|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| logo UEU kecil | |  | | | | | | | | | | | | | | | |
|  | | **RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER GENAP TA. 2016/2017** | | | | | | | | | | | | | | | |
|  | | **PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK INDUSTRI FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF** | | | | | | | | | | | | | | | |
|  | | **UNIVERSITAS ESA UNGGUL** | | | | | | | | | | | | | | | |
|  | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **Mata kuliah** | | | | **:** | | Komputer Grafis Video | | | | | | | **Kode MK** | | | **:** | **DVG 223** |
| **Mata kuliah prasyarat** | | | | **:** | | - | | | | | | | **Bobot MK** | | | **:** | **3 SKS** |
| **Dosen Pengampu** | | | | **:** | | Beng Susanto S.sn MM. | | | | | | | **Kode Dosen** | | | **:** | 7512 |
| **Alokasi Waktu** | | | | **:** | | Tatap muka 14 x 192 menit, teori dan praktek di lab. komputer | | | | | | | | | | | |
| **Capaian Pembelajaran** | | | | **:** | | 1. Mahasiswa mengenal dan memahami prinsip dasar, serta cara kerja audio visual, mulai dari pra produksi, produksi/eksekusi, sampai post produksi, sebuah video/film. 2. Mahasiswa menguasai beberapa program dan aplikasi video editing dan dapat menerapkannya dalam pembuatan sebuah video/film. | | | | | | | | | | | |
|  | | | |  | |  | | | | | | | | | | | |
| **SESI** | **KEMAMPUAN**  **AKHIR** | | | **MATERI**  **PEMBELAJARAN** | | | **BENTUK PEMBELAJARAN** | | | **SUMBER**  **PEMBELAJARAN** | | | | **INDIKATOR**  **PENILAIAN** | | | |
| **1** | Mahasiswa mampu menjabarkan pemahaman mengenai audio. | | | * Dasar audio * Hardware * Format files * Input/output | | | * Teori * Explorasi * Diskusi * Tanya jawab | | | Adobe Audition CS6, Tim Wahana Komputer, 2014, Penerbit Andi Yogyakarta. | | | | Pemahaman tentang  teknologi audio dan aplikasinya serta prinsip dasar audio. | | | |
| **2** | Mahasiswa mampu menjabarkan pemahaman mengenai video. | | | * Dasar video * Hardware * Format files * Input/output | | | * Teori * Explorasi * Diskusi * Tanya jawab | | | Semiotika Visual, Budiman dan Kris, 2004, Penerbit Buku Baik, Yogyakarta. | | | | Pemahaman tentang  teknologi video dan aplikasinya serta prinsip dasar video. | | | |
| **3** | Mahasiswa mampu menjabarkan pemahaman mengenai multimedia. | | | * Multimedia dasar * Hardware * Format files * Input/output | | | * Teori * Explorasi * Diskusi * Tanya jawab | | | Teknik Dasar Videografi, Sarwo Nugroho S.Kom M.Kom, 2014, Penerbit Andi. | | | | Pemahaman tentang  teknologi multimedia dan aplikasinya serta prinsip dasar multimedia. | | | |
| **SESI** | **KEMAMPUAN**  **AKHIR** | | | **MATERI**  **PEMBELAJARAN** | | | **BENTUK PEMBELAJARAN** | | | **SUMBER**  **PEMBELAJARAN** | | | | **INDIKATOR**  **PENILAIAN** | | | |
| **4** | Mahasiswa mampu menjabarkan pemahaman mengenai pra-produksi video. | | | * Dasar-dasar produksi * Persiapan * Shooting | | | * Teori * Explorasi * Diskusi * Tanya jawab | | | Teknik Produksi Program Video, Ichwan, Zul dan K. Lumbangraja, 1999, Bandung. | | | | Pemahaman mengenai pra-produksi sampai produksi video. | | | |
| **5** | Mahasiswa mampu menjabarkan pemahaman mengenai estetika video grafis dan post-produksi. | | | Implementasi estetika fotografi dalam video grafis | | | * Teori * Explorasi * Diskusi * Tanya jawab | | | Membuat Film Dengan Kamera Video, DRA. Nurahadian Sari dan Dodi Ahmad Fauzi S.Sos., 2006, Penerbit Restu Agung.  Foto Indah dan Menarik, Vincent Bayu Tapa Brata, 2007, Penerbit Mediakita. | | | | Pemahaman mengenai  estetika video grafis dan post-produksi | | | |
| **6** | Mahasiswa mampu menjabarkan pengetahuan mengenai aplikasi Corel Video Studio. | | | Perkenalan Software Corel Video Studio | | | * Teori * Explorasi * Praktek * Tutorial | | | Cara Mudah Editing Video dengan Ulead Video Studio, Drs. H. Widada HR., 2014, Penerbit Gava Media. | | | | Pengetahuan mengenai aplikasi Corel Video Studio. | | | |
