





Mata Kuliah	Fotografi Lanjutan	Tanggal	27 November 2023
Kode MK	DKV204	Rumpun MK	MKWP
Bobot (sks)	T (Teori)	1	Semester
	P (Praktik/Praktikum)	2	
Dosen Pengembang RPS,	Koordinator Keilmuan,	Kepala Program Studi,	Dekan
			
Ratno Suprpto, S.Sn., 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	
	CPL03	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.
	CPL06	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

CPL09	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 tanggungjawabnya; melakukan proses 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.
CPL10	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.
CPL12	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-032	Mampu menginternalisasi nilai-nilai, norma, dan etika akademik dalam mengembangkan diri di dunia profesional industri kreatif.
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-092	Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi.
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-0321	Kemampuan menginternalisasi nilai-nilai, norma, dan etika akademik dalam mengembangkan diri dalam dunia desain profesional dan industri kreatif.
23-DKV-SCPMK-0332	kemampuan menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya terhadap masyarakat

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

23-DKV-SCPMK-0615	Kemampuan menerapkan pengetahuan tentang elemen dan prinsip desain dalam fotografi
23-DKV-SCPMK-0621	Kemampuan menerapkan pengetahuan tentang teknologi produksi desain komunikasi visual.
23-DKV-SCPMK-0921	Kemampuan mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi.
23-DKV-SCPMK-1016	Kemampuan membuat karya desain grafis yang baik dengan menerapkan prinsip dan metodologi desain yang tepat pada karya fotografi
23-DKV-SCPMK-1213	Kemampuan merancang dan menciptakan karya komunikasi visual dalam bentuk cetak dan digital 2 dimensi

Korelasi CPMK terhadap Sub-CPMK

	23-DKV-SCPMK-0321	23-DKV-SCPMK-0332	23-DKV-SCPMK-0615	23-DKV-SCPMK-0621	23-DKV-SCPMK-0921	23-DKV-SCPMK-1016	23-DKV-SCPMK-1213
23-DKV-CPMK-032	√						
23-DKV-CPMK-033		√					
23-DKV-CPMK-061			√				
23-DKV-CPMK-062				√			
23-DKV-CPMK-092					√		
23-DKV-CPMK-101						√	
23-DKV-CPMK-121							√

Kode CPL	Kode CPMK	Kode Sub CPMK	Indikator	Metode Penilaian	Bobot
23-DKV-CPL-03	23-DKV-CPMK-032	23-DKV-SCPMK-0321	Kemampuan menginternalisasi nilai-nilai, norma, dan etika akademik dalam	-Partisipasi	20
				-Praktik/observasi	40

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER						
			mengembangkan diri dalam dunia desain profesional dan industri kreatif.			
				-Project		40
23-DKV-CPL-03	23-DKV-CPMK-033	23-DKV-SCPMK-0332	kemampuan menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya terhadap masyarakat	-Praktik/obeservasi		20
				-Project		40
				-Partisipasi		20
				-Kuiz		20
23-DKV-CPL-06	23-DKV-CPMK-061	23-DKV-SCPMK-0615	Kemampuan menerapkan pengetahuan tentang elemen dan prinsip desain dalam fotografi	-Praktik/obeservasi		40
				-Project		40
				-Partisipasi		20
23-DKV-CPL-06	23-DKV-CPMK-062	23-DKV-SCPMK-0621	Kemampuan menerapkan pengetahuan tentang teknologi produksi desain komunikasi visual.	-Praktik/obeservasi		40
				-Project		40
				-Partisipasi		20
23-DKV-CPL-09	23-DKV-CPMK-092	23-DKV-SCPMK-0921	Kemampuan mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi.	-Praktik/obeservasi		40
				-Project		40

