	Universitas Negeri Surabaya S1 Teknologi Pendidikan	Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)	SEMESTER	Tgl Penyusunan
Pengembangan Media Visual	8620304221		4		7 September 2026

OTORISASI	Pengembang RPS	Koordinator RMK	Koordinator Program Studi
			Dr. Utari Dewi, S.Sn., M.Pd.

Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah Pengembangan Media Visual (4 SKS) merupakan mata kuliah keahlian pada program studi S1 Teknologi Pendidikan yang membekali mahasiswa dengan kompetensi merancang dan memproduksi media pembelajaran berbasis visual untuk memfasilitasi pemecahan masalah belajar secara efektif. Tujuan utama pembelajaran ini adalah agar mahasiswa mampu menganalisis kebutuhan, merancang, mengembangkan, serta mengevaluasi produk media visual berdasarkan prinsip desain instruksional dan komunikasi visual. Ruang lingkup materi yang dikaji meliputi teori persepsi visual, prinsip desain grafis, tipografi, fotografi pendidikan, ilustrasi, infografis, serta pemanfaatan perangkat lunak desain untuk menghasilkan media visual cetak maupun digital. Proses pembelajaran dilaksanakan melalui pendekatan pembelajaran berbasis proyek yang dipadukan dengan kuliah interaktif, praktikum laboratorium, dan penugasan portofolio, sehingga mahasiswa memiliki keterampilan teknis dan pedagogis yang sangat relevan dengan tuntutan profesi sebagai teknolog pendidikan dalam menciptakan solusi pembelajaran inovatif.	
Capaian Pembelajaran (CP)	**CPL-PRODI yang dibebankan pada MK**	
	CPL-2	Menunjukkan karakter tangguh, kolaboratif, adaptif, inovatif, inklusif, belajar sepanjang hayat, dan berjiwa kewirausahaan
	CPL-5	Mampu menguasai konsep teoritis desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan dan evaluasi di bidang kurikulum dan teknologi pendidikan
	CPL-6	Mampu merancang, melaksanakan, mengevaluasi pembelajaran desain komunikasi visual, , animasi, broadcasting , dan informatika
	CPL-7	Mampu menerapkan kaidah ilmiah untuk menghasilkan desain, media, teknologi, serta evaluasi pembelajaran dan program pelatihan berbasis teknologi informasi dan komunikasi
	CPL-9	Mampu menghasilkan produk-produk kreatif bidang teknologi pendidikan yang edukatif dan mendesiminasikan ke masyarakat pengguna
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	
	CPMK-1	Memiliki jiwa tangguh, kolaboratif, adaptif, inovatif, inklusif, belajar sepanjanghayat dan berjiwa kewirausahaan dalam memproduksi media visual
	CPMK-2	Mampu menerapkan keilmuan teknologi pendidikan di bidang pengembangan media visual yang diperlukan untuk melaksanakan tugas sebagai Pengembang Teknologi Pembelajaran, Analis Pendidikan dan Pelatihan, dan Guru Multimedia/Animasi/Broadcast.
	CPMK-3	Mampu menunjukkan dan menerapkan sikap inovatif dan kreatif melalui pengembangan media visual sebagai pengembang Teknologi Pendidikan dan Guru Multimedia/Animasi/Broadcast
	CPMK-4	Memiliki kemampuan untuk memecahkan masalah pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran berbasis proyek melalui pengembangan media visual sebagai pengembang Teknologi Pendidikan dan Guru Multimedia/animasi/broadcast
	CPMK-5	Mampu menghasilkan outcome dalam bentuk kinerja di bidang pengembangan media visual dan komitmen yang tinggi sebagai tugas sebagai pengembang Teknologi Pendidikan dan Guru Multimedia/Animasi /Broadcasting
	Matrik CPL - CPMK	

CPMK	CPL-2	CPL-5	CPL-6	CPL-7	CPL-9
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. Smalldino, E. (2011). Instructional Technology & Media For Learning. Nineth edition. US: Pearson Prentice Hall. Scott Kelby. 2013. The Digital Photography. Ptgmedia