| **7** | Mahasiswa sudah menguasai aplikasi Corel Video Studio. | | | Pendalaman Software Corel Video Studio | | | * Teori * Explorasi * Praktek * Tutorial * Latihan | | | Cara Mudah Editing Video dengan Ulead Video Studio, Drs. H. Widada HR., 2014, Penerbit Gava Media. | | | | Sampai dimana mahasiswa menguasi aplikasi Corel Video Studio. | | | |
| **8** | Mahasiswa sudah lebih mahir menggunakan aplikasi Corel Video Studio. | | | Latihan menggunakan Software Corel Video Studio | | | * Teori * Explorasi * Praktek * Tutorial * Latihan | | | Cara Mudah Editing Video dengan Ulead Video Studio, Drs. H. Widada HR., 2014, Penerbit Gava Media. | | | | Bagaimana hasil implementasi produksi video dengan aplikasi Corel Video Studio. | | | |
| **SESI** | **KEMAMPUAN**  **AKHIR** | | | **MATERI**  **PEMBELAJARAN** | | | **BENTUK PEMBELAJARAN** | | | **SUMBER**  **PEMBELAJARAN** | | | | **INDIKATOR**  **PENILAIAN** | | | |
| **9** | Mahasiswa sudah bisa membuat projek video dengan aplikasi Corel Video Studio. | | | Pengerjaan tugas menggunakan Software Corel Video Studio | | | * Teori * Explorasi * Praktek * Tutorial * Penugasan | | | Cara Mudah Editing Video dengan Ulead Video Studio, Drs. H. Widada HR., 2014, Penerbit Gava Media. | | | | Seberapa jauh mahasiswa mampu membuat video | | | |
| **10** | Mahasiswa sudah kuat menerapkan konsep kreatif dengan aplikasi Corel Video Studio. | | | | Evaluasi/pembahasan hasil kerja | | | * Presentasi tugas * Explorasi * Pembahasan tugas | | | Cara Mudah Editing Video dengan Ulead Video Studio, Drs. H. Widada HR., 2014, Penerbit Gava Media. | | | | Seberapa jauh mahasiswa mampu membuat video yang berkonsep dan bernilai estetis dengan aplikasi Corel Video Studio. | | |
| **11** | Mahasiswa mampu menjabarkan pengetahuan mengenai aplikasi Adobe Premier. | | | | Perkenalan Software Adobe Premier. | | | * Teori * Explorasi * Praktek * Tutorial | | | Adobe Premiere Pro CS5, Penerbit SmithDave.com, Penulis Mikael Sugianto, 2012.  Cara Pintar Bikin Film Dokumenter, Fajar Nugraho 2007, Penerbit Indonesia Cerdas. | | | | Pengetahuan mengenai aplikasi Adobe Premier. | | |
| **12** | Mahasiswa sudah menguasai aplikasi Adobe Premier. | | | | Pendalaman Software Adobe Premier. | | | * Teori * Explorasi * Praktek * Tutorial * Latihan | | | Kreasi Efek Film Spektakuler dengan Adobe Premiere, Tim Penulis Wahana Komputer, 2015, Penerbit Andi. | | | | Sampai dimana mahasiswa menguasi aplikasi Adobe Premier. | | |
| **SESI** | **KEMAMPUAN**  **AKHIR** | | **MATERI**  **PEMBELAJARAN** | | | | | | **BENTUK PEMBELAJARAN** | | | **SUMBER**  **PEMBELAJARAN** | | **INDIKATOR**  **PENILAIAN** | | | |
| **13** | Mahasiswa sudah lebih mahir menggunakan aplikasi Adobe Premier. | | Latihan menggunakan Software Adobe Premier. | | | | | | * Teori * Explorasi * Praktek * Tutorial * Latihan | | | Kreasi Efek Film Spektakuler dengan Adobe Premiere, Tim Penulis Wahana Komputer, 2015, Penerbit Andi. | | | Bagaimana hasil implementasi produksi video dengan aplikasi Adobe Premier. | | |
| **14** | Mahasiswa sudah bisa membuat projek video dengan aplikasi Adobe Premier. | | Pengerjaan tugas menggunakan Software Adobe Premier. | | | | | | * Teori * Explorasi * Praktek * Tutorial * Penugasan | | | Adobe Premiere Pro CS6, Tim Penulis Wahana Komputer, 2016, Penerbit Andi Yogyakarta. | | | Seberapa jauh mahasiswa mampu membuat video | | |
| **15** | Mahasiswa lebih memahami batasan, kelebihan, dan kekurangan dirinya dalam membuat proyek dengan aplikasi Adobe Premier. | | Evaluasi/pembahasan hasil kerja | | | | | | * Presentasi tugas * Explorasi * Pembahasan tugas | | | Adobe Premiere Pro CS6, Tim Penulis Wahana Komputer, 2016, Penerbit Andi Yogyakarta.  Bikin Film Indie itu Mudah, M. Bayu Widagdo dan Winastwan Gora S., 2007, Penerbit Andi. | | | Seberapa jauh mahasiswa mampu membuat video yang berkonsep dan bernilai estetis dengan aplikasi Adobe Premier. | | |

