





UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI S1

KODE DOKUMEN
RPS/ILMU
KOMUNIKASI
S1/1530732/2023

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

| MATA KULIAH (MK) | KODE : | Rumpun MK | BOBOT (sks) | | SEMESTER | compiler date |
|----------------------------------|---|--|-------------|--|----------|---------------|
| tv artistry (1530732) | | Ilmu Komunikasi | T = 2 | P = 0 | 4 | 16 Juni 2023 |
| OTORISASI | Dosen Pengembang RPS | Koordinator RMK | | Ketua Prodi | | |
| | 1. PANJI DWI ASHRIANTO |  PANJI DWI ASHRIANTO | |  Drs. Arif Wibawa, M.Si. | | |
| Capaian Pembelajaran (CP) | CPL-PRODI yang dibebankan pada MK | | | | | |
| | KK4 | Mampu mengaplikasikan strategi komunikasi pemasaran, jurnalistik, dan penyiaran ke dalam praktik komunikasi. | | | | |
| | KU1 | Mampu menciptakan karya kreatif dan etis dalam upaya mengembangkan inovasi di bidang Komunikasi. | | | | |
| | P3 | Mahasiswa mampu menjelaskan pengaruh sosial budaya, ekologi, politik, ekonomi, hukum, dan perkembangan teknologi untuk menyelesaikan persoalan di bidang komunikasi. | | | | |
| | S2 | Berperan sebagai warga negara yang memiliki kepekaan sosial; rasa nasionalisme dan tanggung jawab pada negara, bangsa, dan profesi; serta rasa menghargai keanekaragaman budaya dan agama dalam meningkatkan mutu kehidupan berdasarkan Pancasila; | | | | |
| | Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) | | | | | |
| CPMK1 | Mahasiswa mampu memahami dan menerapkan prinsip-prinsip estetika dan artistik dalam pengembangan program acara televisi. (KU1) | | | | | |

| | | | | |
|--|--|------------|-----------|-----------|
| CPMK2 | Mahasiswa mampu mengaplikasikan elemen-elemen tata artistik dalam pembuatan set dan panggung baik di dalam maupun di luar studio. (P3) | | | |
| CPMK3 | Mahasiswa mampu menerapkan teknik tata busana, tata rias, dan tata rambut dalam produksi program acara televisi. (KK4) | | | |
| CPMK4 | Mahasiswa mampu memanfaatkan komputer grafis dalam mendukung tata artistik televisi. (S2) | | | |
| Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK) | | | | |
| Sub CPMK1 | Mampu memahami ulasan materi kuliah tata artistik tv (CPMK 1) (C2, A3, P2) | | | |
| Sub CPMK2 | Mahasiswa mampu menjelaskan fungsi dan peran tata artistik dalam industri televisi (CPMK 1) (C1, A4, P4) | | | |
| Sub CPMK3 | Mahasiswa mampu menjelaskan dan menjadi art director (CPMK 1) (C3, A1, P3) | | | |
| Sub CPMK4 | Mahasiswa mampu menjelaskan dan membuat stage/panggung di studio (CPMK 2) (C3, A1, P2) | | | |
| Sub CPMK5 | Mahasiswa mampu menjelaskan desain dan konstruksi set di luar studio. (CPMK 2) (C3, A3, P2) | | | |
| Sub CPMK6 | Mahasiswa mampu menjelaskan teknik tata busana (CPMK 3) (C4, A1, P1) | | | |
| Sub CPMK7 | Mahasiswa mampu menjelaskan teknik tata rias (CPMK 3) (C3, A1, P4) | | | |
| Sub CPMK8 | Mahasiswa mampu menjelaskan dan melakukan tata rias (CPMK 3) (C2, A3, P2) | | | |
| Sub CPMK9 | Mahasiswa mampu menjelaskan dan melakukan memadukan semua elemen tata panggung (CPMK 4) (C3, A4, P4) | | | |
| Sub CPMK10 | Mahasiswa mampu menjelaskan dan melakukan produksi desain panggung (CPMK 4) (C3, A4, P4) | | | |
| Sub CPMK11 | Mahasiswa mampu menjelaskan dan melakukan produksi desain panggung (CPMK 4) (C4, A2, P4) | | | |
| Sub CPMK12 | Mahasiswa mampu menjelaskan dan melakukan memanfaatkan komputer grafis untuk mendukung tata artistik (CPMK 4) (C4, A4, P4) | | | |
| Korelasi CPL terhadap Sub-CPMK | | | | |
| CPL | KK4 | KU1 | P3 | S2 |
| Sub CPMK1 | | X | | |
| Sub CPMK2 | | X | | |

