



Universitas Negeri Surabaya
Fakultas Bahasa dan Seni
Program Studi S1 Pendidikan Seni Rupa

Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan
Audio Visual	8821003012	Mata Kuliah Wajib Program Studi	T=3	P=0	ECTS=4.77	5	27 Juli 2023
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi	
	Ika Anggun Camelia		Ika Anggun Camelia, M.Pd.			Fera Ratyaningrum, S.Pd., M.Pd.	

Model Pembelajaran	Project Based Learning
---------------------------	------------------------

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	Mampu merancang dan melaksanakan pembelajaran seni rupa yang kreatif, inovatif, dan evaluatif sesuai karakteristik peserta didik, dengan penerapan kompetensi dan manajemen pedagogik berbasis ICT.

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	
--	--

CPMK - 1	Mahasiswa memahami prinsip dasar, teori utama, dan konsep-konsep dalam produksi audio visual, termasuk teknik pengolahan gambar dan suara, serta tren terkini dalam teknologi multimedia, yang mendukung kebutuhan pembelajaran seni rupa.
CPMK - 2	Mahasiswa mampu merancang, memproduksi, dan mengedit materi audio visual dengan menggunakan perangkat lunak dan peralatan yang sesuai, serta menerapkan teknik-teknik multimedia untuk menghasilkan karya yang estetis dan efektif dalam konteks pembelajaran seni rupa.

Matrik CPL - CPMK	
--------------------------	--

CPMK	CPL-3	CPL-6
CPMK-1	✓	
CPMK-2		✓

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																

Deskripsi Singkat MK	Audio Visual dipelajari untuk membuat berbagai keperluan komunikasi public, khususnya pembuatan video, baik untuk keperluan presentasi maupun media pembelajaran. Materi meliputi angle shoot, Camera movement, jenis dan karakteristik video. kegiatan pembelajaran akan menghasilkan rancangan, video profil, video tutorial, serta analisis video gagasan futuristik sesuai dengan SDGs dengan model pembelajaran PjBl dengan penilaian yang dilihat dari rancangan, proses, dan karya produksi.
-----------------------------	---

Pustaka	<p>Utama :</p> <ol style="list-style-type: none"> Sony, 2003. Menjadi Penulis Scenario Profesional , Gracindo. Jakarta. Yadin, Daniel, L., 1999. Creating Effective Marketing Communication. Jakarta Gramedia. Danie Satrio, Eddy Suhardy. 2007. Bikin Film, Kata 40 Pekerja Film. Jakarta: PT Penerbit Majalah Bobo. Tino Saroenallo. 2008. Dongeng Sebuah Produksi ILM . Jakarta Gramedia. de Oliveira Neto, J. D., Huang, W. D., & de Azevedo Melli, N. C. (2015). Online learning: audio or text? Educational Technology Research and Development, 63(4), 555–573. http://www.jstor.org/stable/24546636 Mercado, Gustavo. 2011. The Filmmaker's Eye: Learning (and Breaking) the Rules of Cinematic Composition. Amsterdam ; Boston : Focal Press/Elsevier Fandos, Diego.2018. Writing for Short Film: In the Hollywood style. In the European way. Kindle Edition <p>Pendukung :</p> <ol style="list-style-type: none"> https://tinyurl.com/BTSPROFUKBM https://ukbmav2020.blogspot.com/ https://youtu.be/F_xAuBTAr8
----------------	---

Dosen Pengampu	Ika Anggun Camelia, S.Pd., M.Pd.
-----------------------	----------------------------------