**Jakarta, 9 Mei 2017**

**Mengetahui,**

**Ketua Program Studi, Dosen Pengampu,**

**Ahmad Fuadi, SDs, MDs Beng Susanto S.Sn. MM.**

**EVALUASI PEMBELAJARAN**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **SESI** | **PROSEDUR** | **BENTUK** | **SEKOR > 77**  **( A / A-)** | **SEKOR > 65**  **(B- / B / B+ )** | **SEKOR >60**  **(C / C+ )** | **SEKOR > 45**  **( D )** | **SEKOR < 45**  **( E )** | **BOBOT** |
| 1 | *Pretest* | Tanya jawab | Mahasiswa mampu menjabarkan pemahaman mengenai audio, dengan benar, cepat dan lancar. | Mahasiswa mampu menjabarkan pemahaman mengenai audio, dengan benar, dan lancar. | Mahasiswa mampu menjabarkan pemahaman mengenai audio dengan benar. | Mahasiswa mampu menjabarkan pemahaman mengenai audio, dengan benar, tapi tidak lancar. | Mahasiswa tidak mampu menjabarkan pemahaman mengenai audio. | 5 % |
| 2 | *Pretest* | Tanya jawab | Mahasiswa mampu menjabarkan pemahaman mengenai video, dengan benar, cepat dan lancar. | Mahasiswa mampu menjabarkan pemahaman mengenai video, dengan benar, dan lancar. | Mahasiswa mampu menjabarkan pemahaman mengenai video dengan benar. | Mahasiswa mampu menjabarkan pemahaman mengenai video, dengan benar, tapi tidak lancar. | Mahasiswa tidak mampu menjabarkan pemahaman mengenai video. | 5 % |
| 3 | *Pretest* | Tanya jawab | Mahasiswa mampu menjabarkan pemahaman mengenai multimedia, dengan benar, cepat dan lancar. | Mahasiswa mampu menjabarkan pemahaman mengenai multimedia, dengan benar, dan lancar. | Mahasiswa mampu menjabarkan pemahaman mengenai multimedia dengan benar. | Mahasiswa mampu menjabarkan pemahaman mengenai multimedia, dengan benar, tapi tidak lancar. | Mahasiswa tidak mampu menjabarkan pemahaman mengenai multimedia. | 5 % |
| 4 | *Pretest* | Tanya jawab | Mahasiswa mampu menjabarkan pemahaman mengenai pra-produksi video, dengan benar, cepat dan lancar. | Mahasiswa mampu menjabarkan pemahaman mengenai pra-produksi video, dengan benar, dan lancar. | Mahasiswa mampu menjabarkan pemahaman mengenai pra-produksi video dengan benar. | Mahasiswa mampu menjabarkan pemahaman mengenai pra-produksi video, dengan benar, tapi tidak lancar. | Mahasiswa tidak mampu menjabarkan pemahaman mengenai pra-produksi video. | 5 % |
| **SESI** | **PROSEDUR** | **BENTUK** | **SEKOR > 77**  **( A / A-)** | **SEKOR > 65**  **(B- / B / B+ )** | **SEKOR >60**  **(C / C+ )** | **SEKOR > 45**  **( D )** | **SEKOR < 45**  **( E )** | **BOBOT** |
| 5 | *Pretest* | Tanya jawab | Mahasiswa mampu menjabarkan pemahaman mengenai estetika video grafis dan post-produksi, dengan benar, cepat dan lancar. | Mahasiswa mampu menjabarkan pemahaman mengenai estetika video grafis dan post-produksi, dengan benar, dan lancar. | Mahasiswa mampu menjabarkan pemahaman mengenai estetika video grafis dan post-produksi dengan benar. | Mahasiswa mampu menjabarkan pemahaman mengenai estetika video grafis dan post-produksi, dengan benar, tapi tidak lancar. | Mahasiswa tidak mampu menjabarkan pemahaman mengenai estetika video grafis dan post-produksi. | 5 % |
