





Mata Kuliah	Desain Video Komersial	Tanggal	27 November 2023
Kode MK	DKV322	Rumpun MK	MKP
Bobot (sks)	T (Teori )	Semester	6
	P (Praktik/Praktikum)		
Dosen Pengembang RPS,	Koordinator Keilmuan,	Kepala Program Studi,	Dekan
			
Retno Purwanti M., 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
	23-DKV-CPL-06
	23-DKV-CPL-10

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.
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.

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER																									
	<table border="1"> <tr> <td><b>23-DKV-CPL-12</b></td> <td>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.</td> </tr> <tr> <td colspan="2" style="background-color: #cccccc;"><b>Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)</b></td> </tr> <tr> <td>23-DKV-CPMK-061</td> <td>Mampu memiliki pengetahuan yang cukup dalam hal elemen dan prinsip desain, termasuk dalam hal gambar, warna, tipografi, tata letak, komposisi.</td> </tr> <tr> <td>23-DKV-CPMK-062</td> <td>Mampu memiliki pengetahuan tentang produksi dan teknologi produksi desain komunikasi visual.</td> </tr> <tr> <td>23-DKV-CPMK-101</td> <td>Mampu membuat karya desain grafis yang baik melalui media cetak dan digital dengan menerapkan prinsip desain dan metodologi desain yang tepat.</td> </tr> <tr> <td>23-DKV-CPMK-121</td> <td>Mampu merancang dan menciptakan karya komunikasi visual dalam bentuk cetak atau digital yang bersifat statis, dinamis, maupun interaktif dalam 2 atau 3 dimensi</td> </tr> <tr> <td colspan="2" style="background-color: #cccccc;"><b>Kemampuan Akhir Tiap Tahap Belajar (Sub-CPMK)</b></td> </tr> <tr> <td>23-DKV-SCPMK-0613</td> <td>Kemampuan menerapkan pengetahuan tentang elemen dan prinsip desain dalam karya multimedia dan audio visual</td> </tr> <tr> <td>23-DKV-SCPMK-0622</td> <td>Kemampuan menerapkan pengetahuan tentang teknologi produksi pada media audio visual</td> </tr> <tr> <td>23-DKV-SCPMK-1013</td> <td>Kemampuan membuat karya desain grafis yang baik dengan menerapkan prinsip dan metodologi desain yang tepat pada media audio visual</td> </tr> <tr> <td>23-DKV-SCPMK-1218</td> <td>Kemampuan merancang dan menciptakan karya komunikasi visual dalam bentuk audio visual</td> </tr> <tr> <td colspan="2" style="background-color: #cccccc;"><b>Korelasi CPMK terhadap Sub-CPMK</b></td> </tr> </table>	<b>23-DKV-CPL-12</b>	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.	<b>Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)</b>		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-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	<b>Kemampuan Akhir Tiap Tahap Belajar (Sub-CPMK)</b>		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-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	<b>Korelasi CPMK terhadap Sub-CPMK</b>	
<b>23-DKV-CPL-12</b>	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.																								
<b>Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)</b>																									
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-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																								
<b>Kemampuan Akhir Tiap Tahap Belajar (Sub-CPMK)</b>																									
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-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																								
<b>Korelasi CPMK terhadap Sub-CPMK</b>																									

**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER**

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

Kode CPL	Kode CPMK	Kode Sub CPMK	Indikator	Metode Penilaian	Bobot
<b>23-DKV-CPL-06</b>	23-DKV-CPMK-061	23-DKV-SCPMK-0613	Kemampuan menerapkan pengetahuan tentang elemen dan prinsip desain dalam karya multimedia dan audio visual	-Partisipasi	20
				-Praktik/obeservasi	40
<b>23-DKV-CPL-10</b>	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	Partisipasi	25
				-Diskusi Kelas	25
<b>23-DKV-CPL-12</b>	23-DKV-CPMK-121	23-DKV-SCPMK-1218	Kemampuan merancang dan menciptakan karya komunikasi visual dalam bentuk audio visual.	presentasi	50
				-Partisipasi	20
				-Praktik/obeservasi	30
				-Hasil Project	50

**Deskripsi Singkat MK**

Mata kuliah ini membahas tentang teknik dan strategi dalam menciptakan video yang efektif dalam konteks pemasaran dan bisnis. Mahasiswa akan mempelajari prinsip-prinsip dasar desain video, penulisan naskah, penggunaan elemen visual dan audio, serta teknik editing yang tepat. Selain itu, mata kuliah ini juga akan membahas tentang strategi pemasaran melalui video, pengenalan platform digital untuk distribusi video, dan analisis tren dalam industri video komersial. Melalui tugas dan proyek, mahasiswa akan mendapatkan pengalaman praktis dalam merancang dan menghasilkan video komersial yang efektif dalam mempromosikan produk atau jasa.