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	1.Mampu memahami pengertian Audio Visual 2.Dapat mendeskripsikan sistem AV dunia Broadcas	1.Dapat mendeskripsikan pengertian AV 2.Dapat mendeskripsikan sistem AV di media sosial	Kriteria: 1.Mahasiswa mampu mengkalasifikasi masing masing jenis angle shoot 2.Mahasiswa mampu membuat konsep profil diri Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Tes	ceramah, tanya jawab, game 3 X 50		Materi: Angle shoot dan Camera movement Pustaka: <i>Tino Saroengallo. 2008. Dongeng Sebuah Produksi ILM . Jakarta Gramedia.</i> Materi: Jenis angle shoot dan Camera movement Pustaka: https://ukbmav2020.blogspot.com/..... Materi: Angle shoot dan Camera movement Pustaka: <i>Mercado, Gustavo. 2011. The Filmmaker's Eye: Learning (and Breaking) the Rules of Cinematic Composition. Amsterdam ; Boston : Focal Press/Elsevier</i>	2%
2	Mahasiswa mampu mengklasifikasi jenis angle shoot dan camera movement	1.Dapat memahami dan menerapkan karakteristik Audio Visual 2.Dapat memahami dan menerapkan kamera movement	Kriteria: kesesuaian makna tujuan penggunaan jenis angle shoot dan camera movement pada presentasi hasil diskusi kelompok Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Tes	diskusi, presentasi 3 X 50		Materi: Jenis video Pustaka: <i>Danie Satrio, Eddy Suhardy. 2007. Bikin Film, Kata 40 Pekerja Film. Jakarta: PT Penerbit Majalah Bobo.</i> Materi: Karakteristik video Pustaka: <i>Sony, 2003. Menjadi Penulis Scenario Profesional , Gracindo. Jakarta.</i> Materi: Angle shoot dan Camera movement Pustaka: <i>Mercado, Gustavo. 2011. The Filmmaker's Eye: Learning (and Breaking) the Rules of Cinematic Composition. Amsterdam ; Boston : Focal Press/Elsevier</i>	2%
3	2.1 Mahasiswa mampu merancang konsep publikasi melalui karya audio visual secara mandiri atau berkelompok	1.Mahasiswa mampu menganalisis konsep pembuatan video promosi 2.Mahasiswa mampu merancang konsep pembuatan video promosi atau Storyboard	Kriteria: 1.mahasiswa mampu mengkomunikasikan ide gagasan dengan anggota kelompok 2.Maha siswa merancang Storyboard Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	PjBL 1. Pertanyaan mendasa: mahasiswa menganalisis konsep rancangan pembuatan video promosi 2. Mendesain dan mengembangkan: mahasiswa membuat konsep rancangan pembuatan video promosi atau Storyboard 3 X 50		Materi: Latihan mengonsep Pustaka: https://tinyurl.com/..... Materi: Penulisan skenario Pustaka: <i>Sony, 2003. Menjadi Penulis Scenario Profesional , Gracindo. Jakarta.</i> Materi: Membuat film Pustaka: <i>Fandos, Diego.2018. Writing for Short Film: In the Hollywood style. In the European way. Kindle Edition</i>	5%
4	Mampu menguasai pengoperasian soft ware Audio sound Forge 10 dan Audio Converter	1.Mahasiswa mampu merancang konsep pembuatan video promosi atau Storyboard 2.Mahasiswa mampu merancang deadline penugasan	Kriteria: 1.Dapat merancang storyboard secara lengkap 2.kesesuaian konsep video promosi dengan rancangan atau storyboard Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Lanjutan PjBL 2. Mendesain dan mengembangkan: mahasiswa membuat konsep rancangan pembuatan video promosi atau Storyboard 3. Menentukan deadline: merancang jadwal kerja 3 X 50		Materi: karakteristik video Pustaka: <i>Sony, 2003. Menjadi Penulis Scenario Profesional , Gracindo. Jakarta.</i> Materi: konsep rancangan Pustaka: https://tinyurl.com/...	8%
5	3.1 Mahasiswa mampu membuat video promosi	1.Mahasiswa mampu membuat video sesuai konsep 2.Mahasiswa mampu menggunakan angle shoot dalam pengambilan video secara tepat 3.Mahasiswa mampu memanfaatkan camera movement untuk mendukung penguatan makna video	Kriteria: 1.Hasil video sesuai konsep atau ketersediaan pesan 2.kemampuan memilih angle shoot dan memanfaatkan camera movement 3.hasil editing video Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Lanjutan PjBL 4. Monitoring: mahasiswa membuat video sesuai konsep rancangan video promosi 3 X 50		Materi: Pengambilan gambar Pustaka: https://youtu.be/... Materi: produksi video Pustaka: <i>Danie Satrio, Eddy Suhardy. 2007. Bikin Film, Kata 40 Pekerja Film. Jakarta: PT Penerbit Majalah Bobo.</i>	5%
6	Mampu memahami tentang manajemen produksi film.	1.mahasiswa mampu mempresentasikan hasil video yang telah dibuat dengan jelas 2.Mahasiswa mampu menentukan rencana tidak lanjut dari hasil evaluasi video	Kriteria: 1.1. kesesuaian tahapan proses pembuatan video 2.2. kesesuaian konsep dengan tema yang di berikan 3.3. kesesuaian perencanaan dengan video yang dihasilkan Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	lanjutan PjBL 5. Uji hasil: Mahasiswa mempresentasikan video promosi yang dibuat 6. Evaluasi: Memberikan masukan hasil dari video 3 X 50		Materi: cara berkomunikasi Pustaka: <i>Yadin, Daniel, L, 1999. Creating Effective Marketing Communication. Jakarta Gramedia.</i>	10%

