RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

UNESA Universitas Negeri Surabaya	**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**
Sinematografi		Sumber Belajar	**T=4**	**P=4**	4	25 April 2022

OTORISASI	**Pengembang RPS**	**Koordinator RMK**	**Ketua PRODI**
			Dr. Andi Kristanto, M.Pd

Capaian Pembelajaran (CP)	**CPL-PRODI yang dibebankan pada MK**	
	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
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	
	CPMK-S.	Mampu menerapkan sikap ilmiah, kritis dan inovatif pada pembelajaran keilmuan teknologi pendidikan menguasai konsep sinematografi
	CPMK-P	Mampu menerapkan keilmuan teknologi pendidikan sebagai Pengembang Teknologi Pembelajaran dalam penerapannya dengan menguasai pengetahuan faktual tentang fungsi dan manfaat teknologi khususnya teknologi informasi dan komunikasi yang relevan untuk pengembangan mutu pendidikan.
	CPMK-KK	Memiliki kemampuan untuk memecahkan permasalahan pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran berbasis

	proyek melalui media pembelajaran dan sumber belajar baik cetak, audio, audio visual, berbasis komputer, dan teknologi terpadu.
CPMK-KU	Memiliki kemampuan dalam mengembangkan media sebagai outcome dari pengembang Teknologi Pembelajaran dengan mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data

Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)

Sub-CPMK1	Mahasiswa mampu menjelaskan tentang konsep dasar sinematografi
Sub-CPMK2	Mahasiswa mampu menjelaskan perbedaan film, video dan sinetron
Sub-CPMK3	Mahasiswa mampu menjelaskan karakteristik teknik sinematografi dan FAST DOTS
Sub-CPMK4	Mahasiswa mampu menjelaskan bahasa visual dalam sinematografi
Sub-CPMK5	Mahasiswa mampu menglasifikasikan film berdasarkan genre
Sub-CPMK6	Mahasiswa mampu menjelaskan identifikasi program film
Sub-CPMK7	Mahasiswa mampu mengidentifikasi program film berdasarkan unsur teknik
Sub-CPMK8	UTS
Sub-CPMK9	Mahasiswa mampu mengamati dan menganalisis program film
Sub-CPMK10	Mahasiswa mampu menjelaskan terminologi produksi program video/televisi
Sub-CPMK11	Mahasiswa mampu menjelaskan tata cahaya dan suara
Sub-CPMK12	Mahasiswa mampu menjelaskan tahapan mengembangkan ide dan penunjang program video
Sub-CPMK13	Mahasiswa mampu menjelaskan tahapan mengambangkan naskah sinetron pendidikan
Sub-CPMK14	Mahasiswa mampu menjelaskan tahapan produksi sinetron pendidikan
Sub-CPMK15	Mahasiswa mampu mampu mengevaluasi program sinetron pendidikan
Sub-CPMK16	UAS

Korelasi antara CPL/CPMK terhadap Sub-CPMK

	Sub-CPMK 1	**Sub-CPMK 2**	**Sub-CPMK 3**	**Sub-CPMK 4**	**Sub-CPMK 5**	**Sub-CPMK 6**	**Sub-CPMK7**	**Sub-CPMK9**	**Sub-CPMK10**	**Sub-CPMK11**	**Sub-CPMK12**	**Sub-CPMK13**	**Sub-CPMK14**	**Sub-CPMK15**	**Sub-CPMK16**
CPMK-S								√						√	√
CPMK-P	√	√	√	√			√		√	√					
CPMK-KK					√	√									
CPMK-KU											√	√	√		

Deskripsi Singkat	Mata Kuliah Sinematografi ini memberikan pengetahuan dan wawasan tentang konsep dasar sinema dan mampu merekayasa,