| 6 | *Progress test* dan *post test* | Tanya jawab | Mahasiswa mampu menjabarkan pengetahuan mengenai aplikasi Corel Video Studio, dengan benar, cepat dan lancar. | Mahasiswa mampu menjabarkan pemahaman mengenai aplikasi Corel Video Studio, dengan benar, dan lancar. | Mahasiswa mampu menjabarkan pemahaman mengenai aplikasi Corel Video Studio dengan benar. | Mahasiswa mampu menjabarkan pemahaman mengenai aplikasi Corel Video Studio, dengan benar, tapi tidak lancar. | Mahasiswa tidak mampu menjabarkan pemahaman mengenai aplikasi Corel Video Studio. | 5 % |
| 7 | *Progress test* dan *post test* | Hasil karya latihan | Mahasiswa sudah menguasai aplikasi Corel Video Studio, menerapkan serta mengembangkan banyak kemungkinan secara kreatif dengan baik. | Mahasiswa sudah menguasai aplikasi Corel Video Studio, dan menerapkan dengan baik. | Mahasiswa sudah menguasai aplikasi Corel Video Studio. | Mahasiswa mulai paham aplikasi Corel Video Studio, tapi belum menerapkan dengan baik. | Mahasiswa tidak menguasai aplikasi Corel Video Studio. | 5 % |
| 8 | *Progress test* dan *post test* | Hasil karya tugas | Mahasiswa sudah lebih mahir menggunakan aplikasi Corel Video Studio, dan membuat karya bagus. | Mahasiswa sudah lebih mahir menggunakan aplikasi Corel Video Studio, dan membuat karya. | Mahasiswa sudah lebih mahir menggunakan aplikasi Corel Video Studio, dan mulai membuat karya, tapi masih perlahan | Mahasiswa sudah mulai bisa menggunakan aplikasi Corel Video Studio. | Mahasiswa belum menguasai aplikasi Corel Video Studio. | 10 % |
| **SESI** | **PROSEDUR** | **BENTUK** | **SEKOR > 77**  **( A / A-)** | **SEKOR > 65**  **(B- / B / B+ )** | **SEKOR >60**  **(C / C+ )** | **SEKOR > 45**  **( D )** | **SEKOR < 45**  **( E )** | **BOBOT** |
| 9 | *Progress test* dan *post test* | Hasil karya  UTS | Mahasiswa sudah bisa membuat projek video dengan berkonsep bagus, dengan aplikasi Corel Video Studio. | Mahasiswa sudah bisa membuat projek video dengan aplikasi Corel Video Studio, dan mecoba sesuai konsep. | Mahasiswa sudah bisa membuat projek video dengan aplikasi Corel Video Studio. | Mahasiswa sudah mulai perlahan bisa membuat projek video dengan aplikasi Corel Video Studio. | Mahasiswa belum bisa membuat projek video dengan aplikasi Corel Video Studio. | 10 % |