| | | | | |
|------------------|---|---|---|--|
| Sub CPMK3 | | X | | |
| Sub CPMK4 | | | X | |
| Sub CPMK5 | | | X | |
| Sub CPMK6 | X | | | |
| Sub CPMK7 | X | | | |

| | | | | |
|-------------------|---|--|--|---|
| Sub CPMK8 | X | | | |
| Sub CPMK9 | | | | X |
| Sub CPMK10 | | | | X |
| Sub CPMK11 | | | | X |
| Sub CPMK12 | | | | X |

Deskripsi Singkat MK

Mata kuliah Tata Artistik Televisi membahas tentang konsep dan praktek tata artistik dalam produksi program acara televisi. Mahasiswa akan mempelajari pentingnya elemen-elemen artistik dalam menciptakan program acara televisi yang menarik dan estetis. Materi yang diajarkan meliputi estetika dan prinsip dasar artistik, peran tata artistik dalam industri televisi, serta teknik desain set, tata rias, dan busana. Mahasiswa juga akan belajar tentang penggunaan komputer grafis dalam mendukung tata artistik. Melalui praktikum dan proyek, mahasiswa akan mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan tata artistik dalam produksi program acara televisi. Tujuan mata kuliah ini adalah menghasilkan program acara televisi dengan kualitas artistik tinggi dan pengalaman visual yang menarik. Bahasa pengantar yang digunakan dalam mata kuliah ini adalah bahasa Indonesia.

| | |
|---|--|
| Bahan Kajian/Materi Pembelajaran | <ol style="list-style-type: none"> 1. Ulasan materi kuliah tata artistik TV 2. Fungsi dan peran tata artistik dalam industri televisi 3. Menjadi art director 4. Membuat stage/panggung di studio 5. Membuat studio Outdoor 6. Teknik tata busana 7. Teknik tata rias 8. Melakukan tata rias 9. Memadukan semua elemen tata panggung 10. Produksi desain panggung 11. Set design 12. Memanfaatkan komputer grafis untuk mendukung tata artistik |
| Pustaka | Utama : |
| | <ol style="list-style-type: none"> 1. McElroy, R. (2021). The Aesthetics of Television: Aesthetics, Politics, and Culture. Routledge. 2. Cunningham, S., & Turner, G. (2019). The Media and Communications in Australia (5th ed.) 3. Abernathy, K. (2021). The Art Direction Handbook for Film & Television. Routledge. 4. Kawamura, Y. (2017). Fashion-ology: An Introduction to Fashion Studies. Bloomsbury Academic. 5. Shenton, A. (2020). Theatrical Design: A Practical Guide. Crowood Press 6. Gillette, E. (2021). Stage Design: The Fundamentals. Bloomsbury Visual Arts. 7. Kerlow, I. (2020). The Art of 3D Computer Animation and Effects. Wiley. |
| Dosen Pengampu | Pendukung : <ol style="list-style-type: none"> 1. Bordwell, D., & Thompson, K. (2019). Film Art: An Introduction (12th ed.). 2. Thorne, R. (2018). The Art and Science of Theatre Design: A Handbook for Scenic Designers. Routledge. |
| Matakuliah prasyarat | Dasar - Dasar Broadcasting |

| Minggu Ke- | Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK) | Penilaian | | Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu] | | Materi Pembelajaran [Pustaka] (Topik) | Bobot Penilaian (%) |
|------------|--|--|-------------------|--|-----------------|---|---------------------|
| | | Indikator | Kriteria & Bentuk | Luring (offline) | Daring (online) | | |
| (1) | (2) | (3) | (4) | (5) | (6) | (7) | (8) |
| 1 | Mampu memahami ulasan materi kuliah tata artistik tv | 1. ketepatan dalam Memahami pengertian estetika dan artistik dalam tata artistik televisi. | K = Rubrik | BP = Kegiatan Proses Belajar MP = Ceramah PM = | | - Pengantar Sistem Studio, definisi Sistem Studio, komponenkomponen utama Sistem Studio, dan hubungannya dengan industri penyiaran. | |
| 2 | Mahasiswa mampu menjelaskan fungsi dan peran tata artistik dalam industri televisi | 1. ketepatan dalam menjelaskan fungsi dan peran tata artistik dalam industri TV | K = Rubrik | BP = Kegiatan Proses Belajar MP = Ceramah PM = | | - Perkembangan dan tren dalam industri penyiaran, konsep dan prinsip dasar Sistem Studio, peran teknologi dalam Sistem Studio. | |

