|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Issue/Revisi | : A0 | Tanggal | :  |
| Mata Kuliah | : Visual Story Telling | Kode MK | : VCD-204 |
| Rumpun MK | : Mata Kuliah Keilmuan & Ketrampilan | Semester | : 3 |
| Dosen Pengampu | : Edy Purwantoro | Bobot (sks) | : 3 sks |
| Dosen Pengamputtd-epoettd | Kaprodittd | Dekan ttd |

| **RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER** |
| --- |
| **Capaian Pembelajaran (CP)** | **CPL - PRODI** |
| S10 P5KK3 KU1 | menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri;Menguasai secara praktis pengetahuan tentang alat, bahan dan teknologi yang relevan, seperti teknik ketrampilan tangan, teknologi media rekam , teknologi produksi, dan teknologi digital;Mampu mengembangkan bentuk perupaan dalam menjawab permasalahan komunikasi visual dengan mengorganisasi penataan unsur rupa (visual), serta unsur pendukung lainnya seperti suara, durasi (waktu), sistem interaksi dan yang terkait dengan persepsi pengindraan manusia lainnya, melalui penciptaan hirarki informasi dan representasi simbolis dalam membangun pemaknaan citra sesuai dengan tujuan komunikasi pesan yang diharapkan;menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan/atau teknologi sesuai dengan bidang keahliannya; |
| **CP-MK** |
| M1M2M4M6M9M14 | Mampu menjelaskan Deskripsi singkat Mata Kuliah Visual Story Telling, berikut Rencana Pembelajaran Studi, Rencana Tugas dan tata tertib perkuliahan yang berlaku.Mampu Mencari dan mengumpulkan data untuk tugas utama Kuliah.Mampu menganalisa dan mengolah data sehingagga bisa menjadi beberapa gagasan verbal Mampu menterjemahkan gagasan verbal menjadi gagasan visualMampu Mengaplikasikan konsep perancngan visual ke media statisMampu mengaplikasikan konsep perancangan visual ke media dinamis (multimedia) |
| **Deskripsi Singkat MK** | Mata kuliah ini berisi teknik, tata cara atau metode dasar dalam mengolah data menjadi konsep perancangan yang kemudian dikembangkan menjadi gagasan visual, sehingga dapat diaplikasikan ke berbagai media perancangan visual seperti media cetak / statis dan media dinamis / multimedia. |
| **Materi Pemebelajaran/Pokok Bahasan** | 1. Deskripsi MK Visual Story Telling
2. Definis Dasar Visual Story Telling
3. Teknik Mengumpul dan Mengolah Data
4. Teknik menterjemahkan Data verbal ke Visual/Rupa
5. Teknik bertutur rupa pada Media Perancangan Visual statis
6. Teknik bertutur rupa Media Perancangan Visual Dinamis / Multimedia.
 |
| **Pustaka** | **Utama** |
|

|  |
| --- |
| * Newcomb, John, The Book of Graphic Problem-Solving, R.R Bowker Company, 1984
 |
| * Block Bruce A, Visual Story, Creating The Visual Structure Of Film, TV And Digital Media, Copyright © 2008 Bruce A. Block. Published by Elsevier Inc. All rights reserved.
* John Hart, The Art of the Storyboard, A Filmmaker’s Introduction, Copyright © 2008, Published by Elsevier, Inc. All rights reserved.
 |

 |
| **Pendukung** |
| Artikel “Bite System”, 2.bp.blogspot.com, Minggu, 17 April 2011 |
| **Media Pembelajaran** | **Perangkat Lunak:** | **Perangkat Keras:** |
| Media presentasiPerangkat grafis bit-map & Vector | LCD ProjectorWhite-BoardPC / Lap-top |
| **Team Teaching** | Drs. Edy Purwantoro, M.Ds. |
| **Mata Kuliah Prasyarat** | Proses Kreasi |

