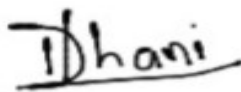



POLITEKNIK SAINS SENI REKAKREASI
PROGRAM STUDI : ANIMASI

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

Nama Mata Kuliah	Kode Mata Kuliah	Bobot (sks)	Semester	Tgl Penyusunan
Editing Video		3	3	28 Agustus 2022
Otorisasi	Dosen Pengampu	Ka PRODI	Wakil Direktur 1	
	 Dhani Agustinus M.A	 Lukas Sugiyanto, MA, M.IKom	Yosafat Puji Hastoko, S.Kom, MM	
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI (Capaian Pembelajaran Lulusan Program Studi) Yang Dibebankan Pada Mata Kuliah			
	1	Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri.		
	2	Menguasai konsep yang terkait dengan bidang animasi dan industri kreatif lainnya.		
	3	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya.		
	4	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur.		
	5	Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi		

	CPMK (Capaian Pembelajaran Mata Kuliah)	
	CPMK1	Mampu menjelaskan tahapan pasca produksi film animasi
	CPMK2	Mampu menjelaskan Metode editing dan metode cutting
	CPMK3	Mampu menjelaskan Dimensi dalam editing
	CPMK4	Mampu memahami Konsep Continuity Editing
	CPMK5	Mampu berkarya membuat editing untuk film pendek menggunakan software Adobe Premiere
Diskripsi Singkat MK	Pada mata kuliah Editing ini mahasiswa mempelajari tentang teori-teori dasar editing dari Tahapan Pasca Produksi, Dimensi serta Konsep Continuity Editing dan penguasaan software Editing Adobe Premiere.	
Bahan Kajian / Daftar Referensi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengetahuan tentang dasar-dasar Editing 2. Pengetahuan tentang tahapan Pasca Produksi Film Animasi 3. Pengetahuan tentang Dimensi Editing 4. Pengetahuan tentang Continuity Editing 5. Pengetahuan tentang software Editing Adobe Premiere 	
Daftar Referensi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Reisz, Karl <i>The Technique of Film Editing</i>, Focal Press, London, 2010 2. Bordwell, David & Thompson, Kristin, <i>An Introduction of Film Art</i> 11th Edition, Mc GrawHill, 2016 3. Modul Kuliah yang disusun oleh dosen pengampu mata kuliah Editing Video 4. Referensi yang bersumber dari media online 	
Mata kuliah prasyarat (jika ada)		

Minggu Ke-	Sub-CPMK (Kemampuan akhir yg direncanakan)	Bahan Kajian (Materi Pembelajaran)	Metode & Media Pembelajaran	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"> Pengantar perkuliahan Mampu menjelaskan istilah-istilah dasar Editing 	<ul style="list-style-type: none"> Aturan perkuliahan tatap muka Materi perkuliahan yang akan dipelajari Sistem pembelajaran dan penilaian 	<ul style="list-style-type: none"> Metode: Pemaparan materi, Diskusi kelompok dan studi kasus. Media; Laptop, internet dan Lcd Projector 	TM: (3x45") PT: (3x45") BM: (3x60")	<ul style="list-style-type: none"> Interaksi Tanya jawab dan diskusi kelas, serta Mencari materi makalah secara on-line dengan menggunakan aplikasi e-Learning. 	Kriteria: <ul style="list-style-type: none"> Ketepatan dan penguasaan materi 	<ul style="list-style-type: none"> Ketepatan menjelaskan tentang pengetahuan editing 	
2-3	<ul style="list-style-type: none"> Mampu menjelaskan tahapan pasca produksi film serta sejarah editing film 	<ul style="list-style-type: none"> Menjelaskan tahapan Pasca Produksi Film Menjelaskan sejarah editing film 	<ul style="list-style-type: none"> Metode: Pemaparan materi, Diskusi kelompok dan studi kasus. Media; Laptop, dan Lcd Projector 	TM: 2x(3x45") PT: 2x(3x45") BM: 2x(3x60")	<ul style="list-style-type: none"> Interaksi Tanya jawab dan diskusi kelas, serta Mencari materi makalah secara on-line dengan menggunakan aplikasi e-Learning. 	Kriteria: <ul style="list-style-type: none"> Ketepatan dan penguasaan Rubrik deskriptif untuk presentasi 	<ul style="list-style-type: none"> Ketepatan menjelaskan tentang pengetahuan, ilmu animasi Ketepatan menjelaskan tahapan pasca produksi dan sejarah editing film 	
4-5	<ul style="list-style-type: none"> Mampu menjelaskan Metode Editing dan Cutting 	<ul style="list-style-type: none"> Menjelaskan metode Editing dan metode cutting 	<ul style="list-style-type: none"> Metode: Pemaparan materi, Diskusi kelompok dan studi kasus. Media; Laptop, dan Lcd Projector 	TM: 2x(3x45") PT: 2x(3x45") BM: 2x(3x60")	<ul style="list-style-type: none"> Interaksi Tanya jawab dan diskusi kelas, serta Mencari materi makalah secara on-line dengan menggunakan aplikasi e-Learning. Makalah: studi kasus perkembangan animasi 	Kriteria: <ul style="list-style-type: none"> Ketepatan dan penguasaan Rubrik deskriptif untuk presentasi 	<ul style="list-style-type: none"> Ketepatan menjelaskan tentang pengetahuan, ilmu animasi Ketepatan menjelaskan Metode Editing dan Metode Cutting 	

