	<b>KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI</b> <b>INSTITUT INFORMATIKA &amp; BISNIS DARMAJAYA</b> Jl. Zainal Abidin Pagar Alam No. 93 Labuhan Ratu – Bandar Lampung 35142		<b>No. Dokumen</b> 4.FM-D2.04.03
	<b>FORMULIR</b> <b>RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)</b>		
	<b>No. Revisi</b>	<b>Hal</b> 1 dari 13	<b>Tanggal Terbit</b> 25 Agustus 2023
Matakuliah : <b>Audio Visual</b>	Semester: 6	sks: 4	Kode MK : DKV23444
Program Studi: Desain Komunikasi Visual	Dosen Pengampu/Penanggung jawab : <u>Dika Tondo Widakdo, S.Kom., M.T.I</u>		
Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)	<b>Sikap</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius.</li> <li>2. Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral dan etika.</li> <li>3. Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban berdasarkan Pancasila.</li> <li>4. Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggung jawab pada negara dan bangsa.</li> <li>5. Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain.</li> <li>6. Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan</li> <li>7. Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara.</li> <li>8. Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik.</li> <li>9. Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri.</li> </ol>		

10. Adaptif terhadap perkembangan pengetahuan dan teknologi.

**Keterampilan Umum**

1. Mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi digital di era industri 4.0.
2. Mampu menumbuhkan sikap technopreneur dalam menghadapi perkembangan industri kreatif di era digital.
3. Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur.
4. Mampu mewujudkan suatu inovasi dalam karya desain komunikasi visual berbasis kearifan lokal.
5. Mampu mengimplementasikan metode dalam suatu perancangan karya desain komunikasi visual mulai dari analisis, konsep visual hingga digitalisasi sebagai suatu bentuk solusi permasalahan.
6. Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data.
7. Mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan dengan pihak –pihak terkait dalam suatu proses perancangan karya desain komunikasi visual untuk kebutuhan industri kreatif.

**Pengetahuan**

1. Menguasai prinsip – prinsip desain sebagai landasan dalam berkarya.
2. Menguasai teori media dan komunikasi yang relevan dengan bidang keahliannya.
3. Menguasai metode riset yang relevan untuk memahami khalayak sasaran desain Komunikasi
4. visual.
5. Menguasai pengetahuan perkembangan teknologi dan perkembangan media desain komunikasi visual.
6. Menguasai etika keprofesian Desain Komunikasi Visual.

		<p><b>Keterampilan Khusus</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mampu menerapkan bahasa rupa pada karya audio visual.</li> <li>2. Mampu menguasai tahapan pra produksi yaitu pembuatan storyine, storyboard dan naskah untuk karya audio visual.</li> <li>3. Mampu menguasai basic teknik – teknik pengambilan gambar untuk karya videografi.</li> <li>4. Mampu memanfaatkan teknologi digital pada tahapan pasca produksi untuk perancangan karya audio visual.</li> <li>5. Mampu merealisasikan karya komunikasi visual berbasis video baik untuk kebutuhan komersil maupun non komersil.</li> <li>6. Mampu mewujudkan karya audio visual sebagai solusi permasalahan.</li> </ol>					
Capaian Pembelajaran Matakuliah (CPMK)		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Setelah selesai perkuliahan ini diharapkan mahasiswa memahami pengertian dasar audio visual dari praproduksi, produksi, dan pasca produksi.</li> <li>2. Setelah selesai perkuliahan ini, mahasiswa diharapkan mampu merancang karya videografi sesuai dengan konteks perancangan.</li> </ol>					
Deskripsi Matakuliah :		Mata kuliah ini memberikan pemahaman dan keterampilan membuat karya audio visual dengan berbagai media melalui tema, tehnik maupun isi/narasi. Materi pembelajaran terdiri atas: 1) Teori Audio Visual berupa teknik dan langkah-langkah produksi. 2) Praktik pembuatan karya. Penilaian hasil akhir belajar dilakukan dengan menilai karya per-pertemuan dengan bobot 20 %, kehadiran 20% ujian tengah semester 20 %,dan ujian akhir semester dengan bobot penilaian 20 %					
Minggu ke-	Kemampuan yang diharapkan (Sub-CPMK)	Materi Pembelajaran	Bentuk, Metode Pembelajaran dan Pengalaman Belajar	Waktu (menit)	Penilaian		
					Teknik	Indikator	Bobot (%)
1	Menjelaskan pengertian dan ruang lingkup audio visual	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kontrak Perkuliahan</li> <li>• Pengantar Audio</li> </ul>	<b>Metode :</b> Offline = Ceramah dan	3x60= 180 menit	Tanya jawab	Pengetahuan mengenai kontrak	