| **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 | Mampu menjelaskan Deskripsi, silabi, RPS, Rencana Tugas dan tata tertib perkuliahan. | Pengantar MK Visual Story Telling, Deskripsi Mata Kuliah, RPS, Rencana Tugas dan Tatatertib Perkuliahan | Kelengkapan dan kebenaran penjelasan tugas perkuliahan. | Tatap muka & respon |  Dekripsi, silabi, RPS, RT dan tata tertib |  |
| 2 | Mampu melakukan pendataan produk obyek garapan tugas mata kuliah, dengan melakukan survey, pengumpulan data primer dan sekunder. | Penyusunan makalah laporan pengumpulan data  | Sistematika penyusunan laporan dan Kejelasan data primer maupun sekunder. | Tatap Muka, response Tugas praktika dan asistensi. | Teknik Pengumpulan Data | 5 |
| 3 | Mampu mengolah data produk melalui teknik *Bite System* menjadi konsep pesan komunikasi / *Source Statements* | Mengelola data melalui teknik *Bite System* menjadi konsep pesan komunikasi  | Sistematika penyusunan laporan dan kejelasan pengolahan data melalui teknik *bite system* | Tatap Muka, response Tugas praktika dan asistensi. | The Book of Graphic Problem-Solving | 5 |
| 4, 5 | Mampu menterjemahkan konsep pesan komunikasi ke konsep perancangan komunikasi visual. | Proses Menterjemahkan konsep pesan komunikasi ke konsep perancangan visual berupa beberapa alternative sketsa gambar. | Kesesuaian sketsa rancangan dan jumlah alternative sketsa dengan *sub-source statements.* | Tatap Muka, response Tugas praktika dan asistensi. |  | 10 |
| 6, 7 | Mampu mengaplikasikan konsep perancangan visual dari ke media statis perancangan komunikasi visual. | Hasil rancangan media statis perancangan komunikasi visual dan makalah laporan konsep perancangan komunikasi visual berikut hasil proses perancangannya. | Kesesuaian makalah laporan konsep perancangan visual dengan hasil rancangannya.  | Tatap Muka, response Tugas praktika dan asistensi. |  | 20 |
| **8** | **Evaluasi Tengah Semester : Presentasi Hasil Rancangan Media Statis..** |
| 9 | Mampu menjelaskan secara singkat pengertian, Bahasa teknis dan proses perencanaan produksi media dinamis / multimedia.  | Pemahaman umum Media Dinamis / multimedia, Bahasa teknis dan proses produksinya. | Kesesuaian makalah laporan dan hasil rancangan media dinamis / multimedia. | Tatap Muka, dan diskusi | Visual Story, Creating The Visual Structure Of Film | 10 |
| 9, 10  | Mampu menyususn storytelling, berikut deskripsi karakter yang akan ditampilkan di media dinamis, berdasarkan konsep perancangan visual yang sudah dirumuskan. | Proses Penyusunan naskah *story line menjadi story telling,* dan deskripsi karakter, berdasarkan konsep perancangan komunikasi visual. | Kesesuaian penyusunan story telling dan deskripsi nkarakter dengan konsep perancangan visual. | Tatap Muka, response Tugas praktika dan asistensi. | The Art of the Storyboard, A Filmmaker’s Introduction | 10 |
| 11, 12, 13.  | Mampu menyususn story board, berikut desain karakter, berdasarkan pada story telling dan deskripsi karakter yang sudah disusun | Penyusunan *story board* dan desain karakter, berdasarkan storytelling dan deskripsi karakter yang dibuat. | Kesesuaian penyusunan story tboard dan desain karakter dengan dengan story telling dan deskripsi karakter. | Tatap Muka, response Tugas praktika dan asistensi. | Visual Story, Creating The Visual Structure Of Film | 20 |
| 14, 15 | Mampu menyusun animatic story board dan guide standar manual book berdasarkan story-board dan desain karakter yang sudah dibuat. | Pembuatan Animatic Story-board dan Guide Manual Book. | Kesesuaian penyusunan Animatic story board dan standar manual book dengan story board dan desain karakter. | Tatap Muka, response Tugas praktika dan asistensi. | The Art of the Storyboard, A Filmmaker’s Introduction |  |
| **16** | **Evaluasi Akhir Semester: Presentasi animatic story board dan desain karakter, pra produksi media dinamis/ multimedia.** |