MK	mengembangkan, memproduksi, dan memanfaatkan serta mengevaluasi sinema pendidikan secara aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Lingkup materi mata kuliah ini adalah Definisi, Jenis dan Kedudukan Televisi Pendidikan, Bahasa Film, Terminologi Produksi Program Video/Televisi, Tata Cahaya dan Suara, Ide Pokok dan Ide Penunjang, Naskah Sineron Pendidikan, Produksi Sinetron Pendidikan dan Evaluasi Program Sinetron Pendidikan.
Bahan Kajian: Materi Pembelajaran	1. Konsep dasar sinematografi selingkup film, video, dan sinetron 2. Konsep dan perbedaan film, video, dan sinetron 3. Pengelanan karakteristik teknik sinematografi: FAST DOTS 4. Pengenalan kamus bahasa visual 5. Pengenalan genre film 6. Mengatahui jenis identifikasi program film 7. Mengetahui unsur teknik pengambilan gambar 8. UTS 9. Mengamati dan menganalisis film 10. Terminologi produksi program video/televisi 11. Tata cahaya dan suara 12. Penyusunan ide dan penunjang 13. Naskah sinetron pendidikan 14. Produksi sinetron pendidikan 15. Evaluasi program sinetron pendidikan 16. UAS
Pustaka	**Utama :**
	1. Cheppy Riyana. 2010. Pedoman Pengembangan Media Video. Bandung: Program P3AI Universitas Pendidikan Indonesia 2. Hendi Hendratman, S. 2012. The Magic of Adobe Premiere Pro. Bandung: Informatika Bandung 3. Junarius Andi Purba, S. S. 2013. Shooting yang Benar Jadikan Video Anda Sekelas Karya Videografer Profesional. Yogyakarta: Penerbit ANDI 4. Morissan. 2010. Manajemen Media Penyiaran Strategi Mengelola Radio dan Televisi. Jakarta: Prenada Media 5. Sulistiowati, dkk. 2020. Handout Pengembangan Media Video/Televisi. Surabaya: Teknologi Pendidikan FIP Unesa 6. Hackbarth, Steven. 1996. The Educational Technology Handbook. New Jersey: Englewood Cliffs. 7. Ibrahim. 2001. Penulisan Naskah Media TV/Video Pembelajaran. Malang: Universitas Negeri Malang. 8. Tegeh, I Made. 2005. Sinetron Pendidikan. Singaraja: IKIP Negeri Singaraja. 9. Tegeh, I Made dan Luh Putu Putrini Mahadewi. 2016. Sinematografi Pendidikan. Singaraja: Undiksha.
	Pendukung :

Dosen Pengampu	
Matakuliah syarat	-

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 (*offline*)**	**Pembelajaran Daring (*online*)**		
(1)	**(2)**	**(3)**	**(4)**	**(5)**	**(6)**	**(7)**	**(8)**
1.	Mahasiswa mampu menjelaskan tentang konsep dasar sinematografi	1. Menjelaskan pengertian sinematografi 2. Menjelaskan perkembangan sinema/film di Indonesia. 3. Menjelaskan fungsi sinema/film sebagai suatau alat/media 4. Menjelaskan tentang program sinema di televisi 5. Menjelaskan tentang visualisasi. 6. Menjelaskan tentang piktuarisasi	Kriteria: - Lembar penilaian partisipasi aktif - Rubrik penilaian partisipasi aktif Bentuk: 1. Mahasiswa mengkaji dan mendiskusikan - Perkembangan sinematografi - Fungsi sinema/film - Program sinema di televisi - Visualisasi dan pikturisasi 2. Mahasiswa melakukan curah pendapat sesuai dengan bahan kajian dan sumber belajar.	*Contextual Instructional:* - Diskusi - Tanya jawab - Brainstorming - 4 x 50 menit	*Sinkronous:* - 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	5%

			3. Tugas terstruktur untuk mengerjakan soal dan dikumpulkan pada pertemuan berikutnya.			Widiasarana Indonesia.	
2.	Mahasiswa mampu menjelaskan perbedaan film, video dan sinetron	1. Menjelaskan pengertian dari film, video dan sinetron 2. Menjelaskan perbedaan fim, video dan sinetron 3. Mengidentifikasi jenis dari film, video, dan sinetron	Kriteria: - Lembar penilaian partisipasi aktif - Rubrik penilaian partisipasi aktif Bentuk: 1. Mahasiswa mendiskusikan: perbedaan masing-masing film, video dan sinetron 2. Mahasiswa mencari contoh film dan sinetron dalam bentuk cuplikan singkatdari sebuah televisi	*Contextual Instructional:* - Saintifik - Diskusi - Tanya jawab - Brainstorming - 4 x 50 menit	*Sinkronous:* - Saintifik - Diskusi - Tanya jawab - Brainstormin - 4 x 50 menit	- Asura, Enang Rokajat. 2005. Panduan Praktis Menulis Skenario dari Iklan Sampai Sinetron. Yogyakarta: Andi. - Biran, Misbach Yusa. 2006. Teknik Menulis Skenario ilm Cerita. Jakarta: Pustaka Jaya. - Krevolin, Richard. 2003. Rahasia Sukses Skenario Film-Film	5%

