURUAN TINGGI : UNIVERSITAS DIAN NUSWANTORO
FAKULTAS : DESAIN KOMUNIKASI KREATIF
PROGRAM STUDI : ANIMASI

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

Matakuliah	Kode	Rumpun Matakuliah	Bobot Sks		Semester	Tanggal penyusunan
PERSEPSI VISUAL	A17.1B513		T = 2	P = 0	5	26 Januari 2026

Otorisasi/ Pengesahan	Dosen Pengembang RPS	Koordinator RMK	Ketua Program Studi
	RISTIA KADIASTI, M.Sn	RISTIA KADIASTI, M.Sn	Dr.. Khafiizh Hastuti, S.Kom., M.Kom.

Capaian Pembelajaran (CP)		
	CPL Program Stuidi yang dibebankan pada Mata Kuliah	
	CPL05	Menguasai dasar manajemen, komunikasi tim, dan kewirausahaan, dalam industri animasi yang mengintegrasikan nilai budaya serta kearifan lokal
	CPL06	Mampu menerapkan pemikiran kritis, sistematis, kreatif, dan inovatif serta mengomunikasikan hasil pemikiran secara efektif dalam pengembangan ilmu pengetahuan animasi pada lingkup global.
	CPL08	Mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok mulai dari penyelesaian pekerjaan, melakukan supervisi, serta proses evaluasi yang ditugaskan kepada tim yang berada di bawah tanggung jawabnya.
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	
	CPMKA171B513-051	Mahasiswa mampu menjelaskan dan memahami konsep dasar semiotika, retorika visual, dan kritik karya animasi dalam konteks industri animasi yang mengintegrasikan nilai budaya dan kearifan lokal sebagai dasar komunikasi visual dan kerja tim kreatif.
	CPMKA171B513-061	Mahasiswa mampu menerapkan, dan menganalisis konsep semiotika dan retorika visual dalam melakukan kritik karya animasi secara kritis dan sistematis, serta mengomunikasikan hasil analisis tersebut secara efektif dalam konteks pengembangan ilmu animasi pada lingkup global.
	CPMKA171B513-081	Mahasiswa mampu memahami peran dan tanggung jawab kerja kelompok, menerapkan prinsip semiotika dan retorika visual dalam tugas kritik karya animasi secara kolaboratif, serta

	menganalisis hasil kerja tim melalui proses supervisi dan evaluasi sesuai pembagian tugas yang diberikan.
Kemampuan akhir setiap tahapan belajar (Sub –CPMK)	
Sub-CPMKA171B513-051.1	Mahasiswa mampu mengidentifikasi konsep dasar semiotika, retorika visual, dan kritik karya animasi dalam konteks perancangan karya animasi.
Sub-CPMKA171B513-051.2	Mahasiswa mampu menerapkan, dan menganalisis konsep semiotika dan retorika visual dalam melakukan kritik karya animasi secara kritis dan sistematis, serta mengomunikasikan hasil analisis tersebut secara efektif dalam konteks pengembangan ilmu animasi pada lingkup global.
Sub-CPMKA171B513-061.1	Mahasiswa mampu menjelaskan konsep semiotika dan retorika visual sebagai dasar dalam melakukan kritik karya animasi secara sistematis.
Sub-CPMKA171B513-061.2	Mahasiswa mampu menerapkan konsep semiotika dan retorika visual dalam menyusun kritik sederhana terhadap karya animasi serta mengomunikasikan hasilnya secara terstruktur.
Sub-CPMKA171B513-081.1	Mahasiswa mampu menerapkan prinsip semiotika dan retorika visual dalam kritik karya animasi secara berkelompok, menganalisis kontribusi setiap anggota tim, serta mengevaluasi kualitas hasil kritik berdasarkan proses supervisi dan pembagian tugas yang telah ditetapkan.
Sub-CPMKA171B513-081.2	Mampu merekonstruksi visual keyword hingga mindmap dari sebuah karya animasi dari hasil brainstorming kerja kelompok