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER		
<b>Bahan Kajian :</b> Materi Pembelajaran/Pokok Bahasan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sejarah periklanan</li> <li>2. Jenis dan Karakteristik video iklan</li> <li>3. Struktur dan elemen video iklan</li> <li>4. Menyusun Konsep dan naskah iklan</li> <li>5. Story line, script iklan</li> <li>6. Story board</li> <li>7. Stillomatic</li> <li>8. Editing Video iklan</li> </ol>	
<b>Pustaka</b>	<p><b>Utama</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Williams, Eliza. 2005. How 30 great ads were made, from idea to campaign. Penerbit : Laurence King Publishing</li> <li>- Braha, Yael. 2013. CREATIVE MOTION GRAPHIC TITLING FOR FILM, VIDEO &amp; THE WEB, Focal Press, USA.</li> <li>- Kevin Daum &amp; Matt Scott. 2012. Video Marketing for Dummies, John Wiley &amp; Sons, Inc, USA.</li> <li>- Kuperberg, Marcia. 2002. a Guide to Computer Animation, for TV, games, multimedia &amp; web. Focal press. USA</li> </ul>	
	<p><b>Pendukung</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Winarno, Bondan. 2008. RUMAH IKLAN, Kompas, Jakarta</li> </ul>	
<b>Media Pembelajaran</b>	<p><b>Perangkat Lunak:</b></p> <p>PPT</p>	<p><b>Perangkat Keras:</b></p> <p>Infocus</p>
	<b>Dosen Pengampu</b> Retno Purwanti Murdanngsih, S.Sn., M.Ds.	
<b>Mata Kuliah Prasyarat</b>		

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER																			
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></td> </tr> <tr> <td>Tugas</td> <td>10%</td> </tr> <tr> <td>Project</td> <td>20%</td> </tr> <tr> <td>Kuis</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Diskusi Kelas</td> <td>10%</td> </tr> <tr> <td>...</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Komponen Penilaian	Bobot	Ujian Tengah Semester	30%	Ujian Akhir Semester	30%	Presensi/Kehadiran		Tugas	10%	Project	20%	Kuis		Diskusi Kelas	10%	...	
	Komponen Penilaian	Bobot																	
	Ujian Tengah Semester	30%																	
	Ujian Akhir Semester	30%																	
	Presensi/Kehadiran																		
	Tugas	10%																	
	Project	20%																	
	Kuis																		
Diskusi Kelas	10%																		
...																			

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 menjalankan tugas berdasarkan etika dan moral.	mampu menjalankan tugas berdasarkan etika dan moral.	<b>Kriteria penilaian:</b> Ketepatan menjelaskan tujuan ornamen <b>Bentuk penilaian:</b>	<b>Bentuk pembelajaran:</b> Tatap muka di kelas		<ul style="list-style-type: none"> <li>Definisi Ornamen</li> <li>Fungsi dan tujuan ornamen pada seni tradisi</li> </ul>	
2	Kemampuan berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat berdasarkan Pancasila.	Mampu menjalankan tugas berdasarkan etika dan moral.	<b>Kriteria penilaian:</b> Ketepatan menjelaskan tujuan ornamen <b>Bentuk penilaian:</b> Observasi (Studi kasus dan inisiasi proyek)	<b>Bentuk pembelajaran:</b> Tatap muka di kelas <b>Metode pembelajaran:</b> <i>Problem Based Learning</i>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Sejarah ragam hias nusantara</li> <li>Pembabakan ornamen nusantara</li> </ul>	

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)	
3	Kemampuan menjalankan tugas berdasarkan etika dan moral.	Mampu menjalankan tugas berdasarkan etika dan moral.	<b>Kriteria penilaian:</b> Ketepatan menjelaskan tujuan ornamen <b>Bentuk penilaian:</b> Observasi (Studi kasus dan inisiasi proyek)	<b>Bentuk pembelajaran:</b> Tatap muka di kelas <b>Metode pembelajaran:</b> <i>Problem Based Learning</i>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fungsi estetis ornamen</li> <li>• Fungsi konstruksi</li> </ul>	
4	Kemampuan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara, dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain, atau kritik seni.	Mampu menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara, dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain, atau kritik seni	<b>Kriteria penilaian:</b> Ketepatan menjelaskan tujuan ornamen <b>Bentuk penilaian:</b> Observasi (Studi kasus dan inisiasi proyek)	<b>Bentuk pembelajaran:</b> Tatap muka di kelas <b>Metode pembelajaran:</b> <i>Problem Based Learning</i>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Konsep mitologi dalam ornamen nusantara</li> <li>• Makna ornamen nusantara</li> </ul>	
5	Kemampuan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara, dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain, atau kritik seni.	Mampu menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara, dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain, atau kritik seni	<b>Kriteria penilaian:</b> Ketepatan menjelaskan tujuan ornamen <b>Bentuk penilaian:</b> Observasi (Studi kasus dan inisiasi proyek)	<b>Bentuk pembelajaran:</b> Tatap muka di kelas <b>Metode pembelajaran:</b> <i>Problem Based Learning</i>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Simbol pada ragam hias nusantara</li> <li>• simbol dunia atas simbol dunia bawah</li> </ul>	
6	Kemampuan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara, dan etika ilmiah	Mampu menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya	<b>Kriteria penilaian:</b> Ketepatan menjelaskan tujuan ornamen <b>Bentuk penilaian:</b>	<b>Bentuk pembelajaran:</b> Tatap muka di kelas		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Perbandingan motif tiap daerah</li> </ul>	