						Box Office. Bandung: Kaifa	
3.	Mahasiswa mampu menjelaskan karakteristik teknik sinematografi dan FAST DOTS	1. Menjelakan pengertian FAST DOTS 2. Menjelaskan dan mencari contoh dari FAST DOTS 3. Menerapkan FAST DOTS ke dalam pembuatan film	Kriteria: 1. Lembar penilaian partisipasi aktif 2. Rubrik penilaian partisipasi aktif Bentuk: 1. Mahasisswa menjelakan pengertian FAST DOTS 2. Mahasiswa menjelaskan dan mencari contoh dari FAST DOTS berupa gambar atau video	*Contextual Instructional:* - Saintifik - Diskusi - Tanya jawab - Brainstorming - 4 x 50 menit	*Sinkronous:* - Saintifik - Diskusi - Tanya jawab - Brainstorming - 4 x 50 menit	- Baksin, Askurifai. 2003. Membuat Film Indie itu Gampang. Bandung: Katarsis. - Widagdo, M Bayu & Gora S, Winastwan. 2004. Bikin Sendiri Film Kamu (Panduan Produksi Film Indonesia). Yogyakarta: PD. Anindya.	5%
4.	Mahasiswa mampu menjelaskan bahasa visual dalam sinematografi	1. Mengidentifikasi bahasa visual dalam sinematografi 2. Menjelaskan arti dan fungsi bahasa	Kriteria: 1. Lembar penilaian partisipasi aktif 2. Rubrik penilaian partisipasi aktif	*Contextual Instructional:* - Saintifik - Diskusi - Tanya jawab - Brainstorming	*Sinkronous:* - Saintifik - Diskusi - Tanya jawab - Brainstorming - 4 x 50 menit	- Effendy, Heru. 2002. Mari Membuat Film: Panduan	5%

		visual dalam sinematografi 3. Menjelaskan istilah-istilah gerakan kamera video (gerakan visual) 4. Menjelaskan contoh dari bahasa visual	Bentuk: 1. Mahasiswa mengidentifikasi bahasa visual dalam sinematografi. Berupa (MCU, CU, MLS, LS, dst.) 2. Mahasiswa menjelaskan arti dan fungsi bahasa visual dalam sinematografi. Berupa (MCU, CU, MLS, LS, dst.) 3. Mahasiswa menjelaskan contoh dari bahasa visual, (MCU, CU, MLS, LS, dst.)	- 4 x 50 menit		Menjadi Produser. Yogyakarta: Konfiden - Honthaner, Eve Ligth. 2000. The Complete Film Production Handbook. Los Angeles: Lone - Eagle Publishing. Sani, Asrul. 1986. Cara Menilai Sebuah Film. Jakarta: Yayasan Citra. - Subroto, Darwanto Sastro. 1994. Produksi Acara Televisi. Yogyakarta: Duta Wacana UniPress.	
5.	Mahasiswa mampu	1. Menjelaskan	Kriteria:	*Contextual*	*Sinkronous:*	- Chandra,	5%

	menglasifikasikan film berdasarkan genre	pengertian genre film 2. Menglasifikasikan berbagai genre film 3. Mencari contoh film berdasarkan genre	- Lembar penilaian partisipasi aktif - Rubrik penilaian partisipasi aktif Bentuk: 1. Mahasiswa menjelaskan pengertian genre film. Seperti (romance, drama, horror, dst.) 2. Mahasiswa mengklasifiksikan genre dan mencari contoh film dari genre yang ditemukan	*Instructional:* - Saintifik - Diskusi - Tanya jawab - Brainstorming - 4 x 50 menit	- Saintifik - Diskusi - Tanya jawab - Brainstorming - 4 x 50 menit	Handi. 2003. Profesional Video Editing Premire 6.5. Palembang: Maxicom. - Wijaya, Didik. 2003. Premiere Magic Digital Video Editing. Bogor: Antero	
6.	Mahasiswa mampu menjelaskan identifikasi program film	1. Mengidentifikasi program film dan membedakan berdasarkan jenis identifikasi 2. Membedakan jenis film	Kriteria: - Lembar penilaian partisipasi aktif - Rubrik penilaian partisipasi aktif Bentuk: 1. Mahasiswa mengidentifikasi program film, meliputi (Judul, tahun, genre,	*Contextual Instructional:* - Saintifik - Diskusi - Tanya jawab - Brainstorming 4 x 50 menit	*Sinkronous:* - Saintifik - Diskusi - Tanya jawab - Brainstorming 4 x 50 menit	- Hackbarth, Steven. 1996. The Educational Technology Handbook. New Jersey : Englewood Cliffs.	5%

