

## RENCANA PROGRAM KEGIATAN PERKULIAHAN SEMESTER (RPKPS)

Kode / Nama Mata Kuliah	: A14.27502 / Visual Storytelling	Revisi ke	: 2
Satuan Kredit Semester	: 2 SKS	Tgl revisi	: Februari 2012
Jml Jam kuliah dalam seminggu	: 1 x 50 menit.	Tgl mulai berlaku	: September 2012
		Penyusun	: Godham Eko Saputro, S.Sn, M.Ds
Jml Jam kegiatan laboratorium	: 1 x 50 menit	Penanggung jawab Keilmuan	: Godham Eko Saputro, S.Sn, M.Ds
Deskripsi Mata kuliah	: Mata Kuliah Komik merupakan mata kuliah yang menitik beratkan pada kemampuan menggambarkan situasi, karakter atau citra tertentu secara komikal		
Standar Kompetensi	: Setelah memenuhi tujuan pembelajaran mata kuliah ini mahasiswa diharapkan dapat membuat karya ilustrasi komikal atau ilustrasi yang bercerita cerita		

Perte- muan ke :	Kompetensi Dasar	Indikator	Pokok Bahasan/Materi	Aktifitas Pembelajaran	Rujukan
1	Mahasiswa dapat <ul style="list-style-type: none"> <li>• memahami tertib perkuliahan, materi dan rujukan</li> </ul>	Setelah mengikuti perkuliahan mahasiswa akan dapat: <ul style="list-style-type: none"> <li>• menyepakati tertib perkuliahan, materi dan informasi terkait dengan mata kuliah</li> </ul>	<b>Kontrak Kuliah dan Preview Mata Kuliah</b>	<p><b><u>Pendahuluan</u></b></p> <p>1. Menjelaskan kompetensi dasar dan manfaat mempelajari mata kuliah komik</p> <p><b><u>Penyajian</u></b></p> <p>2. Menjelaskan informasi kontrak kuliah, aturan perkuliahan, mekanisme penilaian, dan tujuan akhir mata kuliah</p> <p>3. Menjelaskan ruang lingkup komik</p> <p><b><u>Penutup</u></b></p> <p>4. Menginformasikan materi pertemuan selanjutnya.</p>	
2	Mahasiswa dapat: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Memahami konsep mengenai model atau karakter</li> </ul>	Setelah mengikuti perkuliahan mahasiswa akan dapat: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjelaskan konsep model atau karakter</li> <li>• Menggambarkan citra karakter secara tepat</li> </ul>	<b>Model Sheet</b>	<p><b><u>Pendahuluan</u></b></p> <p>1. Menjelaskan kompetensi dasar dan materi pertemuan-2</p> <p><b><u>Penyajian</u></b></p> <p>2. Menjelaskan hal-hal yang harus diketahui dalam model atau karakter</p> <p>3. Menunjukkan contoh model/ karakter sheet</p>	1, 2

Pertemuan ke :	Kompetensi Dasar	Indikator	Pokok Bahasan/Materi	Aktifitas Pembelajaran	Rujukan
				<b>Penutup</b> Menginformasikan materi pertemuan selanjutnya.	
3	Mahasiswa dapat: <ul style="list-style-type: none"> <li>Memahami konsep mengenai facial expression</li> </ul>	Setelah mengikuti perkuliahan mahasiswa akan dapat: <ul style="list-style-type: none"> <li>Menjelaskan konsep facial expression</li> <li>Menggambarkan citra facial expression dengan tepat</li> </ul>	<b>Facial Expressions</b>	<b>Pendahuluan</b> 1. Menjelaskan kompetensi dasar dan materi pertemuan-2  <b>Penyajian</b> 2. Menjelaskan hal-hal yang harus diketahui dalam model atau karakter 3. Menunjukkan contoh model/ karakter sheet  <b>Penutup</b> Menginformasikan materi pertemuan selanjutnya.	1, 2
4	Mahasiswa dapat: <ul style="list-style-type: none"> <li>Memahami konsep mengenai Comic Script</li> <li>Mengetahui cara menyusun Comic Script</li> </ul>	Setelah mengikuti perkuliahan mahasiswa akan dapat: <ul style="list-style-type: none"> <li>Menjelaskan konsep Comic Script</li> <li>Membuat Comic Script dengan tepat</li> </ul>	<b>Comic Script</b>	<b>Pendahuluan</b> 1. Menjelaskan kompetensi dasar dan materi pertemuan-4  <b>Penyajian</b> 2. Menjelaskan hal-hal yang harus digambarkan 3. Menjelaskan luaran ilustrasi yang diharapkan  <b>Penutup</b> Menginformasikan materi pertemuan selanjutnya.	1, 2
5	Mahasiswa dapat: <ul style="list-style-type: none"> <li>Memahami konsep mengenai Baloon Kata, Sound Letter, Panel dan Efek</li> <li>Mengetahui cara membuat Baloon Kata, Sound Letter, Panel dan Efek</li> </ul>	Setelah mengikuti perkuliahan mahasiswa akan dapat: <ul style="list-style-type: none"> <li>Menjelaskan konsep mengenai Baloon Kata, Sound Letter, Panel dan Efek</li> <li>Membuat Baloon Kata, Sound Letter, Panel dan Efek tepat</li> </ul>	<b>Baloon Kata, Sound Letter, Panel dan Efek dalam Komik</b>	<b>Pendahuluan</b> 1. Menjelaskan kompetensi dasar dan materi pertemuan-5  <b>Penyajian</b> 2. Menjelaskan hal-hal yang harus digambarkan 3. Menjelaskan luaran ilustrasi yang diharapkan	1, 2