		<p>Visual</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>◆ Pengertian dan ruang lingkup Audio Visual</li> <li>◆ Langkah Kerja Produksi Audio Visual</li> <li>◆ Elemen estetis audio visual</li> </ul>	<p>Diskusi Online = Absen dan materi di lms.darmajaya.a c.id</p> <p><b>Pengalaman belajar:</b> Memperoleh pengetahuan mengenai perkuliahan selama 1 semester, mengetahui audio visual secara teoritis,</p>			<p>perkuliahan, teori audio visual, lingkup audio visual, langkah kerja audio visual dan elemen estetis audio visual.</p>	
2	<p>Mampu menguasai teknik cahaya untuk shooting video.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Teori : Storyline, Shootlist dan Storyboard</li> <li>• Praktek : Membuat storyline, Shootlist dan storyboard</li> </ul>	<p><b>Metode :</b> Offline = Cermah, diskusi dan praktek. Online = Absen dan materi di lms.darmajaya.a c.id</p> <p><b>Pengalaman belajar:</b> Memperoleh kemampuan di dalam proses pencahayaan.</p>	<p>T = 2x60= 120 menit.</p> <p>P = 2x60= 120 menit</p>	<p>Tanya jawab dan latihan</p>	<p>Pengetahuan terkait pencahayaan untuk produksi video.</p>	

3	Mampu menguasai teknik pengolahan audio untuk videografi.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Teori : Videografi, Jenis - Jenis video dan Teknik - Teknik Pengambilan gambar</li> <li>• Praktek : Pengambilan gambar untuk footage video.</li> </ul>	<p><b>Metode :</b> Offline = Ceramah, Diskusi dan praktek. Online = Absen dan materi di lms.darmajaya.a c.id</p> <p><b>Pengalaman belajar:</b> Memperoleh kemampuan di dalam proses pengambilan gambar.</p>	<p>T = 2x60= 120 menit.</p> <p>P = 2x60= 120 menit</p>	Tanya jawab dan latihan	Kemampuan dalam mengimplementasikan teknik-teknik pengambilan gambar untuk video.	
4	Mampu mengimplementasikan teknik teknik pengambilan gambar ke dalam karya videografi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Teori : Peran penting backsound/musik untuk video.</li> <li>• Praktek : Backsound untuk footage video yang telah diambil.</li> </ul>	<p><b>Metode :</b> Offline = Ceramah, Diskusi dan asistensi Online = Absen dan materi di lms.darmajaya.a c.id</p> <p><b>Pengalaman belajar:</b> Memperoleh kemampuan dalam</p>	<p>T = 2x60= 120 menit.</p> <p>P = 2x60= 120 menit</p>	Tanya jawab dan latihan	Kemampuan dalam pewarnaan karakter dengan aplikasi Blender 3D.	

			pewarnaan karakter.				
5	Mahasiswa mampu memahami dan mengetahui defenisi, tujuan dan manfaat personal branding.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Teori : Personal branding Video Profil diri</li> <li>• Praktek : Membuat konsep perancangan (tahapan pra produksi).</li> <li>• <b>Tugas 1 : Perancangan video profil diri</b></li> </ul>	<b>Metode :</b> Offline = Ceramah, Diskusi dan praktek Online = Absen dan materi di lms.darmajaya.a c.id <b>Pengalaman belajar:</b> Memperoleh kemampuan dalam explorasi pembuatan pra produksi.	T = 2x60= 120 menit.  P = 2x60= 120 menit	Tanya jawab dan latihan	Kemampuan dalam konsep visual yang meliputi storyline, shootlist dan storyboard serta positioning personal branding.	
6	Mampu merealisasikan teknik-teknik pengambilan gambar sesuai dengan storyboard.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Teori : Review konsep perancangan</li> <li>• Praktek : Melanjutkan perancangan tugas 1.</li> </ul>	<b>Metode :</b> Offline = Asistensi dan diskusi Online = Absen dan materi di lms.darmajaya.a c.id <b>Pengalaman belajar:</b> Memperoleh kemampuan dalam explorasi	T = 2x60= 120 menit.  P = 2x60= 120 menit	Tanya jawab dan latihan	Kemampuan tahapan produksi yaitu pengambilan gambar sesuai dengan konsep visual.	

