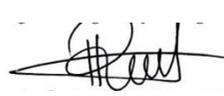




POLITEKNIK NEGERI MEDAN
JURUSAN TEKNIK KOMPUTER DAN JARINGAN
PROGRAM TEKNOLOGI REKAYASA MULTIMEDIA GRAFIS (TRMG)

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

| Nama Mata Kuliah | Kode Mata Kuliah | Bobot (sks) | Semester | Tgl Penyusunan |
|--------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------|
| Praktik Video Multimedia | TRMGMB303 | 2 | 3 | 23 Agustus 2021 |
| Otorisasi | Nama Koordinator Pengembang RPS | Koordinator Bidang Keahlian (Jika Ada) | Ka PRODI | |
| |  Rezha Destiadi, S.Sn., M.Ds. |  Rezha Destiadi, S.Sn., M.Ds. |  Yulia Fatmi, S.Kom., M.Kom. | |

Capaian Pembelajaran (CP)

CPL-PRODI (Capaian Pembelajaran Lulusan Program Studi) Yang Dibebankan Pada Mata Kuliah

SIKAP DAN TATA NILAI

| | |
|-----|----------------------------------------------------------------------------------------------|
| S06 | Bekerjasama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan |
| S09 | Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri |
| S10 | Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan |

PENGUASAAN PENGETAHUAN

| | |
|------|--------------------------------------------------------------------------------|
| PP06 | Menguasai pengetahuan tentang perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. |
|------|--------------------------------------------------------------------------------|

KETRAMPILAN KHUSUS

| | |
|------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| KK02 | Mampu mengembangkan produk multimedia berbasis video dan audio interaktif sesuai kebutuhan yang sudah terdefinisi |
| KK08 | Mampu menerapkan proses dalam pembuatan content media untuk video dan sound technology. |

KETRAMPILAN UMUM

| | |
|------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| KU02 | Mampu menunjukkan kinerja yang bermutu dan terukur |
| KU03 | Mampu memecahkan masalah pekerjaan dengan sifat konteks yang sesuai untuk peningkatan proses organisasi menggunakan inovasi dan teknologi informasi, dengan didasarkan pada pemikiran logis, inovatif, dan bertanggung jawab atas hasilnya secara mandiri |
| KU04 | Mampu menyusun laporan proses dan hasil kerja secara akurat dan sah serta mengkomunikasikannya secara efektif kepada pihak lain yang membutuhkan |
| KU05 | Mampu bekerja sama, berkomunikasi dan berinovasi dalam pekerjaannya |
| KU06 | Mampu bekerja dalam kelompok dan bertanggung jawab atas pencapaian hasil kerja kelompok serta melakukan supervisi dan evaluasi |

| | terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang dibawah tanggung jawabnya | | | | | | | |
|-------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------|----------------|-------------------------------------------------|-------------------|-----------|-----------|
| | CPMK (Capaian Pembelajaran Mata Kuliah) | | | | | | | |
| | CPMK1 | Mampu merangkum dan mengimplemantasikan prinsip dan cara kerja pengambilan videografi & multimedia dengan kamera secara teoritis | | | | | | |
| | CPMK2 | Mampu mengombinasikan Teknik Dasar Videografi & multimedia dengan Unsur-unsur dalam videografi & multimedia secara teori | | | | | | |
| | CPMK3 | Mampu mengkonsepkan pemahaman Videografi & multimedia dalam guna multimedia | | | | | | |
| Diskripsi Singkat MK | | | | | | | | |
| Bahan Kajian / Materi Pembelajaran | <ol style="list-style-type: none"> 1. Perkembangan Teknologi Multimedia dan Videografi & multimedia 2. Dasar – Dasar Teknik, Prinsip, dan Unsur Videografi & multimedia 3. Pengaplikasian Videografi & multimedia dalam Industri 4. Membangun Cerita dalam Videografi & multimedia 5. Mengolah hasil Videografi & multimedia secara Digital 6. Membuat Pameran Videografi & multimedia | | | | | | | |
| Daftar Referensi | Utama: | | | | | | | |
| | 1. Cinematography (Theory and Practice), Image Making for Cinematographers and Directors, Blain Brown, Focal Press, 2012. | | | | | | | |
| | Pendukung: | | | | | | | |
| | 1. | | | | | | | |
| Media Pembelajaran | Software | | | | Hardware | | | |
| | | | | | Kamera DSLR/ Kamera Digital/ Kamera Smart Phone | | | |
| Nama Dosen Pengampu | Rezha Destiadi, S.Sn., M.Ds. | | | | | | | |
| Mata kuliah prasyarat (Jika ada) | <ul style="list-style-type: none"> - Konsep Rancang Grafis - Praktik Konsep Rancang Grafis | | | | | | | |
| Minggu Ke- | Sub-CPMK (Kemampuan akhir yg direncanakan) | Bahan Kajian (Materi Pembelajaran) | Bentuk dan Metode Pembelajaran [Media & Sumber Belajar] | Estimasi Waktu | Pengalaman Belajar Mahasiswa | Penilaian | | |
| | | | | | | Kriteria & Bentuk | Indikator | Bobot (%) |
| (1) | (2) | (3) | (4) | (5) | (6) | (7) | (8) | (9) |

