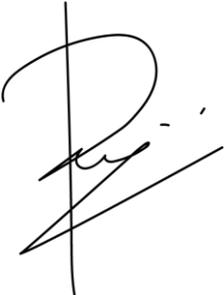


Mata Kuliah	Desain Produksi Video		Tanggal	(27 November 2023)
Kode MK	DKV321		Rumpun MK	MKWP
Bobot (sks)	K (Kuliah)	2	Semester	5
	P (Praktik/Praktikum)	3*		
Dosen Pengembang RPS,	Koordinator Keilmuan,		Kepala Program Studi,	Dekan
				
Rifki Risandhy, S.Des., M.Ds.	Ratno Suprpto, S.Sn., M.Ds.		Retno Purwanti 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-06	Mampu menghubungkan 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.
	23-DKV-CPL-09	Mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya; bertanggung jawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi serta evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggung jawabnya; melakukan proses

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER		
		evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada di bawah tanggung jawabnya, dan mengelola pembelajaran secara mandiri; serta mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi.
	23-DKV-CPL-10	Mampu membuat karya desain grafis yang baik melalui media cetak dan digital dengan menerapkan prinsip desain yang benar dan metodologi desain yang tepat untuk memenuhi kebutuhan klien atau pengguna.
	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-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-091	Mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya
	23-DKV-CPMK-101	Mampu membuat karya desain grafis yang baik melalui media cetak dan digital dengan menerapkan prinsip desain dan metodologi desain yang tepat.
	23-DKV-CPMK-121	Mampu merancang dan menciptakan karya komunikasi visual dalam bentuk cetak atau digital yang bersifat statis, dinamis, maupun interaktif dalam 2 atau 3 dimensi
Kemampuan Akhir Tiap Tahap Belajar (Sub-CPMK)		
	23-DKV-SCPMK-0613	Kemampuan menerapkan pengetahuan tentang elemen dan prinsip desain dalam karya multimedia dan audio visual
	23-DKV-SCPMK-0622	Kemampuan menerapkan pengetahuan tentang teknologi produksi pada media audio visual
	23-DKV-SCPMK-0911	Kemampuan dalam mengembangkan dan memelihara jaringan kerja dengan pembimbing, kolega sejawat baik di dalam maupun di luar kampus
	23-DKV-SCPMK-1013	Kemampuan membuat karya desain grafis yang baik dengan menerapkan prinsip dan metodologi desain yang tepat pada media audio visual
	23-DKV-SCPMK-1218	Kemampuan merancang dan menciptakan karya komunikasi visual dalam bentuk audio visual
Korelasi CPMK terhadap Sub-CPMK		

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

	23-DKV-SCPMK-0613	23-DKV-SCPMK-0622	23-DKV-SCPMK-0911	23-DKV-SCPMK-1013	23-DKV-SCPMK-1218
23-DKV-CPMK-061	√				
23-DKV-CPMK-062		√			
23-DKV-CPMK-091			√		
23-DKV-CPMK-101				√	
23-DKV-CPMK-121					√

Kode CPL	Kode CPMK	Kode Sub CPMK	Indikator	Metode Penilaian	Bobot
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	Tes (tulisi)	25%
				Observasi (praktik)	25%
23-DKV-CPL-09	23-DKV-CPMK-062	23-DKV-SCPMK-0622	Kemampuan menerapkan pengetahuan tentang teknologi produksi pada media audio visual	Unjuk Kerja (presentasi)	25%
				Observasi (praktik)	25%
23-DKV-CPL-09	23-DKV-CPMK-091	23-DKV-SCPMK-0911	Kemampuan dalam mengembangkan dan memelihara jaringan kerja dengan pembimbing, kolega sejawat baik di dalam maupun di luar kampus	Unjuk Kerja (Diskusi Kelompok)	100%
23-DKV-CPL-10	23-DKV-CPMK-101	23-DKV-SCPMK-1013	Kemampuan membuat karya desain grafis yang baik dengan menerapkan prinsip dan metodologi desain yang tepat pada media audio visual	Observasi (praktik)	50%
				Observasi (proyek)	50%
23-DKV-CPL-12	23-DKV-CPMK-121	23-DKV-SCPMK-1218	Kemampuan merancang dan menciptakan karya komunikasi visual dalam bentuk audio visual	Observasi (proyek)	100%

Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini berfokus pada pengenalan konsep dan teknik dalam produksi video untuk kebutuhan komunikasi visual. Mata kuliah ini dirancang untuk memberikan pemahaman tentang proses produksi video, mulai dari pra-produksi hingga pasca-produksi. Tujuan dari mata kuliah ini adalah untuk memberikan pemahaman yang komprehensif tentang produksi video untuk kebutuhan komunikasi visual, sehingga mahasiswa dapat menghasilkan karya yang kreatif, komunikatif dan sesuai tujuan pesan yang disampaikan kepada target audien. Dalam mata kuliah ini, mahasiswa akan mempelajari teknik-teknik dasar dalam pembuatan video, termasuk teknik pengambilan gambar, pengeditan video, pemilihan musik dan suara, dan penggunaan efek visual. Mahasiswa juga akan mempelajari prinsip-prinsip desain dan estetika dalam produksi video, serta teknik-teknik kreatif untuk menghasilkan karya yang unik dan menarik serta komunikatif. Selain itu, mata kuliah ini juga akan membahas tentang
-----------------------------	---

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER		
	<p>penggunaan teknologi dalam produksi video, termasuk penggunaan perangkat lunak editing video dan perangkat keras lainnya yang dibutuhkan dalam proses produksi. Dalam mata kuliah ini, mahasiswa akan dihadapkan pada tugas-tugas produksi video yang beragam, mulai dari pembuatan video promosi, video iklan, video dokumenter, hingga pembuatan film pendek.</p>	
<p>Bahan Kajian : Materi Pembelajaran/Pokok Bahasan</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengantar desain produksi video 2. Teknik pengambilan gambar 3. Teknik pencahayaan 4. Teknik audio 5. Editing video 	
<p>Pustaka</p>	<p>Utama</p> <p>Brown, Blain, Cinematography: Theory and Practice, Focal Press, 2002. Mascelli, V, Joseph, The Five C's of Cinematography, Silman-James Press, 1998, ISBN:9781879505414, 187950541X</p>	
	<p>Pendukung</p> <p>Studioantelope.com</p>	
<p>Media Pembelajaran</p>	<p>Perangkat Lunak:</p> <p>Adobe Premiere Pro Adobe After Effect</p>	<p>Perangkat Keras:</p> <p>Kamera, Lensa, Lighting, Tripod, Audio Komputer / Laptop, projector, whiteboard</p>
<p>Dosen Pengampu</p>		
<p>Mata Kuliah Prasyarat</p>	<p>(jika ada)</p>	

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

Indikator, Kriteria, dan Bobot Penilaian

Komponen Penilaian	Bobot
Ujian Tengah Semester	20%
Ujian Akhir Semester	20%
Presensi/Kehadiran	10%
Tugas	20%
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	Kemampuan untuk menjelaskan desain produksi video	a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide c. Penerapan Konsep Desain	a. Edukatif b. Otentik c. Objektif/Relevansi	a. Ceramah/Tatap Muka b. Diskusi c. Praktik Metode pembelajaran: <i>Problem Based Learning</i>		Pengantar Desain Produksi Video	
2	Kemampuan untuk menjelaskan proses perencanaan produksi	a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide c. Penerapan Konsep Desain	a. Edukatif b. Otentik c. Objektif/Relevansi	a. Ceramah/Tatap Muka b. Diskusi c. Praktik		Perencanaan Produksi	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)	
				Metode pembelajaran: <i>Problem Based Learning</i>			
3	Kemampuan untuk memahami tentang Perangkat dan Peralatan Produksi	a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide c. Penerapan Konsep Desain	a.Edukatif b.Otentik c.Objektif/Relevansi	a. Ceramah/Tatap Muka b. Diskusi c. Praktik Metode pembelajaran: <i>Problem Based Learning</i>		Perangkat dan Peralatan Produksi	
4	Kemampuan untuk mengaplikasikan Teknik Pengambilan Gambar	a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide c. Penerapan Konsep Desain	a.Edukatif b.Otentik c.Objektif/Relevansi		a.Asynchronous learning b.Project c.Kuiz Metode pembelajaran: <i>Problem Based Learning</i>	Teknik Pengambilan Gambar 1	10%
5	Kemampuan untuk mengaplikasikan Teknik Pengambilan Gambar	a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide c. Penerapan Konsep Desain	a.Edukatif b.Otentik c.Objektif/Relevansi	a. Ceramah/Tatap Muka b. Diskusi c. Praktik Metode pembelajaran: <i>Problem Based Learning</i>		Teknik Pengambilan Gambar 2	10%
6	Kemampuan untuk mengedit video	a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide c. Penerapan Konsep Desain	a.Edukatif b.Otentik c.Objektif/Relevansi	a. Ceramah/Tatap Muka b. Diskusi c. Praktik Metode pembelajaran:		Pengeditan Video 1	

