	Universitas Negeri Surabaya S1 Desain Komunikasi Visual	Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)	SEMESTER	Tgl Penyusunan
VIDEOGRAFI	9024104118		4		27 Oktober 2026

OTORISASI	Pengembang RPS	Koordinator RMK	Koordinator Program Studi
	Muhammad Widyan Ardani, S.Pd., M.Sn.	Tri Cahyo Kusumandyoko, S.Sn., M.Ds.	MARSUDI

Deskripsi Singkat MK	Matakuliah dengan penerapan lanjutan dari prinsip dasar media berbasis waktu dalam bentuk program audio visual dinamis (program video, TV dan Film), penyusunan skenario kerja dan pengenalan media Audio Visual beserta karakteristiknya melalui bahasa rupa dinamis. Perkuliahan disampaikan dengan metode paduan pengajaran konsep dan direct instruction. Evaluasi melalui screening dan peer review .

Capaian Pembelajaran (CP)

CPL-PRODI yang dibebankan pada MK

CPL-3	Mengembangkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan kreatif dalam melakukan pekerjaan yang spesifik di bidang keahliannya serta sesuai dengan standar kompetensi kerja bidang yang bersangkutan
CPL-6	Menguasai teori dan metodologi perancangan Desain Komunikasi Visual dengan berbagai pendekatan fungsional dan pemecahan masalah.
CPL-7	Mampu merencanakan proses perancangan Desain Komunikasi Visual dari tahap konsep, metode, hingga penyelesaian akhir dengan menggunakan pendekatan keilmuan Desain Komunikasi Visual berbasis perangkat lunak terkini

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)

CPMK-1	mampu merekam sebuah kegiatan masyarakat yang menarik menjadi karya-karya audio visual.
CPMK-2	mampu memahami karakteristik dan peran media audio visual dalam kegiatan komunikasi visual
CPMK-3	mampu menjadi sutradara pada sebuah aktifitas rekam komunikasi visual.
CPMK-4	mampu menerapkan media audio visual baik statis maupun dinamis.

Matrik CPL - CPMK

CPMK	CPL-3	CPL-6	CPL-7
CPMK-1	✔		
CPMK-2		✔	
CPMK-3		✔	
CPMK-4			✔

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		✔	✔		✔	✔	✔	✔	✔		✔	✔	✔	✔		

Pustaka

Utama :

1. Barnwell, Jane. 2008. The Fundamental of Film Making . AVA Publishing, Switzerland.
2. Edgar, R., Marland, J., Rawle, S. 2010. The Language of Film . AVA Publishing, Switzerland.
3. Brown, Blair. 2012. Theory and Practice Image Making for Cinematographers and Directors. Focal Press, Oxford.

Pendukung :

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (*offline*)	*Daring (online)*		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Memahami bidang videografi beserta karakteristiknya.	1. Menjelaskan pengertian videografi. 2. Menjelaskan pengertian sinematografi. 3. Memahami konteks dan tujuan ilmu videografi.	mendeskripsikan pengertian Videografi	Pengajaran konsep, diskusi			5%
2	Mengidentifikasi conceptual tools dalam videografi	1.Memahami teori framing 2.Memahami teori sudut pandang 3.Memahami teori pencahayaan dan pewarnaan 4.Memahami teori texture 5.Memahami teori pergerakan 6.Memahami teori establishing 7. Memahami teori POV	mahasiswa mampu Mengidentifikasi conceptual tools dalam videografi	Pengajaran konsep, diskusi			5%
3	Membuat video statis tanpa dialog	1. Membuat still images video 2. Membuat Parallax effect	Dapat menjelaskan unsur visual dalam Audio Visual.	Ceramah, diskusi, tanya jawab.			5%
4	Membuat video statis tanpa dialog	1. Membuat still images video 2. Membuat Parallax effect	Dapat menjelaskan masing-masing menu soft ware audio digital.	Ceramah, diskusi, tanya jawab.			5%
5	Melakukan peer review karya rekan sekelas	1. mampu memberikan kritik membangun2. mampu melakukan evaluasi karya milik diri sendiri	mahasiswa mampu memberikan kritik membangun pada karya film	Ceramah, tanya jawab, diskusi, tutorial.			5%

6	Istilah-istilah dan bahasa visual/film.	1.Dapat menjelaskan istilah-istilah yang dipakai dalam dunia film. 2. Dapat menjelaskan berbagai ukuran dan gerakan berdasarkan bahasa visual yang dipakai dalam dunia film.	Mahasiswa Dapat menjelaskan istilah-istilah yang dipakai dalam dunia film	Ceramah, tanya jawab, diskusi.			5%
7	Mampu memahami dasar-dasar pembuatan skenario sampai story board.	1.Dapat menjelaskan pengertian skenario. 2.Dapat menjelaskan berbagai komponen di dalam sebuah skenario film. 3.Dapat mendeskripsikan sebuah premis. 4.Dapat menjelaskan scene plot/treatment sinopsis. 5.Dapat menjelaskan Scenario. 6. Dapat membuat story board.	mahasiswa dasar-dasar pembuatan skenario sampai story board.	Ceramah, diskusi, tanya jawab.			5%
8	Mampu menguasai pengertian Audio Analog dan Audio Digital.	UTS	mahasiswa mampu Dapat menjelaskan karakteristik audio analog dan digital.	Praktek UTS			15%
9	Mampu menguasai pengertian Audio Analog dan Audio Digital.	1.Dapat menjelaskan besarnya frekwensi audio, baik analog maupun digital. 2. Dapat menggambarkan grafik sinal audio analog dan digital. 3. Dapat menjelaskan karakteristik audio analog dan digital.	Dapat menjelaskan karakteristik audio analog dan digital.	Contoh beberapa audio analog dan digital, ceramah, diskusi, tanya jawab.			5%
10	Mampu memahami dasar-dasar pembuatan skenario sampai story board.	1.Dapat menjelaskan pengertian skenario. 2.Dapat menjelaskan berbagai komponen di dalam sebuah skenario film. 3.Dapat mendeskripsikan sebuah premis. 4.Dapat menjelaskan scene plot/treatment sinopsis.	mahasiswa mampu 1.Dapat menjelaskan pengertian skenario. 2.Dapat menjelaskan berbagai komponen di dalam sebuah skenario film. 3.Dapat mendeskripsikan sebuah premis. 4.Dapat menjelaskan scene plot/treatment sinopsis.	Ceramah, diskusi, tanya jawab.			5%
11	Mampu menguasai pengoperasian soft ware Audio sound Forge 10 dan Audio Converter.	Dapat menjelaskan masing-masing menu soft ware audio digital.	mahasiswa mampu pengoperasian soft ware Audio sound Forge 10 dan Audio Converter.	Ceramah, tanya jawab, diskusi, tutorial.			5%

12	Mampu menguasai pengoperasian soft ware Audio sound Forge 10 dan Audio Converter.	Dapat menjelaskan masing-masing menu soft ware audio digital.	mahasiswa mampu pengoperasian soft ware Audio sound Forge 10 dan Audio Converter.	Ceramah, tanya jawab, diskusi, tutorial. praktik			5%
13	Mampu mengaplikasikan premise,sinopsis,skenario,story board ke dalam bentuk sebuah produk Video Dokumenter	1.Dapat membuat sebuah premise. 2.Dapat membuat Sinopsis ILM. 3.Dapat membuat skenario sebuah ILM. 4. Dapat membuat story board ILM. 5. Dapat mebuat tayangan Video Dokumenter ILM dengan durasi 4 menit	mahasiswa mampu membuat tayangan Video Dokumenter ILM dengan durasi 10 menit	Ceramah, diskusi, tanya jawab, mengerjakan tugas			5%
14	Mampu mengaplikasikan premise,sinopsis,skenario,story board ke dalam bentuk sebuah produk Video Dokumenter	1.Dapat membuat sebuah premise. 2.Dapat membuat Sinopsis ILM. 3.Dapat membuat skenario sebuah ILM. 4. Dapat membuat story board ILM. 5. Dapat mebuat tayangan Video Dokumenter ILM dengan durasi 4 menit	mahasiswa mampu membuat tayangan Video Dokumenter ILM dengan durasi 10 menit	Ceramah, diskusi, tanya jawab, mengerjakan tugas			5%
15	Mampu mengaplikasikan premise,sinopsis,skenario,story board ke dalam bentuk sebuah produk Video Dokumenter	1.Dapat membuat sebuah premise. 2.Dapat membuat Sinopsis ILM. 3.Dapat membuat skenario sebuah ILM. 4. Dapat membuat story board ILM. 5. Dapat mebuat tayangan Video Dokumenter ILM dengan durasi 4 menit	mahasiswa mampu mengaplikasikan premise,sinopsis,skenario,story board ke dalam bentuk sebuah produk Video Dokumenter	Ceramah, diskusi, tanya jawab, mengerjakan tugas			5%
16	UAS	1. Dapat membuat konsep iklan yang sarat dengan pesan yang tepat. 2. Dapat memadukan unsur unsur visual dan audio, sehingga sarat pesan yang komunikatif. Tayangannya singkat, bermakna tapi menarik.	1.Kejelasanan konsep.	Praktek UAS			15%