| | | | | | | | | |
|-----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|
| 1 | <ul style="list-style-type: none"> ➤ Mahasiswa mampu memperoleh pengetahuan pengantar Videografi & multimedia (sound, grafis, fotografi, videografi) ➤ Mahasiswa mampu mengidentifikasi perkembangan teknologi videografi multimedia saat ini ➤ Mahasiswa mampu mengklasifikasikan fungsi bagian-bagian dalam kamera | <ol style="list-style-type: none"> 1. Kontrak Perkuliahan Videografi Multimedia 2. Pengantar Videografi Multimedia: <ol style="list-style-type: none"> a. Definisi Videografi & Multimedia b. Perkembangan teknologi gambar bergerak (videografi) c. Mengenal Kamera gambar bergerak (Bagian-bagian dalam kamera videografi) d. Fungsi bagian-bagian dalam kamera | <p>1. Bentuk: Perkuliahan Teori dan Praktik</p> <p>2. Aktifitas di kelas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Metode: Presentasi dan Diskusi Kelompok - Media: Komputer dan LCD Projector | <p style="text-align: center;">TM = 250” (TEORI 50’ & PRAKTIK 200’)</p> | <ul style="list-style-type: none"> ➤ Mahasiswa mendapatkan pengalaman pengetahuan pengantar videografi & multimedia ➤ Mahasiswa mendapatkan pengalaman dalam mengidentifikasi perkembangan teknologi videografi multimedia saat ini ➤ Mahasiswa mendapatkan pengalaman mengklasifikasikan fungsi bagian-bagian dalam kamera | <ul style="list-style-type: none"> ➤ Kriteria: Rubrik kriteria grading ➤ Bentuk non-test: • Presentasi | <ul style="list-style-type: none"> ➤ Mahasiswa dapat memahami peraturan dan sistem perkuliahan selama satu semester ➤ Mahasiswa dapat memahami definisi Videografi & multimedia ➤ Mahasiswa dapat mengetahui perkembangan teknologi videografi & multimedia ➤ Mahasiswa dapat mengenal kamera | 10% |
| 2,3 | <ul style="list-style-type: none"> ➤ Mahasiswa mampu memperoleh pengetahuan Teknik Dasar Videografi & multimedia ➤ Mahasiswa mampu berkomunikasi dalam bahasa inggris pada tingkat operasional dasar video multimedia ➤ Mahasiswa | <ol style="list-style-type: none"> 1. Teknik Dasar Videografi & multimedia 2. Istilah dalam videografi dan multimedia <ol style="list-style-type: none"> a. Komunikasi kerja operasional dasar video multimedia 3. Fomat Video 4. Tipe file dan ekstensi dalam | <p>2. Bentuk: Perkuliahan Teori dan Praktik</p> <p>3. Aktifitas Di Kelas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Metode: Presentasi Dan Diskusi Kelompok - Media: Komputer Dan Lcd Projector | <p style="text-align: center;">TM = 2X250” (TEORI 50’ & PRAKTIK 200’)</p> | <ul style="list-style-type: none"> ➤ Mahasiswa mendapatkan pengalaman pengetahuan Teknik Dasar Videografi & multimedia ➤ Mahasiswa mendapatkan pengalaman berkomunikasi pada pengoperasional dasar video multimedia ➤ Mahasiswa | <ul style="list-style-type: none"> ➤ Kriteria a: Rubrik kriteria grading ➤ Bentuk non-test: • Presentasi | <ul style="list-style-type: none"> ➤ Kejelasan dan penerapan teknik dasar videografi multimedia ➤ Kecakapan komunikasi bahasa inggris pada operasional dasar ➤ Penentuan klasifikasi tipe dan jenis video sesuai kebutuhan di lapangan | 15% |

