

	Universitas Negeri Surabaya Fakultas Vokasi Program Studi D4 Rekayasa Multimedia Edukasi Digital						Kode Dokumen																																												
	RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER																																																		
MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan																																												
Multimedia Storytelling	9035403007	Mata Kuliah Wajib Program Studi	T=3	P=0	ECTS=4.77	2	15 Juli 2026																																												
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi																																													
	Muhammad Natsir Maulana, S.pd., M.Pd.		Muhammad Natsir Maulana, S.pd., M.Pd.			NANDA NINI ANGGALIH																																													
Model Pembelajaran	Project Based Learning																																																		
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																																																		
	CPL-4	Mengembangkan diri secara berkelanjutan dan berkolaborasi.																																																	
	CPL-5	Mampu menguasai konsep teoritis analisis, desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, dan evaluasi di bidang rekayasa multimedia edukasi digital																																																	
	CPL-9	Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi																																																	
	CPL-10	Mampu mengidentifikasi dan menganalisis permasalahan di bidang rekayasa multimedia edukasi digital																																																	
	CPL-11	Mampu merancang dan mengembangkan produk multimedia edukasi digital																																																	
	CPL-12	Mampu menerapkan dan mengelola produk multimedia edukasi digital																																																	
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																																		
	CPMK - 1	Mahasiswa mampu menjelaskan konsep dasar, prinsip, dan perkembangan multimedia storytelling dalam konteks media digital dan edukasi.																																																	
	CPMK - 2	Mahasiswa mampu menerapkan literasi digital dalam proses pencarian, pengelolaan, dan penyajian informasi untuk kebutuhan storytelling multimedia.																																																	
	CPMK - 3	Mahasiswa mampu merancang alur cerita, naskah, dan konsep visual-audio yang komunikatif, kreatif, dan sesuai dengan karakteristik pengguna.																																																	
	CPMK - 4	Mahasiswa mampu menggunakan berbagai media dan platform digital untuk memproduksi konten multimedia storytelling yang interaktif dan edukatif.																																																	
	CPMK - 5	Mahasiswa mampu mengevaluasi aspek estetika, teknis, etika, serta efektivitas penyampaian pesan dalam karya multimedia storytelling.																																																	
	CPMK - 6	Mahasiswa mampu mengevaluasi aspek estetika, teknis, etika, serta efektivitas penyampaian pesan dalam karya multimedia storytelling.																																																	
	Matrik CPL - CPMK																																																		
		<table border="1"> <tr> <th>CPMK</th> <th>CPL-4</th> <th>CPL-5</th> <th>CPL-9</th> <th>CPL-10</th> <th>CPL-11</th> <th>CPL-12</th> </tr> <tr> <td>CPMK-1</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> </tr> <tr> <td>CPMK-3</td> <td></td> <td></td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-4</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-5</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>✓</td> </tr> <tr> <td>CPMK-6</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>✓</td> <td></td> </tr> </table>	CPMK	CPL-4	CPL-5	CPL-9	CPL-10	CPL-11	CPL-12	CPMK-1		✓					CPMK-2	✓						CPMK-3			✓				CPMK-4				✓			CPMK-5						✓	CPMK-6					✓	
	CPMK	CPL-4	CPL-5	CPL-9	CPL-10	CPL-11	CPL-12																																												
	CPMK-1		✓																																																
	CPMK-2	✓																																																	
	CPMK-3			✓																																															
CPMK-4				✓																																															
CPMK-5						✓																																													
CPMK-6					✓																																														
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><tr><td>CPMK-3</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-4</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-5</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-6</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-3		✓				✓				✓							CPMK-4							✓		✓					✓			CPMK-5								✓				✓	✓				CPMK-6											✓				✓	✓
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								✓				✓	✓																																																																																																																												
CPMK-6											✓				✓	✓																																																																																																																									
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah Multimedia Storytelling membahas konsep, teknik, dan strategi penyusunan narasi digital dalam berbagai bentuk media interaktif dengan menekankan pada literasi digital, kreativitas, dan pengalaman pengguna dalam konteks multimedia edukasi digital. Mahasiswa mempelajari proses pengembangan cerita mulai dari perencanaan ide, penulisan naskah, penyusunan alur, pengembangan karakter, hingga integrasi elemen visual, audio, video, animasi, dan media interaktif untuk menghasilkan konten yang komunikatif dan edukatif. Perkuliahan juga membahas pemanfaatan platform digital, etika produksi konten, hak cipta, serta kemampuan memilih dan mengevaluasi informasi digital secara kritis dalam proses storytelling. Melalui pendekatan praktik berbasis proyek, mahasiswa diharapkan mampu merancang dan memproduksi karya multimedia storytelling yang kreatif, adaptif, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna serta perkembangan media digital terkini.																																																																																																																																								
Pustaka	Utama :																																																																																																																																								
	1. Alexander, B. (2017). The new digital storytelling: Creating narratives with new media (2nd ed.). Praeger. 2. Lambert, J. (2020). Digital storytelling: Capturing lives, creating community (5th ed.). Routledge. 3. Ryan, M.-L. (2015). Narrative as virtual reality 2: Revisiting immersion and interactivity in literature and electronic media. Johns Hopkins University Press. 4. Thurlow, C., Lengel, L., & Tomic, A. (2004). Computer mediated communication: Social interaction and the internet. SAGE Publications.																																																																																																																																								
	Pendukung :																																																																																																																																								
			1. Video pembelajaran, artikel ilmiah, dan studi kasus multimedia storytelling pada platform digital interaktif																																																																																																																																						
Dosen Pengampu																																																																																																																																									
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuk 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	Mampu menjelaskan konsep dasar multimedia storytelling dan perkembangan media digital.	Mahasiswa mampu menjelaskan konsep dan fungsi multimedia storytelling.	Kriteria: Ketepatan pemahaman konsep dan partisipasi diskusi. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Kuliah interaktif dan diskusi pengantar multimedia storytelling. 150 menit	Video pembelajaran dan forum diskusi LMS.	Materi: Pengantar multimedia storytelling, konsep narasi digital, dan perkembangan media baru dalam komunikasi digital. Pustaka: Alexander, B. (2017). The new digital storytelling: Creating narratives with new media (2nd ed.). Praeger.		5%																																																																																																																																	
2	Mampu mengidentifikasi unsur-unsur storytelling digital dalam media interaktif.	Mahasiswa mampu mengidentifikasi elemen cerita digital.	Kriteria: Ketepatan analisis unsur storytelling. Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Studi kasus storytelling digital dan diskusi kelompok. 150 menit	Analisis contoh konten digital melalui LMS.	Materi: Prinsip dasar storytelling digital serta peran cerita dalam media interaktif dan edukasi. Pustaka: Alexander, B. (2017). The new digital storytelling: Creating narratives with new media (2nd ed.). Praeger.		5%																																																																																																																																	

3	Mampu merancang ide, tema, dan pesan cerita sesuai target audiens.	Mahasiswa mampu menyusun konsep cerita digital.	Kriteria: Kesesuaian ide dengan tujuan komunikasi dan audiens. Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio	Workshop penyusunan ide dan konsep cerita. 150 menit	Brainstorming ide menggunakan collaborative board online.	Materi: Teknik pengembangan ide, tema, pesan, dan target audiens dalam multimedia storytelling. Pustaka: <i>Lambert, J. (2020). Digital storytelling: Capturing lives, creating community (5th ed.). Routledge.</i>	5%
4	Mampu menyusun struktur narasi dan naskah multimedia storytelling.	Mahasiswa mampu membuat alur cerita dan script sederhana.	Kriteria: Kelengkapan struktur narasi dan kreativitas naskah. Bentuk Penilaian : Penilaian Praktikum	Praktik penulisan naskah dan pengembangan alur cerita. 150 menit	Penugasan penulisan script melalui LMS.	Materi: Penyusunan alur cerita, struktur naratif, dan penulisan naskah multimedia. Pustaka: <i>Lambert, J. (2020). Digital storytelling: Capturing lives, creating community (5th ed.). Routledge.</i>	5%
5	Mampu mengembangkan karakter dan pendekatan emosional dalam storytelling digital.	Mahasiswa mampu mendeskripsikan karakter dan konflik cerita.	Kriteria: Konsistensi karakter dan kekuatan narasi. Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Diskusi karakter, target audiens, dan pesan komunikasi. 150 menit	Presentasi online dan peer feedback.	Materi: Pengembangan karakter, sudut pandang, dan pendekatan emosional dalam storytelling digital. Pustaka: <i>Alexander, B. (2017). The new digital storytelling: Creating narratives with new media (2nd ed.). Praeger.</i>	5%
6	Mampu membuat storyboard multimedia storytelling.	Mahasiswa mampu menyusun storyboard sesuai alur cerita.	Kriteria: Kesesuaian storyboard dengan konsep narasi. Bentuk Penilaian : Penilaian Portofolio, Tes	Workshop storyboard dan perencanaan visual. 150 menit	Pembuatan storyboard digital menggunakan aplikasi online.	Materi: Perancangan storyboard dan visual storytelling untuk media digital interaktif. Pustaka: <i>Lambert, J. (2020). Digital storytelling: Capturing lives, creating community (5th ed.). Routledge.</i> Materi: Integrasi elemen visual, audio, video, dan animasi dalam penyampaian cerita digital. Pustaka: <i>Ryan, M.-L. (2015). Narrative as virtual reality 2: Revisiting immersion and interactivity in literature and electronic media. Johns Hopkins University Press.</i>	0%