| | | | | | | |
|---|--|---|---------------------------------|---|---|--|
| 3 | Mahasiswa mampu menjelaskan dan menjadi art director | 1. Ketepatan dalam menjelaskan dan menjadi art director | K = Rubrik | BP = Kegiatan Proses Belajar MP = Ceramah PM = | <ul style="list-style-type: none"> - Peran dan tanggung jawab seorang art director dalam produksi televisi - Proses kreatif dalam pengembangan tata artistik program acara televisi - Proses kreatif dalam pengembangan tata artistik program acara televisi | |
| 4 | Mahasiswa mampu menjelaskan dan membuat stage/panggung di studio | 1. ketepatan dalam menjelaskan dan membuat stage/panggung di studio | K = Rubrik B = Tugas Project | BP = Kegiatan Penugasan Terstruktur MP = Pembelajaran berbasis proyek PM = Membuat Proyek | <ul style="list-style-type: none"> - Konsep desain panggung di studio televisi - Menggambar sketsa dan membuat blueprint stage/panggung - Menyusun jadwal dan mengkoordinasikan tim produksi dalam pembangunan stage/panggung | |

| | | | | | | | |
|---|---|--|-------------------------|---|--|---|--|
| 5 | Mahasiswa mampu menjelaskan desain dan konstruksi set di luar studio. | 1. ketepatan dalam menjelaskan dan membuat studio out door | K = Rubrik B = Tugas | BP = Kegiatan Penugasan Terstruktur MP = Pembelajaran berbasis kasus PM = Membuat Proyek | | <ul style="list-style-type: none"> - Pemilihan lokasi dan pengarah visual dalam tata artistik di luar studio - Desain dan konstruksi set di lokasi eksternal - Manajemen logistik dan peralatan tata artistik di lokasi produksi - Integrasi antara tata artistik dengan latar belakang lingkungan di lokasi produksi | |
|---|---|--|-------------------------|---|--|---|--|

| | | | | | | | |
|---|--|---|------------|---|--|--|--|
| 6 | Mahasiswa mampu menjelaskan teknik tata busana | 1. ketepatan dalam menjelaskan teknik tata busana | K = Rubrik | BP = Kegiatan Proses Belajar MP = Ceramah PM = | | <ul style="list-style-type: none"> - Peran dan fungsi tata busana dalam tata artistik televisi - Pemilihan kostum yang sesuai dengan karakter dan konsep program acara - Koordinasi dengan tim desain busana dan penjahit - Mengaplikasikan prinsip tata busana dalam penampilan para talenta televisi | |
|---|--|---|------------|---|--|--|--|

| | | | | | |
|---|---|--|-----------------------|--|---|
| 7 | Mahasiswa mampu menjelaskan teknik tata rias | 1. ketepatan dalam menjelaskan teknik tata rias | K = Rubrik B = UTS | BP = Kegiatan Proses Belajar MP = Ceramah PM = | - Prinsip-prinsip tata rias dalam tata artistik televisi - Teknik tata rias dasar dan lanjutan untuk penampilan di depan kamera - Mengaplikasikan tata rias yang sesuai dengan karakter dan konsep program acara |
| 8 | Evaluasi Tengah Semester / Ujian Tengan Semester | | | | |
| 9 | Mahasiswa mampu menjelaskan dan melakukan tata rias | 1. ketepatan dalam menjelaskan dan melakukan tata rias | K = Rubrik | BP = Kegiatan Penugasan Terstruktur MP = Pembelajaran berbasis kasus PM = Mendiskusikan kasus tertentu yang dikerjakan secara kolaboratif | - Menerapkan teknik tata rias untuk berbagai karakter dan tema program acara - Menggunakan alat-alat dan produk tata rias dengan tepat - |

| | | | | | | |
|----|--|---|------------------------------------|---|--|--|
| 10 | Mahasiswa mampu menjelaskan dan melakukan memadukan semua elemen tata panggung | 1. ketepatan dalam menjelaskan dan melakukan memadukan semua elemen tata panggung | K = Rubrik B = Tugas Project | BP = Kegiatan Penugasan Terstruktur MP = Pembelajaran berbasis proyek PM = Mendiskusikan kasus tertentu yang dikerjakan secara kolaboratif | <ul style="list-style-type: none"> - Mengintegrasikan tata busana, tata rias, dan tata panggung dalam harmoni visual - Koordinasi antara tim tata artistik untuk menciptakan kesatuan konsep - Mengaplikasikan prinsip-prinsip desain dan estetika dalam tata panggung - Evaluasi dan penyesuaian elemenelemen tata artistik dalam produksi televisi | |
|----|--|---|------------------------------------|---|--|--|

