

		Universitas Negeri Surabaya Fakultas Bahasa dan Seni Program Studi S1 Seni Rupa Murni					Kode Dokumen																																	
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER																																								
MATA KULIAH (MK)		KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan																																
Video Art		9020103061		T=3	P=0	ECTS=4.77	5	28 Desember 2025																																
OTORISASI		Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi																																	
							INDAH CHRYSANTI ANGGE																																	
Model Pembelajaran	Project Based Learning																																							
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																																							
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																							
	Matrik CPL - CPMK																																							
		<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">CPMK</div>																																						
	Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																																							
	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td rowspan="2" style="width: 10%;">CPMK</td> <td colspan="16" style="text-align: center;">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> </table>							CPMK	Minggu Ke																1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
CPMK	Minggu Ke																																							
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16																								
Deskripsi Singkat MK	Matakuliah ini menciptakan pengembangan kemampuan mahasiswa dalam praktik seni berbasis teknologi video. Mata kuliah ini mengajarkan aspek teknis, sejarah dan teoretis dalam praktik seni video. Mendorong mahasiswa untuk mengembangkan dialog kritis antara praktik, sejarah seni video, yang berkaitan dengan instalasi dan mode berbasis screening, melalui serangkaian latihan dan program terintegrasi, tutorial praktis produksi video akan dikontekstualisasikan. Dalam kuliah ini akan terlibat dengan teknologi sebagai proses penciptaan dan penyelidikan karya seni, mengeksplorasi teknologi, alat dan proses melalui proses analitis, teknis dan interpretatif untuk mengevaluasi secara kritis penggunaan teknologi untuk praktek seni rupa.																																							
Pustaka	Utama :		1. Chris Meigh-Andrews. 2013. A History of Video Art . Bloomsbury Academic. 2. Sylvia Martin. 2006. Video Art . Taschen. 3. Stuart Comer. 2008. Film and Video Art . Tate. 4. Michael Rush. 2007. Video Art . Thames & Hudson. 5. Ken Dancyger. 2010. The Technique of Film and Video Editing: History, Theory, and Practice . Focal Press.																																					
	Pendukung :																																							
Dosen Pengampu	Asy Syams Elya Ahmad, S.Pd., M.Ds.																																							
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bentuk 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 diminta untuk membuat studi akan gerak dengan menggunakan teknik drawing yang dibagi dalam 1/16 atau 1/24 detik per lembar drawing.			3 X 50			0%
2	Mahasiswa memahami logika gerak dari sebuah benda.			3 X 50			0%
3	Mahasiswa memahami logika gerak dari sebuah benda. Membuat Story Board			3 X 50			0%
4	Mahasiswa mampu melakukan digital processing			3 X 50			0%
5	Presentasi dan evaluasi hasil training project karya 1			3 X 50			0%
6	Mahasiswa mampu membuat bahan animasi/motion graphic			3 X 50			0%
7	Melakukan penelaahan bersama atas gagasan dan rancangan visualisasi dari project 2			3 X 50			0%
8	Mahasiswa mampu membuat karya video dengan pendekatan stop motion			3 X 50			0%
9	Mahasiswa mampu membuat karya individu dengan menggunakan teknik Motiongraph animation			3 X 50			0%
10	Mahasiswa mampu menyajikan karya individu			3 X 50			0%
11	Mahasiswa dapat menggunakan perangkat Video untuk perekaman (shooting)			3 X 50			0%
12	Mahasiswa mampu melakukan tahap produksi karya individu berbasis perekaman kamera			3 X 50			0%
13	Mahasiswa mampu melakukan video editing			3 X 50			0%
14	Mahasiswa mampu melakukan video editing			3 X 50			0%
15	Mahasiswa mampu mempresentasikan karyanya di ruang publik			3 X 50			0%
16							0%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
		0%

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.