			produksi, sutradara, pemeran, sinopsis)				
7.	Mahasiswa mampu mengidentifikasi program film berdasarkan unsur teknik	1. Mengidentifikasi program film berdasarkan unsur teknik pembuatan 2. Membedakan program film berdasarkan teknik pembuatan	Kriteria: - Lembar penilaian partisipasi aktif - Rubrik penilaian partisipasi aktif Bentuk: 1. Mahasiswa mengidentifikasi program film berdasarkan teknik cara pengambilan gambar, penataan kamera, komposisi visual, lighting, tokoh, dan setting/plot.	*Contextual Instructional:* - Saintifik - Diskusi - Tanya jawab - Brainstorming 4 x 50 menit	*Sinkronous:* - Saintifik - Diskusi - Tanya jawab - Brainstorming 4 x 50 menit	- Hackbarth, Steven. 1996. The Educational Technology Handbook. New Jersey : Englewood Cliffs.	5%
8.	**UTS**						**15%**
9.	Mahasiswa mampu mengamati dan menganalisis program film	1. Mengidentifikasi program film berdasarkan unsur teknik pembuatan 2. Membedakan program film berdasarkan	Kriteria: - Lembar penilaian partisipasi aktif - Rubrik penilaian partisipasi aktif	*Contextual Instructional:* - Saintifik - Diskusi - Tanya jawab - Brainstorming 4 x 50 menit	*Sinkronous:* - Saintifik - Diskusi - Tanya jawab - Brainstorming 4 x 50 menit	- Tegeh, I Made. 2005. Sinetron Pendidikan. Singaraja : IKIP Negeri Singaraja.	5%

		teknik pembuatan	Bentuk: 1. Mahasiswa mengidentifikasi program film, meliputi (Judul, tahun, genre, produksi, sutradara, pemeran, sinopsis) 2. Mahasiswa mengidentifikasi program film berdasarkan teknik cara pengambilan gambar, penataan kamera, komposisi visual, lighting, tokoh, dan setting/plot.			- Tegeh, I Made dan Luh Putu Putrini Mahadewi. 2016. Sinematografi Pendidikan. Singaraja: Undiksha.	
10.	Mahasiswa mampu menjelaskan terminologi produksi program video/televisi	1. Membedakan unsur visual, ukuran visual, dan gerakan visual dalam bahasa visual program video/televisi 2. Menjelaskan 3 ukuran visual	Kriteria: - Lembar penilaian partisipasi aktif - Rubrik penilaian partisipasi aktif Bentuk: 1. Mahasiswa menjelaskan	*Contextual Instructional:* - Saintifik - Diskusi - Tanya jawab - Brainstorming 4 x 50 menit	*Sinkronous:* - Saintifik - Diskusi - Tanya jawab - Brainstorming 4 x 50 menit	- Tegeh, I Made. 2005. Sinetron Pendidikan. Singaraja : IKIP Negeri Singaraja. - Tegeh, I Made dan Luh Putu	5%

		dalam bahasa visual program video/televisi 3. Menyebutkan unsur-unsur audio dalam program video/televisi 4. Menjelaskan fungsi audio dalam program video/televisi 5. Menerangkan istilah-istilah teknis audio.	bahasa visual ke dalam unsur, ukuran dan gerakan 2. Mahasiswa menjelaskan bahasa audio ke dalam unsur, ukuran dan gerakan			Putrini Mahadewi. 2016. Sinematografi Pendidikan. Singaraja: Undiksha.	
11.	Mahasiswa mampu menjelaskan tata cahaya dan suara	1. Menjelaskan tujuan penataan cahaya dalam produksi program video/televisi. 2. Menyebutkan istilah-istilah penataan cahaya dalam produksi program video/televisi. 3. Mengidentifikasi jenis cahaya dalam produksi program video/televisi. 4. Menjelaskan penempatan lampu yang baik	Kriteria: - Lembar penilaian partisipasi aktif - Rubrik penilaian partisipasi aktif Bentuk: 1. Mahasiswa diskusi dan tanya jawab tujuan penataan cahaya, istilah-istilah dalam penataan cahaya. 2. Penugasan penempatan lampu. 3. Diskusi	*Contextual Instructional:* - Saintifik - Diskusi - Tanya jawab - Brainstorming 4 x 50 menit	*Sinkronous:* - Saintifik - Diskusi - Tanya jawab - Brainstorming 4 x 50 menit	- Tegeh, I Made. 2005. Sinetron Pendidikan. Singaraja : IKIP Negeri Singaraja. - Tegeh, I Made dan Luh Putu Putrini Mahadewi. 2016. Sinematografi Pendidikan. Singaraja: Undiksha.	5%