Pertemuan ke :	Kompetensi Dasar	Indikator	Pokok Bahasan/Materi	Aktifitas Pembelajaran	Rujukan
				<b>Penutup</b> Menginformasikan materi pertemuan selanjutnya.	
6, 7	Mahasiswa dapat: <ul style="list-style-type: none"> <li>Memahami dan mengetahui prosedur pembuatan komik secara sederhana secara individu</li> </ul>	Setelah mengikuti perkuliahan mahasiswa akan dapat: <ul style="list-style-type: none"> <li>Membuat komik secara sederhana secara individu</li> </ul>	<b>Tugas dan Asistensi</b>	<b>Pendahuluan</b> 1. Menjelaskan kompetensi dasar dan materi pertemuan-6 dan 7  <b>Penyajian</b> 2. Menjelaskan hal-hal yang harus digambarkan 3. Menjelaskan luaran ilustrasi yang diharapkan  <b>Penutup</b> Menginformasikan materi pertemuan selanjutnya.	1, 2
<b>UTS (Ujian Tengah Semester)</b>					
8	Mahasiswa dapat: <ul style="list-style-type: none"> <li>Memahami konsep dan kegunaan Cover Komik</li> <li>Mengetahui cara pembuatan cover komik</li> </ul>	Setelah mengikuti perkuliahan mahasiswa akan dapat: <ul style="list-style-type: none"> <li>Menjelaskan konsep dan kegunaan Cover Komik</li> <li>Membuat cara pembuatan cover komik</li> </ul>	<b>Membuat Cover Komik</b>	<b>Pendahuluan</b> 1. Menjelaskan kompetensi dasar dan materi pertemuan-8  <b>Penyajian</b> 2. Menjelaskan hal-hal yang harus digambarkan 3. Menjelaskan luaran ilustrasi yang diharapkan  <b>Penutup</b> Menginformasikan materi pertemuan selanjutnya.	1, 2
9	Mahasiswa dapat: <ul style="list-style-type: none"> <li>Memahami konsep dan kegunaan Cover Komik</li> <li>Mengetahui cara pembuatan cover komik</li> </ul>	Setelah mengikuti perkuliahan mahasiswa akan dapat: <ul style="list-style-type: none"> <li>Menjelaskan konsep dan kegunaan Cover Komik</li> <li>Membuat cara pembuatan cover komik</li> </ul>	<b>Team work dalam Produksi Komik</b>	<b>Pendahuluan</b> 1. Menjelaskan kompetensi dasar dan materi pertemuan-9  <b>Penyajian</b> 3. Menjelaskan tentang proses pembuatan komik secara tim 4. Menjelaskan hal-hal yang harus	1, 2

