

## RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER



**UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
PROGRAM STUDI S1 TEKNOLOGI PENDIDIKAN**

**Kode  
Dokumen**

### RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)		SEMESTER	Tgl Penyusunan
Pengembangan Media Video/Televisi		Sumber Belajar	<b>T=4</b>	<b>P=4</b>	4	08 April 2022
<b>OTORISASI</b>	<b>Pengembang RPS</b>		<b>Koordinator RMK</b>		<b>Ketua PRODI</b>	
					<b>Dr. Andi Kristanto, M.Pd</b>	
<b>Capaian Pembelajaran (CP)</b>	<b>CPL-PRODI yang dibebankan pada MK</b>					
	CPL-S	Mampu menunjukkan sikap ilmiah, kritis dan inovatif dalam pembelajaran keilmuan teknologi pendidikan secara professional dan bertanggung jawab				
	CPL-P	Menerapkan keilmuan teknologi pendidikan sebagai Pengembang Teknologi Pembelajaran, Analis Pendidikan dan Pelatihan, dan Guru Multimedia/Animasi/Broadcast				
	CPL-KK	Memecahkan masalah berdasarkan metode studi kasus (case method) atau pembelajaran kelompok berbasis proyek (team based project) dalam bidang teknologi Pendidikan, dengan mengedepankan literasi digital				
	CPL-KU	Mampu menghasilkan outcome dalam bentuk kinerja dan komitmen yang tinggi sebagai tugas sebagai Pengembang Teknologi Pembelajaran, Analis Pendidikan dan Pelatihan, dan Guru Multimedia/Animasi/Broadcast				
	<b>Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)</b>					
	CPMK-S.	Mampu menerapkan sikap ilmiah, kritis dan novatif dalam pembelajaran keilmuan teknologi pendidikan dalam mengembangkan sebuah media video/televisi				
	CPMK-P	Mampu menerapkan keilmuan teknologi pendidikan sebagai Pengembang Teknologi Pembelajaran dalam mengembangkan sebuah media video/televisi				
	CPMK-KK	Memiliki kemampuan untuk memecahkan permasalahan pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran berbasis proyek melalui pengembangan media video/televisi				



<b>Deskripsi Singkat MK</b>	Matakuliah ini membahas tentang pengetahuan dasar produksi Video/TV (pengertian, format penyajian program, jenis, dan karakteristik TV), pengembangan program TV (membuat identifikasi program, penulisan naskah, produksi program), serta apresiasi berbagai format program video melalui pembelajaran kolaboratif. Perkuliahan dilaksanakan dengan cara blended learning. Penilaian dilakukan dengan cara tanya jawab dan tertulis.
<b>Bahan Kajian: Materi Pembelajaran</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sejarah perkembangan televisi, konsep dan fungsi pertelevisian secara gramatikal dan satuan kerja</li> <li>2. Sejarah perkembangan televisi, konsep dan fungsi pertelevisian secara gramatikal dan satuan kerja</li> <li>3. Pengembangan Naskah Skenario (Identifikasi Program, Sinopsis dan GBIM, Treatment)</li> <li>4. Pengembangan Naskah Skenario (Identifikasi Program, Sinopsis dan GBIM, Treatment)</li> <li>5. Pengembangan Naskah Skenario (Identifikasi Program, Sinopsis dan GBIM, Treatment)</li> <li>6. Pengenalan kamera, teknik pengambilan gambar</li> <li>7. Pengenalan kamera, teknik pengambilan gambar</li> <li>8. Pengenalan kamera, teknik pengambilan gambar</li> <li>9. Pengenalan kamera, teknik pengambilan gambar</li> <li>10. Pengembangan media: Pra Produksi, Produksi, Pasca Produksi</li> <li>11. Pengembangan media: Pra Produksi, Produksi, Pasca Produksi</li> <li>12. Pengembangan media: Pra Produksi, Produksi, Pasca Produksi</li> <li>13. Pengembangan media: Pra Produksi, Produksi, Pasca Produksi</li> <li>14. Melakukan proses editing, dasar video dalam PC, merekam video ke PC</li> <li>15. Melakukan proses editing, dasar video dalam PC, merekam video ke PC</li> <li>16. Melakukan proses editing, dasar video dalam PC, merekam video ke PC</li> </ol>
<b>Pustaka</b>	<p><b>Utama :</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Cheppy Riyana. 2010. Pedoman Pengembangan Media Video. Bandung: Program P3AI Universitas Pendidikan Indonesia</li> <li>2. Hendi Hendratman, S. 2012. The Magic of Adobe Premiere Pro. Bandung: Informatika Bandung</li> <li>3. Junarius Andi Purba, S. S. 2013. Shooting yang Benar Jadikan Video Anda Sekelas Karya Videografer Profesional. Yogyakarta: Penerbit ANDI</li> <li>4. Morissan. 2010. Manajemen Media Penyiaran Strategi Mengelola Radio dan Televisi. Jakarta: Prenada Media</li> <li>5. Sulistiowati, dkk. 2020. Handout Pengembangan Media Video/Televisi. Surabaya: Teknologi Pendidikan FIP Unesa</li> </ol> <p><b>Pendukung :</b></p>
<b>Dosen Pengampu</b>	
<b>Matakuliah syarat</b>	-