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)	
				<i>Problem Based Learning</i>			
7	Kemampuan untuk mengaplikasikan Teknik pencahayaan dalam produksi video	a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide c. Penerapan Konsep Desain	a. Edukatif b. Otentik c. Objektif/Relevansi	a. Ceramah/Tatap Muka b. Diskusi c. Praktik Metode pembelajaran: <i>Problem Based Learning</i>		Teknik pencahayaan dalam produksi video	5%
8	Evaluasi Tengah Semester : Melakukan validasi hasil penilaian, evaluasi dan perbaikan proses pembelajaran berikutnya UJIAN TENGAH SEMESTER (UTS): Proyek (BOBOT PENILAIAN 20%)						
9	Kemampuan untuk mengolah Tata Letak Set dan Dekorasi	a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide c. Penerapan Konsep Desain	a. Edukatif b. Otentik c. Objektif/Relevansi	a. Ceramah/Tatap Muka b. Diskusi c. Praktik Metode pembelajaran: <i>Problem Based Learning</i>		Tata Letak Set dan Dekorasi	5%
10	Kemampuan untuk mengaplikasikan suara/audio dalam produksi video	a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide c. Penerapan Konsep Desain	a. Edukatif b. Otentik c. Objektif/Relevansi	a. Ceramah/Tatap Muka b. Diskusi c. Praktik Metode pembelajaran: <i>Problem Based Learning</i>		Penggunaan Suara / Audio	5%
11	Kemampuan untuk mengolah artistik dalam produksi video	a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide c. Penerapan Konsep Desain	a. Edukatif b. Otentik c. Objektif/Relevansi	a. Ceramah/Tatap Muka b. Diskusi c. Praktik Metode pembelajaran: <i>Problem Based Learning</i>		Pengarahan Artistik	

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)	
12	Kemampuan untuk mengedit video	a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide c. Penerapan Konsep Desain	a. Edukatif b. Otentik c. Objektif/Relevansi		a. Asynchronous learning b. Project c. Kuiz Metode pembelajaran: <i>Problem Based Learning</i>	Pengeditan Video 2	
13	Kemampuan untuk mengolah efek visual & grafis	a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide c. Penerapan Konsep Desain	a. Edukatif b. Otentik c. Objektif/Relevansi	a. Ceramah/Tatap Muka b. Diskusi c. Praktik Metode pembelajaran: <i>Problem Based Learning</i>		Efek Visual dan Grafis	
14	Kemampuan untuk menjelaskan crew/tim & tugas-tugasnya	a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide c. Penerapan Konsep Desain	a. Edukatif b. Otentik c. Objektif/Relevansi	a. Ceramah/Tatap Muka b. Diskusi c. Praktik Metode pembelajaran: <i>Problem Based Learning</i>		Crew/Tim, & Tugas	
15	Kemampuan untuk memproduksi video	a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide c. Penerapan Konsep Desain	a. Edukatif b. Otentik c. Objektif/Relevansi	a. Ceramah/Tatap Muka b. Diskusi c. Praktik Metode pembelajaran: <i>Problem Based Learning</i>		Proyek Desain Produksi Video	10%
16	Evaluasi Akhir Semester: Melakukan validasi penilaian akhir dan menentukan kelulusan mahasiswa UJIAN AKHIR SEMESTER (UAS): Proyek (BOBOT PENILAIAN 20%)						