Hubungan CPL Prodi terhadap Sub-CPMK

	CPL05 (20%)	CPL06 (50%)	CPL08 (30%)	Bobot Penilaian %	Jumlah Minggu
Sub-CPMKA171B513-051.1	10	0	0	10	2
Sub-CPMKA171B513-051.2	10	0	0	10	2
Sub-CPMKA171B513-061.1	0	20	0	20	3
Sub-CPMKA171B513-061.2	0	30	0	30	2
Sub-CPMKA171B513-081.1	0	0	15	15	2
Sub-CPMKA171B513-081.2	0	0	15	15	3
	20	50	30	100	14

Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah Persepsi Visual dirancang untuk melatih kemampuan mahasiswa dalam mengamati, menafsirkan, dan mengkritisi karya animasi serta media visual secara reflektif dan terstruktur. Pembelajaran difokuskan pada pemahaman bagaimana makna visual dibentuk melalui persepsi, retorika visual, dan semiotika, sehingga mahasiswa mampu menguraikan hubungan antara bentuk, gerak, simbol, dan pesan yang disampaikan dalam sebuah karya animasi. Melalui analisis studi kasus dan diskusi kritis, mahasiswa diarahkan untuk menghasilkan penilaian visual yang argumentatif, berbasis teori, dan relevan dengan konteks

	komunikasi visual kontemporer.
Bahan Kajian: Materi Pembelajaran	1. Target Audience dan Brainstorming : Spesifikasi target audience (Demografis, Geografis, Psikografis, Behavioural), Retorika Visual, Konsep Brainstorming, Studi Kasus : Analisa karakter animasi berdasarkan segmentasi audience 2. Unsur Intrinsik (5W+1H) & Semiotika Dasar (Saussure, CS Pierce, Roland Barthes), Juxtaposition dalam komunikasi Visual 3. Keyword dan Mind Mapping : Penentuan Keyword visual dan naratif, Pengembengan mindmap lanjutan. Mindmap dan Moodboard 4. Prinsip Persepsi Visual : Gestalt dalam animasi, Psikologi warna dalam Animasi, Relasi Bentuk, Warna, Makna 5. Art Movement dan Gaya Visual : Ciri visual tiap Aliran, Hubungan gaya visual dengan pesan 6. Retorika Visual dalam Animasi : Metafora, Simbolisme, Satire, Teknik Persuasi Visual, 7. Analisis Semiotika pada Animasi : Identifikasi tanda visual, Makna Denotatif dan Konotatif 8. Analisis Karya Animasi : Unsur Intrinsik, Tanda Visual, Gaya Visual 9. Kritik Seni dalam Animasi : Pengertian, Fungsi, Formalistik dan Kontekstual 10. Narasi Visual dan Simbol Budaya : Narasi Visual dalam Animasi, simbol budaya dan lokalitas 11. Style, Ideologi, dan Pesan : Hubungan gaya visual dan ideologi, Artmovement sebagai sikap estetik 12. Metode Kritik Animasi : Deskripsi, Analisis, Intepretasi, Evaluasi 13. Presentasi Hasil Kritik dari studi aksus existing movie (Narasi, Visual, Makna) 14. Review Materi : Analissi dan kritik animasi dengan keterhubungan Semiotika, Retorika, dan Art Movement yang ada di existing movie
Pustaka	**Utama :** R1. Arnheim, R. (1974). Art and visual perception: A psychology of the creative eye (Rev. ed.). University of California Press. R2. Berger, J. (1972). Ways of seeing. Penguin Books. R3. Chandler, D. (2017). Semiotics: The basics (3rd ed.). Routledge. **Pendukung :** R4. Heller, S., & Vienne, V. (2015). Becoming a visual thinker. Allworth Press.
Media Pembelajaran	**Perangkat Lunak :** **Perangkat Keras :**

Dosen Pengampu / Tim Teaching	1.
Mata kuliah syarat	-