		dalam produksi program video/televisi. 5. Menerangkan pentingnya suara dalam produksi program video/televisi. 6. Mengklasifikasikan jenis-jenis mikrofon dalam produksi program video/televisi. 7. Menjelaskan cara menggunakan mikrofon dalam produksi program video/televisi.	4. pentingnya suara, jenis-jenis microphone, dan menyiapkan, memilih, menggunakan microphone.				
12.	Mahasiswa mampu menjelaskan tahapan mengembangkan ide dan penunjang program video	1. Membedakan ide pokok dan ide penunjang 2. Menjelaskan cara pengumpulan ide melalui *brainstorming* 3. Menyebutkan empat kriteria untuk mempertimbangkan baik tidaknya sebuah ide 4. Mengidentifkasi dua teknik untuk	Kriteria: - Lembar penilaian partisipasi aktif - Rubrik penilaian partisipasi aktif Bentuk: 1. Mahasiswa diskusi dan penugasan perbedaan ide pokok dan penunjang. 2. Penugasan	*Contextual Instructional:* - Saintifik - Diskusi - Tanya jawab - Brainstorming 4 x 50 menit	*Sinkronous:* - Saintifik - Diskusi - Tanya jawab - Brainstorming 4 x 50 menit	- Tegeh, I Made. 2005. Sinetron Pendidikan. Singaraja : IKIP Negeri Singaraja. - Tegeh, I Made dan Luh Putu Putrini Mahadewi. 2016. Sinematografi Pendidikan.	5%

		memilih ide yang akan digunakan 5. Menguraikan tiga cara penyusunan ide.	pemilihan dan penyusunan ide			Singaraja: Undiksha.	
13.	Mahasiswa mampu menjelaskan tahapan mengambangkan naskah sinetron pendidikan	1. Menjelaskan proses penulisan naskah sinetron pendidikan 2. Menulis sebuah naskah sinetron pendidikan	Kriteria: - Lembar penilaian partisipasi aktif - Rubrik penilaian partisipasi aktif Bentuk: 1. Mahasiswa diskusi tentang proses pembuatan naskah sinetron pedidikan, meliputi: - Tahap perencanaan - Tahap pengembangan - Tahap pelaksanaan	*Contextual Instructional:* - Saintifik - Diskusi - Tanya jawab - Brainstorming 4 x 50 menit	*Sinkronous:* - Saintifik - Diskusi - Tanya jawab - Brainstorming 4 x 50 menit	- Ibrahim. 2001. Penulisan Naskah Media TV/Video Pembelajaran. Malang : Universitas Negeri Malang.	5%
14.	Mahasiswa mampu menjelaskan tahapan produksi sinetron pendidikan	1. Menjelaskan tahapan produksi sinetron pendidikan	Kriteria: - Lembar penilaian partisipasi aktif - Rubrik penilaian partisipasi aktif	*Contextual Instructional:* - Saintifik - Diskusi - Tanya jawab - Brainstorming	*Sinkronous:* - Saintifik - Diskusi - Tanya jawab - Brainstorming 4 x 50 menit	- Tegeh, I Made. 2005. Sinetron Pendidikan. Singaraja : IKIP Negeri	5%

			Bentuk: 1. Mahasiswa diskusi tentang proses pembuatan naskah sinetron pedidikan, meliputi: - Tahap pra produksi - Tahap produksi - Tahap pasca produksi	4 x 50 menit		Singaraja. - Tegeh, I Made dan Luh Putu Putrini Mahadewi. 2016. Sinematografi Pendidikan. Singaraja: Undiksha.	
15.	Mahasiswa mampu mengevaluasi program sinetron pendidikan	1. Mendefinisikan evaluasi program sinetron pendidikan 2. Menyusun rancangan evaluasi program sinetron pendidikan 3. Menyusun rancangan evaluasi program sinetron pendidikan 4. Menjelaskan langkah-langkah evaluasi program sinetron pendidikan	Kriteria: - Lembar penilaian partisipasi aktif - Rubrik penilaian partisipasi aktif Bentuk: 1. Ceramah dan Tanya jawab pengertian, fungsi, dan tujuan evaluasi program. 2. Penugasan penyusunan rancangan dan instrument evaluasi.	*Contextual Instructional:* - Saintifik - Diskusi - Tanya jawab - Brainstorming 4 x 50 menit	*Sinkronous:* - Saintifik - Diskusi - Tanya jawab - Brainstorming 4 x 50 menit	- Tegeh, I Made. 2005. Sinetron Pendidikan. Singaraja : IKIP Negeri Singaraja. - Tegeh, I Made dan Luh Putu Putrini Mahadewi. 2016. Sinematografi Pendidikan. Singaraja: Undiksha.	5%

