

Mata Kuliah	DKV 3 - Dasar Desain Audio Visual		Tanggal	27 November 2023
Kode MK	DKV200		Rumpun MK	MKWP
Bobot (sks)	T (Teori)	2	Semester	4
	P (Praktik/Praktikum)	3		
Dosen Pengembang RPS,	Koordinator Keilmuan,		Kepala Program Studi,	Dekan
				
Tommi, S.Ds., M.Ds.	Ratno Suprpto, S.Sn., M.Ds.		Retno Purwanti M., S.Sn., M.Ds.	Danto Sukmajati, ST., M.Sc., Ph.D

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER		
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL – PRODI yang dibebankan pada MK	
	23-DKV-CPL-03	Mampu mengembangkan diri dan beradaptasi di lingkungan kerja, serta menghasilkan rancangan yang kreatif, inovatif, dan profesional dengan menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik, menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri, dan menerapkan nilai-nilai Jaya seperti integritas, adil, komitmen, dorongan berprestasi, dan intrapreneurship.
	23-DKV-CPL-06	Memiliki pengetahuan yang cukup dalam hal elemen dan prinsip desain, termasuk dalam hal gambar, warna, tipografi, tata letak, komposisi, serta produksi dan teknologi produksi desain komunikasi visual.

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER		
	23-DKV-CPL-07	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya; serta mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara, dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain, atau kritik seni.
	23-DKV-CPL-12	Mampu merancang dan menciptakan karya komunikasi visual dalam bentuk cetak atau digital yang bersifat statis, dinamis, maupun interaktif dalam 2 atau 3 dimensi dengan mengorganisasikan unsur rupa dan unsur pendukung lainnya untuk menciptakan penyampaian pesan yang efektif.
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)		
	23-DKV-CPMK-031	Mampu mengembangkan diri dan beradaptasi di lingkungan kerja, serta menghasilkan rancangan yang kreatif, inovatif, dan profesional
	23-DKV-CPMK-033	Mampu menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri.
	23-DKV-CPMK-061	Mampu memiliki pengetahuan yang cukup dalam hal elemen dan prinsip desain, termasuk dalam hal gambar, warna, tipografi, tata letak, komposisi.
	23-DKV-CPMK-062	Mampu memiliki pengetahuan tentang produksi dan teknologi produksi desain komunikasi visual.
	23-DKV-CPMK-071	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau
	23-DKV-CPMK-121	Mampu yang menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara, dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain, atau kritik seni.
Kemampuan Akhir Tiap Tahap Belajar (Sub-CPMK)		
	23-DKV-SCPMK-0311	kemampuan mengembangkan diri dan beradaptasi di lingkungan kerja, dalam menghasilkan rancangan karya visual yang kreatif, inovatif, dan profesional
	23-DKV-SCPMK-0332	kemampuan menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya terhadap masyarakat
	23-DKV-SCPMK-0613	Kemampuan menerapkan pengetahuan tentang elemen dan prinsip desain dalam karya multimedia dan audio visual
	23-DKV-SCPMK-0621	Kemampuan menerapkan pengetahuan tentang teknologi produksi desain komunikasi visual.
	23-DKV-SCPMK-0713	Kemampuan menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi audio visual

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

23-DKV-SCPMK-1218 Kemampuan merancang dan menciptakan karya komunikasi visual dalam bentuk audio visual

Korelasi CPMK terhadap Sub-CPMK

	23-DKV-SCPMK-0311	23-DKV-SCPMK-0332	23-DKV-SCPMK-0613	23-DKV-SCPMK-0621	23-DKV-SCPMK-0713	23-DKV-SCPMK-1218
23-DKV-CPMK-031	√					
23-DKV-CPMK-033		√				
23-DKV-CPMK-061			√			
23-DKV-CPMK-062				√		
23-DKV-CPMK-071					√	
23-DKV-CPMK-121						√

Kode CPL	Kode CPMK	Kode Sub CPMK	Indikator	Metode Penilaian	Bobot
23-DKV-CPL-03	23-DKV-CPMK-031	23-DKV-SCPMK-0311	kemampuan mengembangkan diri dan beradaptasi di lingkungan kerja, dalam menghasilkan rancangan karya visual yang kreatif, inovatif, dan profesional	Partisipasi (Kemampuan Literasi) Observasi (Studi Kasus)	50% 50%
	23-DKV-CPMK-033	23-DKV-SCPMK-0332	kemampuan menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya terhadap masyarakat	Partisipasi (Kemampuan Literasi) Observasi (Proyek)	50% 50%
23-DKV-CPL-06	23-DKV-CPMK-061	23-DKV-SCPMK-0613	Kemampuan menerapkan pengetahuan tentang elemen dan prinsip desain dalam karya multimedia dan audio visual	Partisipasi (Kemampuan Literasi)Observasi (Studi Kasus)	50% 50%