| 10 | *Progress test* dan *post test* | Hasil karya UTS | Mahasiswa sudah kuat menerapkan konsep kreatif dengan aplikasi Corel Video Studio. | Mahasiswa mulai bisa menerapkan konsep kreatif dengan aplikasi Corel Video Studio. | Mahasiswa mulai perlahan bisa menerapkan konsep kreatif dengan aplikasi Corel Video Studio. | Mahasiswa masih mencoba perlahan menerapkan konsep kreatif dengan aplikasi Corel Video Studio. | Mahasiswa belum bisa menerapkan konsep kreatif dengan aplikasi Corel Video Studio. | 10 % |
| 11 | *Progress test* dan *post test* | Tanya jawab | Mahasiswa mampu menjabarkan pengetahuan mengenai aplikasi Adobe Premier, dengan benar, cepat dan lancar. | Mahasiswa mampu menjabarkan pemahaman mengenai aplikasi Adobe Premier, dengan benar, dan lancar. | Mahasiswa mampu menjabarkan pemahaman mengenai aplikasi Adobe Premier dengan benar. | Mahasiswa mampu menjabarkan pemahaman mengenai aplikasi Adobe Premier, dengan benar, tapi tidak lancar. | Mahasiswa tidak mampu menjabarkan pemahaman mengenai aplikasi Adobe Premier. | 5 % |
| 12 | *Progress test* dan *post test* | Hasil karya  latihan | Mahasiswa sudah menguasai aplikasi Adobe Premier, menerapkan serta mengembangkan banyak kemungkinan secara kreatif dengan baik. | Mahasiswa sudah menguasai aplikasi Adobe Premier, dan menerapkan dengan baik. | Mahasiswa sudah menguasai aplikasi Adobe Premier. | Mahasiswa mulai paham aplikasi Adobe Premier, tapi belum menerapkan dengan baik. | Mahasiswa tidak menguasai aplikasi Adobe Premier. | 10 % |
| **SESI** | **PROSEDUR** | **BENTUK** | **SEKOR > 77**  **( A / A-)** | **SEKOR > 65**  **(B- / B / B+ )** | **SEKOR >60**  **(C / C+ )** | **SEKOR > 45**  **( D )** | **SEKOR < 45**  **( E )** | **BOBOT** |
| 13 | *Progress test* dan *post test* | Hasil karya tugas | Mahasiswa sudah lebih mahir menggunakan aplikasi Adobe Premier, dan membuat karya bagus. | Mahasiswa sudah lebih mahir menggunakan aplikasi Adobe Premier, dan membuat karya. | Mahasiswa sudah lebih mahir menggunakan aplikasi Adobe Premier, dan mulai membuat karya, tapi masih perlahan. | Mahasiswa sudah mulai bisa menggunakan aplikasi Adobe Premier. | Mahasiswa belum menguasai aplikasi Adobe Premier. | 10 % |
| 14 | *Progress test* dan *post test* | Hasil karya UAS | Mahasiswa sudah bisa membuat projek video dengan berkonsep bagus, dengan aplikasi Adobe Premier. | Mahasiswa sudah bisa membuat projek video dengan aplikasi Adobe Premier, dan mecoba sesuai konsep. | Mahasiswa sudah bisa membuat projek video dengan aplikasi Adobe Premier. | Mahasiswa sudah mulai perlahan bisa membuat projek video dengan aplikasi Adobe Premier. | Mahasiswa belum bisa membuat projek video dengan aplikasi Adobe Premier. | 10 % |

**Komponen penilaian :**

1. Kehadiran 20 %
2. Tugas 20 %
3. UTS 30 %
4. UAS 30 %

**Jakarta, 9 Mei 2017**

**Mengetahui,**

**Ketua Program Studi, Dosen Pengampu,**

**Ahmad Fuadi, SDs, MDs Beng Susanto S.Sn. MM.**