		5. Melakukan evaluasi program sinetron pendidikan 6. Melaporkan hasil evaluasi program sinetron pendidikan.	3. Penugasan mengevaluasi sinema dan membuat laporan 4. Presentasi laporan evaluasi				
16.	**UAS** **- Laporan penugasan evaluasi program sinetron pendidikan**						**15%**

<u>Catatan</u> :

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, ketrampulan 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)	=p((Nilai Mhs) X (Bobot %)*))	Ketercapaian CPL pd MK (%)
1.	Menerapkan keilmuan teknologi pendidikan sebagai Pengembang Teknologi Pembelajaran, Analis Pendidikan dan Pelatihan, dan Guru Multimedia/Animasi/ Broadcast	Mampu menerapkan keilmuan teknologi pendidikan sebagai Pengembang Teknologi Pembelajaran dalam penerapannya dengan menguasai pengetahuan faktual tentang fungsi dan manfaat teknologi khususnya teknologi informasi dan komunikasi yang relevan untuk pengembangan mutu pendidikan.	Mahasiswa mampu menjelaskan tentang konsep dasar sinematografi	1. Menjelaskan pengertian sinematografi 2. Menjelaskan perkembangan sinema/film di Indonesia. 3. Menjelaskan fungsi sinema/film sebagai suatu alat/media 4. Menjelaskan tentang program sinema di televisi 5. Menjelaskan tentang visualisasi. 6. Menjelaskan tentang piktuarisasi	Tugas 1 1. Jelaskan pengertian dari sinematografi 2. Jelaskan perkembangan sinema/film di Indonesia. 3. Jelaskan fungsi sinema/film sebagai suatau alat/media 4. Jelaskan tentang program sinema di televisi 5. Jelaskan tentang visualisasi. Menjelaskan tentang piktuarisasi	5%	5%			5%

2.	Menerapkan keilmuan teknologi pendidikan sebagai Pengembang Teknologi Pembelajaran, Analis Pendidikan dan Pelatihan, dan Guru Multimedia/Animasi/ Broadcast	Mampu menerapkan keilmuan teknologi pendidikan sebagai Pengembang Teknologi Pembelajaran dalam penerapannya dengan menguasai pengetahuan faktual tentang fungsi dan manfaat teknologi khususnya teknologi informasi dan komunikasi yang relevan untuk pengembangan mutu pendidikan.	Mahasiswa mampu menjelaskan perbedaan film, video dan sinetron	1. Menjelaskan pengertian dari film, video dan sinetron 2. Menjelaskan perbedaan fim, video dan sinetron 3. Mengidentifikasi jenis dari film, video, dan sinetron	Tugas 2 1. Jelaskan pengertian dari film, video dan sinetron 2. Jelaskan perbedaan fim, video dan sinetron 3. Identifikasikan jenis dari film, video, dan sinetron	5%	5%			5%