6-7	<ul style="list-style-type: none"> • Mampu menjelaskan Dimensi dalam Editing 	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan dimensi-dimensi dalam editing (Graphis, Ritmis, Spasial, Temporal) 	<ul style="list-style-type: none"> • Metode: Pemaparan materi, Diskusi kelompok dan studi kasus. • Media; Laptop + jaringan internet dan Lcd Projector 	TM: 2x(3x45'') PT: 2x(3x45'') BM: 2x(3x60'')	<ul style="list-style-type: none"> • Interaksi Tanya jawab dan diskusi kelas, serta Mencari materi • makalah secara on-line dengan menggunakan aplikasi e-Learning 	Kriteria: <ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan dan penguasaan • presentasi Bentuk non-test: <ul style="list-style-type: none"> • Tulisan makalah 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan menjelaskan tentang pengetahuan, ilmu animasi • Ketepatan menjelaskan dimensi editing. 	
-----	---	--	--	---	---	---	---	--

8	Ujian Tengah Semester							30
9	<ul style="list-style-type: none"> • Mampu menjelaskan mengenai konsep Continuity Editing. 	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan konsep Continuity Editing 	<ul style="list-style-type: none"> • Metode: Pemaparan materi, Diskusi kelompok dan studi kasus. • Media; Laptop + jaringan internet dan Lcd Projector 	TM: 2x(3x45'') PT: 2x(3x45'') BM: 2x(3x60'')	<ul style="list-style-type: none"> • Interaksi Tanya jawab dan diskusi kelas, serta Mencari materi makalah secara on-line dengan menggunakan aplikasi e-Learning. • Makalah: studi kasus perkembangan animasi di jaman sekarang 	Kriteria: <ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan dan penguasaan • presentasi Bentuk non-test: <ul style="list-style-type: none"> • Tulisan makalah 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan menjelaskan tentang pengetahuan, ilmu animasi • Ketepatan menjelaskan konsep Continuity Editing 	

