**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)**

****

**Kode Mata Kuliah : PAK1314**

 **Nama Mata Kuliah : Communication and Editing Video Animation**

**Sks : 3 (Tiga) sks**

**Semester : 1 (Satu)**

**PROGRAM STUDI AKUNTANSI PROGRAM SARJANA**

**UNIVERSITAS PANCA SAKTI BEKASI**

**FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS 2020**

|  |  |
| --- | --- |
| D:\DOSEN PANCA SAKTI\DATA AKREDITASI\Logo Pancasakti.jfif | **PROGRAM STUDI AKUNTANSI PROGRAM SARJANA****UNIVERSITAS PANCA SAKTI BEKASI****FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS 2020** |
| **MATA KULIAH** | **KODE MATAKULIAH** | **RUMPUN****MATAKULIAH** | **BOBOT****(sks)** | **SEMESTER** | **SIFAT** | **REVISI** |
| Communication and Editing Video Animation | PAK1314 | Kelompok Inti Keilmuan | T : 3 sks P : 0 sks | 1 | Wajib | 07 September 2020 |
| **OTORISASI** | **DIBUAT OLEH :** | **DIPERIKSA OLEH :** | **DISETUJUI OLEH :** |
| **TIM KOORDINASI BIDANG****KEAHLIAN** | **KETUA JURUSAN** | **DEKAN FAKULTAS BISNIS** | **WAKIL REKTOR I BIDANG****AKADEMIK** |
|  |  | Adelina Suryati S.E., M. Ak., CMA., CBV |  Dr. Sugeng Prayetno, SE., SH., MM |  Dr. Supriyadi, S.T.P., M.Pd |
| **Capaian Pembelajaran****Mata Kuliah** |  | Sikap | 1. Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius.
2. Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral, dan etika.
3. Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan Pancasila.
4. Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggung jawab pada negara dan bangsa.
5. Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain.
6. Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan.
7. Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara.
8. Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik.
9. Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri.
10. Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan.
 |
|  | Keterampilan Umum | * 1. Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatifdalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya.
	2. Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur.
	3. Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni.
	4. Mampu menyusun deskripsi saintifik hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi.
	5. Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data.
	6. Mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya.
	7. Mampu bertanggung jawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi serta evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggung jawabnya.
	8. Mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada di bawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri.
	9. Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi.
 |
|  | Pengetahuan | 1. Memiliki pemahaman dan kemampuan merancang komunikasi berbasis visual yang efektif dan efisien.
2. Memiliki keterampilan dan kepekaan olah unsur rupa/desain (*line, shape, form, texture, space, tone, colour*dst.) serta prinsip desain (*harmony, balance,  rhythm, contrast, depth* dst.).
3. Memiliki pengetahuan tentang warna (lingkaran warna, *hue*, *analog*, *saturation*, *chromatic* dll) dan kepekaan warna, baik *additive* (cahaya langsung) maupun *subtractive* (pantulan/pigmen).
4. Memiliki pengetahuan tentang ruang warna, seperti RGB, YCbCr, CMYK, yang digunakan pada berbagai media visual.
5. Memiliki pemahaman tentang prinsip kerja sistem penglihatan manusia (*human visual system*) dan responnya dalam bentuk persepsi manusia.
 |
|  | Keterampilan Khusus | 1. Mampu merancang komunikasi visual yang efektif dan efisien berbasis pemahaman tentang persepsi manusia.
2. Mampu memanfaatkan TIK dalam merancang komunikasi visual.
 |
| **Deskripsi Umum (Silabus)** |  | Mata kuliah ini memberikan pemahaman kepada mahasiswa tingkat Sarjana (S1) tentang konsep komunikasi visual yang dimulai dari pemahaman tentang sistem indera penglihatan manusia hingga teknik perancangan visual yang efektif dan efisien, dengan memanfaatkan persepsi visual manusia. Materi yang disampaikan pada mata kuliah ini terdiri dari Konsep Komunikasi Visual, Visual Literacy, Visual Rhetoric, Visual Syntax, Semiotics, Visual Attention, Visual Saliency dan Pemetaan dengan Heatmap, Eye Tracking dan Perekaman Gaze Trail, Teori Warna dan Persepsi Pewarnaan, Konsep dan Pemanfaatan Ruang Warna, Teknik dan Aspek Perancangan Visual, Konsep dan Teknik Fotografi Digital, Pengolahan Citra Digital, dan Bahasa Pemrograman untuk Perancangan Visual. Untuk menjamin tingkat pemahaman yang baik, maka mata kuliah ini juga dilengkapi dengan demonstrasi dan tugas perancangan agar mahasiswa dapat mengetahui penerapan dari teori-teori diatas. |
| **Metode Pembelajaran** |  | 1. Ceramah/Kuliah Pakar
 | √ | 4. Praktik Laboratorium/Kelas | √ |
|  | 1. Problem Based Learning
 | √ | 5. Self-Learning (V-Class) | ... |
|  | 1. Project Based Learning
 | ... | 6. Lainnya: Demonstrasi | √ |
| **Pengalaman Belajar/Tugas** |  | 1. Tayangan Presentasi
 | √ | 1. Online exercise/kuiz (V-Class)
 | ... |
|  | 1. Review textbook/Jurnal
 | ... | 1. Laporan Tugas
 | √ |
| **Referensi** |  | 1. Paul Martin Lester, Visual Communication: Images with Messages, Wadsworth Publishing, 2013.
2. Margaret Livingstone, Vision and Art: The Biology of Seeing, Abrams, 2008.
3. Carolyn Handa, Visual Rhetoric in a Digital World: A Critical Sourcebook, Bedford/St. Martins, 2004.
4. Christian Leborg, Visual Grammar, Princeton Architectural Press, 2006.
5. Judith Wilde dan Richard Wilde, Visual Literacy: A Conceptual Approach to Graphic Problem Solving, Watso-Guptill, 2000.
6. James Elkins, Visual Literacy, Routledge, 2007.
7. Evripides Zantides, Semiotics and Visual Communication: Concepts and Practices, Cambridge Scholars Publishing, 2014.
8. Ben Long, Complete Digital Photography, 8th ed., Cengage Learning PTR, 2014.
9. Rafael Gonzalez, Digital Image Processing, 4th ed., Pearson, 2017.
10. Daniel Shiffman, Learning Processing: A Beginner’s Guide to Programming, Images, Animation, and Interaction, Morgan Kaufmann, 2008.
 |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **Kemampuan Akhir yang Diharapkan** | **Bahan Kajian /Materi Pembelajaran** | **Metode Pembelajaran** | **Waktu** (Menit) | **Indikator / Kriteria Penilaian** | **Bobot (%)** | **Referensi** |
| 1. | Mengenal konsep komunikasi visual dan kaitannya dengan sistem penglihatan manusia (human visual system) serta dampaknya terhadap persepsi visual. | **KONSEP COMMUNICATION AND EDITING VIDEO ANIMATION**Penjelasan mengenai konsep komunikasi, komunikasi visual, sistem penglihatan manusia dan persepsi visual.* Komunikasi dan Komunikasi Visual
* Human Visual System
* Persepsi Visual Manusia
 | * Ceramah
* Slide