3.	Menerapkan keilmuan teknologi pendidikan sebagai Pengembang Teknologi Pembelajaran, Analis Pendidikan dan Pelatihan, dan Guru Multimedia/Animasi/ Broadcast	Mampu menerapkan keilmuan teknologi pendidikan sebagai Pengembang Teknologi Pembelajaran dalam penerapannya dengan menguasai pengetahuan faktual tentang fungsi dan manfaat teknologi khususnya teknologi informasi dan komunikasi yang relevan untuk pengembangan mutu pendidikan.	Mahasiswa mampu menjelaskan karakteristik teknik sinematografi dan FAST DOTS	1. Menjelakan pengertian FAST DOTS 2. Menjelaskan dan mencari contoh dari FAST DOTS 3. Menerapkan FAST DOTS ke dalam pembuatan film	Tugas 3 1. Jelaskan pengertian dari FAST DOTS dan berikan masing-masing contoh dari Fast Dost berupa cuplikan video/gambar	5%	5%			5%
4.	Menerapkan keilmuan teknologi pendidikan sebagai Pengembang Teknologi Pembelajaran, Analis Pendidikan dan Pelatihan, dan Guru Multimedia/Animasi/ Broadcast	Mampu menerapkan keilmuan teknologi pendidikan sebagai Pengembang Teknologi Pembelajaran dalam penerapannya dengan menguasai pengetahuan faktual tentang fungsi dan manfaat teknologi khususnya teknologi informasi dan komunikasi yang relevan untuk pengembangan mutu	Mahasiswa mampu menjelaskan bahasa visual dalam sinematografi	1. Mengidentifikasi bahasa visual dalam sinematografi 2. Menjelaskan arti dan fungsi bahasa visual dalam sinematografi 3. Menjelaskan istilah-istilah gerakan kamera video (gerakan visual) 4. Menjelaskan contoh dari bahasa visual	Tugas 4. Carilah istilah bahasa visual dan gerakan kamera dalam sinematografi, dan berikan cntohnya	5%	5%			5%

		pendidikan.								
5.	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 media pembelajaran dan sumber belajar baik cetak, audio, audio visual, berbasis komputer, dan teknologi terpadu.	Mahasiswa mampu menglasifikasikan film berdasarkan genre	1. Menjelaskan pengertian genre film 2. Menglasifikasikan berbagai genre film 3. Mencari contoh film berdasarkan genre	Tugas 5 1. Jelaskan pengertian genre film 2. Klasifikasikanlah genre film yang kamu ketahui 3. diskusikan dengan teman satu kelompok	5%	5%			5%
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 media pembelajaran dan sumber belajar baik cetak, audio, audio visual, berbasis komputer, dan teknologi terpadu.	Mahasiswa mampu menjelaskan identifikasi program film	1. Mengidentifikasi program film dan membedakan berdasarkan jenis identifikasi 2. Membedakan jenis film	Tugas 6 Mengidentifikasi jenis film dalam kelompok	5%	5%			5%
7.	Menerapkan keilmuan teknologi	Mampu menerapkan keilmuan teknologi	Mahasiswa mampu	1. Mengidentifikasi program film	Tugas 6 Mengidentifikasi jenis film	5%	5%			5%

	pendidikan sebagai Pengembang Teknologi Pembelajaran, Analis Pendidikan dan Pelatihan, dan Guru Multimedia/Animasi/ Broadcast	pendidikan sebagai Pengembang Teknologi Pembelajaran dalam penerapannya dengan menguasai pengetahuan faktual tentang fungsi dan manfaat teknologi khususnya teknologi informasi dan komunikasi yang relevan untuk pengembangan mutu pendidikan.	mengidentifikasi program film berdasarkan unsur teknik	berdasarkan unsur teknik pembuatan 2. Membedakan program film berdasarkan teknik pembuatan	dalam kelompok					
8	UTS						15%			15%
9	Mampu menunjukkan sikap ilmiah, kritis dan inovatif dalam pembelajaran keilmuan teknologi pendidikan secara professional dan bertanggung jawab	Mampu menerapkan sikap ilmiah, kritis dan inovatif pada pembelajaran keilmuan teknologi pendidikan menguasai konsep sinematografi	Mahasiswa mampu mengamati dan menganalisis program film	1. Mengidentifikasi program film berdasarkan unsur teknik pembuatan 2. Membedakan program film berdasarkan teknik pembuatan	Tugas 7 Mereview film berdasarkan teknik pembuatannya dalam kelompok	5%	5%			5%
10	Menerapkan keilmuan teknologi pendidikan sebagai Pengembang Teknologi Pembelajaran, Analis Pendidikan dan Pelatihan, dan Guru	Mampu menerapkan keilmuan teknologi pendidikan sebagai Pengembang Teknologi Pembelajaran dalam penerapannya dengan menguasai	Mahasiswa mampu menjelaskan terminologi produksi program video/televisi	1. Membedakan unsur visual, ukuran visual, dan gerakan visual dalam bahasa visual program video/televisi 2. Menjelaskan 3	Tugas 8 Diskusi unsur audio dan fungsi audio serta isitlah teknis audio.	5%	5%			5%