| | | | | | | | | |
|-------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|
| | mampu mengklasifikasikan berbagai tipe dan format video yang diterapkan di khalayak | 5. Macam-macam jenis video dan karakteristiknya. | <p>4. Tugas: Tugas 1: Buatlah Sebuah Laporan Dan Video Menjelaskan klasifikasi berbagai format video dan penerapannya dalam kebutuhan baik perangkat cameraphone atau profesional.</p> <p>Tugas 2: Simulasi komunikasi dalam pengoperasional dasar video multimedia</p> | | mendapat pengalaman mencari berbagai jenis dan karakteristik video yang ada di khalayak. | | | |
| 4,5,6 | <p>➤ Mahasiswa mampu menempatkan/mencirikan 4 unsur videografi & multimedia</p> <p>➤ Mahasiswa mampu mengkonsepkan penataan cahaya, efek gerak, fokus, dan komposisi dalam videografi & multimedia</p> <p>➤ Mahasiswa mampu menjelaskan dan mempraktikkan teknik videografi</p> | <ol style="list-style-type: none"> 4 Unsur Videografi & multimedia <ol style="list-style-type: none"> Pencahayaan Efek Gerak Fokus dan Ruang Tajam Komposisi Pencahayaan <ol style="list-style-type: none"> Definisi Cahaya dalam Videografi & multimedia Sumber Cahaya Posisi Cahaya Blinking area Komposisi (videografi & multimedias) | <ol style="list-style-type: none"> Bentuk: Perkuliahan Teori dan Praktik Aktifitas di kelas: <ul style="list-style-type: none"> Metode: Presentasi, Diskusi Kelompok dan Simulasi Media: Komputer dan LCD Projector Tugas: Tugas 3: merekam subyek | <p>TM = 3X250” (TEORI 50’ & PRAKTIK 200’)</p> | <p>➤ Mahasiswa mendapatkan pengalaman mengkonsep jenis cahaya dan komposisi pada perekaman sebuah video.</p> <p>➤ Mahasiswa mendapatkan pengalaman mengungkapkan suatu cerita melalui pergerakan kamera, ukuran pengambilan gambar, dan sudut pandangnya.</p> | <p>➤ Kriteria: Rubrik kriteria grading</p> <p>➤ Bentuk non-test:</p> <ul style="list-style-type: none"> Presentasi | <p>➤ Ketepatan penggunaan jenis dan sumbernya</p> <p>➤ Ketepatan menentukan ukuran pengambilan gambar</p> <p>➤ Ketepatan memilih pergerakan kamera pada sebuah adegan.</p> | 25% |

| | | | | | | | | |
|---|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|
| | (ukuran pengambilan gambar, sudut pengambilan gambar, pergerakan kamera, dan pergerakan lensa | <ul style="list-style-type: none"> a. Komposisi Sudut Pandang (Point Of View) b. Keseimbangan Proporsi (Role Of Third) c. Framing <p>4. Ukuran Pengambilan gambar (<i>Size of Shot</i>)</p> <p>5. Sudut pengambilan gambar (<i>Angle of Shot</i>)</p> <p>6. Pergerakan Kamera (<i>Camera Movement</i>)</p> | dalam berbagai ukuran pengambilan gambar (size of shot) dan Presentasi Hasil perekaman | | | | | |
| 7 | <ul style="list-style-type: none"> ➢ Mahasiswa mampu mendefinisikan 3 tahapan dalam proses produksi sebuah video multimedia. ➢ Mahasiswa mampu merencanakan produksi video multimedia pada tahapan pra produksi | <p>1.3 Tahapan dalam videografi multimedia</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Pra Produksi b. Produksi c. Pasca Produksi <p>2. Memulai produksi video multimedia pada tahapan pra produksi:</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Visual storytelling b. Ide membangun cerita c. Naskah d. Storyline & storyboard | <p>1. Bentuk: Perkuliahan Teori dan Praktik</p> <p>2. Aktifitas di kelas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Metode: Quiz Presentasi PBL - Media: Komputer dan LCD Projector | <p>TM = 250" (TEORI 50' & PRAKTIK 200')</p> | <ul style="list-style-type: none"> ➢ Mahasiswa mendapatkan pengalaman merinci, menganalisis 3 tahapan pada produksi video multimedia | <ul style="list-style-type: none"> ➢ Kriteria: Rubrik kriteria grading ➢ Bentuk test:: • Esai | <ul style="list-style-type: none"> ➢ Ketepatan perencanaan produksi video multimedia ➢ Kreatifitas menentukan ide cerita dan visual storytelling pada produksi video. | 10% |

