



**Universitas Negeri Surabaya
S1 Pendidikan Seni Rupa**

Kode
Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)		KODE	Rumpun MK		BOBOT (sks)		SEMESTER	Tgl Penyusunan																																																																	
Audio Visual		8821003012			3			25 Agustus 2026																																																																	
OTORISASI		Pengembang RPS			Koordinator RMK		Koordinator Program Studi																																																																		
					Ika Anggun Camelia, M.Pd.		FERA RATYANINGRUM																																																																		
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.																																																																							
Capaian Pembelajaran (CP)		CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																																																																							
		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 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 estetik dan efektif dalam konteks pembelajaran seni rupa.																																																																						
		Matrik CPL - CPMK																																																																							
			<table><tr><td>CPMK</td><td>CPL</td><td>CPL</td></tr><tr><td>CPMK-1</td><td>✓</td><td></td></tr><tr><td>CPMK-2</td><td></td><td>✓</td></tr></table>						CPMK	CPL	CPL	CPMK-1	✓		CPMK-2		✓																																																								
		CPMK	CPL	CPL																																																																					
		CPMK-1	✓																																																																						
CPMK-2		✓																																																																							
Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																																																																									
	<table><tr><th rowspan="2">CPMK</th><th colspan="16">Minggu Ke</th></tr><tr><th>1</th><th>2</th><th>3</th><th>4</th><th>5</th><th>6</th><th>7</th><th>8</th><th>9</th><th>10</th><th>11</th><th>12</th><th>13</th><th>14</th><th>15</th><th>16</th></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></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></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	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. Sony, 2003. Menjadi Penulis Scenario Profesional , Gracindo. Jakarta. 2. Yadin, Daniel, L. 1999. Creating Effective Marketing Communication. Jakarta Gramedia. 3. Danie Satrio, Eddy Suhardy. 2007. Bikin Film, Kata 40 Pekerja Film. Jakarta: PT Penerbit Majalah Bobo. 4. Tino Saroengallo. 2008. Dongeng Sebuah Produksi ILM . Jakarta Gramedia. 5. 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 6. Mercado, Gustavo. 2011. The Filmmaker's Eye: Learning (and Breaking) the Rules of Cinematic Composition. Amsterdam ; Boston : Focal Press/Elsevier 7. Fandos, Diego.2018. Writing for Short Film: In the Hollywood style. In the European way. Kindle Edition																																																																							
		Pendukung :																																																																							
		1. https://tinyurl.com/BTSPROFUKBM 2. https://ukbmav2020.blogspot.com/ 3. https://youtu.be/F_jxAuBTAr8																																																																							

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	Mampu memahami pengertian Audio Visual	1. Dapat mendeskripsikan pengertian AV 2. Dapat mendeskripsikan sistem AV di media sosial	Mahasiswa mampu mengklasifikasikan masing masing jenis angle shoot	ceramah, tanya jawab, game			2%
2	Mahasiswa mampu mengklasifikasikan jenis angle shoot dan camera movement	1. Dapat memahami dan menerapkan karakteristik Audio Visual 2. Dapat memahami dan menerapkan kamera movement	kesesuaian makna tujuan penggunaan jenis angle shoot dan camera movement pada presentasi hasil diskusi kelompok	diskusi, presentasi			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	mahasiswa mampu mengkomunikasikan ide gagas dengan anggota kelompok	PjBL 1. Pertanyaan mendasa: mahasiswa menganalisis konsep rancangan pembuatan video promosi 2. Mendesain dan mengembangkan: mahasiswa membuat konsep rancangan pembuatan video promosi atau Storyboard			7%
4	Mampu menguasai pengoperasian software Audio sound Forge 10 dan Audio Converter	1. Mahasiswa mampu merancang konsep pembuatan video promosi atau Storyboard 2. Mahasiswa mampu merancang deadline penugasan	Dapat merancang storyboard secara lengkap	Lanjutan PjBL 2. Mendesain dan mengembangkan: mahasiswa membuat konsep rancangan pembuatan video promosi atau Storyboard 3. Menentukan deadline: merancang jadwal kerja			10%
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	Hasil video sesuai konsep atau ketersampaian pesan	Lanjutan PjBL 4. Monitoring: mahasiswa membuat video sesuai konsep rancangan video promosi			2%
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	1. kesesuaian tahapan proses pembuatan video	lanjutan PjBL 5. Uji hasil: Mahasiswa mempresentasikan video promosi yang dibuat 6. Evaluasi: Memberikan masukan hasil dari video			7%

