	Universitas Negeri Surabaya **D4 Rekayasa Multimedia Edukasi Digital**	**Kode Dokumen**

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)	SEMESTER	Tgl Penyusunan
Videografi	9035403017		3		25 Agustus 2026

OTORISASI	Pengembang RPS	Koordinator RMK	Koordinator Program Studi
		Nanda Nini Anggalih, S.Pd., M.Ds.	NANDA NINI ANGGALIH

Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah Videografi membahas konsep, teknik, dan proses produksi video digital sebagai media komunikasi visual dalam pengembangan multimedia edukasi digital. Perkuliahan mencakup pemahaman dasar videografi seperti komposisi gambar bergerak, teknik pengambilan video, pergerakan kamera, pencahayaan, audio, storytelling, sinematografi, hingga proses editing dan produksi video digital untuk menghasilkan konten audiovisual yang komunikatif, kreatif, dan edukatif. Melalui pendekatan Outcome-Based Education (OBE), mahasiswa diarahkan untuk mampu menganalisis kebutuhan produksi video, merancang konsep visual dan narasi, serta menghasilkan karya videografi yang sesuai dengan tujuan komunikasi dan karakter pengguna. Mata kuliah ini juga membekali mahasiswa dengan kemampuan mengoperasikan kamera video, perangkat pendukung produksi, serta perangkat lunak editing video untuk menghasilkan media audiovisual yang efektif dan berkualitas. Proses pembelajaran dilaksanakan melalui metode ceramah, demonstrasi, praktik studio dan lapangan, studi kasus, simulasi produksi, serta project-based learning. Pada akhir perkuliahan, mahasiswa diharapkan mampu menghasilkan karya videografi digital secara mandiri maupun kolaboratif dengan memperhatikan aspek teknis, estetika, stor	
Capaian Pembelajaran (CP)	**CPL-PRODI yang dibebankan pada MK**	
	CPL	Menunjukkan karakter tangguh, kolaboratif, adaptif, inovatif, inklusif, belajar sepanjang hayat, dan berjiwa kewirausahaan
	CPL	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	Mampu menguasai konsep teoritis analisis, desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, dan evaluasi di bidang rekayasa multimedia edukasi digital
	CPL	Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi
	CPL	Mampu merancang dan mengembangkan produk multimedia edukasi digital
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	
	CPMK-1	Mampu menerapkan teknik pengambilan video meliputi komposisi, pergerakan kamera, pencahayaan, dan audio untuk menghasilkan video yang komunikatif dan estetis.
	CPMK-2	Mampu merancang dan menghasilkan proyek videografi multimedia edukasi digital secara kreatif, kolaboratif, dan profesional dengan memperhatikan aspek teknis, estetika, etika media, dan kebutuhan pengguna.
	CPMK-3	Mampu menjelaskan konsep dasar videografi, sinematografi, storytelling, dan proses produksi audiovisual dalam multimedia edukasi digital.
	CPMK-4	Mampu mengoperasikan kamera video dan perangkat pendukung produksi audiovisual sesuai standar produksi media digital.
	CPMK-5	Mampu melakukan proses editing dan pengolahan video digital menggunakan perangkat lunak videografi untuk menghasilkan konten audiovisual yang efektif dan berkualitas.
	Matrik CPL - CPMK	

CPMK	CPL	CPL	CPL	CPL	CPL
CPMK-1	✔				
CPMK-2		✔			
CPMK-3			✔		
CPMK-4				✔	
CPMK-5					✔

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							✔	✔			✔					
CPMK-5									✔	✔						

Pustaka

Utama :

1. Brown, B. (2016). Cinematography: Theory and Practice (3rd ed.). Routledge.
2. Rabiger, M., & Hurbis-Cherrier, M. (2020). Directing: Film Techniques and Aesthetics (6th ed.). Routledge.
3. Millerson, G., & Owens, J. (2012). Video Production Handbook (4th ed.). Focal Press.
4. Zettl, H. (2014). Television Production Handbook (12th ed.). Wadsworth Publishing.
5. Bowen, C. J., & Thompson, R. (2021). Grammar of the Shot (4th ed.). Routledge.

Pendukung :

1. Tutorial produksi video kreatif dan sinematografi digital.
2. Artikel ilmiah dan jurnal terkait videografi, produksi audiovisual, multimedia edukasi digital, dan komunikasi visual interaktif.

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	Menjelaskan konsep dasar videografi	Mahasiswa mampu menjelaskan konsep dasar videografi	Ketepatan pemahaman konsep dan partisipasi diskusi	Ceramah, diskusi, tanya jawab			5%
2	Mengidentifikasi fungsi perangkat videografi		Ketepatan penggunaan alat produksi	Demonstrasi, praktik			5%
3		Mahasiswa mampu menerapkan komposisi dan framing video	Kesesuaian framing dan estetika visual	Ceramah, praktik studio			
4	Menggunakan teknik camera movement	Mahasiswa mampu menggunakan teknik camera movement	Stabilitas dan ketepatan pergerakan kamera	Praktik lapangan			5%
5	Mengatur lighting dan audio	Mahasiswa mampu mengatur lighting dan audio	Kualitas pencahayaan dan kejernihan audio	Demonstrasi, praktik studio			5%

6	Menyusun konsep cerita dan storyboard	Mahasiswa mampu menyusun konsep cerita dan storyboard	Kejelasan alur cerita dan visualisasi	Diskusi, project based learning			
7	Melakukan produksi video sederhana	Mahasiswa mampu melakukan produksi video sederhana	Kesesuaian teknik produksi dengan konsep	Praktik produksi, simulasi			5%
8	Ujian Tengah Semester (UTS): produksi video pendek tematik	Mahasiswa mampu menghasilkan video sesuai brief	Kreativitas, kualitas visual, dan presentasi	Presentasi proyek			5%
9	Melakukan editing dasar video	Mahasiswa mampu melakukan editing dasar video	Ketepatan editing dan continuity	Praktik laboratorium			5%
10	Menerapkan efek visual pada video	Mahasiswa mampu menerapkan efek visual pada video	Kesesuaian efek dan kualitas visual	Praktik software			5%
11	Mengolah audio video dengan baik	Mahasiswa mampu mengolah audio video dengan baik	Keseimbangan audio dan sinkronisasi	Praktik laboratorium			5%
12	Melakukan pengolahan warna video	Mahasiswa mampu melakukan pengolahan warna video	Konsistensi warna dan estetika visual	Praktik software			5%
13	Membuat konten video digital yang menarik	Mahasiswa mampu membuat konten video digital yang menarik	Kreativitas dan kesesuaian target audiens	Project based learning			
14	Memahami etika produksi audiovisual	Mahasiswa mampu memahami etika produksi audiovisual	Ketepatan analisis etika dan hak cipta	Diskusi, studi kasus			5%
15	Menyelesaikan proyek video komprehensif	Mahasiswa mampu menyelesaikan proyek video komprehensif	Kualitas produksi, kreativitas, dan storytelling	Project based learning, konsultasi			
16	Ujian Akhir Semester (UAS) dan presentasi proyek videografi	Mahasiswa mampu mempresentasikan karya videografi	Penguasaan materi, kualitas karya, komunikasi presentasi	Presentasi dan evaluasi			

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.