10-11	<ul style="list-style-type: none"> Mampu membuat editing sederhana dengan software Adobe Premiere 	<ul style="list-style-type: none"> Membuat editing sederhana dengan Adobe Premiere. 	<ul style="list-style-type: none"> Metode: Pemaparan materi, Diskusi kelompok dan praktek. Media; Laptop + jaringan internet dan Lcd Projector 	TM: 2x(3x45") PT: 2x(3x45") BM: 2x(3x60")	<ul style="list-style-type: none"> Interaksi Tanya jawab dan diskusi kelas, serta Mencari materi makalah secara on-line dengan menggunakan aplikasi e-Learning. 	Kriteria: <ul style="list-style-type: none"> Ketepatan dan penguasaan presentasi Bentuk non-test: <ul style="list-style-type: none"> Tulisan makalah 	<ul style="list-style-type: none"> Ketepatan menjelaskan tentang pengetahuan, ilmu animasi Ketepatan membuat editing sederhana dengan Adobe Premiere 	
12-13	<ul style="list-style-type: none"> Mampu membuat dialog editing dan sound editing 	<ul style="list-style-type: none"> Membuat dialog editing dan sound editing 	<ul style="list-style-type: none"> Metode: Pemaparan materi, Diskusi kelompok dan praktek Media; Laptop + jaringan internet dan Lcd Projector 	TM: 2x(3x45") PT: 2x(3x45") BM: 2x(3x60")	<ul style="list-style-type: none"> Interaksi Tanya jawab dan diskusi kelas, serta Mencari materi makalah secara on-line dengan menggunakan aplikasi e-Learning. 	Kriteria: <ul style="list-style-type: none"> Ketepatan dan penguasaan presentasi Bentuk non-test: <ul style="list-style-type: none"> Tulisan makalah 	<ul style="list-style-type: none"> Ketepatan menjelaskan tentang pengetahuan, ilmu animasi Ketepatan membuat dialog dan sound editing 	
14	<ul style="list-style-type: none"> Mampu membuat title, subtitle dan credit title 	<ul style="list-style-type: none"> Membuat Title, Subtitle dan Credit Title 	<ul style="list-style-type: none"> Metode: Pemaparan materi, Diskusi kelompok dan praktek Media; Laptop + jaringan internet dan Lcd Projector 	TM: (3x45") PT: (3x45") BM: (3x60")	<ul style="list-style-type: none"> Interaksi Tanya jawab dan diskusi kelas, serta Mencari materi makalah secara on-line dengan menggunakan aplikasi e-Learning. 	Kriteria: <ul style="list-style-type: none"> Ketepatan dan penguasaan presentasi Bentuk non-test: <ul style="list-style-type: none"> Tulisan makalah 	<ul style="list-style-type: none"> Ketepatan dalam membuat Title, Subtitle dan Credit Title 	

15	<ul style="list-style-type: none"> Mampu Memahami cara kerja greenscreen 	<ul style="list-style-type: none"> Memahami cara kerja greenscreen 	<ul style="list-style-type: none"> Metode: Pemaparan materi, Diskusi kelompok dan Praktek Media; Laptop + jaringan internet dan Lcd Projector 	TM: (3x45") PT: (3x45") BM: (3x60")	<ul style="list-style-type: none"> Interaksi Tanya jawab dan diskusi kelas, serta Mencari materi makalah secara on-line dengan menggunakan aplikasi e-Learning. 	Kriteria: <ul style="list-style-type: none"> Ketepatan dan penguasaan presentasi Bentuk non-test: <ul style="list-style-type: none"> Tulisan makalah 	<ul style="list-style-type: none"> Ketepatan menjelaskan tentang pengetahuan, ilmu animasi 	
16	Ujian Akhir Semester							40

Catatan:

1. Capaian Pembelajaran Lulusan PRODI (CPL-PRODI) adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap lulusan PRODI yang merupakan internalisasi dari sikap, penguasaan pengetahuan dan ketrampilan sesuai dengan jenjang prodinya yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
2. CPL yang dibebankan pada mata kuliah adalah beberapa capaian pembelajaran lulusan program studi (CPL-PRODI) yang digunakan untuk pembentukan/pengembangan sebuah mata kuliah yang terdiri dari aspek sikap, ketrampilan umum, ketrampilan khusus dan pengetahuan.
3. CP Mata kuliah (CPMK) adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPL yang dibebankan pada mata kuliah, dan bersifat spesifik terhadap bahan kajian atau materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
4. Sub-CP Mata kuliah (Sub-CPMK) adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPMK yang dapat diukur atau diamati dan merupakan kemampuan akhir yang direncanakan pada tiap tahap pembelajaran, dan bersifat spesifik terhadap materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
5. Indikator penilaian kemampuan dalam proses maupun hasil belajar mahasiswa adalah pernyataan spesifik dan terukur yang mengidentifikasi kemampuan atau kinerja hasil belajar mahasiswa yang disertai bukti-bukti.
6. Kreteria Penilaian adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kreteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kreteria dapat berupa kuantitatif ataupun kualitatif.
7. Bentuk penilaian: tes dan non-tes.
8. Bentuk pembelajaran: Kuliah, Responsi, Tutorial, Seminar atau yang setara, Praktikum, Praktik Studio, Praktik Bengkel, Praktik Lapangan, Penelitian, Pengabdian Kepada Masyarakat dan/atau bentuk pembelajaran lain yang setara.
9. Metode Pembelajaran: Small Group Discussion, Role-Play & Simulation, Discovery Learning, Self-Directed Learning, Cooperative Learning, Collaborative Learning, Contextual Learning, Project Based Learning, dan metode lainnya yg setara.
10. Materi Pembelajaran adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
11. Bobot penilaian adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
12. TM=tatap muka, PT=penugasan terstruktur, BM=belajar mandiri
13. Capaian Pembelajaran Lulusan PRODI (CPL-PRODI) adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap lulusan PRODI yang merupakan internalisasi dari sikap, penguasaan pengetahuan dan ketrampilan sesuai dengan jenjang prodinya yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
14. CPL yang dibebankan pada mata kuliah adalah beberapa capaian pembelajaran lulusan program studi (CPL-PRODI) yang digunakan untuk pembentukan/pengembangan sebuah mata kuliah yang terdiri dari aspek sikap, ketrampilan umum, ketrampilan khusus dan pengetahuan.
15. CP Mata kuliah (CPMK) adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPL yang dibebankan pada mata kuliah, dan bersifat spesifik terhadap bahan kajian atau materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
16. Sub-CP Mata kuliah (Sub-CPMK) adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPMK yang dapat diukur atau diamati dan merupakan kemampuan akhir yang direncanakan pada tiap tahap pembelajaran, dan bersifat spesifik terhadap materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
17. Kriteria Penilaian adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kriteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kriteria dapat berupa kuantitatif ataupun kualitatif.
18. Indikator penilaian kemampuan dalam proses maupun hasil belajar mahasiswa adalah pernyataan spesifik dan terukur yang mengidentifikasi kemampuan atau kinerja hasil belajar mahasiswa yang disertai bukti-bukti.

RENCANA TUGAS MAHASISWA

 SSR POLITEKNIK SAINS SENI REKAKREASI	POLITEKNIK SAINS SENI REKAKREASI PROGRAM STUDI : ANIMASI				
RENCANA TUGAS MAHASISWA					
MATA KULIAH	Editing Video				
KODE		SKS	3	SEMESTER	3
DOSEN PENGAMPU	Dhani Agustinus M.A				
BENTUK TUGAS		WAKTU Pengerjaan Tugas			
Membuat Editing Sequence		2 minggu			
JUDUL TUGAS					
Tugas : Editing exercise dimensi dan continuity					
SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH					
Mahasiswa mampu memahami cara-cara membuat editing sequence					
DISKRIPSI TUGAS					
Manfaat tugas ini untuk memastikan mahasiswa mampu membuat editing sequence berdasarkan teori-teori editing					
METODE Pengerjaan Tugas					
<ol style="list-style-type: none">1. Membuat editing sequence dari footage yang diberikan.2. Menambahkan sound effect yang sesuai dengan sequence tersebut.					
BENTUK DAN FORMAT LUARAN					

Format Video MP4.

INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN

- a. Kesesuaian antara dimensi Graphis, Ritmis, Temporal dan Spasial
- b. Kesesuaian dengan konsep Continuity Editing

JADWAL PELAKSANAAN

Pelaksanaan tugas dilakukan setelah ujian tengah semester.