

MATA KULIAH (MK)		KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan
Fotografi		9126103021	Mata Kuliah Wajib Program Studi	T=1	P=1	ECTS=3.18	3	2 September 2026
OTORISASI		Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi	
		MUHAMMAD WIDYAN ARDANI					TRI CAHYO KUSUMANDYOKO	
Model Pembelajaran	Project Based Learning							
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK							
	CPL-1	Mampu menunjukkan nilai-nilai agama, kebangsaan dan budaya nasional, serta etika akademik dalam melaksanakan tugasnya						
	CPL-2	Menunjukkan karakter tangguh, kolaboratif, adaptif, inovatif, inklusif, belajar sepanjang hayat, dan berjiwa kewirausahaan						
	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-4	Mengembangkan diri secara berkelanjutan dan berkolaborasi.						
	CPL-5	Menguasai fakta, konsep, prinsip, hukum, teori, dan metodologi bidang inti Film dan Animasi						
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)							
	CPMK - 1	Menjelaskan prinsip optik, karakter lensa, dan eksposur beserta implikasinya terhadap bahasa sinematik. Mengoperasikan kamera secara manual untuk mencapai intensi visual tertentu secara konsisten dan terukur. Merancang dan mengeksekusi tata cahaya yang sesuai dengan mood naratif yang ditargetkan. Menyusun komposisi dan rangkaian frame yang mampu menyampaikan narasi tanpa bantuan teks. Memproduksi, mendokumentasikan, dan mempresentasikan paket visual yang dapat diterapkan pada produksi film maupun animasi dengan menjunjung etika hak cipta.						
	CPMK - 2	Mengoperasikan kamera secara manual untuk mencapai intensi visual tertentu secara konsisten dan terukur.						
	CPMK - 3	Merancang dan mengeksekusi tata cahaya yang sesuai dengan mood naratif yang ditargetkan.						
CPMK - 4	Menyusun komposisi dan rangkaian frame yang mampu menyampaikan narasi tanpa bantuan teks.							
CPMK - 5	Memproduksi, mendokumentasikan, dan mempresentasikan paket visual yang dapat diterapkan pada produksi film maupun animasi dengan menjunjung etika hak cipta.							
Matrik CPL - CPMK								
		CPMK	CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	
		CPMK-1						
		CPMK-2						
		CPMK-3						
		CPMK-4						
		CPMK-5						
Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)								

		<table><tr><td rowspan="2">CPMK</td><td colspan="16">Minggu Ke</td></tr><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td><td>13</td><td>14</td><td>15</td><td>16</td></tr><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><tr><td>CPMK-4</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-5</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></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-4																	CPMK-5																
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																																																																																																																								
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah Fotografi membekali mahasiswa S1 Film dan Animasi dengan penguasaan dasar bahasa visual melalui praktik penciptaan citra diam, dengan memposisikan fotografi sebagai laboratorium sinematografi: prinsip optik, eksposur, tata cahaya, dan komposisi yang dipelajari merupakan fondasi yang sama bagi pengambilan gambar film maupun penataan kamera dan cahaya virtual dalam produksi animasi. Pembelajaran menggunakan model Project Based Learning berjenjang melalui tiga mini-proyek pengendalian eksposur dan ruang tajam, studi tata cahaya, serta bahasa kamera dan frame naratif yang bermuara pada proyek akhir Narrative Frame Package berisi seri foto naratif, lighting and camera breakdown, reference plate set, dan refleksi penerapan. Paket tersebut berfungsi sebagai previsualisasi dan production still bagi mahasiswa berminat film sekaligus sebagai lighting reference dan target lookdev bagi mahasiswa berminat animasi, sehingga satu proyek berlaku untuk kedua bidang keahlian. Penilaian menekankan proses dan hasil karya melalui rubrik terstandar, kritik karya kelompok, dan peer review terstruktur.																																																																																																																							
Pustaka	Utama :																																																																																																																							
	1. 1. Brown, B. Cinematography: Theory and Practice - Image Making for Cinematographers and Directors. Routledge. 2. 2. Hunter, F., Biver, S., & Fuqua, P. Light - Science and Magic: An Introduction to Photographic Lighting. Routledge. 3. 3. Freeman, M. The Photographer's Eye: Composition and Design for Better Digital Photos. Ilex Press.																																																																																																																							
	Pendukung :																																																																																																																							
	1. Block, B. The Visual Story: Creating the Visual Structure of Film, TV, and Digital Media. Routledge. 2. Birn, J. Digital Lighting and Rendering. New Riders. 3. Katz, S. D. Film Directing Shot by Shot: Visualizing from Concept to Screen. Michael Wiese Productions.																																																																																																																							
Dosen Pengampu	Muhammad Widyan Ardani, S.Pd., M.Sn.																																																																																																																							
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 menjelaskan posisi fotografi sebagai fondasi bahasa sinematik dalam produksi film dan animasi, serta memetakan alur proyek mata kuliah.	1.1. Ketepatan menjelaskan keterkaitan fotografi dengan sinematografi dan lookdev animasi. 2.2. Ketepatan mengidentifikasi komponen dan tahapan proyek akhir.	Kriteria: Kriteria: Rubrik deskriptif Bentuk Penilaian: Aktivitas Partisipa Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Tes				5%																																																																																																																	
2							0%																																																																																																																	
3							0%																																																																																																																	
4							0%																																																																																																																	
5							0%																																																																																																																	
6							0%																																																																																																																	
7							0%																																																																																																																	
8							0%																																																																																																																	
9							0%																																																																																																																	

10							0%
11							0%
12							0%
13							0%
14							0%
15							0%
16							0%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	2.5%
2.	Tes	2.5%
		5%

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-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.
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.