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [ Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [ Pustaka ]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Pembelajaran Luring ( <i>offline</i> )	Pembelajaran Daring ( <i>online</i> )		
1. 2.	Mahasiswa mampu menjelaskan tentang sejarah dan konsep-konsep pertelevisian	1. Menjelaskan perkembangan televisi di negara-negara lain. 2. Menjelaskan perkembangan televisi di Indonesia. 3. Menjelaskan fungsi televisi sebagai alat. 4. Menjelaskan fungsi televisi sebagai media masa. 5. Menjelaskan tentang stasiun televisi. 6. Menjelaskan tentang acara televisi. 7. Menjelaskan tentang visualisasi. 8. Menjelaskan tentang	Kriteria: - Lembar penilaian partisipasi aktif - Rubrik penilaian partisipasi aktif  Bentuk: 1. Mahasiswa mengkaji dan mendiskusikan - Perkembangan televisi - Fungsi televisi - Satuan kerja - Televisi - Gramatika televisi 2. Mahasiswa melakukan curah pendapat sesuai dengan bahan kajian dan sumber belajar. 3. Tugas terstruktur untuk mengerjakan soal dan	<i>Contextual</i> <i>Instructional:</i> - Diskusi - Tanya jawab - Brainstorming - 4 x 50 menit	<i>Sinkronous:</i> - Diskusi - Tanya jawab - Brainstorming - 4 x 50 menit	- Combes, Peter & Tiffin, Jhon. 1978. Television Production for Education. Britain: Thompson Litho. - Subroto, Darwanto Sastro. 1994. Produksi Acara Televisi. Yogyakarta: Duta Wacana UniPress. - Wibowo, Fred. 1997. Dasar-dasar Produksi Program Televisi. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.	10%

		piktuarisasi	dikumpulkan pada pertemuan berikutnya.				
3. 4. 5.	Mahasiswa mampu menerapkan ide ke dalam bentuk naskah dengan menggunakan bahasa visual	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyusun identifikasi program video.</li> <li>2. Menyusun sinopsis atau Garis Besar Isi Program.</li> <li>3. Menyusun Treatment .</li> <li>4. Menyusun storyboard atau storyline.</li> <li>5. Menyusun skenario.</li> </ol>	<p>Kriteria:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Lembar penilaian partisipasi aktif</li> <li>- Rubrik penilaian partisipasi aktif</li> </ul> <p>Bentuk:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mahasiswa mendiskusikan: Pengembangan Naskah Skenario 1-3</li> <li>2. Curah pendapat/brainstorming</li> <li>3. Menganalisa skenario teman/kelompok lain.</li> <li>4. Mengembangkan skenario sendiri.</li> </ol>	<p><i>Contextual Instructional:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Saintifik</li> <li>- Diskusi</li> <li>- Tanya jawab</li> <li>- Brainstorming</li> <li>- 4 x 50 menit</li> </ul>	<p><i>Sinkronous:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Saintifik</li> <li>- Diskusi</li> <li>- Tanya jawab</li> <li>- Brainstorming</li> <li>- 4 x 50 menit</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Asura, Enang Rokajat. 2005. Panduan Praktis Menulis Skenario dari Iklan Sampai Sinetron. Yogyakarta: Andi.</li> <li>- Biran, Misbach Yusa. 2006. Teknik Menulis Skenario ilm Cerita. Jakarta: Pustaka Jaya.</li> <li>- Krevolin, Richard. 2003. Rahasia Sukses Skenario Film-Film Box Office. Bandung: Kaifa</li> </ul>	15%