Pertemuan ke :	Kompetensi Dasar	Indikator	Pokok Bahasan/Materi	Aktifitas Pembelajaran	Rujukan
				digambarkan 5. Menjelaskan luaran komik yang diharapkan  <b>Penutup</b> Menginformasikan materi pertemuan selanjutnya.	
10	Mahasiswa dapat: <ul style="list-style-type: none"> <li>Memahami proses produksi komik sebagai bisnis</li> <li>Mengetahui manajemen bisnis komik dengan benar</li> </ul>	Setelah mengikuti perkuliahan mahasiswa akan dapat: <ul style="list-style-type: none"> <li>Menjelaskan proses produksi komik sebagai bisnis</li> <li>Menjelaskan manajemen bisnis</li> </ul>	<b>Peluang Bisnis Komik untuk Pemula</b>	<b>Pendahuluan</b> 1. Menjelaskan kompetensi dasar dan materi pertemuan-10  <b>Penyajian</b> 2. Menjelaskan tentang proses produksi komik sebagai bisnis 3. Menjelaskan hal-hal yang harus dan tidak boleh dilakukan dalam bisnis komik  <b>Penutup</b> Menginformasikan materi pertemuan selanjutnya.	1, 2
11	Mahasiswa dapat: <ul style="list-style-type: none"> <li>Pengkayaan hal terkait dengan kemampuan menggambar</li> </ul>	Setelah mengikuti perkuliahan mahasiswa akan dapat: <ul style="list-style-type: none"> <li>Mengikuti proses menggambar line-art</li> </ul>	<b>Draw Better Line-art</b>	<b>Pendahuluan</b> 1. Menjelaskan cakupan materi pertemuan ke-11  <b>Penyajian</b> 1. Menjelaskan hal-hal yang harus digambarkan 2. Menjelaskan luaran ilustrasi yang diharapkan  <b>Penutup</b> Menginformasikan materi pertemuan selanjutnya.	1, 2
12, 13, 14	Mahasiswa dapat: <ul style="list-style-type: none"> <li>Memahami dan mengetahui prosedur pembuatan komik secara sederhana secara Kelompok</li> </ul>	Setelah mengikuti perkuliahan mahasiswa akan dapat: <ul style="list-style-type: none"> <li>Membuat komik secara sederhana secara Kelompok</li> </ul>	<b>Tugas dan Asistensi</b>	<b>Pendahuluan</b> 1. Menjelaskan cakupan materi pertemuan ke-12, 13 dan 14  <b>Penyajian</b> 2. Menjelaskan tentang fabel dan karakter sinoptik cerita	1, 2

Pertemuan ke :	Kompetensi Dasar	Indikator	Pokok Bahasan/Materi	Aktifitas Pembelajaran	Rujukan
				3. Menjelaskan hal-hal yang harus digambarkan 4. Menjelaskan luaran ilustrasi yang diharapkan  <b>Penutup</b> Menginformasikan materi pertemuan selanjutnya.	
<b>UAS (Ujian Akhir Semester )</b>					

**Level Taksonomi** :

Kognitif		Psikomotor		Afektif	
Pengetahuan (knowledge)	20 %	Peniruan (imitation)		Menerima (receiving)	
Pemahaman (comprehension)	10 %	Manipulasi (manipulation)	10 %	Menanggapi (responding)	10 %
Penerapan (application)	10 %	Ketepatan (precision)	10 %	Menilai (valuing)	10 %
Analisis (analysis)	15 %	Artikulasi (articulation)		Mengelola (organizing)	
Sintesis (synthesis)		Pengalamiahan (naturalization)		Menghayati (characterizing)	
Evaluasi (evaluation)	5 %				

**Komposisi Penilaian** :

Aspek Penilaian	Prosentase
Ujian Akhir Semester	30 %
Ujian Tengah Semester	20 %
Tugas Mandiri	40 %
Kuis	-
Kehadiran Mahasiswa	10 %
Sikap	-
<b>Total</b>	<b>100 %</b>



**Daftar Referensi**

Wajib :

1. Masdiono, Toni. 1998. 14 Jurus Membuat Komik, Jakarta, Creative Media
2. McCloud, Scott. 2001. Understanding Comics, Jakarta, KPG

<b>Disusun oleh :</b>	<b>Diperiksa oleh :</b>		<b>Disahkan oleh :</b>
Dosen Pengampu	Penanggungjawab Keilmuan	Program Studi	Dekan
Godham Eko Saputro, S.Sn, M.Ds	Godham Eko Saputro, S.Sn, M.Ds	Ir. S. Hadiati Nugraini M.Kom, Ph.D	Dr. Abdul Syukur, MM