| | | | | | | | | |
|------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| 9, 10, 11 | <p>➤ Mahasiswa mampu melanjutkan tahapan pra produksi dari rencana produksi proyek video multimedia.</p> <p>➤ Mahasiswa mampu melakukan perekaman gambar dari rangkaian tahapan video project yang telah ditentukan</p> | <ol style="list-style-type: none"> 1. Pembuatan storyboard lanjutan dan persiapan tahapan kedua (produksi) 2. Penentuan tempat, lokasi, anggaran, dan talent, perlengkapan pada video project yang akan dilakukan 3. Tahapan produksi <i>video project</i> <ol style="list-style-type: none"> a. <i>Stockshot, footage,</i> | <p>2. Bentuk: Perkuliahan Teori dan Praktik</p> <p>3. Aktifitas di kelas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Metode: Presentasi, Diskusi Kelompok dan Simulasi - Media: Komputer dan LCD Projector <p>4. Tugas Tugas 5: Membuat <i>video project</i></p> | <p>TM = 250" (TEORI 50' & PRAKTIK 200')</p> | <p>➤ Mahasiswa mendapatkan pengalaman menyelesaikan storyboard untuk kebutuhan produksi <i>video project</i></p> <p>➤ Mahasiswa mendapatkan pengalaman <i>bekerjasama dalam menentukan berbagai kebutuhan administrasi pelengkap dalam video project multimedia</i></p> | <p>➤ Kriteri a: Rubrik kriteria grading</p> <p>➤ Bentuk non-test:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentasi & asistensi | <p>➤ Ketepatan penggambaran storyboard.</p> <p>➤ Kelengkapan administrasi project video (tempat, anggaran, <i>talent, equipment</i>)</p> <p>➤ Ketepatan perencanaan setiap tahapan pada <i>video project</i></p> | 20% |
| 12, 13, 14 | <p>➤ Mahasiswa Mampu melaksanakan tahapan ketiga pada video project (yaitu pasca produksi)</p> <p>➤ Mahasiswa mampu mempersiapkan screening play dari video project yang telah selesai dipersiapkan</p> | <ol style="list-style-type: none"> 1. Pembuatan penggoda video (<i>teaser</i>) dan <i>trailer</i> dari video project dengan konsep multimedia motion graphic 2. Persiapan screening play | <p>1. Bentuk: Perkuliahan Teori dan Praktik</p> <p>2. Aktifitas di kelas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Metode: Presentasi, Diskusi Kelompok dan Simulasi - Media: Komputer dan LCD Projector <p>3. Tugas Tugas 6: Membuat</p> | <p>TM = 2x250" (TEORI 50' & PRAKTIK 200')</p> | <p>➤ Mahasiswa mendapatkan pengalaman merampungkan video project mulai dari pra produksi, produksi, hingga pasca produksi.</p> <p>➤ Mahasiswa mendapatkan pengalaman membuat <i>teaser</i> dan <i>trailer</i> dari video project yang digarap.</p> <p>➤ Mahasiswa mendapatkan pengalaman</p> | <p>➤ Kriteri a: Rubrik kriteria grading</p> <p>➤ Bentuk non-test:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentasi & asistensi | <p>➤ Mahasiswa mampu menyelesaikan tahapan ketiga pada video project</p> <p>➤ Kerapihan dalam mengelola event screening play.</p> | 20% |

| | | | | | | | | |
|-----------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|
| | | | project pada tahapan pasca produksi | | mempersiapkan kegiatan screening play dari video project yang telah selesai dipersiapkan. | | | |
| 15 | ➤ Mahasiswa mampu melaksanakan kegiatan screening play dari video project yang telah selesai dilakukan | ➤ Screening play tingkat internal atau umum | 1. Bentuk: Perkuliahan Teori dan Praktik 2. Aktifitas di kelas: - Metode: kegiatan - Media: Komputer dan LCD Projector | TM = 250” (TEORI 50’ & PRAKTIK 200’) | ➤ Mahasiswa mendapatkan pengalaman membuat kegiatan screening play | ➤ Kriteria: Rubrik kriteria grading ➤ Bentuk test:: • Esai | ➤ Mahasiswa dapat melaksanakan dengan baik kegiatan screening play dari video project yang telah dihasilkan. | 10% |
| 16 | Ujian Akhir Semester | | | | | | | |

| TUGAS KE- | TUGAS |
|------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | Analisis (kritik dan saran) pada video yang telah dihasilkan oleh mahasiswa TRMG yang berjudul filosofi jamur. |
| 2 | Breakdown jenis video pada karya yang telah ada. |
| 3 | Analisis penerapan Camera Movement pada karya video yang telah ada. |
| 4 | Video Project |
| 5 | Screening Play |