<p>6. 7. 8. 9.</p>	<p>Mahasiswa mampu menggunakan peralatan yang diperlukan untuk pengambilan gambar</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membedakan kamera dengan film roll dan kamera dengan pita kaset.</li> <li>2. Mengoperasikan kamera</li> <li>3. Menerapkan berbagai macam sudut pengambilan gambar menggunakan kamera.</li> <li>4. Menerapkan berbagai macam ukuran gambar menggunakan kamera.</li> <li>5. Menerapkan berbagai macam gerakan kamera.</li> <li>6. Menerapkan berbagai macam gerakan objek menggunakan kamera.</li> <li>7. Menerapkan berbagai macam teknik lain.</li> </ol>	<p>Kriteria:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Lembar penilaian partisipasi aktif</li> <li>- Rubrik penilaian partisipasi aktif</li> </ul> <p>Bentuk:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mahasiswa mendiskusikan dasar Pengenalan kamera dan Teknik Pengambilan Gambar</li> <li>2. Mengerjakan latihan-latihan secara individu.</li> <li>3. Menganalisa hasil pengambilan gambar.</li> <li>4. Praktek mengoperasikan kamera.</li> <li>5. Praktek menerapkan teknik pengambilan gambar dengan menggunakan kamera.</li> </ol>	<p><i>Contextual</i></p> <p><i>Instructional:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Saintifik</li> <li>- Diskusi</li> <li>- Tanya jawab</li> <li>- Brainstorming</li> <li>- 4 x 50 menit</li> </ul>	<p><i>Sinkronous:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Saintifik</li> <li>- Diskusi</li> <li>- Tanya jawab</li> <li>- Brainstorming</li> <li>- 4 x 50 menit</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Baksin, Askurifai. 2003. Membuat Film Indie itu Gampang. Bandung: Katarsis.</li> <li>- Widagdo, M Bayu &amp; Gora S, Winastwan. 2004. Bikin Sendiri Film Kamu (Panduan Produksi Film Indonesia). Yogyakarta: PD. Anindya.</li> </ul>	<p>20%</p>
--------------------------------	---	---	---	--	--	---	------------

<p>10. 11. 12. 13.</p>	<p>Mahasiswa mampu mengembangkan program video siap pakai melalui tahapan pra produksi, produksi dan pasca produksi</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyusun analisis ide cerita.</li> <li>2. Memilih naskah yang akan diproduksi.</li> <li>3. Menyusun jadwal.</li> <li>4. Menyusun perencanaan hunting lokasi shooting.</li> <li>5. Menyusun daftar peralatan yang akan digunakan.</li> <li>6. Menyusun perencanaan casting permainan</li> <li>7. Melakukan penataan setting/studio.</li> <li>8. Melakukan penataan suara.</li> <li>9. Melakukan penataan cahaya/lighting.</li> <li>10. Melakukan penataan kostum/wardrobe.</li> <li>11. Melakukan penataan rias.</li> <li>12. Melakukan proses editing film/video.</li> </ol>	<p>Kriteria:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Lembar penilaian partisipasi aktif</li> <li>- Rubrik penilaian partisipasi aktif</li> </ul> <p>Bentuk:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mahasiswa mempresentasikan hasil diskusi kelompok di depan kelas tentang susunan perencanaan</li> <li>2. Praktek langsung</li> <li>3. Diskusi dalam kelompok kecil tentang kegiatan pengembangan yang akan dilakukan.</li> </ol>	<p><i>Contextual Instructional:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Saintifik</li> <li>- Diskusi</li> <li>- Tanya jawab</li> <li>- Brainstorming</li> <li>- 4 x 50 menit</li> </ul>	<p><i>Sinkronous:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Saintifik</li> <li>- Diskusi</li> <li>- Tanya jawab</li> <li>- Brainstorming</li> <li>- 4 x 50 menit</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Effendy, Heru. 2002. Mari Membuat Film: Panduan Menjadi Produser. Yogyakarta: Konfiden</li> <li>- Honthaner, Eve Ligth. 2000. The Complete Film Production Handbook. Los Angeles: Lone Eagle Publishing. Sani, Asrul. 1986. Cara Menilai Sebuah Film. Jakarta: Yayasan Citra.</li> <li>- Subroto, Darwanto Sastro. 1994. Produksi Acara</li> </ul>	<p>20%</p>
------------------------------------	---	--	---	--	--	---	------------