7	Mampu memahami tentang manajemen produksi film.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mampu menganalisis konsep pembuatan video pembelajaran 2. Mahasiswa mampu merancang konsep pembuatan video pembelajaran atau Storyboard 3. Mahasiswa mampu membuat deadline pengerjaan tugas 	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.1. kesesuaian tahapan proses pembuatan video 2.2. kesesuaian konsep dengan tema yang di berikan 3.3. kesesuaian perencanaan dengan video yang dihasilkan <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	PjBl 1. Pertanyaan mendalam: Mahasiswa menganalisis konsep rancangan pembuatan video pembelajaran 2. Mendesain dan mengembangkan: mahasiswa membuat konsep rancangan pembuatan video promosi atau Storyboard 3. Menentukan deadline: merancang jadwal kerja 3 X 50		<p>Materi: perancangan storyboard Pustaka: Sony, 2003. <i>Menjadi Penulis Scenario Profesional</i> , Graicindo. Jakarta.</p> <hr/> <p>Materi: media pembelajaran Pustaka: de Oliveira Neto, J. D., Huang, W. D., & de Azevedo Melli, N. C. (2015). <i>Online learning: audio or text? Educational Technology Research and Development</i>, 63(4), 555–573. http://www.jstor.org/...</p>	9%
8	pemahaman proses dan Istilah-istilah dan bahasa visual/film.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mampu membuat video sesuai konsep media pembelajaran 2. Mahasiswa mampu menggunakan angle shoot dalam pengambilan video secara tepat 3. Mahasiswa mampu memanfaatkan camera movement untuk mendukung penguatan makna video 	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Hasil video sesuai konsep atau ketersampaian pesan 2. Kemampuan memilih angle shoot dan memanfaatkan camera movement 3. Hasil editing Video <p>Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja</p>	Lanjutan PjBl 4. Monitoring: mahasiswa membuat video sesuai konsep rancangan video 3 X 50		<p>Materi: Pembuatan video Pustaka: Danie Satrio, Eddy Suhardy. 2007. <i>Bikin Film, Kata 40 Pekerja Film</i>. Jakarta: PT Penerbit Majalah Bobo.</p> <hr/> <p>Materi: Pengambilan video dari kamera Pustaka: https://youtu.be/...</p>	5%
9	Memahami konsep dasar dan prinsip-prinsip teknologi digital serta bagaimana teknologi ini mempengaruhi produksi dan distribusi konten di berbagai platform.	<ol style="list-style-type: none"> 1. mahasiswa mampu mempresentasikan hasil video yang telah dibuat dengan jelas 2. Mahasiswa mampu menentukan rencana tidak lanjut dari hasil evaluasi video 	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.1. keterampilan berkomunikasi 2.2. kualitas video 3.3. ketepatan hasil laporan dan rencana tidak lanjut yang disampaikan <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	ceramah dan diskusi 3 X 50		<p>Materi: Komunikasi Pustaka: Yadin, Daniel, L, 1999. <i>Creating Effective Marketing Communication</i>. Jakarta Gramedia.</p> <hr/> <p>Materi: Media Pustaka: de Oliveira Neto, J. D., Huang, W. D., & de Azevedo Melli, N. C. (2015). <i>Online learning: audio or text? Educational Technology Research and Development</i>, 63(4), 555–573. http://www.jstor.org/...</p>	7%
10	Memahami konsep dasar dan prinsip-prinsip teknologi digital serta bagaimana teknologi ini mempengaruhi produksi dan distribusi konten di berbagai platform.	<ol style="list-style-type: none"> 1. mahasiswa mampu mempresentasikan hasil video yang telah dibuat dengan jelas 2. Mahasiswa mampu menentukan rencana tidak lanjut dari hasil evaluasi video 	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.1. keterampilan berkomunikasi 2.2. kualitas video 3.3. ketepatan hasil laporan dan rencana tidak lanjut yang disampaikan <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	ceramah dan diskusi 3 X 50		<p>Materi: Komunikasi Pustaka: Yadin, Daniel, L, 1999. <i>Creating Effective Marketing Communication</i>. Jakarta Gramedia.</p> <hr/> <p>Materi: Media Pustaka: de Oliveira Neto, J. D., Huang, W. D., & de Azevedo Melli, N. C. (2015). <i>Online learning: audio or text? Educational Technology Research and Development</i>, 63(4), 555–573. http://www.jstor.org/...</p>	10%
11	Mahasiswa mampu menggunakan berbagai alat dan software digital untuk membuat, mengedit, dan mengoptimalkan konten digital seperti teks, gambar, audio, dan video.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa dapat mengkoneksikan berbagai macam sumber untuk menganalisis video 2. Mahasiswa mampu mengkomunikasikan pendapat 	<p>Kriteria: keterampilan pembuatan video</p> <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	demonstrasi 3 X 50		<p>Materi: komunikasi Pustaka: Yadin, Daniel, L, 1999. <i>Creating Effective Marketing Communication</i>. Jakarta Gramedia.</p>	5%
12	Mahasiswa mampu menggunakan berbagai alat dan software digital untuk membuat, mengedit, dan mengoptimalkan konten digital seperti teks, gambar, audio, dan video.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa dapat mengkoneksikan berbagai macam sumber untuk menganalisis video 2. Mahasiswa mampu mengkomunikasikan pendapat 	<p>Kriteria: keterampilan pembuatan video</p> <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	demonstrasi 3 X 50		<p>Materi: komunikasi Pustaka: Yadin, Daniel, L, 1999. <i>Creating Effective Marketing Communication</i>. Jakarta Gramedia.</p>	5%
13	Mahasiswa mampu menganalisis dan memilih platform digital yang sesuai untuk mendistribusikan berbagai jenis konten, serta memahami karakteristik dan demografi audiens setiap platform.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mampu memvisualkan permasalahan dan solusi yang ditawarkan 2. Mahasiswa mampu membuat konsep sesuai SDGs 	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Hasil atau kualitas video 2. Pemanfaatan Angle shoot dan camera movement <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif</p>	4. monitoring: Mahasiswa memproduksi video GFK 3 X 50		<p>Materi: Produksi film Pustaka: Danie Satrio, Eddy Suhardy. 2007. <i>Bikin Film, Kata 40 Pekerja Film</i>. Jakarta: PT Penerbit Majalah Bobo.</p>	5%
14	Mahasiswa mampu menganalisis dan memilih platform digital yang sesuai untuk mendistribusikan berbagai jenis konten, serta memahami karakteristik dan demografi audiens setiap platform.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mampu memvisualkan permasalahan dan solusi yang ditawarkan 2. Mahasiswa mampu membuat konsep sesuai SDGs 	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Hasil atau kualitas video 2. Pemanfaatan Angle shoot dan camera movement <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif</p>	4. monitoring: Mahasiswa memproduksi video GFK 3 X 50		<p>Materi: Produksi film Pustaka: Danie Satrio, Eddy Suhardy. 2007. <i>Bikin Film, Kata 40 Pekerja Film</i>. Jakarta: PT Penerbit Majalah Bobo.</p>	5%