| | | | | | | |
|----|--|---|---------------------------------|---|--|--|
| 11 | Mahasiswa mampu menjelaskan dan melakukan produksi desain panggung | 1. ketepatan dalam menjelaskan dan melakukan produksi desain panggung | K = Rubrik | BP = Kegiatan Proses Belajar MP = Diskusi kelompok PM = Tugas Pemecahan Masalah (Problem Solving) | <ul style="list-style-type: none"> - Konsep dan perencanaan produksi desain panggung - Pemilihan dekorasi, warna, tekstur, dan elemen visual lainnya - Pemanfaatan teknologi dan alat bantu dalam produksi desain panggung - Evaluasi dan penyempurnaan desain panggung berdasarkan kebutuhan produksi | |
| 12 | Mahasiswa mampu menjelaskan dan melakukan produksi desain panggung | 1. ketepatan dalam menjelaskan dan melakukan set design | K = Rubrik B = Tugas Project | BP = Kegiatan Penugasan Terstruktur MP = Pembelajaran berbasis proyek PM = Membuat Proyek | <ul style="list-style-type: none"> - Prinsip-prinsip set design dalam tata artistik televisi - Membuat sketsa dan desain set yang sesuai dengan konsep program acara - Pemilihan material dan properti yang tepat untuk set design - Koordinasi dengan tim produksi | |

| | | | | | | | |
|----|--|---|------------|---|--|--|--|
| | | | | | | untuk pembangunan set design | |
| 13 | Mahasiswa mampu menjelaskan dan melakukan memanfaatkan komputer grafis untuk mendukung tata artistik | 1. ketepatan dalam menjelaskan dan melakukan memanfaatkan komputer grafis untuk mendukung tata artistik | K = Rubrik | BP = Kegiatan Proses Belajar MP = Ceramah PM = | | <ul style="list-style-type: none"> - Penggunaan perangkat lunak komputer grafis dalam tata artistik televisi - Membuat elemenelemen tata artistik menggunakan komputer grafis - Integrasi antara elemen tata artistik hasil komputer grafis dengan produksi televisi - Kolaborasi dengan tim grafis dalam pengembangan tata artistik menggunakan komputer grafis | |

| | | | | | | |
|----|--|---|------------|--|---|--|
| 14 | Mahasiswa mampu menjelaskan dan melakukan memanfaatkan komputer grafis untuk mendukung tata artistik | 1. ketepatan dalam menjelaskan dan melakukan memanfaatkan komputer grafis untuk mendukung tata artistik | K = Rubrik | BP = Kegiatan Penugasan Terstruktur MP = Pembelajaran berbasis proyek PM = Mendiskusikan kasus tertentu yang dikerjakan secara kolaboratif | <ul style="list-style-type: none"> - Pemilihan elemenelemen visual yang mendukung konsep tata artistik - Penggunaan efek visual dan animasi dalam tata artistik televisi - Pemanfaatan teknologi komputer grafis untuk menciptakan atmosfer yang diinginkan - Evaluasi dan penyempurnaan tata artistik menggunakan komputer grafis berdasarkan kebutuhan produksi | |
|----|--|---|------------|--|---|--|

| | | | | | | |
|----|--|---|-----------------------|---|---|--|
| 15 | Mahasiswa mampu menjelaskan dan melakukan memanfaatkan komputer grafis untuk mendukung tata artistik | 1. ketepatan dalam menjelaskan dan melakukan memanfaatkan komputer grafis untuk mendukung tata artistik | K = Rubrik B = UAS | BP = Kegiatan Proses Belajar MP = Diskusi kelompok PM = Tugas Pemecahan Masalah (Problem Solving) | <ul style="list-style-type: none"> - Mengamati dan menganalisis tata artistik program acara televisi - - Menganalisis pengaruh tata artistik terhadap pengalaman penonton - Melakukan evaluasi dan kritik terhadap tata artistik dalam produksi televisi - Menganalisis implementasi tata artistik pada berbagai genre program acara televisi | |
| 16 | Evaluasi Akhir Semester / Ujian Akhir Semester | | | | | |