		13. Melakukan review hasil editing. 14. Melakukan presentasi dan evaluasi film/video				Televisi. Yogyakarta: Duta Wacana UniPress.	
14. 15. 16.	Mahasiswa mampu melakukan proses editing film dengan menggunakan software komputer	1. Menjelaskan alur produksi film. 2. Menjelaskan sistem analog dan digital 3. Mengoperasikan perangkat editing 4. Menjelaskan sistem PAL dan NTSC. 5. Menjelaskan dasar Video dalam PC. 6. Merekam video ke PC dengan sistem analog. 7. Merekam video ke PC dengan sistem digital. 8. Membandingkan berbagai software untuk editing.	Kriteria: - Lembar penilaian partisipasi aktif - Rubrik penilaian partisipasi aktif  Bentuk: 1. Mahasiswa mendiskusikan cara: o Editing film/video o Dasar Video dalam PC o Merekam video ke PC. 2. Mahasiswa mempraktekkan : o Editing film/video o Dasar Video dalam PC o Merekam video ke PC.	<i>Contextual</i> <i>Instructional:</i> - Saintifik - Diskusi Kelompok - 4 x 50 menit	<i>Sinkronous:</i> - Saintifik - Diskusi Kelompok - Tanya jawab - 4 x 50 menit	- Chandra, Handi. 2003. Profesional Video Editing Premire 6.5. Palembang: Maxicom. - Wijaya, Didik. 2003. Premiere Magic Digital Video Editing. Bogor: Antero	15%



**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-CP 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. **Kreteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kreteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kreteria dapat berupa kuantitatif ataupun kualitatif.
7. **Teknik 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. **PB**=Proses Belajar, **PT**=Penugasan Terstruktur, **KM**=Kegiatan Mandiri.

Portofolio Penilaian & Evaluasi Ketercapaian CPL Mahasiswa

Mg	CPL	CPMK (CLO)	Sub-CPMK (LLO)	Indikator	Bentuk Soal - Bobot(%)*)		Bobot (%) Sub-CPMK	Nilai Mhs (0-100)	Id((Nilai Mhs) X (Bobot %)*)	Ketercapaian CPL pd MK (%)
1.	Menerapkan keilmuan teknologi pendidikan sebagai Pengembang Teknologi Pembelajaran, Analisis Pendidikan dan Pelatihan, dan Guru Multimedia/Animasi/Broadcast	Mampu menerapkan keilmuan teknologi pendidikan sebagai Pengembang Teknologi Pembelajaran dalam mengembangkan sebuah media video/televi	Mahasiswa mampu menjelaskan tentang sejarah dan konsep-konsep pertelevisian	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menjelaskan perkembangan televisi di negara-negara lain.</li> <li>2. Menjelaskan perkembangan televisi di Indonesia.</li> <li>3. Menjelaskan fungsi televisi sebagai alat.</li> <li>4. Menjelaskan fungsi televisi sebagai media masa.</li> <li>5. Menjelaskan tentang stasiun televisi.</li> <li>6. Menjelaskan tentang acara televisi.</li> <li>7. Menjelaskan tentang visualisasi.</li> <li>8. Menjelaskan tentang piktuarisasi</li> </ol>	Tugas Pendalaman: 1. Pengertian dan fungsi dari televisi 2. Analisis perkembangan dari televsi	5%	5%			5%