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)	
	dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain, atau kritik seni.	berdasarkan kaidah, tata cara, dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain, atau kritik seni	Observasi (Studi kasus dan inisiasi proyek)	<b>Metode pembelajaran:</b> <i>Problem Based Learning</i>			
7	Kemampuan berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat berdasarkan Pancasila	Mampu berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat berdasarkan Pancasila	<b>Kriteria penilaian:</b> Ketepatan menjelaskan tujuan ornamen <b>Bentuk penilaian:</b> Observasi (Studi kasus dan inisiasi proyek)	<b>Bentuk pembelajaran:</b> Tatap muka di kelas <b>Metode pembelajaran:</b> <i>Problem Based Learning</i>		• Perkembangan motif nusantara	
8	<b>Evaluasi Tengah Semester : Melakukan validasi hasil penilaian, evaluasi dan perbaikan proses pembelajaran berikutnya</b>						
9	Kemampuan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara, dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain, atau kritik seni	Mampu menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara, dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain, atau kritik seni	<b>Kriteria penilaian:</b> Ketepatan menjelaskan tujuan ornamen <b>Bentuk penilaian:</b> Observasi (Studi kasus dan inisiasi proyek)	<b>Bentuk pembelajaran:</b> Tatap muka di kelas <b>Metode pembelajaran:</b> <i>Problem Based Learning</i>		• Teknik Menggambar ornamen	
10	. Kemampuan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara, dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain, atau kritik seni	Mampu menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara, dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi,	<b>Kriteria penilaian:</b> Ketepatan menjelaskan tujuan ornamen <b>Bentuk penilaian:</b> Observasi (Studi kasus dan inisiasi proyek)	<b>Bentuk pembelajaran:</b> Tatap muka di kelas <b>Metode pembelajaran:</b> <i>Problem Based Learning</i>		• Motif geometris • Motif non geometris	

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)	
		gagasan, desain, atau kritik seni					
11	Kemampuan berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat berdasarkan Pancasila.	Mampu berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat berdasarkan Pancasila.	<b>Kriteria penilaian:</b> Ketepatan menjelaskan tujuan ornamen <b>Bentuk penilaian:</b> Observasi (Studi kasus dan inisiasi proyek)	<b>Bentuk pembelajaran:</b> Tatap muka di kelas <b>Metode pembelajaran:</b> <i>Problem Based Learning</i>		Ragam hias sebagai identitas nasional	
12	Kemampuan berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat berdasarkan Pancasila.	Mampu berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat berdasarkan Pancasila.	<b>Kriteria penilaian:</b> Ketepatan menjelaskan tujuan ornamen <b>Bentuk penilaian:</b> Observasi (Studi kasus dan inisiasi proyek)	<b>Bentuk pembelajaran:</b> Tatap muka di kelas <b>Metode pembelajaran:</b> <i>Problem Based Learning</i>		Upaya pelestarian ragam hias nusantara	
13	Kemampuan menjalankan tugas berdasarkan etika dan moral.	Mampu menjalankan tugas berdasarkan etika dan moral.	<b>Kriteria penilaian:</b> Ketepatan menjelaskan tujuan ornamen <b>Bentuk penilaian:</b> Observasi (Studi kasus dan inisiasi proyek)	<b>Bentuk pembelajaran:</b> Tatap muka di kelas <b>Metode pembelajaran:</b> <i>Problem Based Learning</i>		Aplikasi Ornamen pada masyarakat urban	
14	Kemampuan menjalankan tugas berdasarkan etika dan moral.	Mampu menjalankan tugas berdasarkan etika dan moral.	<b>Kriteria penilaian:</b> Ketepatan menjelaskan tujuan ornamen <b>Bentuk penilaian:</b> Observasi (Studi kasus dan inisiasi proyek)	<b>Bentuk pembelajaran:</b> Tatap muka di kelas <b>Metode pembelajaran:</b> <i>Problem Based Learning</i>		Entitas ragam hias	



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>			
15	Kemampuan menjalankan tugas berdasarkan etika dan moral.	mampu menjalankan tugas berdasarkan etika dan moral.	<p><b>Kriteria penilaian:</b> Ketepatan menjelaskan tujuan ornamen</p> <p><b>Bentuk penilaian:</b> Observasi (Studi kasus dan inisiasi proyek)</p>	<p><b>Bentuk pembelajaran:</b> Tatap muka di kelas</p> <p><b>Metode pembelajaran:</b> <i>Problem Based Learning</i></p>		Review materi	
16	<b>Evaluasi Akhir Semester: Melakukan validasi penilaian akhir dan menentukan kelulusan mahasiswa</b>						