Pendukung :

1. Dewi, Utari. 2020. Media Grafis Untuk Pendidikan. Dwiputra Pustaka Jaya, Surabaya.
2. Kristanto, Andi. 2020. Media Pembelajaran. Surabaya: Bintang Surabaya.
3. Mustaji. 2013. Media Pembelajaran. Unipress Unesa; Surabaya
4. Arena, Syl. 2013. Lighting for Digital Photography: From Snapshots to Great Shots. Peachpit Press, USA
5. Beazley, Mitchell. 1996. Kodak Book & Photography. London: Michelin House
6. Edward, Denison. 2010. Print Format and Finished: The Designer Illustrated Guide to Brochure, Catalog. Switzerland
7. Feininger, Andreas. 1969. The Complete Photographer. New Jersey: Prentice Hall Inc.
8. Ramon F. 2017. Basic Photography in 180 Days Book VIII Photography. Aeroramon
9. Tutorial Adobe Photoshop. 2021. Elex Media Komputindo. Jakarta.
10. Michael R. Peres Focal Encyclopedia of Photography (London 2007)
11. Michael Langford Basic Photography - Seven Edition(London 2000)
12. Susan Tuttle Art of Everyday Photography-Move Toward Manual & Make Creative Photos (Ohio 2014)
13. David PrakelBasic Photography-exposure (London 2006)
14. Wahyu Dharsito Dasar Fotografi Digital-Menguasai Eksposure (Elex Media 2016)

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 menjelaskan dasar desain grafis dalam bidang pendidikan dan pembelajaran	1. 1. Mahasiswa dapat Menjelaskan definisi dan hakikat media grafis untuk Pendidikan/pembelajaran 2. 2. Mahasiswa dapat Mengidentifikasi jenis-jenis media grafis pendidikan/pembelajaran	Kehadiran, perilaku, kinerja	Ceramah, diskusi, tanya jawab, penugasan			2%
2	Mampu menjelaskan unsur dan prinsip desain grafis sebagai dasar mengembangkan media grafis dalam bidang pendidikan dan pembelajaran	1. Mahasiswa dapat menjelaskan, mengidentifikasi dan menerapkan Prinsip kesatuan 2. Mahasiswa dapat menjelaskan, mengidentifikasi dan menerapkan Prinsip keseimbangan 3. Menjelaskan, mengidentifikasi dan menerapkan Prinsip proporsi 4. Menjelaskan, mengidentifikasi dan menerapkan Prinsip kesederhanaan	Mahasiswa menganalisis karya grafis yang menerapkan prinsip desain grafis kesatuan dan keseimbangan pada beberapa karya grafis	Ceramah, diskusi, tanya jawab, penugasan			2%