2.	Menerapkan keilmuan teknologi pendidikan sebagai Pengembang Teknologi Pembelajaran, Analisis Pendidikan dan Pelatihan, dan Guru Multimedia/Animasi/Broadcast	Mampu menerapkan keilmuan teknologi pendidikan sebagai Pengembang Teknologi Pembelajaran dalam mengembangkan sebuah media video/televi	Mahasiswa mampu menjelaskan tentang sejarah dan konsep-konsep pertelevisian	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menjelaskan perkembangan televisi di negara-negara lain.</li> <li>2. Menjelaskan perkembangan televisi di Indonesia.</li> <li>3. Menjelaskan fungsi televisi sebagai alat.</li> <li>4. Menjelaskan fungsi televisi sebagai media masa.</li> <li>5. Menjelaskan tentang stasiun televisi.</li> <li>6. Menjelaskan tentang acara televisi.</li> <li>7. Menjelaskan tentang visualisasi.</li> <li>8. Menjelaskan tentang piktuarisasi</li> </ol>	Tugas : - mencari satu acara televisi dan menganalisis isi konten atau materi yang disajikan	5%	5%			5%
----	--	--	---	---	---	----	----	--	--	----

3.	Mampu menunjukkan sikap ilmiah, kritis dan inovatif dalam pembelajaran keilmuan teknologi pendidikan secara professional dan bertanggung jawab	Mampu menerapkan sikap ilmiah, kritis dan novatif dalam pembelajaran keilmuan teknologi pendidikan dalam mengembangkan sebuah media video/televisi	Mahasiswa mampu menerapkan ide ke dalam bentuk naskah dengan menggunakan bahasa visual	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyusun identifikasi program video.</li> <li>2. Menyusun sinopsis atau Garis Besar Isi Program.</li> <li>3. Menyusun Treatment .</li> <li>4. Menyusun storyboard atau storyline.</li> <li>5. Menyusun skenario.</li> </ol>	Tugas : 1. Menentukan ide 2. Menyusun identifikasi program video	5%	5%			5%
4.	Mampu menunjukkan sikap ilmiah, kritis dan inovatif dalam pembelajaran keilmuan teknologi pendidikan secara professional dan bertanggung jawab	Mampu menerapkan sikap ilmiah, kritis dan novatif dalam pembelajaran keilmuan teknologi pendidikan dalam mengembangkan sebuah media video/televisi	Mahasiswa mampu menerapkan ide ke dalam bentuk naskah dengan menggunakan bahasa visual	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyusun identifikasi program video.</li> <li>2. Menyusun sinopsis atau Garis Besar Isi Program.</li> <li>3. Menyusun Treatment .</li> <li>4. Menyusun storyboard atau storyline.</li> <li>5. Menyusun skenario.</li> </ol>	Tugas: 1. Menyusun sinopsis atau Garis Besar Isi Program. 2. Menyusun Treatment	5%	5%			5%
5.	Mampu menunjukkan sikap ilmiah, kritis dan inovatif dalam pembelajaran	Mampu menerapkan sikap ilmiah, kritis dan novatif dalam pembelajaran keilmuan teknologi	Mahasiswa mampu menerapkan ide ke dalam bentuk	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyusun identifikasi program video.</li> <li>2. Menyusun sinopsis atau Garis</li> </ol>	Tugas : 1. Menyusun storyboard atau storyline. 2. Menyusun skenario.	5%	5%			5%

	keilmuan teknologi pendidikan secara professional dan bertanggung jawab	pendidikan dalam mengembangkan sebuah media video/televisi	naskah dengan menggunakan bahasa visual	<p>Besar Isi Program.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3. Menyusun Treatment .</li> <li>4. Menyusun storyboard atau storyline.</li> <li>5. Menyusun skenario.</li> </ol>						
6.	Memecahkan masalah berdasarkan metode studi kasus (case method) atau pembelajaran kelompok berbasis proyek (team based project) dalam bidang teknologi Pendidikan, dengan mengedepankan literasi digital	Memiliki kemampuan untuk memecahkan permasalahan pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran berbasis proyek melalui pengembangan media video/televisi	Mahasiswa mampu menggunakan peralatan yang diperlukan untuk pengambilan gambar	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membedakan kamera dengan film roll dan kamera dengan pita kaset.</li> <li>2. Mengoperasikan kamera</li> <li>3. Menerapkan berbagai macam sudut pengambilan gambar menggunakan kamera.</li> <li>4. Menerapkan berbagai macam ukuran gambar menggunakan kamera.</li> <li>5. Menerapkan berbagai macam gerakan kamera.</li> <li>6. Menerapkan berbagai macam gerakan objek menggunakan</li> </ol>	Tugas : <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membentuk kelompok</li> <li>2. Brainstorming naskah</li> </ol>	5%	5%			5%

