





Mata Kuliah	: Penceritaan Visual	Tanggal	: 27 November 2023
Kode MK	: DKV332	Rumpun MK	: MKP
Bobot (sks)	T (Teori) : 1 P (Praktik/Praktikum) : 2	Semester	: 6
Dosen Pengembang RPS,	Koordinator Keilmuan,	Kepala Program Studi,	Dekan
			
Dr. Sri Wahyuning Septarina	Ratno Suprpto, S.Sn., M.Ds.	Retno Purwanti M., S.Sn., M.Ds.	Danto Sukmajati, ST., M.Sc., Ph.D

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER		
<b>Capaian Pembelajaran (CP)</b>	<b>CPL – PRODI yang dibebankan pada MK</b>	
	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-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-11	Mampu mengembangkan konsep desain komunikasi visual melalui identifikasi, analisis, dan pengambilan keputusan desain yang tepat untuk disampaikan melalui model perancangan.

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER					
	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.			
<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-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-111	Mampu mengembangkan konsep desain komunikasi visual melalui identifikasi, analisis, dan pengambilan keputusan desain yang tepat untuk disampaikan melalui model perancangan.			
	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-0614	Kemampuan menerapkan pengetahuan tentang elemen dan prinsip desain dalam karya gambar dan ilustratif			
	23-DKV-SCPMK-1017	Kemampuan membuat karya desain grafis yang baik dengan menerapkan prinsip dan metodologi desain yang tepat pada media interaktif			
	23-DKV-SCPMK-1111	Kemampuan mengembangkan konsep desain komunikasi visual melalui identifikasi, analisis, dan pengambilan keputusan desain yang tepat untuk disampaikan melalui model perancangan.			
	23-DKV-SCPMK-1215	Kemampuan merancang dan menciptakan karya komunikasi visual dalam bentuk cetak, digital maupun interaktif.			
<b>Korelasi CPMK terhadap Sub-CPMK</b>					
		<b>23-DKV-CPMK-061</b>	<b>23-DKV-CPMK-101</b>	<b>23-DKV-CPMK-111</b>	<b>23-DKV-CPMK-121</b>
	<b>23-DKV-CPMK-061</b>	√			
	<b>23-DKV-CPMK-101</b>		√		
	<b>23-DKV-CPMK-111</b>			√	
	<b>23-DKV-CPMK-121</b>				√
Kode CPL	Kode CPMK	Kode Sub CPMK	Indikator	Metode Penilaian	Bobot
23-DKV-CPL-06	23-DKV-CPMK-061	23-DKV-SCPMK-0614	Kemampuan menerapkan pengetahuan tentang elemen dan prinsip desain dalam karya gambar dan ilustratif	Partisipasi (Kemampuan Literasi) Observasi (Praktik, Proyek)	50% 50%

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER					
23-DKV-CPL-10	23-DKV-CPMK-101	23-DKV-SCPMK-1017	Kemampuan membuat karya desain grafis yang baik dengan menerapkan prinsip dan metodologi desain yang tepat pada media interaktif	Observasi (Praktik, Proyek)	100%
23-DKV-CPL-11	23-DKV-CPMK-111	23-DKV-SCPMK-1111	Kemampuan mengembangkan konsep desain komunikasi visual melalui identifikasi, analisis, dan pengambilan keputusan desain yang tepat untuk disampaikan melalui model perancangan.	Partisipasi (Kemampuan Literasi) Observasi (Hasil Analisis, Proyek)	50% 50%
23-DKV-CPL-12	23-DKV-CPMK-121	23-DKV-SCPMK-1215	Kemampuan merancang dan menciptakan karya komunikasi visual dalam bentuk cetak, digital maupun interaktif.	Observasi (Praktik, Proyek, Studi Kasus) Partisipasi (Kemampuan Literasi)	50% 50%
<b>Deskripsi Singkat MK</b>		<p>Storytelling adalah sebuah komponen penting di dalam sebuah media visual, karena cerita adalah sebuah elemen yang tidak dapat dipisahkan dan memegang peranan penting untuk menyampaikan pesan. Pada mata kuliah ini mahasiswa diarahkan untuk dapat menciptakan pesan komunikasi yang mampu bercerita dalam bentuk visual dari yang awalnya berbentuk verbal menjadi bentuk visual bermakna melalui gabungan berbagai media, baik statis, digital ataupun interaktif. Visual storytelling pada mata kuliah akan terfokus kepada penerapan untuk digital media interaktif, seperti game. Beberapa bahan kajian yang akan diberikan pada mata kuliah ini adalah; desain anatomi karakter dan cerita, desain lingkungan dan pembuatan narasi. Di akhir mata kuliah ini mahasiswa akan mampu untuk bercerita secara visual yang akan bisa diterapkan ke dalam media interaktif.</p>			
<b>Bahan Kajian :</b> Materi Pembelajaran/Pokok Bahasan		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengertian <i>Storytelling</i></li> <li>2. Struktur cerita dalam visual <i>storytelling</i></li> <li>3. Konsep citra ekspresi</li> <li>4. Konsep <i>storyboard (framing)</i></li> <li>5. Konsep <i>color script</i></li> <li>6. Konsep sound ideas</li> <li>7. Teknik style dan cerita</li> </ol>			
<b>Pustaka</b>		<b>Utama</b>			