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER					
				-Partisipasi	20
23-DKV-CPL-10	23-DKV-CPMK-101	23-DKV-SCPMK-1016	Kemampuan membuat karya desain grafis yang baik dengan menerapkan prinsip dan metodologi desain yang tepat pada karya fotografi	-Praktik/obeservasi	40
				-Project	40
				-Partisipasi	20
23-DKV-CPL-12	23-DKV-CPMK-121	23-DKV-SCPMK-11213	Kemampuan merancang dan menciptakan karya komunikasi visual dalam bentuk cetak dan digital 2 dimensi	-Praktik/obeservasi	40
				-Project	40
				-Partisipasi	20
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini mengajarkan pengetahuan lanjutan fotografi, dengan fokus pada pemotretan di studio foto dengan <i>artificial studio lighting</i> , mencakup teknik lanjutan pemotretan, teknik dasar pencahayaan dan pengarahan cahaya menggunakan lampu dan peralatan studio fotografi serta aksesoris lampu studio. Dalam mata kuliah ini, mahasiswa/i juga akan mempelajari pemotretan model, dasar pencahayaan untuk foto potret, <i>glamour photography</i> , <i>modern glamour photography</i> , dasar fotografi <i>still life</i> dan fotografi komersial & periklanan.				
Bahan Kajian : Materi Pembelajaran/Pokok Bahasan	<ul style="list-style-type: none"> • Introduction to studio photographic equipment • Basic lighting & light direction • Lighting accessories • Introduction to shooting models • Basic lighting for portrait • Glamour photography • Modern glamour photography • Basic still life photography 				

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER																			
	<ul style="list-style-type: none"> Commercial & advertising photography 																		
Pustaka	<p>Utama</p> <ul style="list-style-type: none"> Peterson, B. (-). Understanding Exposure. 03. Amphoto Books. China. ISBN: 778-0-81743939-2. Pendarvis, C.T., & Donal. J. (-). Beyond Digital Photography. 01. Peachpit Press. Berkeley. ISBN: 978-031-41021-4. Lou Jacobs Jr. . (2010). Professional commercial photography : techniques and images from master digital photographers . 01. Amherst Media . Buffalo . ISBN: 9781584282693 . 																		
	<p>Pendukung</p> <ol style="list-style-type: none"> Supriyono, Rakhmat. 2010. Desain Komunikasi Visual: Teori dan Aplikasi. Yogyakarta. Penerbit: Andi. Rustan, Suriyanto. (2009). Layout Dasar Dan Penerapannya. Jakarta: Gramedia. Safanayong, Yongky. 2006. Desain Komunikasi Visual Terpadu, Jakarta: Arte Intermedia. 																		
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Perangkat Lunak:</th> <th>Perangkat Keras:</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>PPT / Keynote</td> <td>Komputer / Laptop, Projector, whiteboard, kamera dan peralatan studio pendukung</td> </tr> </tbody> </table>	Perangkat Lunak:	Perangkat Keras:	PPT / Keynote	Komputer / Laptop, Projector, whiteboard, kamera dan peralatan studio pendukung														
Perangkat Lunak:	Perangkat Keras:																		
PPT / Keynote	Komputer / Laptop, Projector, whiteboard, kamera dan peralatan studio pendukung																		
Dosen Pengampu	Ratno Suprpto, S.Sn., M.Ds																		
Mata Kuliah Prasyarat	<i>DKV205 Fotografi Dasar</i>																		
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>20</td> </tr> <tr> <td>Ujian Akhir Semester</td> <td>20</td> </tr> <tr> <td>Presensi/Kehadiran</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>Tugas</td> <td>20</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	20	Ujian Akhir Semester	20	Presensi/Kehadiran	5	Tugas	20	Project	20	Kuis	5	Diskusi Kelas	5	...	
Komponen Penilaian	Bobot																		
Ujian Tengah Semester	20																		
Ujian Akhir Semester	20																		
Presensi/Kehadiran	5																		
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 menginternalisasi nilai-nilai, norma, dan etika akademik dalam mengembangkan diri dalam dunia desain profesional dan industri kreatif.	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>		Introduction to photography studio equipment: • Lighting system • Light shappers & accessories • Light stand • Background Light meter	
2	Kemampuan menerapkan pengetahuan tentang elemen dan prinsip desain dalam fotografi	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>		Basic lighting & light direction: • Frontal lighting • Side lighting • Back lighting • Top lighting • Low lighting Double rim lighting	5%
3	Kemampuan menerapkan pengetahuan tentang elemen dan prinsip desain dalam fotografi	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>		Lighting accessories: • Main light • Fill light • Accessories light • Kicker light (rim/edge) • Hair light Background light	5%
4	Kemampuan menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya terhadap masyarakat	a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide c. Penerapan Konsep Desain	a. Edukatif b. Otentik c. Objektif/Relevansi		a. Asynchronous learning b. Project c. Kuiz	Introduction to shooting models (portraiture): • Basic head position • Basic body position • Broad lighting Short	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>	lighting	
5	Kemampuan menerapkan pengetahuan tentang elemen dan prinsip desain dalam fotografi	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>		Basic lighting for portrait. 4 basic lighting patterns: • Paramount/butterfly pattern • Loop pattern • Rembrandt pattern Split pattern	5%
6	Kemampuan membuat karya desain grafis yang baik dengan menerapkan prinsip dan metodologi desain yang tepat pada karya fotografi	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>		Basic glamour photography: • Introduction to glamour photography. • Characteristic of glamour photography. • Separating the subject from the background. • Lenses. Lighting.	5%
7	Kemampuan membuat karya desain grafis yang baik dengan menerapkan prinsip dan metodologi desain yang tepat pada karya fotografi	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>		Modern glamour photography: • Clamshell lighting • Glamour photography in commercial industry. • Business perspective of glamour photography.	5%
8	Evaluasi Tengah Semester : Melakukan validasi hasil penilaian, evaluasi dan perbaikan proses pembelajaran berikutnya UJIAN TENGAH SEMESTER (UTS): (BOBOT PENILAIAN 15%)						