				kamera. 7. Menerapkan berbagai macam teknik lain.						
7.	Memecahkan masalah berdasarkan metode studi kasus (case method) atau pembelajaran kelompok berbasis proyek (team based project) dalam bidang teknologi Pendidikan, dengan mengedepankan literasi digital	Memiliki kemampuan untuk memecahkan permasalahan pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran berbasis proyek melalui pengembangan media video/televisi	Mahasiswa mampu menggunakan peralatan yang diperlukan untuk pengambilan gambar	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membedakan kamera dengan film roll dan kamera dengan pita kaset.</li> <li>2. Mengoperasikan kamera</li> <li>3. Menerapkan berbagai macam sudut pengambilan gambar menggunakan kamera.</li> <li>4. Menerapkan berbagai macam ukuran gambar menggunakan kamera.</li> <li>5. Menerapkan berbagai macam gerakan kamera.</li> <li>6. Menerapkan berbagai macam gerakan objek menggunakan kamera.</li> <li>7. Menerapkan berbagai macam teknik lain.</li> </ol>	Tugas : 1. Diskusi pra produksi dengan kelompok tentang bagaimana menyusun kru, menerapkan berbagai macam pengambilan gambar dalam pembuatan video dsb.	5%	5%			5%

8	Memecahkan masalah berdasarkan metode studi kasus (case method) atau pembelajaran kelompok berbasis proyek (team based project) dalam bidang teknologi Pendidikan, dengan mengedepankan literasi digital	Memiliki kemampuan untuk memecahkan permasalahan pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran berbasis proyek melalui pengembangan media video/televiisi	Mahasiswa mampu menggunakan peralatan yang diperlukan untuk pengambilan gambar	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membedakan kamera dengan film roll dan kamera dengan pita kaset.</li> <li>2. Mengoperasikan kamera</li> <li>3. Menerapkan berbagai macam sudut pengambilan gambar menggunakan kamera.</li> <li>4. Menerapkan berbagai macam ukuran gambar menggunakan kamera.</li> <li>5. Menerapkan berbagai macam gerakan kamera.</li> <li>6. Menerapkan berbagai macam gerakan objek menggunakan kamera.</li> <li>8. Menerapkan berbagai macam teknik lain.</li> </ol>	Tugas : 1.Dsikusi pra produksi dengan kelompok tentang bagaimana menyusun kru, meneraokan berbagai macam pengambilan gambar dalam pembuatan video dsb.					
9	Memecahkan masalah berdasarkan metode studi kasus (case method) atau	Memiliki kemampuan untuk memecahkan permasalahan	Mahasiswa mampu menggunakan peralatan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membedakan kamera dengan film roll dan kamera dengan</li> </ol>	Tugas : 1.Dsikusi pra produksi dengan kelompok tentang	5%	5%			5%

	pembelajaran kelompok berbasis proyek (team based project) dalam bidang teknologi Pendidikan, dengan mengedepankan literasi digital	pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran berbasis proyek melalui pengembangan media video/televiisi	yang diperlukan untuk pengambilan gambar	<p>pita kaset.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. Mengoperasikan kamera</li> <li>3. Menerapkan berbagai macam sudut pengambilan gambar menggunakan kamera.</li> <li>4. Menerapkan berbagai macam ukuran gambar menggunakan kamera.</li> <li>5. Menerapkan berbagai macam gerakan kamera.</li> <li>6. Menerapkan berbagai macam gerakan objek menggunakan kamera.</li> <li>7. Menerapkan berbagai macam teknik lain.</li> </ol>	bagaimana menyusun kru, meneraokan berbagai macam pengambilan gambar dalam pembuatan video dsb.					
10	Mampu menghasilkan outcome dalam bentuk kinerja dan komitmen yang tinggi sebagai tugas sebagai Pengembang Teknologi	Memiliki kemampuan dalam mengembangkan media video/televiisi sebagai outcome dari pengembang Teknologi Pembelajaran	Mahasiswa mampu mengembang kan program video siap pakai melalui tahapan pra produksi,	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyusun analisis ide cerita.</li> <li>2. Memilih naskah yang akan diproduksi.</li> <li>3. Menyusun jadwal.</li> <li>4. Menyusun perencanaan</li> </ol>	Memulai produksi video dengan kelompok	5%	5%			5%