15	4.2 Mahasiswa mampu menyimpulkan gagasan dari karya audio visual	1.kesesuaian tampilan video dengan kosep 2.keterkaitan video dengan SDGc	Kriteria: karya video Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	5. Uji Hasil: mahasiswa mengkonsultasikan hasil rancangan video kepada dosen dan direvisi 3 X 50	Materi: Pembelajaran Pustaka: <i>de Oliveira Neto, J. D., Huang, W. D., & de Azevedo Melli, N. C. (2015). Online learning: audio or text? Educational Technology Research and Development, 63(4), 555–573. http://www.jstor.org/...</i>	5%
16	4.2 Mahasiswa mampu menyimpulkan gagasan dari karya audio visual	1.kualitas produk video dari sisi konsep 2.kualitas video dari sisi tema dan isis	Kriteria: 1.kualitas konsep video 2.kualitas isi video Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	UAS PJBL 6. Evaluasi: mahasiswa merevisi hasil diskusi mempresentasikan rancangan videonya. 3 X 50	Materi: produksi Pustaka: <i>Tino Saroengallo. 2008. Dongeng Sebuah Produksi ILM . Jakarta Gramedia.</i>	12%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipasif	12%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	66%
3.	Praktik / Unjuk Kerja	20%
4.	Tes	2%
		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-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.
- 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.

RPS ini telah divalidasi pada tanggal 4 Februari 2024

Koordinator Program Studi S1
Pendidikan Seni Rupa



Fera Ratyaningrum, S.Pd., M.Pd.
NIDN 0005027911

UPM Program Studi S1 Pendidikan Seni
Rupa



Ika Anggun Camelia, S.Pd., M.Pd.
NIDN 0024019104

File PDF ini digenerate pada tanggal 13 Maret 2025 Jam 11:02 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa

