|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Issue/Revisi | : A0 | Tanggal | : 28 Agst 2017 |
| Mata Kuliah | : DKV Multimedia | Kode MK | : VCD-301 |
| Rumpun MK | : Major/MKB | Semester | : 5 |
| Dosen Pengampu | : Retno Purwanti, M.Ds. | Bobot (sks) | : 5 sks |
| Dosen PengampuRetno Purwanti M, S.Sn., M.Ds. | KaprodiDesi Dwi Kristanto, S.Sn., M.Ds. | Dekan Dr. Ir. Resdiansyah, S.T., M.T. |

| **RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER** |
| --- |
| **Capaian Pembelajaran (CP)** | **CPL - PRODI** |
| S10S11 | Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiriMemiliki sikap etis, estetis, komunikatif, adaptif, dan apresiatif. |
| **CP-MK** |
| M1-3M4-7M12 | Mengusai pengetahuan terhadap prinsip maupun unsur-unsur dasar seni rupa dan desain dalam mengapresiasi dan mencipta gagasan pesan rupa atau mengembangkannya di media komunikasi visual (P1)Menguasai secara praktis pengetahuan tentang alat, bahan dan teknologi yang relevan, seperti teknik ketrampilan tangan, teknologi media rekam, teknologi produksi, dan teknologi digital (P2)Mampu membuat hasil perancangan komunikasi visual yang berbasis multimedia digital baik melalui media berbasis waktu maupun media berbasis interaktif (KK5C) |
| **Deskripsi Singkat MK** | Dalam mata kuliah ini mahasiswa belajar tentang berbagai karakter media khususnya yang berdasarkan pada timebase (durasi waktu) media, berupa media tayang dan interaktif, berkaitan dengan output berupa audio visual melatih kepekaan unsur rungu, visual dan durasi pada sebuah interface yang sesuai dengan prinsip desain. |
| **Materi Pemebelajaran/Pokok Bahasan** | 1. Pengetahuan prinsip desain
2. Pengetahuan tata letak dan komposisi time base media
3. Penguasaan teknologi media rekam, produksi dan post produksi
4. Penciptaan interface media interaktif dengan teknologi digital
 |
| **Pustaka** | **Utama** |
| - Kuperberg, Marcia(2002) a Guide to Computer Animation, for TV, games, multimedia & web*.* USA : Focal press  - Braha, Yael (2013) Creative Motion Graphic Titling For Film,Video & the web, USA: Focal Press- Kevin Daum & Matt Scott (2012) Video Marketing for Dummies, USA:  John Wiley & Sons.Inc |
| **Pendukung** |
| Winarno, Bondan (2008) RUMAH IKLAN, Jakarta : Kompas |
| **Media Pembelajaran** | **Perangkat Lunak:** | **Perangkat Keras:** |
| Software editing | LCD ProjectorVideo Camera, studio multimedia |
| **Team Teaching** | - |
| **Mata Kuliah Prasyarat** | Komputer grafisKomputer multimediaVisual Story Telling |