	Pembelajaran, Analisis Pendidikan dan Pelatihan, dan Guru Multimedia/Animasi/Broadcast		produksi dan pasca produksi	<p>hunting lokasi shooting.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>5. Menyusun daftar peralatan yang akan digunakan.</li> <li>6. Menyusun perencanaan casting permainan</li> <li>7. Melakukan penataan setting/studio.</li> <li>8. Melakukan penataan suara.</li> <li>9. Melakukan penataan cahaya/lighting.</li> <li>10. Melakukan penataan kostum/wardrobe.</li> <li>11. Melakukan penataan rias.</li> <li>12. Melakukan proses editing film/video.</li> <li>13. Melakukan review hasil editing.</li> <li>14. Melakukan presentasi dan evaluasi film/video</li> </ol>						
11	Mampu menghasilkan outcome dalam bentuk kinerja dan	Memiliki kemampuan dalam mengembangkan media video/televi	Mahasiswa mampu mengembangkan program	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyusun analisis ide cerita.</li> <li>2. Memilih naskah yang akan</li> </ol>	Memulai produksi video dengan kelompok	5%	5%			5%

	<p>komitmen yang tinggi sebagai tugas sebagai Pengembang Teknologi Pembelajaran, Analis Pendidikan dan Pelatihan, dan Guru Multimedia/Animasi/Broadcast</p>	<p>sebagai outcome dari pengembang Teknologi Pembelajaran</p>	<p>video siap pakai melalui tahapan pra produksi, produksi dan pasca produksi</p>	<p>diproduksi.  3. Menyusun jadwal.  4. Menyusun perencanaan hunting lokasi shooting.  5. Menyusun daftar peralatan yang akan digunakan.  6. Menyusun perencanaan casting permainan  7. Melakukan penataan setting/studio.  8. Melakukan penataan suara.  9. Melakukan penataan cahaya/lighting.  10. Melakukan penataan kostum/wardrobe.  11. Melakukan penataan rias.  12. Melakukan proses editing film/video.  13. Melakukan review hasil editing.  14. Melakukan presentasi dan evaluasi film/video</p>					
--	---	---	---	--	--	--	--	--	--

12	Mampu menghasilkan outcome dalam bentuk kinerja dan komitmen yang tinggi sebagai tugas sebagai Pengembang Teknologi Pembelajaran, Analis Pendidikan dan Pelatihan, dan Guru Multimedia/Animasi/Broadcast	Memiliki kemampuan dalam mengembangkan media video/televise sebagai outcome dari pengembang Teknologi Pembelajaran	Mahasiswa mampu mengembang kan program video siap pakai melalui tahapan pra produksi, produksi dan pasca produksi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyusun analisis ide cerita.</li> <li>2. Memilih naskah yang akan diproduksi.</li> <li>3. Menyusun jadwal.</li> <li>4. Menyusun perencanaan hunting lokasi shooting.</li> <li>5. Menyusun daftar peralatan yang akan digunakan.</li> <li>6. Menyusun perencanaan casting permainan</li> <li>7. Melakukan penataan setting/studio.</li> <li>8. Melakukan penataan suara.</li> <li>9. Melakukan penataan cahaya/lighting.</li> <li>10. Melakukan penataan kostum/wardrobe.</li> <li>11. Melakukan penataan rias.</li> <li>12. Melakukan proses editing film/video.</li> <li>13. Melakukan review hasil editing.</li> </ol>	Memulai produksi video dengan kelompok	5%	5%			5%
----	--	--	---	---	--	----	----	--	--	----