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER					
	23-DKV-CPMK-062	23-DKV-SCPMK-0621	Kemampuan menerapkan pengetahuan tentang teknologi produksi desain komunikasi visual.	Partisipasi (Kemampuan Literasi) Observasi (Proyek)	50% 50%
23-DKV-CPL-07	23-DKV-CPMK-071	23-DKV-SCPMK-0713	Kemampuan menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi audio visual	Partisipasi (Kemampuan Literasi) Unjuk Kerja (Diskusi Kelompok)	50% 50%
23-DKV-CPL-12	23-DKV-CPMK-121	23-DKV-SCPMK-1218	Kemampuan merancang dan menciptakan karya komunikasi visual dalam bentuk audio visual	Partisipasi (Kemampuan Literasi)Unjuk Kerja (Diskusi Kelompok)	50% 50%
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah Audio Visual Dasar merupakan salah satu mata kuliah utama yang memberikan pemahaman dasar tentang teknologi dan prinsip-prinsip desain dalam produksi media audio visual. Mahasiswa akan belajar tentang teknologi dasar video dan audio, serta prinsip-prinsip produksi dan penyuntingan video dan audio. Selain itu, mahasiswa juga akan dipandu dalam mempelajari teknik-teknik animasi dasar dan penggunaan efek visual untuk meningkatkan kualitas produksi. Dalam kursus ini, mahasiswa juga akan belajar tentang bagaimana mengembangkan konsep media audio visual dan mempelajari teknik yang diperlukan untuk memproduksi media yang menarik dan efektif, seperti menghasilkan <i>script</i> , memilih pemain, menentukan tempat pengambilan gambar, mengatur pencahayaan, suara, dan tata letak. Setelah menyelesaikan kursus, mahasiswa akan memiliki pemahaman yang baik tentang teknologi dan prinsip-prinsip desain dasar dalam produksi media audio visual serta keterampilan yang diperlukan untuk mengaplikasikannya dalam konteks industri media kreatif.				
Bahan Kajian : Materi Pembelajaran/Pokok Bahasan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Karakteristik media tayang 2. Alur kerja media tayang 3. Elemen audio visual 4. Teknik pengambilan gambar 5. Ragam produk audio visual 6. Proses Editing 7. Tahap finishing audio visual 				
Pustaka	Utama				
	-Braha, Yael. 2013. CREATIVE MOTION GRAPHIC TITLING FOR FILM,VIDEO & THE WEB, Focal Press, USA. - Kevin Daum & Matt Scott. 2012.Video Marketing for Dummies, John Wiley & Sons.Inc, USA.				

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER																			
	<p>- Kuperberg, Marcia. 2002. a Guide to Computer Animation, for TV, games, multimedia & web. Focal press. USA</p> <p>- Block, Bruce. 2013. The Visual Story, creating the visual structure of Film, TV, and Video, Focal Press, USA.</p>																		
	<p>Pendukung</p> <p>Winarno, Bondan. 2008. RUMAH IKLAN, Kompas, Jakarta</p>																		
Media Pembelajaran	<p>Perangkat Lunak:</p> <p>PPT Adobe premier Adobe After Effect</p>	<p>Perangkat Keras:</p> <p>Infocus, PC Headset</p>																	
Dosen Pengampu																			
Mata Kuliah Prasyarat	Perancangan Tata Letak																		
Indikator, Kriteria, dan Bobot Penilaian	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Komponen Penilaian</th> <th>Bobot</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Ujian Tengah Semester</td> <td>30%</td> </tr> <tr> <td>Ujian Akhir Semester</td> <td>30%</td> </tr> <tr> <td>Presensi/Kehadiran</td> <td>5%</td> </tr> <tr> <td>Tugas</td> <td>5%</td> </tr> <tr> <td>Project</td> <td>20%</td> </tr> <tr> <td>Kuis</td> <td>5%</td> </tr> <tr> <td>Diskusi Kelas</td> <td>5%</td> </tr> <tr> <td>...</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Komponen Penilaian	Bobot	Ujian Tengah Semester	30%	Ujian Akhir Semester	30%	Presensi/Kehadiran	5%	Tugas	5%	Project	20%	Kuis	5%	Diskusi Kelas	5%	...	
Komponen Penilaian	Bobot																		
Ujian Tengah Semester	30%																		
Ujian Akhir Semester	30%																		
Presensi/Kehadiran	5%																		
Tugas	5%																		
Project	20%																		
Kuis	5%																		
Diskusi Kelas	5%																		
...																			