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER																			
	1. Blazer, Liz. 2016. <i>Animated Storytelling: Simple Steps For Creating Animation &amp; Motion Graphic</i> . United States: Peachpit Press. 2. Lupton, Ellen. 2017. <i>Design Is Storytelling</i> . USA: Cooper Hewitt. 3. Paulsen, Klaus Sommer. 2021. <i>Intergrated Storytelling by Design: Concepts, Prinsciples and Methods for New Narrative Dimensions</i> . England: Routedge Publisher.																		
	<b>Pendukung</b>																		
<b>Media Pembelajaran</b>	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Perangkat Lunak:</th> <th>Perangkat Keras:</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td>Laptop Proyektor</td> </tr> </tbody> </table>	Perangkat Lunak:	Perangkat Keras:		Laptop Proyektor														
Perangkat Lunak:	Perangkat Keras:																		
	Laptop Proyektor																		
<b>Dosen Pengampu</b>																			
<b>Mata Kuliah Prasyarat</b>	<i>(jika ada)</i>																		
<b>Indikator, Kriteria, dan Bobot Penilaian</b>	<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>5%</td> </tr> <tr> <td>Tugas</td> <td>5%</td> </tr> <tr> <td>Project</td> <td>25%</td> </tr> <tr> <td>Kuis</td> <td>5%</td> </tr> <tr> <td>Diskusi Kelas</td> <td></td> </tr> <tr> <td>...</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Komponen Penilaian	Bobot	Ujian Tengah Semester	30%	Ujian Akhir Semester	30%	Presensi/Kehadiran	5%	Tugas	5%	Project	25%	Kuis	5%	Diskusi Kelas		...	
Komponen Penilaian	Bobot																		
Ujian Tengah Semester	30%																		
Ujian Akhir Semester	30%																		
Presensi/Kehadiran	5%																		
Tugas	5%																		
Project	25%																		
Kuis	5%																		
Diskusi Kelas																			
...																			

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 menjelaskan pengertian <i>storytelling</i> .	Ketepatan Analisis Kreativitas Ide	Edukatif Otentik Objektif	Tatap Muka Diskusi Praktik <b>Metode Pembelajaran:</b> <i>Problem Based Learning</i>		Pengertian <i>Storytelling</i>	
2	Kemampuan menjelaskan struktur cerita dalam visual <i>storytelling</i> .	Ketepatan Analisis Kreativitas Ide	Edukatif Otentik Objektif	Tatap Muka Diskusi Praktik <b>Metode Pembelajaran:</b> <i>Problem Based Learning</i>		Struktur cerita dalam visual <i>storytelling</i>	
3	Kemampuan menjelaskan pengertian <i>storytelling</i> .	Ketepatan Analisis Kreativitas Ide	Edukatif Otentik Objektif	Tatap Muka Diskusi Praktik <b>Metode Pembelajaran:</b> <i>Problem Based Learning</i>		Struktur cerita dalam visual <i>storytelling</i>	
4	Kemampuan menjelaskan dan menerapkan konsep citra ekspresi.	Ketepatan Analisis Kreativitas Ide Penerapan struktur citra ekspresi	Edukatif Otentik Objektif		<i>Asynchronous Learning</i> <b>Metode Pembelajaran:</b> <i>Problem Based Learning</i>	Konsep citra ekspresi	
5				Tatap Muka Diskusi Praktik <b>Metode Pembelajaran:</b> <i>Problem Based Learning</i>	Konsep citra ekspresi		

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)	
6	Kemampuan menjelaskan dan menerapkan konsep <i>framing storybiard</i> .	Ketepatan Analisis Kreativitas Ide Penerapan konsep <i>sotyboard</i>	Edukatif Otentik Objektif	Tatap Muka Diskusi Praktik <b>Metode Pembelajaran:</b> <i>Problem Based Learning</i>		Konsep <i>storyboard (framing)</i>	
7						Konsep <i>storyboard (framing)</i>	
8	<b>Evaluasi Tengah Semester : Melakukan validasi hasil penilaian, evaluasi dan perbaikan proses pembelajaran berikutnya</b>						
9	Kemampuan menjelaskan dan menerapkan konsep <i>framing storybiard</i> .	Ketepatan Analisis Kreativitas Ide Penerapan konsep <i>sotyboard</i>	Edukatif Otentik Objektif	Tatap Muka Diskusi Praktik <b>Metode Pembelajaran:</b> <i>Problem Based Learning</i>		Konsep <i>storyboard (framing)</i>	
10	Kemampuan menjelaskan dan menerapkan konsep <i>color script</i> .	Ketepatan Analisis Kreativitas Ide Penerapan konsep <i>color script</i>	Edukatif Otentik Objektif	Tatap Muka Diskusi Praktik <b>Metode Pembelajaran:</b> <i>Problem Based Learning</i>		Konsep <i>color script</i> Konsep <i>color script</i>	
11							
12	Kemampuan menjelaskan dan menerapkan konsep <i>sound ideas</i> .	Ketepatan Analisis Kreativitas Ide Penerapan konsep <i>sound ideas</i>	Edukatif Otentik Objektif		<i>Asynchronous Learning</i> <b>Metode Pembelajaran:</b> <i>Problem Based Learning</i>	Konsep <i>sound ideas</i>	
13				Tatap Muka Diskusi Praktik <b>Metode Pembelajaran:</b> <i>Problem Based Learning</i>			

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)	
14	Kemampuan menjelaskan dan menerapkan teknik <i>style</i> dan cerita.	Ketepatan Analisis Kreativitas Ide Penerapan teknik <i>style</i> dan cerita	Edukatif Otentik Objektif	Tatap Muka Diskusi Praktik		Teknik <i>style</i> dan cerita	
15				<b>Metode Pembelajaran:</b> <i>Problem Based Learning</i>		Teknik <i>style</i> dan cerita	
16	<b>Evaluasi Akhir Semester: Melakukan validasi penilaian akhir dan menentukan kelulusan mahasiswa</b>						