*Penunjang** Video
 | 2 x 170 menit | Partisipasi dan tingkat pemahaman Mahasiswa | 5 % | 1, 2, 7 |
| 2. | Mengenal dan memahami konsep visual literacy dan visual rhetoric serta penerapannya didalam rancangan.  | **VISUAL LITERACY DAN VISUAL RHETORIC*** Visual literacy: komposisi, tone, light.
* Visual rhetoric: image argument, arrangement of elements, tipografi, analisis visual
 | * Ceramah
* Slide
 | 2 x 170 menit | Partisipasi Mahasiswa | 5 % | 3, 4, 5, 6 |
| 3. | Mengenal dan memahami visual syntax dan semiotics dalam merancang dan menginterpretasikan pesan visual. | **VISUAL SYNTAX DAN SEMIOTICS*** Visual syntax: sensory, logical means, elemen citra (iconic, linguistic), polysemous, representasi visual.
* Semiotics: sign, signifier, signified, decoding, pengorganisasian sign, metonymy, metaphor.
 | * Ceramah
* Slide

*Penunjang** Video
 | 2 x 170 menit | Partisipasi Mahasiswa | 5 % | 4, 7 |
| 4. | Memahami dan dapat menerapkan konsep visual attention dalam menarik minat pembaca pesan visual terhadap obyek visual tertentu. | **VISUAL ATTENTION** Visual attention: warna, ukuran, komposisi, point of interest. | * Ceramah
* Slide

*Penunjang** Video
* Demonstrasi
 | 2 x 170 menit | Partisipasi Mahasiswa | 5 % |  |
| 5. | Memahami konsep visual saliency dalam perancangan visual dan memetakannya ke dalam model heatmap. | **VISUAL SALIENCY DAN PEMETAAN DENGAN HEATMAP*** Visual saliency: region of interest, complex texture, pewarnaan, contrast, brightness
* Heatmap: visit, time spent, interpretasi warna
 | * Ceramah
* Slide

*Penunjang** Video
* Demonstrasi
 | 2 x 170 menit | Partisipasi Mahasiswa | 5 % |  |
| 6. | Mengenal konsep eye tracking dan perekaman pergerakan pupil mata manusia dan penerapannya di dalam rancangan.  | **EYE TRACKING DAN PEREKAMAN GAZE TRAIL*** Eye tracking: penggunaan eye tracker, eye movement
* Perekaman gaze trail
* Pemetaan gaze trail ke desain visual
 | * Ceramah
* Slide