| **RANCANGAN TUGAS MAHASISWA** |
| --- |
| Mata Kuliah | Visual Story Telling |
| Kode MK | 204 | sks: | 3 | Semester: | 3 |
| Dosen Pengampu | Drs. Edy Purwantoro |
| **BENTUK TUGAS** |
| Metode Olah kreatif dalam memecahkan masalah (Problem Solving) Komunikasi Visual |
| **JUDUL TUGAS** |
| Byte System, teknik menemukan gagasan/ idea, dari verbal ke visual. |
| **SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH** |
| Mahasiswa mampu memecahkan masalah komunikasi visual terkait dengan mencari, mengurai dan menemukan gagasan/idea menjadi konsep verbal dan diterjemahkan ke konsep visual.  |
| **DESKRIPSI TUGAS** |
| Proses olah kreatif dalam menemukan pemecahan masalah komunikasi visual melalui proses pengumpulan dan mengurai data, mengolahnya dalam proses menemukan source statements, mengolahnya menjadi source sub-statements / gagasan verbal dan menterjemahkannya menjadi gagagsan visual.  |
| **METODE PENGERJAAN TUGAS** |
| 1. Mengumpulkan data
2. Mengurai data
3. Mengolah source statement
4. Mengembangkan source sub-statements
5. Mendapatkan gagasan / idea verbal
6. Menterjemahkan ke gagasan visual
 |
| **BENTUK DAN FORMAT LUARAN** |
| 1. Makalah Olah kreatif dengan teknik Byte System.
2. Sketsa alternatif gagasan visual
3. Sketsa konsep rancangan komunikasi visual
4. Karya media statis/design publishing wujud aplikasi konsep rancangan komunikasi visual.
 |
| **INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN** |
| 1. Proses olah kreatif (bobot 20%)
2. Makalah (bobot 30%)
3. Sketsa (bobot 20%)
4. Hasil aplikasi karya (bobot 30%)
 |
| **JADWAL PELAKSANAAN** |
| Proses Mengumpulkan dan mengurai data | Minggu ke 1 - 2 |
| Proses mengolah gagasan verbal | Minggu ke 3 - 4 |
| Olah gagasan verbal menjadi visual | Minggu ke 5 – 6 |
| Aplikasi konsep visual ke aplikasi karya media statis/cetak. | Minggu ke 7 - 8 |
| **LAIN-LAIN** |
| Bobot Penilaian tugas ini adalah 30% dari 100% penilaian mata kuliah ini. Akan dipilih 3 proposal terbaik. Tugas dikerjakan dan dipresentasikan secara mandiri. |
| **DAFTAR RUJUKAN** |
| Newcomb, John, The Book of Graphic Problem-Solving, R.R Bowker Company, 1984 |

| **RANCANGAN TUGAS MAHASISWA** |
| --- |
| Mata Kuliah | Visual Story Telling |
| Kode MK | 204 | sks: | 3 | Semester: | 3 |
| Dosen Pengampu | Drs. Edy Purwantoro |
| **BENTUK TUGAS** |
| Aplikasi hasil olah kreatif problem solving perancangan komunikasi visual pada media dinamis (multimedia) |
| **JUDUL TUGAS** |
| Perancangan Komunikasi Visual Story Telling Pada Media Dinamis / Multimedia  |
| **SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH** |
| Mahasiswa mampu mengembangkan hasil olah kreatif problem solving komunikasi visual menjadi visual story telling pada proses pra produksi multimedia. |
| **DESKRIPSI TUGAS** |
| Proses olah kreatif dalam menemukan pemecahan masalah komunikasi visual melalui proses pengumpulan dan mengurai data, mengolahnya dalam proses menemukan source statements, mengolahnya menjadi source sub-statements / gagasan verbal dan menterjemahkannya menjadi gagagsan visual.  |
| **METODE PENGERJAAN TUGAS** |
| 1. Mengumpulkan data
2. Mengurai data
3. Mengolah source statement
4. Mengembangkan source sub-statements
5. Mendapatkan gagasan / idea verbal
6. Menterjemahkan ke gagasan visual
 |
| **BENTUK DAN FORMAT LUARAN** |
| 1. Deskripsi Program multimedia.
2. Sinopsis dan Story Telling
3. Story Board
4. Video Animatic story board
 |
| **INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN** |
| 1. Proses olah kreatif (bobot 20%)
2. Makalah (bobot 30%)
3. Sketsa (bobot 20%)
4. Hasil aplikasi karya (bobot 30%)
 |
| **JADWAL PELAKSANAAN** |
| Proses Mengumpulkan data | Minggu ke 9 - 10 |
| Proses menyususn synopsis dan story telling | Minggu ke 11 - 12 |
| Penyususnan Story Board | Minggu ke 13 - 14 |
| Pembuatan video animatic story board | Minggu ke 15 - 16 |
| **LAIN-LAIN** |
| Bobot Penilaian tugas ini adalah 30% dari 100% penilaian mata kuliah ini. Akan dipilih 3 proposal terbaik. Tugas dikerjakan dan dipresentasikan secara mandiri. |
| **DAFTAR RUJUKAN** |
| * Block Bruce A, Visual Story, Creating The Visual Structure Of Film, TV And Digital Media, Copyright © 2008 Bruce A. Block. Published by Elsevier Inc. All rights reserved.
* John Hart, The Art of the Storyboard, A Filmmaker’s Introduction, Copyright © 2008, Published by Elsevier, Inc. All rights reserved.
 |