				14. Melakukan presentasi dan evaluasi film/video						
13	Mampu menghasilkan outcome dalam bentuk kinerja dan komitmen yang tinggi sebagai tugas sebagai Pengembang Teknologi Pembelajaran, Analis Pendidikan dan Pelatihan, dan Guru Multimedia/Animasi/Broadcast	Memiliki kemampuan dalam mengembangkan media video/televise sebagai outcome dari pengembang Teknologi Pembelajaran	Mahasiswa mampu mengembangkan program video siap pakai melalui tahapan pra produksi, produksi dan pasca produksi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyusun analisis ide cerita.</li> <li>2. Memilih naskah yang akan diproduksi.</li> <li>3. Menyusun jadwal.</li> <li>4. Menyusun perencanaan hunting lokasi shooting.</li> <li>5. Menyusun daftar peralatan yang akan digunakan.</li> <li>6. Menyusun perencanaan casting permainan</li> <li>7. Melakukan penataan setting/studio.</li> <li>8. Melakukan penataan suara.</li> <li>9. Melakukan penataan cahaya/lighting.</li> <li>10. Melakukan penataan kostum/wardrobe.</li> <li>11. Melakukan penataan rias.</li> </ol>	Memulai produksi video dengan kelompok	5%	5%			5%

				<ul style="list-style-type: none"> <li>12. Melakukan proses editing film/video.</li> <li>13. Melakukan review hasil editing.</li> <li>14. Melakukan presentasi dan evaluasi film/video</li> </ul>						
14	Mampu menghasilkan outcome dalam bentuk kinerja dan komitmen yang tinggi sebagai tugas sebagai Pengembang Teknologi Pembelajaran, Analis Pendidikan dan Pelatihan, dan Guru Multimedia/Animasi/Broadcast	Memiliki kemampuan dalam mengembangkan media video/televiisi sebagai outcome dari pengembang Teknologi Pembelajaran	Mahasiswa mampu melakukan proses editing film dengan menggunakan software komputer	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Menjelaskan alur produksi film.</li> <li>2. Menjelaskan sistem analog dan digital</li> <li>3. Mengoperasikan perangkat editing</li> <li>4. Menjelaskan sistem PAL dan NTSC.</li> <li>5. Menjelaskan dasar Video dalam PC.</li> <li>6. Merekam video ke PC dengan sistem analog.</li> <li>7. Merekam video ke PC dengan sistem digital.</li> <li>8. Membandingkan berbagai software untuk editing.</li> </ul>	Memulai proses tahap editing, finishing, dan screening	5%	5%			5%
15	Mampu menghasilkan outcome dalam bentuk kinerja dan	Memiliki kemampuan dalam mengembangkan media video/televiisi	Mahasiswa mampu melakukan proses editing	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Menjelaskan alur produksi film.</li> <li>2. Menjelaskan sistem analog dan</li> </ul>	Memulai proses tahap editing, finishing, dan screening	5%	5%			5%

	komitmen yang tinggi sebagai tugas sebagai Pengembang Teknologi Pembelajaran, Analisis Pendidikan dan Pelatihan, dan Guru Multimedia/Animasi/Broadcast	sebagai outcome dari pengembang Teknologi Pembelajaran	film dengan menggunakan software komputer	digital 3. Mengoperasikan perangkat editing 4. Menjelaskan sistem PAL dan NTSC. 5. Menjelaskan dasar Video dalam PC. 6. Merekam video ke PC dengan sistem analog. 7. Merekam video ke PC dengan sistem digital. 8. Membandingkan berbagai software untuk editing.						
16	Mampu menghasilkan outcome dalam bentuk kinerja dan komitmen yang tinggi sebagai tugas sebagai Pengembang Teknologi Pembelajaran, Analisis Pendidikan dan Pelatihan, dan Guru Multimedia/Animasi/Broadcast	Memiliki kemampuan dalam mengembangkan media video/televise sebagai outcome dari pengembang Teknologi Pembelajaran	Mahasiswa mampu melakukan proses editing film dengan menggunakan software komputer	1. Menjelaskan alur produksi film. 2. Menjelaskan sistem analog dan digital 3. Mengoperasikan perangkat editing 4. Menjelaskan sistem PAL dan NTSC. 5. Menjelaskan dasar Video dalam PC. 6. Merekam video ke PC dengan sistem analog. 7. Merekam video ke	Memulai proses tahap editing, finishing, dan screening	5%	5%			5%

				PC dengan sistem digital. 8. Membandingkan berbagai software untuk editing.							
					<b>Total bobot (%)</b>	<b>100</b>	<b>100</b>			100	
					<b>Nilai akhir mahasiswa (<math>\bar{y}</math>(Nilai Mhs) X (Bobot%))</b>						

**Catatan:** CLO = Courses Learning Outcomes, LLC = Lesson Learning Outcomes