7	Mampu mengintegrasikan elemen visual, audio, dan video dalam storytelling digital.	Mahasiswa mampu memilih media pendukung cerita.	Kriteria: Ketepatan penggunaan elemen multimedia. Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Praktik pengambilan gambar, audio, dan aset multimedia. 150 menit	Tutorial video produksi multimedia dan diskusi daring.	Materi: Integrasi elemen visual, audio, video, dan animasi dalam penyampaian cerita digital. Pustaka: Thurlow, C., Lengel, L., & Tomic, A. (2004). <i>Computer mediated communication: Social interaction and the internet</i> . SAGE Publications.	5%
8	Mampu mempresentasikan proposal proyek multimedia storytelling.	Mahasiswa mampu menjelaskan konsep proyek secara sistematis.	Kriteria: Kejelasan presentasi dan kelengkapan proposal. Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Presentasi proposal proyek multimedia storytelling. 150 menit	Upload proposal proyek dan konsultasi online.	Materi: Presentasi proposal proyek multimedia storytelling dan evaluasi konsep karya. Pustaka: Video pembelajaran, artikel ilmiah, dan studi kasus multimedia storytelling pada platform digital interaktif	5%
9	Mampu menjelaskan konsep immersion dan interaktivitas dalam media digital.	Mahasiswa mampu menjelaskan pengalaman interaktif pengguna.	Kriteria: Ketepatan analisis konsep interaktivitas. Bentuk Penilaian : Penilaian Portofolio	Kuliah interaktif tentang editing multimedia storytelling. 150 menit	Demonstrasi software editing melalui video conference.	Materi: Konsep immersion dan interaktivitas dalam narrative virtual reality dan media elektronik. Pustaka: Ryan, M.-L. (2015). <i>Narrative as virtual reality 2: Revisiting immersion and interactivity in literature and electronic media</i> . Johns Hopkins University Press.	5%
10	Mampu menerapkan teknik editing multimedia untuk mendukung storytelling.	Mahasiswa mampu menghasilkan editing multimedia sederhana.	Kriteria: Kualitas teknis editing dan kesinambungan cerita. Bentuk Penilaian : Penilaian Portofolio	Praktik editing video, audio, dan elemen visual. 150 menit	Latihan editing mandiri dan konsultasi daring.	Materi: Teknik editing multimedia untuk mendukung alur cerita dan pengalaman pengguna. Pustaka: Ryan, M.-L. (2015). <i>Narrative as virtual reality 2: Revisiting immersion and interactivity in literature and electronic media</i> . Johns Hopkins University Press.	5%