7	Mampu merancang video biografi diri sesuai dengan konsep perancangan.	<p><b>Teori :</b> Review Footage video</p> <p><b>Praktek :</b> Melanjutkan proses produksi sesuai hasil evaluasi.</p>	<p><b>Metode :</b> Offline = Asistensi dan diskusi Online = Absen dan materi di lms.darmajaya.a.c.id</p> <p><b>Pengalaman belajar:</b> Memperoleh kemampuan dalam exploring.</p>	<p>T = 2x60= 120 menit.</p> <p>P = 2x60= 120 menit</p>	Tanya jawab,	Kemampuan dalam mengambil gambar untuk footage video sesuai dengan storyboard.	
8	Mahasiswa mampu menyelesaikan soal Ujian Tengah Semester (UTS) teori dan praktek sesuai bobot penilaian.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memberikan soal UTS teori dan</li> <li>• praktek : membuat video produk sesuai dengan teknik teknik pengambilan gambar.</li> </ul>	Ujian tertulis dan Praktek	<p>T = 2x60= 120 menit.</p> <p>P = 2x60= 120 menit</p>	Tatap muka	Kemampuan menyelesaikan UTS teori dan praktek.	20%
9	Mampu merancang video biografi diri sesuai dengan konsep visual perancangan.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Teori : Review proses pasca produksi video personal branding.</li> <li>• Praktek :.Melanjutkan perancang sesuai dengan hasil evaluasi.</li> </ul>	<p><b>Metode :</b> Offline = Diskusi dan asistensi. Online = Absen dan materi di lms.darmajaya.a.c.id</p> <p><b>Pengalaman belajar:</b></p>	<p>T = 2x60= 120 menit.</p> <p>P = 2x60= 120 menit</p>	Tanya jawab	Kemampuan dalam mewujudkan proses pasca produksi video personal branding.	

			Pengalaman dalam proses pasca produksi.				
10	Mampu merancang video biografi diri sesuai dengan konsep visual perancangan.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Teori : Review akhir dan pengumpulan tugas 1 (Tugas dikumpulkan di lms.darmajaya.ac.id).</li> </ul>	<b>Metode :</b> Offline = Diskusi dan asistensi Online = Absen dan tugas di lms.darmajaya.ac.id <b>Pengalaman belajar:</b> Pengalaman merancang video personal branding.	T = 2x60= 120 menit.  P = 2x60= 120 menit	Tanya Jawab	Kemampuan dalam merancang video personal branding.	
11	Mahasiswa mampu mengetahui dan memahami mengenai video promosi dan tahapan perancangan.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Teori : Defenisi Video Promosi.</li> <li>• Praktek : Observasi untuk perancangan video promosi usaha.</li> <li>• Tugas 2 : Video promosi UMKM.</li> </ul>	<b>Metode :</b> Offline = Ceramah, Diskusi dan observasi Online = Absen dan materi di lms.darmajaya.ac.id <b>Pengalaman belajar:</b> Pengetahuan mengenai video promosi usaha.	T = 2x60= 120 menit.  P = 2x60= 120 menit	Tanya Jawab	Pengetahuan mengenai tahapan perancangan dan video promosi usaha.	

12	Mahasiswa mampu mempresentasikan hasil observasi serta konsep visual perancangan.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Teori : Presentasi hasil observasi data dan konsep perancangan.</li> <li>• Praktek : Melanjutkan ke tahapan pra produksi.</li> </ul>	<b>Metode :</b> Offline = Presentasi dan diskusi. Online = Absen dan materi di lms.darmajaya.ac.id <b>Pengalaman belajar:</b> Memperoleh kemampuan dalam brainstorming.	T = 2x60= 120 menit.  P = 2x60= 120 menit	Tanya Jawab	Kemampuan dalam mempresentasikan hasil observasi dan konsep perancangan.	
13	Mahasiswa mampu mewujudkan konsep visual ke tahapan produksi.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Teori : Review storyboard, shootlist dan copywriting.</li> <li>• Praktek : Melanjutkan ketahapan produksi untuk footage video.</li> </ul>	<b>Metode :</b> Offline = Diskusi dan asistensi. Online = Absen dan materi di lms.darmajaya.ac.id <b>Pengalaman belajar:</b> Memperoleh kemampuan dalam mewujudkan konsep visual.	T = 2x60= 120 menit.  P = 2x60= 120 menit	Tanya Jawab	Kemampuan dalam mewujudkan konsep visual ketahapan produksi.	
14	Mahasiswa mampu mewujudkan konsep visual ke bentuk	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Teori : Review footage video dan copywriting.</li> </ul>	<b>Metode :</b> Offline = Diskusi dan asistensi	T = 2x60= 120	Evaluasi dan eksekusi	Kemampuan dalam proses produksi video	