| **RANCANGAN PEMBELAJARAN SEMESTER** |
| --- |
| **Minggu ke-** | **Sub CP-MK****(Kemampuan Akhir yang Diharapkan)** | **Indikator** | **Kriteria & Bentuk Penilaian** | **Metode Pembelajaran (Estimasi Waktu)** | **Materi Pembelajaran (Pustaka)** | **Bobot Penilaian (%)** |
| ***(1)*** | ***(2)*** | ***(3)*** | ***(4)*** | ***(5)*** | ***(6)*** | ***(7)*** |
| 1,2 |  Mahasiswa memahami sistem perkuliahan, sistem penilaian, dan tata tertib kuliah;Mahasiswa memahami maksud dan tujuan dari kuliah sistem pendukung keputusan  | * Kemampuan menjelaskan maksud, tujuan dan capaian dari perkuliahan
* Kemampuan menjelaskan maksud dari proses pengambilan keputusan
 | Kriteria:Ketepatan dan PenguasaanBentuk Penilaian:Diskusi dan tanya jawab | Kuliah dan Diskusi [TM: 1x (3x50”)]Tugas 1: Mengamati 1program media tayang, menjelaskan unsur yang ada didalamnyaBT+BM (1+2)x(2x50”) | RPS | 5 |
| 3,4 | Mahasiswa mampu menjelaskan tentang unsur-unsur dalam sebuah output audio visual | * Ketepatan menjelaskan unsur dalam audio visual
* unsur visual, audio, visual effect, typografi dan motion graphic
 | Kriteria:Ketepatan dan PenguasaanBentuk Penilaian:tertulis | Tugas 2: studi kasus analisa progam TV, menjelaskan kekurangan /kelebihan program tersebutBT+BM (2+2)x(4x60”) | Definisi unsur audio visual dan aplikasinya dalam sebuah komposisi visual | 10 |
| 5,6,7 | Mahasiswa mampu menjelaskan fungsi unsur audio dan unsur visual dalam sebuah produk audio visual | Ketepatan dalam menjelaskanfungsi audio & visual dalam sebuahoutput audio visual | Kriteria :Ketepatan memilih audio dan visual menghasilkan produk audio visual yang harmonis | Tugas 3: Eksperimen media audio (rungu)Merencanakan & Mengaplikasikan audio ke visualTugas 4: Eksperimen media visual (rupa)BT+BM (2+2)x(4x60”) | Media audio (rungu)fungsi dan aplikasinya pada output audio visualMedia visual(rupa)fungsi dan aplikasinya pada output audio visual | 20 |
| **8** | **Evaluasi Tengah Semester : Membuat output audiovisual yang memenuhi ke 5 unsur yang telah dipelajari sebelumnya** |
| 9,10 | Mahasiswa mampu menjelaskan fungsi unsur text/tipografi dan effek visual dalam sebuah output audio visual | Ketepatan dalam menjelaskanfungsi tipografi & visual effek dalam sebuahoutput audio visual | Ketepatan memilih tipografi & effek visual yang serasi | Tugas 5: merencanakan visual effek yang tepat | Visual effect dan kinetik tipografi | 20 |
| 11,12,13 | Merumuskan kelengkapan sebuah program media tayang, berikut look interface | Ketepatan dalammerumuskan komponenyang ada dalam sebuah program acara di media tayang | Ketepatan memilih visual dan audio yang sesuia dengan khalayak sasaran sebuah program acara | TM ( 1x50")BT ( 2x 50")BM ( 3x 50") | Creative motion Graphic | 30 |
| 14,15 | Meyusun dan menciptakansebuah program acara dalam bentuk audio visual | Mampu menjelaskan penyusunan & kelengkapan sebuah program acara media tayang |  | presentasi karyaTM ( 2x 50") |  | 15 |
| **16** | **Evaluasi Akhir Semester: Melakukan validasi penilaian akhir dan menentukan kelulusan mahasiswa** |

| **RANCANGAN TUGAS MAHASISWA** |
| --- |
| Mata Kuliah | DKV Multimedia |
| Kode MK | VCD 301 | sks: | 5 | Semester: | 5 |
| Dosen Pengampu | Retno Purwanti M,S.Sn.M.Ds |
| **BENTUK TUGAS** |
| Final Project |
| **JUDUL TUGAS** |
| Tugas 14 – Final Project: Membuat final project berupa susunan interface dalam bentuk audio visual |
| **SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH** |
| Mahasiswa mampu merancang interface sebuah program acara media tayang dalam bentuk audio visual ( motion/video) |
| **DESKRIPSI TUGAS** |
| Memilih dan Menganalisa program acara pada media tayang lokal, mengkaji kelebihan dan kekurangan secara visual dan merumuskan rancangan interface baru pada media tayang tersebut |
| **METODE PENGERJAAN TUGAS** |
| 1. Memilih dan menganalisa minimal 3 program media tayang
2. Membuat kesimpulan, kelebihan dan kekurangan 3 program acara yang telah dipilih
3. Mengusulkan sebuah program acara baru media tayang
4. Merumuskan kelengkapan sebuah program acara di media tayang
5. Merancang & memvisualisasikan interface media tayang yang telah diusulkan sebelumnya
 |
| **BENTUK DAN FORMAT LUARAN** |
| 1. Obyek: analisa karakteristik media tayang
2. Bentuk luaran:
3. Merancang sebuah program acara media tayang
4. Usulan rancangan interface media tayang
5. Memvisualisasikan rancangan interface media tayang
 |
| **INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN** |
| 1. Menganalisa karakteristik aneka media tayang (bobot 15%)
2. Membuat usulan rancangan interface media tayang (bobot 35%)
3. Presentasi usulan rancangan interface media tayang (bobot 15%)
4. Merancang interface sebuah program media tayang (bobot 35%)
 |
| **JADWAL PELAKSANAAN** |
| Memilih & menganalisa program tayang lokal | Minggu 1-2 September 2017 |
| Mengkaji & menyusun program acara | Minggu 3-4 September 2017Minggu 1-2 Oktober 2017 |
| Merancang kelengkapan program acara tayang | Minggu 3-4 Oktober 2017Minggu 1-2 November 2017 |
| Merancang interface & kelengkapan sebuah program media tayang | Minggu 3-4 November 2017Minggu 1-2 Desember 2017 |
| **LAIN-LAIN** |
| Bobot Penilaian tugas ini adalah 50% dari 100% penilaian mata kuliah ini. Tugas dikerjakan dan dipresentasikan secara mandiri |
| **DAFTAR RUJUKAN** |
| Program media tayang pada stasiun TV nasional |