





Mata Kuliah	Penyuntingan Video & Efek Visual		Tanggal	27 November 2023
Kode MK	DKV323		Rumpun MK	MKP
Bobot (sks)	T (Teori)	1	Semester	5
	P (Praktik/Praktikum)	2		
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 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.
	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.

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER					
	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-071	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi.			
	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-0611	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-0713	Kemampuan menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi 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			
Korelasi CPMK terhadap Sub-CPMK					
		23-DKV-SCPMK-0611	23-DKV-SCPMK-0622	23-DKV-SCPMK-0713	23-DKV-SCPMK-1013
	23-DKV-CPMK-061	√			
	23-DKV-CPMK-062		√		
	23-DKV-CPMK-071			√	
	23-DKV-CPMK-101				√

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER					
		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-0611	Kemampuan menerapkan pengetahuan tentang elemen dan prinsip desain dalam karya multimedia dan audio visual	Unjuk Kerja (diskusi kelompok)	50%
	23-DKV-CPMK-062	23-DKV-SCPMK-0622	Kemampuan menerapkan pengetahuan tentang teknologi produksi pada media audio visual	Partisipasi (kuis)	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	Observasi (praktik)	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 (proyek)	100%
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 membahas tentang teknik dan prinsip-prinsip dasar dalam pengeditan video dan pembuatan efek visual. Mahasiswa akan mempelajari berbagai macam teknik pengeditan video, termasuk teknik pemotongan, pengaturan tempo, efek transisi, dan lain-lain. Selain itu, mahasiswa juga akan mempelajari teknik pembuatan efek visual, seperti <i>green screen</i> , <i>compositing</i> , dan <i>motion graphics</i> . Pada akhirnya, mahasiswa diharapkan mampu menghasilkan video yang kreatif dan menarik dengan penguasaan teknik pengeditan video dan pembuatan efek			

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER		
	visual yang baik. Mata kuliah ini juga mempersiapkan mahasiswa untuk memasuki industri media dengan pengetahuan yang cukup untuk menghasilkan konten video berkualitas tinggi.	
Bahan Kajian : Materi Pembelajaran/Pokok Bahasan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Prinsip & Teknik Penyuntingan Video 2. Prinsip & Teknik Efek Visual 3. Metode Penyuntingan Video 4. Metode Efek Visual 5. Aplikasi Penyuntingan Video 6. Aplikasi Efek Visual 	
Pustaka	Utama	
	Adobe Press, Adobe After Effects Classroom in a Book (2023 release). Adobe Press, 2022 Adobe Press, Adobe Premiere Pro Classroom in a Book (2022 release). Adobe Press, 2022	
	Pendukung	
Media Pembelajaran	Perangkat Lunak:	
	<table border="1"> <tr> <td>Adobe Premiere Pro CC Adobe After Effect CC Blender Capcut</td> <td>Komputer/Laptop Proyektor</td> </tr> </table>	Adobe Premiere Pro CC Adobe After Effect CC Blender Capcut
Adobe Premiere Pro CC Adobe After Effect CC Blender Capcut	Komputer/Laptop Proyektor	
Dosen Pengampu		
Mata Kuliah Prasyarat	<i>(jika ada)</i>	

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 Prinsip Dasar Penyuntingan 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>		Prinsip Dasar Penyuntingan Video	
2	Kemampuan untuk menjelaskan Peralatan dan Perangkat Lunak Penyuntingan Video & Mengenal Antarmuka Perangkat Lunak Penyuntingan	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		Peralatan dan Perangkat Lunak Penyuntingan Video & Mengenal Antarmuka	

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>		Perangkat Lunak Penyuntingan	
3	Kemampuan untuk menjelaskan Proses Pra-Produksi dalam Penyuntingan 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>		Proses Pra-Produksi dalam Penyuntingan Video	5%
4	Kemampuan untuk Menganalisis Naskah atau Konsep 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>	Membaca dan Menganalisis Naskah atau Konsep Video	5%
5	Kemampuan untuk menerapkan Teknik Montase dan Pematangan (Cutting)	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 Montase dan Pematangan (Cutting)	5%
6	Kemampuan untuk menerapkan Alur Cerita (Storytelling) melalui Montase	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:		Pemberian Alur Cerita (Storytelling) melalui Montase	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)	
				<i>Problem Based Learning</i>			
7	Kemampuan untuk Sinkronisasi Audio: Musik Latar (Soundtrack) dan Efek Suara dalam Efek 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>		Sinkronisasi Audio: Musik Latar (Soundtrack) dan Efek Suara dalam Efek Visual	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 Warna dan Koreksi 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>		Warna dan Koreksi Visual	
10	Kemampuan untuk menjelaskan Efek Visual: Pengertian dan Peran dalam Produksi Audio 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>		Pengenalan Efek Visual: Pengertian dan Peran dalam Produksi Audio visual	
11	Kemampuan untuk menganalisis Jenis-jenis Efek Visual: Efek Praktis vs. Efek Digital & CGI (Computer-Generated Imagery)	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:		Jenis-jenis Efek Visual: Efek Praktis vs. Efek Digital & CGI (Computer-Generated Imagery)	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)	
				<i>Problem Based Learning</i>			
12	Kemampuan untuk menganalisis Perangkat Lunak dan Teknologi untuk Efek Visual & Desain Efek Visual: Estetika dan Kreativitas	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>	Perangkat Lunak dan Teknologi untuk Efek Visual & Desain Efek Visual: Estetika dan Kreativitas	
13	Kemampuan untuk mengolah teknik Efek 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>		Teknik-teknik Efek Visual 1	10%
14	Kemampuan untuk mengolah teknik Efek 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>		Teknik-teknik Efek Visual 2	10%
15	Kemampuan untuk memproses compositing dan Rendering	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>		Proses compositing dan Rendering	



**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)	<i>Luring (5)</i>	<i>Daring (6)</i>	(7)	
16	Evaluasi Akhir Semester: Melakukan validasi penilaian akhir dan menentukan kelulusan mahasiswa UJIAN AKHIR SEMESTER (UAS): Proyek (BOBOT PENILAIAN 20%)						