	<i>footage</i> video dan <i>copywriting</i> .	<ul style="list-style-type: none"> <li>Praktek : Melanjutkan ke tahapan pasca produksi.</li> </ul>	Online = Absen dan materi di lms.darmajaya.ac.id <b>Pengalaman belajar:</b> Memperoleh pengalaman dalam proses produksi video promosi.	menit. P = 2x60= 120 menit		promosi UMKM.	
15	Mahasiswa mampu mewujudkan <i>footage</i> video menjadi video promosi UMKM secara utuh dan estetik sesuai dengan konteks komunikasi visual.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Teori : Review akhir tugas 2.</li> <li>Praktek : Finalisasi perancangan tugas 2.</li> </ul> <p>*Tugas 2 dikumpulkan di lms.darmajaya.ac.id paling lambat 1 minggu setelah UAS.</p>	<b>Metode :</b> Offline = Diskusi dan asistensi Online = Absen dan materi di lms.darmajaya.ac.id <b>.Pengalaman belajar:</b> Memperoleh pengalaman dalam proses perancangan video promosi.	T = 2x60= 120 menit. P = 2x60= 120 menit	Evaluasi dan eksekusi	Kemampuan dalam merancang video promosi UMKM.	
16	Mahasiswa mampu menyelesaikan UAS teori dan praktek	Ujian Akhir Semester (UAS) Teori dan praktek : Merancang slide show video untuk curriculum vitae..	Tatap muka	<b>90 menit</b>	Tertulis dan praktek	Mampu menyelesaikan UAS teori dan praktek	20%

## DAFTAR PUSTAKA

- Giwanda, Griand. 2003, *Panduan Praktis Videografi Dasar*, Jakarta: Puspa Swara
- Herbert, Kurt. 1970, *Artist Techniques*, New York: Frederick A. Fraenger Publisher
- Panca Javandalasta, 2011, *Lima Hari Mahir Bikin Film*, Surabaya: Mumtaz Media
- Kevin Daum & Matt Scott, " *Video Marketing for Dummies.*" John Wiley & Sons.Inc, USA. 2012
- Naratama, " *Menjadi Sutradara Televisi dengan single dan Multi camera*" Grasindo, Jakarta 2004

## Rencana Tugas dan Penilaian

### 1. Tugas

Minggu Ke	Bahan Kajian/Materi Pembelajaran	Tugas		Waktu (Menit)	Penilaian	Indikator	Bobot (%)
1	Video Personal Branding	Mandiri	Studi Kasus.	6x60 = 360 menit	Gagasan kreatif, storyboard, shoolist, copywriting dan editing video.	Kemampuan dalam merancang video personal branding.	20%
		Terstruktur					
2	Video Promosi UMKM	.Mandiri	Studi kasus dan project based learning	5x60= 300 menit	Gagasan kreatif, storyboard, shoolist,	Kemampuan dalam merancang video	20%

		Terstruktur			copywriting dan editing video.	promosi UMKM.	
--	--	-------------	--	--	--------------------------------	---------------	--

## 2. Penilaian





Aspek Penilaian

- a) **Sikap** : Cara menyampaikan pendapat dalam diskusi, tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas
- b) **Pengetahuan** : Penguasaan materi serta implementasi ke dalam tahapan produksi.
- c) **Keterampilan**: kreatifitas dalam memenculkan ide serta strategi dalam komunikasi massa secara visual dengan memanfaatkan media.

### Bobot Penilaian

Bobot Nilai Tugas (NT)	= 20%
Bobot Nilai Ujian Tengah Semester (UTS)	= 20%
Bobot Nilai Ujian Akhir Semester (UAS)	= 20%
Bobot Etika (E)	= 20%
Presensi (P)	= 20%
Nilai Akhir	= 20% NT + 20% UTS + 20% UAS + 20% E + 20% P

Bandar Lampung,, 25 Agustus 2023

Disusun Ole Oleh	Diperiksa oleh	Disahkan oleh :	
 Dosen Penanggung jawab	 Penanggung jawab Keilmuan	 Ketua Program Studi	 Dekan