



SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA
DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
PROGRAM STUDI S1

Mata Kuliah	Kode	Rumpun MK	SKS	Semester	Tanggal Penyusunan
Media Eksperimental	SK 609	Matakuliah Keterampilan Khusus	3	6	1 Februari 2024
Otorisasi		Dosen Pengembang RPS		Ketua Jurusan	
		 Derena Martha Yohanda, M.Ds		 Dwisanto Sayogo, M.Ds.	
Capaian Pembelajaran	Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)				
	KK9	Mampu memanfaatkan potensi media yang dapat menumbuhkan kreativitas pengembangan gagasan untuk menciptakan kebaruan media melalui kolaborasi multidisiplin keilmuan.			
	PP6, KU10	Menguasai pengetahuan dalam mengidentifikasi permasalahan sosial, karakteristik budaya, potensi masyarakat sebagai dasar dalam merancang kampanye sosial pada media baru (new media), dan memublikasikannya pada media sosial & Mampu secara teknis menggunakan perangkat lunak dengan bijak dan mengeksplorasi kelebihanannya sebagai media bantu visualisasi ide pada proses pengerjaan desain, untuk menghasilkan karya dengan media eksperimental.			
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)				
	KK9	1. Mampu membuat konsep tema media eksperimental untuk target audience tertentu.			

	KK9, KK10	2. Mampu mengevaluasi dan merancang prototipe media eksperimental sehingga menjadi karya kreatif yang mengkolaborasikan beragam media sehingga menghasilkan karya yang sensasional dan inovatif.
Deskripsi Singkat Mata Kuliah	Mata kuliah ini merupakan eksplorasi menyampaikan pesan komunikasi visual dengan cara merancang karya media eksperimental yang mampu memberikan pengalaman baru kepada target audience dengan memanfaatkan persepsi, sensasi, modifikasi dan inovasi media.	
Materi Pembelajaran/ Pokok Bahasan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Latar Belakang Gambaran Media Eksperimental 2. Identitas Media Eksperimental 3. Menjelaskan Dengan Persepsi dan Sensasi 4. Media Cetak Dan Digital 5. Modifikasi dan Inovasi 6. Media Eksperimental Berbasis Durasi Dan Interaksi 7. Media eksperimental dalam interior dan arsitektural 8. Kolaborasi media dalam eksperimental unsur dkv 	
Pustaka		
Media Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Perangkat Lunak : Adobe After Effect, Adobe Illustrator, Resolume Arena, Power Point 2. Perangkat Keras : Komputer, Laptop, LCD Projector 	
Team Teaching		
Mata Kuliah Syarat		

Minggu	Sub CP-MK Sebagai Kemampuan akhir yang diharapkan	Indikator	Kriteria dan Bentuk Penilaian	Metode Pembelajaran	Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Nilai %
1	Mahasiswa mengetahui gambaran umum mata kuliah Media Eksperimental	Ketepatan dalam memahami lingkup kegiatan dan materi mata kuliah media eksperimental dan luaran-luaran dari media eksperimental	Kriteria: Ketepatan dan kesesuaian jawaban Bentuk Penilaian: <i>Diskusi non test</i>	MP: Small Group Discussion TM: [1x3x50"]	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengantar Media Eksperimental 2. Rencana Perkuliahan dalam 1 semester 3. Kontrak Kuliah 	5
2	Mahasiswa mampu menyimpulkan identitas media eksperimental	Mampu menyimpulkan hakikat desainer komunikasi visual dalam merancang pesan hingga menggunakan kolaborasi media sehingga mampu	Kriteria: Ketepatan dalam menyimpulkan Bentuk Penilaian: <i>Diskusi non test</i>	MP: Small Group Discussion TM: [1x3x50"]	<ol style="list-style-type: none"> 1. Identitas Media Eksperimental 2. Perkenalan Software Video Mapping 	5

		menjelaskan pesan seefektif mungkin pada target audience.				
3	Mahasiswa mampu menyimpulkan cara menyampaikan pesan komunikasi visual dengan memanfaatkan persepsi dan sensasi media	<p>Mampu menyimpulkan Ragam cara menyampaikan pesan komunikasi visual dengan memanfaatkan persepsi dan sensasi media</p> <p>: Pengertian sensasi dan persepsi, bagaimana keduanya bekerja untuk menjelaskan pesan komunikasi visual dan</p>	<p>Kriteria: Ketepatan dalam menyimpulkan</p> <p>Bentuk Penilaian: <i>Diskusi non test</i></p>	<p>MP: Small Group Discussion</p> <p>TM: [1x3x50"]</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Persepsi 2. Sensasi 	5

