

	Universitas Negeri Surabaya Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Program Studi S1 Ilmu Komunikasi										Kode Dokumen																																																																																														
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER																																																																																																									
MATA KULIAH (MK)		KODE		Rumpun MK		BOBOT (sks)			SEMESTER		Tgl Penyusunan																																																																																														
Visual Digital dan Multimedia		7020103085		Mata Kuliah Wajib Program Studi		T=3	P=0	ECTS=4.77		4		23 Januari 2025																																																																																													
OTORISASI		Pengembang RPS			Koordinator RMK			Koordinator Program Studi																																																																																																	
		Puspita Sari Sukardani, S.T., M.Med.Kom.			Puspita Sari Sukardani, S.T., M.Med.Kom.			ANAM MIFTAKHUL HUDA																																																																																																	
Model Pembelajaran		Project Based Learning																																																																																																							
Capaian Pembelajaran (CP)		CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																																																																																																							
		CPL-4	Mengembangkan diri secara berkelanjutan dan berkolaborasi.																																																																																																						
		CPL-5	Mampu mengembangkan dan mengelola program media informasi, perusahaan dan agensi media, pengembangan media pemasaran, yang berperspektif inklusi																																																																																																						
		CPL-6	Memiliki kemampuan manajemen media massa pada era disrupsi digital yang memiliki perspektif global dan inklusif																																																																																																						
		Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																																																																																							
		CPMK - 1	Mahasiswa mampu memahami konsep dasar konsep dasar visual digital dan multimedia																																																																																																						
		CPMK - 2	Mahasiswa mampu mengembangkan ide kreatif video branding																																																																																																						
		CPMK - 3	Mahasiswa mampu menciptakan pengkaryaan audiovisual berupa video branding																																																																																																						
		Matrik CPL - CPMK																																																																																																							
			<table><tr><td>CPMK</td><td>CPL-4</td><td>CPL-5</td><td>CPL-6</td></tr><tr><td>CPMK-1</td><td>✓</td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-2</td><td></td><td>✓</td><td></td></tr><tr><td>CPMK-3</td><td></td><td></td><td>✓</td></tr></table>											CPMK	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPMK-1	✓			CPMK-2		✓		CPMK-3			✓																																																																												
CPMK	CPL-4	CPL-5	CPL-6																																																																																																						
CPMK-1	✓																																																																																																								
CPMK-2		✓																																																																																																							
CPMK-3			✓																																																																																																						
Deskripsi Singkat MK		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><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><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><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	Minggu Ke																																																																																																						
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16																																																																																							
		CPMK-1	✓	✓	✓	✓																																																																																																			
CPMK-2					✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓																																																																																													
CPMK-3													✓	✓	✓	✓																																																																																									
Pustaka		Utama :																																																																																																							
			1. Hughes, John F. 2013. Computer Graphics : Principles and Practice. Pearson Education Inc. USA. 2. Arnston, Amy E. 2007. Graphic Design: Basics, Thomson Wadsworths, United States of America. 3. Hill, Will, 2005. The Complete Typografer: A Manual for Designing with Type, Page One Publishing Private Limited, Singapore 4. Foust, J., & Fink, E. J. (2017). Video production: disciplines and techniques. Routledge. 5. Musburger, R. B., & Kindem, G. (2012). Introduction to media production: the path to digital media production. Routledge. 6. Wahana Komputer. (2008). Video editing dan video production. Elex Media Komputindo.																																																																																																						

Pendukung : - Setianingrum, V. M., Tsurayya, Mutiah, Tandyonomanu, D., & Huda, A. M. (2023). Pelatihan produksi konten bagi guru di Yayasan Pondok Pesantren Al Mukarromah Kabupaten Pamekasan. Visual Digital dan Multimedia, Universitas Negeri Surabaya. - Sukardani, P. S., Sari, F. W., Dewanti, N. P. R., & Kosasih, H. (2021). Turisme dan visual brand communication: Implementasi brand activation Kampoeng Batik Jetis sebagai bagian dari city branding Sidoarjo (Laporan penelitian). - Setianingrum, V. M., Tsurayya, Mutiah, Tandyonomanu, D., & Huda, A. M. (2023). Visual digital dan multimedia: Pelatihan produksi konten bagi guru di Yayasan Pondok Pesantren Al Mukarromah Kabupaten Pamekasan (Laporan Pengabdian). - Satoto, H. F., Widiasih, W., & Norhabiba, F. (2023). Metode penelitian sosial: Pemanfaatan limbah pegas kasur sebagai bahan baku alternatif industri pengolahan logam di Desa Laban, Kecamatan Menganti, Kabupaten Gresik (Laporan Pengabdian). - Setianingrum, V. M., Tsurayya, Mutiah, Tandyonomanu, D., & Huda, A. M. (2023). Visual digital dan multimedia: Pelatihan produksi konten bagi guru di Yayasan Pondok Pesantren Al Mukarromah Kabupaten Pamekasan (Laporan Pengabdian).							
Dosen Pengampu		Dr. Danang Tandyonomanu, S.Sos., M.Si. Puspita Sari Sukardani, S.T., M.Med.Kom. Ade Firmannandya, S.I.Kom., M.I.Kom.					
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuan 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	Mahasiswa mampu menganalisis konsep dasar visual digital dan multimedia	Ketepatan mahasiswa dalam memahami garis besar video produksi	Kriteria: Non tes Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah, Diskusi 3 X 50		Materi: Pengenalan Video Produksi Pustaka: <i>Musburger, R. B., & Kindem, G. (2012). Introduction to media production: the path to digital media production. Routledge.</i>	5%