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
1	Mahasiswa memahami prinsip dasar dalam media tayang /time base duration serta karakter teknis media tayang	Ketepatan analisis Memahami karakter media berbasis durasi	Keaktifan diskusi	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah • Diskusi 		a. Pengenalan media tayang/time base duration b. Karakter teknis media tayang	
2		Memahami ragam jenis auri Dapat menjelaskan dan menerapkan elemen pada auri ke dalam karya auri	Ketepatan aplikasi teori.	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah • diskusi 		a. Ragam jenis produk auri b. Elemen audio visual	
3	Memahami alur kerja dan penggunaan alat dalam produksi karya audio visual	Dapat menjelaskan alur kerja secara tepat	Ketepatan aplikasi teori	<ul style="list-style-type: none"> • Tugas analisis • diskusi 		a. Alur kerja produksi auri b. Alat dan sarana pendukung produksi auri	
4		Mampu menyiapkan proses pra produksi dalam bentuk story line dan story board	Kelengkapan teknis pra produksi Kerapihan story board	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah • Asistensi 		a. Tahap pra produksi b. Story line c. Story board	20 %
5	Mampu bekerja sistematis sesuai proses pra, produksi, dan pasca produksi	Mampu mengambil gambar dari angle/sudut yang tepat untuk menghasilkan visual yang menarik	Ketepatan menentukan sudut pengambilan gambar	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah • Asistensi 		a. Ragam angle kamera b. Teknik pengambilan gambar	
6		Mampu merekam gambar dan suara dengan teknik yang tepat	Ketepatan dalam perekaman gambar	<ul style="list-style-type: none"> • Tugas pengambilan gambar 		a. Persiapan produksi b. Proses perekaman gambar	

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
7		Mampu mempresentasikan hasil pengambilan gambar sesuai teori	Ketepatan menyajikan visual dengan tema	<ul style="list-style-type: none"> Presentasi kelompok 		a. Preview visual b. Produksi filler/thriller film	
8	Memproduksi filler / trailer film berdurasi 3 menit, bobot penilaian 30 %						
9	Mahasiswa mampu melakukan tahapan editing secara online maupun offline untuk menghasilkan komposisi auri yang harmonis	Mampu menyusun komposisi audio visual dengan rapi	Penguasaan teknis Kerapihan sajian	<ul style="list-style-type: none"> Asistensi praktika 		a. Basic editing b. Komposisi in frame	
10		Mampu melakukan editing offline dan online	Penguasaan teknis Kerapihan sajian	<ul style="list-style-type: none"> Asistensi praktika 		a. Editing offline b. Editing online	
11		Mampu menerapkan efek visual maupun audio secara tepat	Penguasaan teknis Kerapihan sajian	<ul style="list-style-type: none"> Asistensi praktika 		a. Visual effect b. Audio efek c. proses mixing	
12		Mampu menyelesaikan proses editng hingga selesai dengan format yan tepat sesuai media yang dipilih	Penguasaan teknis Kerapihan sajian	<ul style="list-style-type: none"> Asistensi praktika 		a. Finishing auri b. Format file auri	
13		Mampu menyelesaikan proses editng hingga selesai dengan format yan tepat sesuai media yang dipilih	Orisinal gagasan Kreativitas ide Ketepatan analisis	<ul style="list-style-type: none"> Asistensi praktika 		Projek akhir	10%
14	Mahasiswa mampu menyelesaikan projek akhir sesuai alur kerja dan teknik yang telah ditentukan	Mampu menyelesaikan proses editng hingga selesai dengan format yan tepat sesuai media yang dipilih	Penguasaan teknis Kerapihan sajian	<ul style="list-style-type: none"> Asistensi praktika 		Projek akhir	10%

**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)
PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN**

SPT-I/XXX/XXX

Issue/Revisi : **A0/R1/R2**

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
15		Mampu menyelesaikan proses editing hingga selesai dengan format yang tepat sesuai media yang dipilih	Penguasaan teknis Kerapihan sajian	<ul style="list-style-type: none"> • Presentasi kelompok • Diskusi 		Projek akhir	10%
16	Merancang dan mempresentasikan projek akhir Bobot UAS 20 %						