SDGS (Sustainable Development Goals)



Catatan

1. **Capaian Pembelajaran Lulusan Program Studi (CPL-Prodi)** adalah rumusan kemampuan yang harus dimiliki oleh lulusan program studi yang mencakup sikap, penguasaan pengetahuan, keterampilan umum, dan keterampilan khusus sesuai dengan jenjang kualifikasi, yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
2. **CPL-Prodi yang dibebankan pada Mata Kuliah** adalah bagian dari CPL-Prodi yang dipilih dan relevan untuk dikembangkan melalui suatu mata kuliah, sebagai dasar perumusan capaian pembelajaran mata kuliah.
3. **Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)** adalah kemampuan yang dirumuskan secara spesifik dan diturunkan dari CPL-Prodi yang dibebankan pada mata kuliah, serta menggambarkan kompetensi yang harus dicapai mahasiswa setelah menyelesaikan mata kuliah.
4. **Sub-CPMK** adalah kemampuan akhir yang direncanakan pada setiap tahap pembelajaran, sebagai penjabaran lebih rinci dari CPMK, bersifat terukur dan dapat diamati sesuai dengan materi pembelajaran.
5. **Indikator Penilaian** adalah pernyataan spesifik dan terukur yang digunakan untuk menilai ketercapaian Sub-CPMK, baik dari proses maupun hasil belajar mahasiswa, yang didukung dengan bukti penilaian.
6. **Kriteria Penilaian** adalah tolok ukur yang digunakan untuk menentukan tingkat ketercapaian hasil belajar mahasiswa berdasarkan indikator penilaian, guna menjamin penilaian yang objektif, konsisten, dan adil. Kriteria penilaian dapat bersifat kuantitatif dan/atau kualitatif.
7. **Bentuk Penilaian** meliputi penilaian tes dan non-tes sesuai dengan karakteristik capaian pembelajaran.
8. **Bentuk Pembelajaran** meliputi kuliah, responsi, tutorial, seminar atau bentuk lain yang setara, praktikum, praktik studio, praktik bengkel, praktik lapangan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat.
9. **Metode Pembelajaran** merupakan cara penyampaian pembelajaran yang digunakan untuk mencapai capaian pembelajaran, antara lain Small Group Discussion, Project Based Learning, Case Based Learning, Collaborative Learning, Discovery Learning, Self-Directed Learning, serta metode lain yang relevan.
10. **Materi Pembelajaran** adalah bahan kajian yang disusun secara sistematis dalam bentuk pokok dan sub-pokok bahasan untuk mendukung pencapaian Sub-CPMK.
11. **Bobot Penilaian** adalah persentase kontribusi setiap komponen penilaian terhadap nilai akhir mata kuliah, yang ditetapkan secara proporsional sesuai tingkat kompleksitas dan ketercapaian Sub-CPMK, dengan total keseluruhan sebesar 100%.
12. TM = Tatap Muka, PT = Penugasan Terstruktur, BM = Belajar Mandiri.