2	Mahasiswa mampu memahami tentang pengertian dan ruang lingkup dasar visua dan multimedia	1.Ketepatan mahasiswa dalam memahami dasar – dasar produksi video 2.Ketepatan mahasiswa dalam memahami alur proses produksi	Kriteria: Non tes Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	- Kuliah Mimbar - Tanya Jawab - Diskusi 3 X 50		Materi: Pengenalan produksi media video Pustaka: <i>Musburger, R. B., & Kindem, G. (2012). Introduction to media production: the path to digital media production. Routledge.</i> Materi: Pengenalan Produk Visual Aplikatif Pustaka: <i>Setianingrum, V. M., Tsuroyya, Mutiah, Tandyonomanu, D., & Huda, A. M. (2023). Pelatihan produksi konten bagi guru di Yayasan Pondok Pesantren Al Mukarromah Kabupaten Pamekasan. Visual Digital dan Multimedia, Universitas Negeri Surabaya.</i> Materi: Contoh implementasi visual branding Pustaka: <i>Sukardani, P. S., Sari, F. W., Dewanti, N. P. R., & Kosasih, H. (2021). Turisme dan visual brand communication: Implementasi brand activation Kampoeng Batik Jetis sebagai bagian dari city branding Sidoarjo (Laporan penelitian).</i>	5%
---	--	---	---	--	--	--	----

3	Mahasiswa mampu memahami pra produksi	1.Ketepatan mahasiswa memahami manajemen produksi 2.Ketepatan mahasiswa dalam memahami proses pre-production 3.Ketepatan mahasiswa dalam memahami perencanaan produksi 4.Ketepatan mahasiswa dalam merancang penulisan naskah 5.Ketepatan mahasiswa dalam merancang storyboard	Kriteria: Non tes Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah, Diskusi 3 X 50		Materi: Manajemen Produksi Pustaka: <i>Musburger, R. B., & Kindem, G. (2012). Introduction to media production: the path to digital media production. Routledge.</i>	5%
4	Mahasiswa mampu merancang produksi media video	1.Ketepatan mahasiswa dalam mengkonsep produk video 2.Ketepatan mahasiswa dalam mengkonsep naskah video 3.Ketepatan mahasiswa dalam mengkonsep storyboard video	Kriteria: Non Tes Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah, Diskusi, Penugasan 3 X 50		Materi: Scripwriting Pustaka: <i>Musburger, R. B., & Kindem, G. (2012). Introduction to media production: the path to digital media production. Routledge.</i> Materi: Contoh produk visual digital dan multimedia Pustaka: <i>Setianingrum, V. M., Tsuroyya, Mutiah, Tandyonomanu, D., & Huda, A. M. (2023). Visual digital dan multimedia: Pelatihan produksi konten bagi guru di Yayasan Pondok Pesantren Al Mukarromah Kabupaten Pamekasan (Laporan Pengabdian).</i>	5%

5	Mahasiswa mampu mempresentasikan konsep pra produksi	1. Ketepatan mahasiswa dalam mengevaluasi konsep produksi video 2. Ketepatan mahasiswa dalam mengevaluasi storyboard video	Kriteria: Non Tes Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk		Diskusi, Presentasi 3 X 50	Materi: Scriptwriting Pustaka: <i>Musburger, R. B., & Kindem, G. (2012). Introduction to media production: the path to digital media production. Routledge.</i> Materi: Contoh produk visual digital dan multimedia Pustaka: <i>Satoto, H. F., Widiasih, W., & Norhabiba, F. (2023). Metode penelitian sosial: Pemanfaatan limbah pegas kasur sebagai bahan baku alternatif industri pengolahan logam di Desa Laban, Kecamatan Menganti, Kabupaten Gresik (Laporan Pengabdian).</i>	5%
6	Mahasiswa mampu memproduksi video	1. Ketepatan mahasiswa dalam penggunaan kamera video 2. Ketepatan mahasiswa menerapkan teknis pengambilan gambar 3. Ketepatan mahasiswa dalam pengaturan pencahayaan	Kriteria: Non tes Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Diskusi, Ceramah, PJBL 3 X 50		Materi: Directing, camera, dan Producing Pustaka: <i>Foust, J., & Fink, E. J. (2017). Video production: disciplines and techniques. Routledge.</i> Materi: Contoh produk visual digital dan multimedia Pustaka: <i>Setianingrum, V. M., Tsuroyya, Mutiah, Tandyonomanu, D., & Huda, A. M. (2023). Visual digital dan multimedia: Pelatihan produksi konten bagi guru di Yayasan Pondok Pesantren Al Mukarromah Kabupaten Pamekasan (Laporan Pengabdian).</i>	5%