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)	
9	Kemampuan membuat karya desain grafis yang baik dengan menerapkan prinsip dan metodologi desain yang tepat pada karya fotografi	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>		Basic still life photography: • Composition. • Lighting.Properties.	5%
10	Kemampuan membuat karya desain grafis yang baik dengan menerapkan prinsip dan metodologi desain yang tepat pada karya fotografi	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		Advance still life photography: • Special effect. • Opaque material. • Transparent material. • Translucent material.	5%
11	Kemampuan menerapkan pengetahuan tentang teknologi produksi desain komunikasi visual.	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>		Commercial & advertising photography: • Intension • Essence of a product • Persuasion • Style • End user	5%
12	Kemampuan menerapkan pengetahuan tentang teknologi produksi desain komunikasi visual.	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>	Commercial & advertising photography: • Intension • Essence of a product • Persuasion • Style • End user	5%
13	Kemampuan mendokumentasikan,	a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide	a. Edukatif b. Otentik	a. Ceramah/Tatap Muka		Final project: • Topic / product	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)	
	menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi.	c. Penerapan Konsep Desain	c.Objektif/Relevansi	b. Diskusi c. Praktik		<ul style="list-style-type: none"> Research Planning Core values & emotions Execution Editing 	
14	Kemampuan merancang dan menciptakan karya komunikasi visual dalam bentuk cetak dan digital 2 dimensi	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>		Final project: <ul style="list-style-type: none"> Topic / product Research Planning Core values & emotions Execution Editing 	5%
15	Kemampuan merancang dan menciptakan karya komunikasi visual dalam bentuk cetak dan digital 2 dimensi	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>		Final project: <ul style="list-style-type: none"> Topic / product Research Planning Core values and emotions Execution Editing 	5%
16	Evaluasi Akhir Semester: Melakukan validasi penilaian akhir dan menentukan kelulusan mahasiswa UJIAN AKHIR SEMESTER (UAS): (BOBOT PENILAIAN 20%)						