		contoh-contoh riil dalam media eksperimental.				
4	Mahasiswa mampu Membedakan Modifikasi dan Inovasi media dalam menyampaikan pesan komunikasi visual	Mampu membedakan modifikasi dan inovasi : Pengertian, konsep, contoh dan rentang modifikasi dan inovasi pada media eksperimental.	Kriteria: Ketepatan dalam membedakan Bentuk Penilaian: <i>Diskusi non test</i>	MP: Small Group Discussion TM: [1x3x50"]	1. Modifikasi 2. Inovasi media	5
5	Mahasiswa mampu menyimpulkan ragam media komunikasi visual eksperimental berbasis cetak dan digital	Mampu menyimpulkan Inovasi desain komunikasi visual pada jenis media cetak dan digital menggunakan metode berpikir desain,	Kriteria: Ketepatan dalam menyimpulkan Bentuk Penilaian: <i>Diskusi non test</i>	MP: Small Group Discussion TM: [1x3x50"]	1. Media berbasis cetak 2. Media berbasis digital	5

		potensi dan tujuan media eksperimental berbasis cetak dan digital dan sensasi yang dihasilkan.				
6-7	Mahasiswa mampu menyimpulkan ragam media komunikasi visual eksperimental berbasis durasi dan interaksi	Mahasiswa mampu menyimpulkan Sejarah media eksperimental, tujuan media berdurasi, unsur media berdurasi, dan media eksperimental berdurasi dan interaksi yang mampu "menyentuh" sisi emosi target audience.	Kriteria: Ketepatan dalam menyimpulkan Bentuk Penilaian: <i>Diskusi non test</i>	MP: Small Group Discussion TM: [2x3x50"]	1. Durasi 2. Interaksi	10

8	Ujian Tengah Semester: Mahasiswa mampu mengkonsepkan rencana prototipe.	Mampu mem-finalisasi konsep tema Media Eksperimental: finalisasi: tema, bentuk persepsi, menentukan identitas media, unsur unsur dan menentukan target audience	Kriteria: Ketepatan dalam membedakan Bentuk Penilaian: Proyek Tugas	MP: Small Group Discussion TM: [1x3x50"]		10
9	Mahasiswa mampu mengaitkan sistem kerja dalam menentukan ide dan gagasan media eksperimental	Mahasiswa mampu mengaitkan Sistem kerja dalam menentukan Ide dan gagasan hingga menentukan media	Kriteria: Ketepatan dalam menentukan media dan menjelaskan Bentuk Penilaian: <i>Diskusi non test</i>	MP: Small Group Discussion TM: [1x3x50"]	1. Konsep Video Mapping	5

		kreatif, dan diskusi.				
10	Mahasiswa mampu merinci kolaborasi media eksperimental dan mekanismenya	Mampu menjelaskan dan merinci Jagad media eksperimental DKV, tingkatan elemen media dan efek yang dihasilkan, ragam modifikasi media DKV, rumus media eksperimental.	Kriteria: Ketepatan dalam menerangkan Bentuk Penilaian: <i>Diskusi non test</i>	MP: Small Group Discussion TM: [1x3x50"]	1. Media untuk Video Mapping	5
11-12	Mahasiswa mampu merencanakan & mengeksplorasi prototipe (studi media dan bahan)	Mampu bereksperimen menentukan perangkat, media, bahan yang tepat dalam merancang sehingga mampu menghasilkan sensasi	Kriteria: Ketepatan dalam menentukan media dan menjelaskan Bentuk Penilaian: <i>Proyek Tugas</i>	MP: Small Group Discussion TM: [2x3x50"]	1. Konten Video Mapiping	10

		dan impresi dari hasil ujicoba kepada target audience				
13-14	Mahasiswa mampu mereparasi prototipe berdasar pengujian dan pengujian kepada target audience	Mampu melakukan revisi untuk menghasilkan capaian sensasi dan impresi yang diharapkan.	Kriteria: Ketepatan Bentuk Penilaian: <i>Diskusi non test</i>	MP: Small Group Discussion TM: [2x3x50"]	1. Teknis Video Mapping	10
15	Mahasiswa mampu mengevaluasi prototipe	Mampu menilai tingkat kelemahan dan kekurangan media eksperimental yang telah dibuatnya.	Kriteria: Ketepatan Bentuk Penilaian: <i>Diskusi non test</i>	MP: Small Group Discussion TM: [1x3x50"]	1. Ujicoba Video Mapping	5
16	Ujian Akhir Semester: Mahasiswa mampu membentuk karya akhir media eksperimental untuk target audience yang dipilih.	Mampu memaparkan karyanya ke publik dan	Kriteria: Ketepatan, kesesuaian jawaban	MP: Small Group Discussion TM: [1x3x50"]		20

		mendapat apresiasi dari masyarakat	Bentuk Penilaian: <i>Proyek Tugas</i>			
--	--	------------------------------------	---	--	--	--