3	Mampu menjelaskan unsur dan prinsip desain grafis sebagai dasar mengembangkan media grafis dalam bidang pendidikan dan pembelajaran	1. Mahasiswa dapat menjelaskan, mengidentifikasi dan menerapkan Prinsip kesatuan 2. Mahasiswa dapat menjelaskan, mengidentifikasi dan menerapkan Prinsip keseimbangan 3. Menjelaskan, mengidentifikasi dan menerapkan Prinsip proporsi 4. Menjelaskan, mengidentifikasi dan menerapkan Prinsip kesederhanaan	Mahasiswa menganalisis karya grafis yang menerapkan prinsip desain grafis kesatuan dan keseimbangan pada beberapa karya grafis	Ceramah, diskusi, tanya jawab, penugasan			2%
4	Mampu menerapkan tipografi dalam pengembangan media grafis	1. Mahasiswa dapat Menjelaskan Teori tipografi 2. Mahasiswa dapat Mengidentifikasi Jenis huruf 3. Mahasiswa dapat Mendesain Komposisi huruf 4. Mahasiswa dapat Menjelaskan Teori warna 5. Mahasiswa dapat Mengidentifikasi Komposisi warna 6. Mahasiswa dapat Medesain komposisi warna 7. Mahasiswa dapat Menjelaskan Teori ilustrasi 8. Mahasiswa dapat Mengidentifikasi Jenis Ilustrasi 9. Mahasiswa dapat Medesain ilustrasi 10. Mahassiswa dapat menjelaskan teori layout 11. Mahasiswa dapat mengidentifikasi jenis-jenis layout	Mahasiswa praktik mendesain komposisi tipografi, komposisi warna, ilustrasi, dan layout	Ceramah, diskusi, tanya jawab, praktik, penugasan			8%
5	Mengoperasikan software grafis untuk mengembangkan media grafis	1. Mahasiswa bisa menjelaskan fungsi dan menggunakan tool pada software Adobe Photoshop untuk mengembangkan media grafis 2. Mahasiswa bisa menjelaskan fungsi tool dan menggunakan tool pada software Corel Draw untuk mengembangkan media grafis	Secara individu Mahasiswa praktik mengoperasikan software grafis Adobe Photoshop dan Corel Draw untuk mengembangkan media grafis	Demonstrasi Praktik, Penugasan			5%
6	Mampu merancang layout untuk pengembangan media grafis	Mahasiswa dapat mengembangakan media infografis dengan tema Pendidikan/pembelajaran melalui tahapan Analisis, Desain, Development, Implementation, Evaluation	Kehadiran, perilaku, kinerja.	Project Based Learning			15%
7	Mampu merancang layout untuk pengembangan media grafis	Mahasiswa dapat mengembangakan media infografis dengan tema Pendidikan/pembelajaran melalui tahapan Analisis, Desain, Development, Implementation, Evaluation	Kehadiran, perilaku, kinerja.	Project Based Learning			15%
8	Ujian Tengah Semester						
9	Mahasiswa mampu menjelasakan dan mengidentifikasi sejarah perkembangan fotografi mutakhir	Mampu membuat makalah tentang kronologi perkembangan fotografi secara runtut dan benar dari awal ditemukan sampai sekarang.	Projek (Makalah)	Contextual Instruction			5%
10	Mahasiswa mengidentifikasi struktur dan kegunaan tools kamera DSLR	1. Hafal dan tahu struktuk dan fungsi tools kamera 2. Mengetahui jenis – jenis kamera 3. Mengetahui perlengkapan pendukung: tripod, flash, dll	Tes tulis dan unjuk kerja	Contextual Instruction			5%

11	Mahasiswa mampu melakukan praktik memotret dan menggunakan setting triangle exposure (diafragma shutter speed dan IS) dengan tepat	Menguasai cara mempraktikkkan pengaturan cahaya yang seimbang/normal meliputi fokus, triangle exposure (aperture, shutter speed, dan ISO)	Tes tulis dan Unjuk kerja/praktik	Contextual Instruction			10%
12	Mahasiswa mampu menguasai metode matematis focal length(FL) atau jarak titik fokus lensa kamera	Menguasai dan mempraktikkan penggunaan lensa dan besaran sudutnya	Tes tulis dan unjuk kerja	Contextual Instruction			5%
13	Mahasiswa mampu praktik menerapkan prinsip arah datang cahaya dalam fotografi dan prinsip sudut pandang kamera dalam fotografi	Mengetahui dan memahami arah datang cahaya dalam fotografi yang meliputi: Flat light, Side light, dan Back light. Serta menganalisis sudut pandang kamera yang meliputi : Eye level, Low angle, High angle, dll	Tes Tulis, Unjuk kerja	Contextual Instruction			5%
14	Mampu menggunakan software editing foto (phothoshop)	Mengidentifikasi jenis fotografi yang meliputi : Humanistik, Portrait, Jurnalistik, Dokumentasi, Komersial, Nature, Fine Art, Arsitektur/Interior, dll	Tes tulis dan unjuk kerja	unjuk kerja			5%
15	Mampu merancang karya media visual khususnya foto pendidikan/pembelajaran	Menganalisis cara menggunakan software photoshop untuk photo editing dan mengunggah hasil foto yang telah diedit di web pixoto.	Proyek (menghasilkan foto)	Demonstrasi learning			16%
16	Ujian Akhir Semester						

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.