7	Mampu memahami tentang manajemen produksi film.	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	1. kesesuaian tahapan proses pembuatan video	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			10%
8	pemahaman proses dan Istilah-istilah dan bahasa visual/film.	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	Hasil video sesuai konsep atau ketersampaian pesan	Lanjutan PjBl 4. Monitoring: mahasiswa membuat video sesuai konsep rancangan video			2%
9	Memahami konsep dasar dan prinsip-prinsip teknologi digital serta bagaimana teknologi ini mempengaruhi produksi dan distribusi konten di berbagai platform.	1. mahasiswa mampu mempresentasikan hasil video yang telah dibuat dengan jelas 2. Mahasiswa mampu menentukan rencana tidak lanjut dari hasil evaluasi video	1. keterampilan berkomunikasi	ceramah dan diskusi			8%
10	Memahami konsep dasar dan prinsip-prinsip teknologi digital serta bagaimana teknologi ini mempengaruhi produksi dan distribusi konten di berbagai platform.	1. mahasiswa mampu mempresentasikan hasil video yang telah dibuat dengan jelas 2. Mahasiswa mampu menentukan rencana tidak lanjut dari hasil evaluasi video	1. keterampilan berkomunikasi	ceramah dan diskusi			10%
11	Mahasiswa mampu menggunakan berbagai alat dan software digital untuk membuat, mengedit, dan mengoptimalkan konten digital seperti teks, gambar, audio, dan video.	1. Mahasiswa dapat mengkoneksikan berbagai macam sumber untuk menganalisis video 2. Mahasiswa mampu mengkomunikasikan pendapat	keterampilan pembuatan video	demonstrasi			2%
12	Mahasiswa mampu menggunakan berbagai alat dan software digital untuk membuat, mengedit, dan mengoptimalkan konten digital seperti teks, gambar, audio, dan video.	1. Mahasiswa dapat mengkoneksikan berbagai macam sumber untuk menganalisis video 2. Mahasiswa mampu mengkomunikasikan pendapat	keterampilan pembuatan video	demonstrasi			8%
13	Mahasiswa mampu menganalisis dan memilih platform digital yang sesuai untuk mendistribusikan berbagai jenis konten, serta memahami karakteristik dan demografi audiens setiap platform.	1. Mahasiswa mampu memvisualkan permasalahan dan solusi yang ditawarkan 2. Mahasiswa mampu membuat konsep sesuai SDGs	Hasil atau kualitas video	4. monitoring: Mahasiswa memproduksi video GFK			10%

14	Mahasiswa mampu menganalisis dan memilih platform digital yang sesuai untuk mendistribusikan berbagai jenis konten, serta memahami karakteristik dan demografi audiens setiap platform.	1. Mahasiswa mampu memvisualkan permasalahan dan solusi yang ditawarkan 2. Mahasiswa mampu membuat konsep sesuai SDGs	Hasil atau kualitas video	4. monitoring: Mahasiswa memproduksi video GFK			2%
15	4.2 Mahasiswa mampu menyimpulkan gagasan dari karya audio visual	1. kesesuaian tampilan video dengan konsep 2. keterkaitan video dengan SDGs	karya video	5. Uji Hasil: mahasiswa mengkonsultasikan hasil rancangan video kepada dosen dan direvisi			8%
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 isi	kualitas konsep video	UAS PjBL 6. Evaluasi: mahasiswa merevisi hasil diskusi mempresentasikan rancangan videonya.			10%

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.