	Multimedia/Animasi/ Broadcast	pengetahuan faktual tentang fungsi dan manfaat teknologi khususnya teknologi informasi dan komunikasi yang relevan untuk pengembangan mutu pendidikan.		ukuran visual dalam bahasa visual program video/televisi 3. Menyebutkan unsur-unsur audio dalam program video/televisi 4. Menjelaskan fungsi audio dalam program video/televisi 5. Menerangkan istilah-istilah teknis audio.						
11	Menerapkan keilmuan teknologi pendidikan sebagai Pengembang Teknologi Pembelajaran, Analis Pendidikan dan Pelatihan, dan Guru Multimedia/Animasi/ Broadcast	Mampu menerapkan keilmuan teknologi pendidikan sebagai Pengembang Teknologi Pembelajaran dalam penerapannya dengan menguasai pengetahuan faktual tentang fungsi dan manfaat teknologi khususnya teknologi informasi dan komunikasi yang relevan untuk pengembangan mutu pendidikan.	Mahasiswa mampu menjelaskan tata cahaya dan suara	1. Menjelaskan tujuan penataan cahaya dalam produksi program video/televisi. 2. Menyebutkan istilah-istilah penataan cahaya dalam produksi program video/televisi. 3. Mengidentifikasi jenis cahaya dalam produksi program video/televisi. 4. Menjelaskan penempatan lampu yang baik dalam	Tugas 8 Presentasi unsur audio dan fungsi audio serta isitlah teknis audio.	5%	5%			5%

				produksi program video/televisi. 5. Menerangkan pentingnya suara dalam produksi program video/televisi. 6. Mengklasifikasikan jenis-jenis mikrofon dalam produksi program video/televisi. 7. Menjelaskan cara menggunakan mikrofon dalam produksi program video/televisi.						
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 sebagai outcome dari pengembang Teknologi Pembelajaran dengan mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi	Mahasiswa mampu menjelaskan tahapan mengembangkan ide dan penunjang program video	1. Membedakan ide pokok dan ide penunjang 2. Menjelaskan cara pengumpulan ide melalui *brainstorming* 3. Menyebutkan empat kriteria untuk mempertimbangkan baik tidaknya sebuah ide 4. Mengidentifkasi dua teknik untuk memilih ide yang	Tugas 9 Diskusi ide naskah dalam kelompok	5%	5%			5%

		dan data		akan digunakan 5. Menguraikan tiga cara penyusunan ide.						
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 sebagai outcome dari pengembang Teknologi Pembelajaran dengan mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data	Mahasiswa mampu menjelaskan tahapan mengambang kan naskah sinetron pendidikan	1. Menjelaskan proses penulisan naskah sinetron pendidikan 2. Menulis sebuah naskah sinetron pendidikan	Tugas 10 1. Jelaskan proses penulisan naskah sinetron	5%	5%			5%
14	Mampu menghasilkan outcome dalam bentuk kinerja dan komitmen yang tinggi sebagai tugas sebagai Pengembang Teknologi Pembelajaran, Analis Pendidikan dan Pelatihan, dan Guru	Memiliki kemampuan dalam mengembangkan media sebagai outcome dari pengembang Teknologi Pembelajaran dengan mengambil keputusan secara tepat dalam konteks	Mahasiswa mampu menjelaskan tahapan produksi sinetron pendidikan	1. Menjelaskan tahapan produksi sinetron pendidikan	Tugas 11 1. Jelaskan tahaan produksi sebuah sinetron pendidikan	5%	5%			5%

	Multimedia/Animasi/ Broadcast	penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data								
15	Mampu menunjukkan sikap ilmiah, kritis dan inovatif dalam pembelajaran keilmuan teknologi pendidikan secara professional dan bertanggung jawab	Mampu menerapkan sikap ilmiah, kritis dan inovatif pada pembelajaran keilmuan teknologi pendidikan menguasai konsep sinematografi	Mahasiswa mampu mampu mengevaluasi program sinetron pendidikan	1. Mendefinisikan evaluasi program sinetron pendidikan 2. Menyusun rancangan evaluasi program sinetron pendidikan 3. Menyusun rancangan evaluasi program sinetron pendidikan 4. Menjelaskan langkah-langkah evaluasi program sinetron pendidikan 5. Melakukan evaluasi program sinetron pendidikan 1. Melaporkan hasil evaluasi program sinetron pendidikan.	Tugas Akhir: Laporan evaluasi program sinetron pendidikan	5%	5%			5%

16	UAS		15%			15%
	Total bobot (%)	**100**	**100**			100
	Nilai akhir mahasiswa (ǵ(Nilai Mhs) X (Bobot%))					

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