*Penunjang** Video
* Demonstrasi
* Eye tracker
 | 2 x 170 menit | Partisipasi Mahasiswa | 5 % |  |
| 7. | Memahami teori mengenai warna dan bagaimana manusia mempersepsikan skema pewarnaan yang digunakan di dalam rancangan visual. | **TEORI WARNA DAN PERSEPSI PEWARNAAN*** Jenis Warna
* Sifat warna
* Cahaya dan pengaruhnya
* Persepsi terhadap warna
 | * Ceramah
* Slide

Penunjang* Video
* Demonstrasi
 | 2 x 170 menit | Partisipasi Mahasiswa | 5 % | 2, 9 |
| 8. | Memahami konsep dan penerapan ruang warna di dalam rancangan visual, serta melakukan konversi antar ruang warna untuk menyesuaikan dengan kebutuhan di dalam rancangan. | **KONSEP DAN PEMANFAATAN RUANG WARNA*** Konsep ruang warna
* Pemanfaatan ruang warna
* Konversi antar ruang warna
 | * Ceramah
* Slide

Penunjang* Video
* Demonstrasi
 | 2 x 170 menit | Partisipasi Mahasiswa | 5 % | 2, 9 |
| 9. | Memahami teknik dan berbagai aspek perancangan visual untuk menghasilkan rancangan visual yang efektif. | **TEKNIK DAN ASPEK PERANCANGAN VISUAL**Teknik dan aspek perancangan visual seperti balance, rhythm, komposisi, skema pewarnaan. | * Ceramah
* Slide

Penunjang* Video
* Demonstrasi
 | 2 x 170 menit | Partisipasi Mahasiswa | 5 % |  |
| 10 | Mampu menerapkan berbagai teknik dan aspek perancangan, serta alat bantu perancangan untuk menghasilkan rancangan visual yang efektif dan efisien. | **TUGAS PERANCANGAN 1*** Merancang pesan visual melalui media dalam maupun luar ruang dengan memanfaatkan heatmap dan gaze trail
* Mampu menggunakan eye tracker dalam memperoleh visual saliency dan gaze trail.
 | * Ceramah
* Slide

Penunjang* Diskusi
* Kelompok
* Presentasi
 | 2 x 170 menit | Partisipasi Mahasiswa, Tayangan presentasi, Laporan Tugas | 20 % |  |
| 11 | UJIAN TENGAH SEMESTER |
| 12 | Memahami konsep fotografi digital dan berbagai teknik yang mendukungnya. | **KONSEP DAN TEKNIK FOTOGRAFI DIGITAL** Konsep dan teknik fotografi digital: shutter, apperture, depth of field, bracketing, panning, lighting, dll. | * Ceramah
* Slide

Penunjang* Demonstrasi
 | 2 x 170 menit | Partisipasi Mahasiswa | 5 % | 8 |
| 13 | Memahami proses pengolahan citra digital menggunakan berbagai alat bantu untuk menghasilkan pesan visual yang baik. | **PENGOLAHAN CITRA DIGITAL**Pengolahan citra digital: olah digital, brightness, contrast, cropping, transformasi, enhancement. | * Ceramah
* Slide

Penunjang* Demonstrasi
 | 2 x 170 menit | Partisipasi Mahasiswa | 5 % | 8, 9 |
| 14 | Mengenal dan memahami alat bantu perancangan visual dengan menggunakan bahasa pemrograman sederhana. | **PERANCANGAN VISUAL** * Pengenalan pemrograman Processing
* Konsep sketch serta pemanfaatan fungsi dan library
* Teknik visualisasi dengan Processing
 | * Ceramah
* Slide

Penunjang* Demonstrasi
* Diskusi
* Kelompok
 | 2 x 170 menit | Partisipasi Mahasiswa | 5 % | 10 |
| 15 | Mampu menerapkan berbagai teknik dan aspek perancangan, serta alat bantu perancangan untuk menghasilkan rancangan visual yang efektif dan efisien. | **TUGAS PERANCANGAN 2*** Heatmap
* Fotografi HDR
* Perancangan dan analisis tata letak informasi pada website
* Mampu menggunakan eye tracker dalam memperoleh visual saliency dan gaze trail.
 | * Ceramah
* Slide

Penunjang* Diskusi
* Kelompok
* Presentasi
 | 2 x 170 menit | Partisipasi Mahasiswa, Tayangan presentasi, Laporan Tugas | 20 % | 12, 13 |
| 16 | UJIAN AKHIR SEMESTER |