	Universitas Negeri Surabaya **S1 Ilmu Komunikasi**	**Kode Dokumen**

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)	SEMESTER	Tgl Penyusunan
Visual Digital dan Multimedia	7020103085		3		25 Agustus 2026

OTORISASI	Pengembang RPS	Koordinator RMK	Koordinator Program Studi
		Puspita Sari Sukardani, S.T., M.Med.Kom.	ANAM MIFTAKHUL HUDA

Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah Visual Digital Dan Multimedia pada program studi Ilmu Komunikasi untuk jenjang S1 bertujuan untuk memberikan pemahaman mendalam tentang konsep dasar visual digital dan multimedia dalam konteks komunikasi. Mahasiswa akan mempelajari produksi multimedia, serta penerapan media visual dalam berbagai platform komunikasi. Ruang lingkup mata kuliah mencakup pengenalan multimedia, produksi video, analisis masalah, dan penerapan multimedia dalam strategi branding

Capaian Pembelajaran (CP)

CPL-PRODI yang dibebankan pada MK

CPL	Mengembangkan diri secara berkelanjutan dan berkolaborasi.
CPL	Mampu mengembangkan dan mengelola program media informasi, perusahaan dan agensi media, pengembangan media pemasaran, yang berperspektif inklusi

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)

CPMK-1	Mahasiswa mampu memahami konsep dasar konsep dasar visual digital dan multimedia
CPMK-2	Mahasiswa mampu mengembangankan ide kreatif video branding

Matrik CPL - CPMK

CPMK	CPL	CPL
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					✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔				

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 Wadswords, 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 :

1. 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.
2. 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).
3. 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).
4. 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).
5. 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).

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	Mahasiswa mampu menganalisis konsep dasar visual digital dan multimedia	Ketepatan mahasiswa dalam memahami garis besar video produksi	Non tes	Ceramah, Diskusi			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	Non tes	- Kuliah Mimbar - Tanya Jawab - Diskusi			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	Non tes	Ceramah, Diskusi			5%

4	Mahasiswa mampu merancang produksi media video	1. Ketepatan mahasiswa dalam mengkonsep produk video 2. Ketepatan mahasiswa dalam mengkonsep naskah video 3. Ketepatan mahasiwa dalam mengkonsep storyboard video	Non Tes	Ceramah, Diskusi, Penugasan I			5%
5	Mahasiswa mampu mempresentasikan konsep pra produksi	1. Ketepatan mahasiswa dalam mengevaluasi konsep produksi video 2. Ketepatan mahasiswa dalam mengevaluasi storyboard video	Non Tes				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	Non tes	Diskusi, Ceramah, PJBL			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 menerapkapkan teknis audio 4. Ketepatan mahasiswa menerapkan teknis editing video	Non tes	Diskusi, Ceramah, Praktikum Editing			5%
8	Mahasiswa mampu menciptakan karya audio visual (UTS)	Ketepatan mahasiswa dalam menganalis permasalahan pertemuan satu sampai dengan tujuh	Non tes	Mid test			10%
9	Mahasiswa mampu merancang konsep proyek audio visual	1. Ketepatan mahasiswa dalam merancang konsep video branding 2. Ketepatan mahasiswa dalam analisis kebutuhan klien	Non tes				5%
10	Mahasiswa mampu merancang konsep proyek audio visual	1. Ketepatan mahasiswa dalam analisis kebutuhan klien 2. Ketepatan mahasiswa dalam menganalisis masalah	Non tes	Ceramah, Diskusi, Penugasan II			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	Non tes	Ceramah, Diskusi, Praktikum			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	Non tes	Ceramah, Diskusi, PJBL			5%
13							
14							
15							
16							

SDGS (Sustainable Development Goals)



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.