11	Mampu menerapkan literasi digital dan etika penggunaan media digital.	Mahasiswa mampu mengidentifikasi isu etika dan hak cipta.	Kriteria: Ketepatan penerapan etika dan literasi digital. Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Praktikum	Diskusi etika digital, hak cipta, dan literasi media. 150 menit	Forum diskusi kasus pelanggaran hak cipta digital.	Materi: Literasi digital, etika komunikasi digital, hak cipta, dan penggunaan media secara bertanggung jawab. Pustaka: <i>Thurlow, C., Lengel, L., & Tomic, A. (2004). Computer mediated communication: Social interaction and the internet. SAGE Publications.</i> Materi: Strategi komunikasi dan interaksi pengguna dalam platform digital berbasis multimedia storytelling. Pustaka: <i>Video pembelajaran, artikel ilmiah, dan studi kasus multimedia storytelling pada platform digital interaktif</i> Materi: Pemanfaatan platform digital interaktif untuk distribusi dan pengembangan storytelling multimedia. Pustaka: <i>Lambert, J. (2020). Digital storytelling: Capturing lives, creating community (5th ed.). Routledge.</i>	5%
12	Mampu merancang strategi komunikasi digital dalam multimedia storytelling.	Mahasiswa mampu menentukan strategi penyampaian pesan.	Kriteria: Kesesuaian strategi komunikasi dengan audiens. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Project Based Learning pengembangan karya multimedia storytelling. 150 menit	Monitoring progres proyek melalui LMS.	Materi: Strategi komunikasi dan interaksi pengguna dalam platform digital berbasis multimedia storytelling. Pustaka: <i>Alexander, B. (2017). The new digital storytelling: Creating narratives with new media (2nd ed.). Praeger.</i>	5%

13	Mampu menggunakan platform digital untuk publikasi karya storytelling multimedia.	Mahasiswa mampu mempublikasikan karya pada media digital.	Kriteria: Ketepatan penggunaan platform dan kualitas publikasi. Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Workshop integrasi media interaktif dalam storytelling. 150 menit	Eksplorasi platform digital interaktif secara daring.	Materi: Pemanfaatan platform digital interaktif untuk distribusi dan pengembangan storytelling multimedia. Pustaka: Ryan, M.-L. (2015). <i>Narrative as virtual reality 2: Revisiting immersion and interactivity in literature and electronic media.</i> Johns Hopkins University Press.	5%
14	Mampu melakukan evaluasi pengalaman pengguna terhadap karya multimedia storytelling.	Mahasiswa mampu menganalisis hasil evaluasi pengguna.	Kriteria: Ketepatan evaluasi dan rekomendasi perbaikan. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Simulasi uji coba dan evaluasi karya multimedia. 150 menit	Peer review dan evaluasi online.	Materi: Evaluasi pengalaman pengguna, efektivitas pesan, dan kualitas karya multimedia storytelling. Pustaka: Video pembelajaran, artikel ilmiah, dan studi kasus multimedia storytelling pada platform digital interaktif	5%
15	Mampu menyempurnakan karya multimedia storytelling berdasarkan umpan balik pengguna.	Mahasiswa mampu merevisi karya sesuai hasil evaluasi.	Kriteria: Kualitas revisi dan pengembangan karya. Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Presentasi hasil proyek dan revisi karya. 150 menit	Presentasi virtual dan umpan balik dosen.	Materi: Penyempurnaan proyek multimedia storytelling berdasarkan hasil uji coba dan umpan balik pengguna. Pustaka: Ryan, M.-L. (2015). <i>Narrative as virtual reality 2: Revisiting immersion and interactivity in literature and electronic media.</i> Johns Hopkins University Press.	0%
16	Mampu mempresentasikan dan mempertanggungjawabkan hasil akhir proyek multimedia storytelling.	Mahasiswa mampu mempresentasikan proyek akhir secara sistematis.	Kriteria: Kejelasan presentasi, penguasaan materi, dan kualitas karya akhir. Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	UAS berupa presentasi akhir dan refleksi pembelajaran. 150 menit	Pengumpulan portofolio digital dan refleksi online.	Materi: Presentasi akhir proyek multimedia storytelling dan refleksi proses pembelajaran berbasis proyek. Pustaka: Video pembelajaran, artikel ilmiah, dan studi kasus multimedia storytelling pada platform digital interaktif	25%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	15%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	50%
3.	Penilaian Portofolio	12.5%
4.	Penilaian Praktikum	7.5%
5.	Praktik / Unjuk Kerja	5%

	90%

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. **Kriteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kriteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kriteria 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.