7	Mahasiswa mampu mempraktekkan editing audio dan video	1.Ketepatan mahasiswa memahami software editing 2.Ketepatan mahasiswa dalam memahami editing audio dan video 3.Ketepatan mahasiswa menerapkan teknis audio 4.Ketepatan mahasiswa menerapkan teknis editing video	Kriteria: Non tes Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Diskusi, Ceramah, Praktikum Editing 3 X 50		Materi: Video editing Pustaka: Foust, J., & Fink, E. J. (2017). <i>Video production: disciplines and techniques.</i> Routledge.	5%
8	Mahasiswa mampu menciptakan karya audio visual (UTS)	Ketepatan mahasiswa dalam menganalisis permasalahan pertemuan satu sampai dengan tujuh	Kriteria: Non tes Bentuk Penilaian : Penilaian Portofolio	Mid test 3 X 50		Materi: Introduction Proction Video, Producing, Editing Video Pustaka: Musburger, R. B., & Kindem, G. (2012). <i>Introduction to media production: the path to digital media production.</i> Routledge.	10%
9	Mahasiswa mampu merancang konsep proyek audio visual	1.Ketepatan mahasiswa dalam merancang konsep video branding 2.Ketepatan mahasiswa dalam analisis kebutuhan klien	Kriteria: Non tes Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	3 X 50		Materi: Pre production Pustaka: Musburger, R. B., & Kindem, G. (2012). <i>Introduction to media production: the path to digital media production.</i> Routledge.	5%
10	Mahasiswa mampu merancang konsep proyek audio visual	1.Ketepatan mahasiswa dalam analisis kebutuhan klien 2.Ketepatan mahasiswa dalam menganalisis masalah	Kriteria: Non tes Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah, Diskusi, Penugasan II 3 X 50		Materi: Pre production Pustaka: Musburger, R. B., & Kindem, G. (2012). <i>Introduction to media production: the path to digital media production.</i> Routledge.	5%
11	Mahasiswa mampu mengembangkan konsep video branding	1.Ketepatan mahasiswa dalam merancang pengembangan naskah video klien 2.Ketepatan mahasiswa dalam merancang storyboard video klien	Kriteria: Non tes Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah, Diskusi, Praktikum 3 X 50		Materi: Pre Production Pustaka: Musburger, R. B., & Kindem, G. (2012). <i>Introduction to media production: the path to digital media production.</i> Routledge.	5%

12	Mahasiswa mampu merancang pra produksi project video mitra/klien	1.Ketepatan mahasiswa dalam merancang teknis produksi video branding klien 2.Ketepatan mahasiswa dalam merancang manajemen produksi video	Kriteria: Non tes Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio	Ceramah, Diskusi, PJBL 3 X 50		Materi: Management Media Production Pustaka: <i>Musburger, R. B., & Kindem, G. (2012). Introduction to media production: the path to digital media production. Routledge.</i>	5%
13	Mahasiswa mampu memproduksi video branding klien	Mahasiswa dapat memahami dan mempraktekkan tentang video editing menggunakan animasi mulai dari konsep, eksekusi, hingga final editing	Kriteria: Non tes Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio	Pratikum 3 X 50		Materi: Field Production Pustaka: <i>Foust, J., & Fink, E. J. (2017). Video production: disciplines and techniques. Routledge.</i>	5%
14	Mahasiswa mampu memproduksi video pasca produksi	Ketepatan mahasiswa dalam membuat video branding sesuai dengan konsep yang dirancang	Kriteria: Non Tes Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio	Praktikum 3 X 50		Materi: Editing Video, Post Production Pustaka: <i>Musburger, R. B., & Kindem, G. (2012). Introduction to media production: the path to digital media production. Routledge.</i>	5%
15	Mahasiswa mampu menciptakan karya video branding berdasarkan hasil konsep branding video	Ketepatan mahasiswa dalam membuat video branding sesuai dengan konsep yang dirancang	Kriteria: Non tes Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio		Diskusi, Praktikum, Presentasi 3 X 50	Materi: Editing, Production Video Pustaka: <i>Musburger, R. B., & Kindem, G. (2012). Introduction to media production: the path to digital media production. Routledge.</i>	5%
16	Mahasiswa mampu menciptakan karya video branding (UAS)	Ketepatan mahasiswa dalam membuat video branding	Kriteria: Tes Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio		Final exams 3x50	Materi: Production Video Pustaka: <i>Musburger, R. B., & Kindem, G. (2012). Introduction to media production: the path to digital media production. Routledge.</i>	20%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	10%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	60%
3.	Penilaian Portofolio	30%
		100%

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.

RPS ini telah divalidasi pada tanggal 6 Mei 2025

Koordinator Program Studi S1
Ilmu Komunikasi



ANAM MIFTAKHUL HUDA
NIDN 0731038602

UPM Program Studi S1 Ilmu
Komunikasi



NIDN 0731038602

File PDF ini digenerate pada tanggal 27 Desember 2025 Jam 19:13 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa

