



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

UNIVERSITAS PEJUANG REPUBLIK INDONESIA

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

NAMA MATA KULIAH	KODE MK	Rumpun MK	BOBOT (sks)	SEMESTER	Tgl Penyusunan (Rev ke)
SUARA DAN MUSIK FILM	IK35323		3	5	25 Agustus 2021
OTORISASI	Nama Koordinator Pengembang Kurikulum / RPS	Koordinator Mata Kuliah	Ketua Prodi		
	Andi Asy'hary J. Arsyad, S.I.Kom., M.I.Kom		Andi Asy'hary J. Arsyad, S.I.Kom., M.I.Kom		
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI (Capaian Pembelajaran Lulusan Program Studi)				
	S1	Bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius;			
	S3	Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara berdasarkan Pancasila;			
	S9	Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri;			
	P3	Proses penyusunan rencana, implementasi, monitoring dan pengembangan program komunikasi			
	P6	Pemahaman untuk mengolah, menganalisis, serta menggunakan data dan informasi (big data) di dunia digital			
	KU1	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, inovatif, bermutu, dan terukur dalam melakukan jenis pekerjaan spesifik, di bidang keahliannya serta sesuai dengan standar kompetensi kerja bidang yang bersangkutan			
	KU2	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur			
	KU6	Mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya			
	KK1	Mampu merencanakan, memproduksi dan mendistribusikan pesan komunikasi untuk berbagai tujuan, menggunakan beragam platform media sesuai norma hukum, norma sosial, dan etika yang berlaku			
	KK2	Mampu melakukan analisis atau kajian terhadap masalah atau isu komunikasi dalam berbagai konteks menggunakan konsep dan teori komunikasi yang relevan			
	KK6	Menguasai keterampilan komunikasi yang mendasar yaitu public speaking dan produksi multimedia			
CPMK (Capaian Pembelajaran Lulusan Yang Dibebankan Pada Mata Kuliah)					
CPMK 1	Mampu menganalisis komponen-komponen suara dan musik dalam film, termasuk efek suara, skor musik, dan cara penggunaannya dalam konteks visual.				

	CPMK 2	Mampu menunjukkan penggunaan prinsip-prinsip suara dan musik dalam praktik pembuatan film, baik dalam pemilihan lagu, komposisi musik, maupun penempatan suara untuk memperkuat elemen naratif dan atmosfer film.
	CPMK 3	Mampu menganalisis dampak penggunaan suara dan musik terhadap pengalaman penonton, termasuk pengaruhnya pada aspek emosional, psikologis, dan artistik dalam menafsirkan cerita dan karakter dalam film.
	CPMK 4	Mampu menyusun skor musik dan mengimplementasikan efek suara dalam proyek film, dengan memahami teknik pengaturan timing, ritme, dan harmoni untuk menciptakan atmosfer yang sesuai dengan tema film.
	CPMK 5	Mampu memahami aspek produksi audio dalam konteks sinematografi, termasuk pemahaman terhadap peralatan audio, rekaman, mixing, dan teknik post-produksi yang relevan dengan menciptakan kualitas audio yang optimal dalam film.
Diskripsi Singkat Mata Kuliah	Mata kuliah Suara dan Musik Film dirancang untuk memberikan pemahaman mendalam kepada mahasiswa mengenai peran krusial suara dan musik dalam menciptakan pengalaman sinematik pada sebuah film	
Bahan Kajian / Pokok Bahasan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengantar ke Dunia Suara dan Musik dalam Film 2. Komponen-Komponen Suara dalam Sinematografi 3. Skor Musik: Membangun Atmosfer dan Identitas Film 4. Prinsip-Prinsip Penggunaan Musik dalam Film 5. Pemilihan Lagu dan Peranannya dalam Naratif Film 6. Teknik Penempatan Suara untuk Meningkatkan Ekspektasi Penonton 7. Analisis Film melalui Aspek Suara dan Musik 8. Mengembangkan Skor Musik untuk Proyek Film 9. Efek Suara dan Atmosfer dalam Proyek Film 10. Teknik Pengaturan Timing dan Ritme dalam Skor Musik 11. Dinamika Emosional: Psikologi Suara dan Musik dalam Film 12. Inovasi dalam Produksi Audio untuk Film 13. Strategi Mixing dan Post-Produksi Audio 14. Proyek Akhir: Menerapkan Konsep-Konsep dalam Pembuatan Film 	
Daftar Referensi	Utama:	<ul style="list-style-type: none"> • Abel, R. (2018). Sound design for the moving image (2nd ed.). New York: Routledge. • Chion, M. (1994). Audio-vision: Sound on screen (C. Gorbman, Trans.). New York: Columbia University Press. • Cook, N. (1999). Analysing musical film. New York: Oxford University Press. • Eisenstein, S. (1975). Film sound (W. R. Lane, Trans.). London: BFI Publishing. • Kalinak, K. (2007). Film music: A history (2nd ed.). London: Continuum. • Levin, T. (2006). Sound and the movies: The art and science of cinematic sound. New York: Psychology Press. • Aditya, R. (2018). Suara dan musik dalam film. Jakarta: KPG. • Marwansyah. (2021). Suara dan musik dalam film: Teori dan praktik. Jakarta: Mitra Wacana Media.
	Pendukung:	

Media Pembelajaran	Perangkat lunak: Microsoft Powerpoint Microsoft Word CANVA	Perangkat keras : Laptop/Smartphone, LCD Projector, Papan Tulis dan Spidol, Audio Recorder, Camera Foto MIXER AUDIO RECORDER
Nama Dosen Pengampu		
Mata kuliah prasyarat	-	

Mgg Ke-	Sub- CP-MK (Kemampuan akhir yg diharapkan)	Bahan Kajian (Materi Pembelajaran)	Bentuk dan Metode Pembelajaran	Estimasi Waktu	Pengalaman Belajar Mahasiswa	Kriteria & Bentuk Penilaian	Indikator Penilaian	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)
Setelah mengikuti kuliah ini mahasiswa mampu :								
1	Mahasiswa Mengetahui Rencana Pembelajaran Semester dan Sistem penilaian	Penjelasan RPS, Kontrak Perkuliahan, Sistem Penilaian evaluasi Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah • Instruksi Langsung 	TM :2 x (1 x 50') BT : 2 x (1 x 60') BM: 2 x (1 x 60')	1. Menyimak Materi 2. Bertanya & Menjawab	<ul style="list-style-type: none"> • Tugas : 	-Observasi Lisan - Keaktifan bertanya dan Menjawab	

2	Mahasiswa mampu memahami peran krusial suara dan musik dalam menciptakan pengalaman sinematik	Pengantar ke Dunia Suara dan Musik dalam Film	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah dan Diskusi • Quiz • Penugasan Mandiri 	TM : 2 x (1 x 50') BT : 2 x (1 x 60') BM: 2 x (1 x 60')	Menyimak Materi Bertanya & Menjawab Penugasan	<ul style="list-style-type: none"> • Tugas : 	- Observasi Lisan - Keaktifan bertanya dan Menjawab -Kesesuaian materi yang dibuat	
3	Mahasiswa mampu menganalisis efek suara dan memilihnya dengan tepat.	Eksplorasi Komponen-Komponen Suara dalam Sinematografi	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah dan Diskusi • Penugasan Mandiri 	TM : 3 x (1 x 50') BT : 3x (1 x 60') BM: 3 x (1 x 60')	Presentasi dan Diskusi	<ul style="list-style-type: none"> • Belajar Mandiri • 	- Observasi Lisan - Keaktifan bertanya dan Menjawab	
4	Mahasiswa mampu menjelaskan peran skor musik dalam menciptakan atmosfer dan identitas khas suatu film.	Skor Musik sebagai Pembangun Atmosfer dan Identitas Film	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah dan Diskusi • Penugasan Mandiri 	TM : 3 x (1 x 50') BT : 3x (1 x 60') BM: 3 x (1 x 60')	Presentasi dan Diskusi	<ul style="list-style-type: none"> • Belajar Mandiri • 	- Observasi Lisan - Keaktifan bertanya dan Menjawab	
5	Mahasiswa mampu menerapkan prinsip-prinsip komposisi musik untuk meningkatkan daya tarik film.	Penerapan Prinsip-Prinsip Penggunaan Musik dalam Film	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah dan Diskusi • Penugasan Mandiri • 	TM : 4 x (1 x 50') BT : 4x (1 x 60') BM: 4 x (1 x 60')	Diskusi	<ul style="list-style-type: none"> • Tugas: • Menyusun Makalah 	-Kerapihan Tugas	
6	Mahasiswa mampu menerapkan strategi pemilihan lagu untuk memperkuat naratif film.	Pemilihan Lagu dan Dampaknya dalam Naratif Film	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah dan Diskusi • Penugasan Mandiri 	TM : 4 x (1 x 50') BT : 4x (1 x 60') BM: 4 x (1 x 60')	Menyimak Materi Bertanya & Menjawab	<ul style="list-style-type: none"> • Belajar Mandiri 	Observasi Lisan	
7	Mahasiswa mampu mengimplementasikan teknik penempatan suara guna meningkatkan ekspektasi dan pengalaman penonton.	Teknik Penempatan Suara untuk Meningkatkan Ekspektasi Penonton	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah dan Diskusi • Penugasan Mandiri 	TM : 4 x (1 x 50') BT : 4x (1 x 60') BM: 4 x (1 x 60')	Menyimak Materi Bertanya & Menjawab	<ul style="list-style-type: none"> • Belajar Mandiri 	Observasi Lisan	

PERTEMUAN 8-UTS

9	Mahasiswa mampu menganalisis dampak suara dan musik terhadap penafsiran dan pengalaman penonton pada film-film tertentu.	Analisis Film melalui Aspek Suara dan Musik	<ul style="list-style-type: none"> • Diskusi • Penugasan Mandiri 	TM : 4 x (1 x 50') BT : 4x (1 x 60') BM: 4 x (1 x 60')	Menyimak Materi Bertanya & Menjawab	• Belajar Mandiri	Observasi Lisan	
10	Mahasiswa mampu merancang tahapan pembuatan skor musik yang mendukung tema dan emosi film.	Pembuatan Skor Musik untuk Proyek Film	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah dan Diskusi • Penugasan Mandiri 	TM : 4 x (1 x 50') BT : 4x (1 x 60') BM: 4 x (1 x 60')	Menyimak Materi Bertanya & Menjawab	• Belajar Mandiri	Observasi Lisan	
11	Mahasiswa mampu mengaplikasikan efek suara dan menciptakan atmosfer yang mendukung cerita dalam proyek film.	Implementasi Efek Suara dan Atmosfer dalam Proyek Film	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah dan Diskusi • Penugasan Mandiri 	TM : 4 x (1 x 50') BT : 4x (1 x 60') BM: 4 x (1 x 60')	Menyimak Materi Bertanya & Menjawab	• Belajar Mandiri	Observasi Lisan	
12	Mahasiswa mampu menerapkan teknik pengaturan timing dan ritme untuk meningkatkan kualitas skor musik dan atmosfer film.	Penerapan Teknik Pengaturan Timing dan Ritme dalam Skor Musik	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah dan Diskusi • Penugasan Mandiri 	TM : 4 x (1 x 50') BT : 4x (1 x 60') BM: 4 x (1 x 60')	Menyimak Materi Bertanya & Menjawab	• Belajar Mandiri	Observasi Lisan	
13	Mahasiswa mampu memahami dan menerapkan pengaruh emosional, psikologis, dan artistik suara dan musik terhadap karakterisasi dalam film.	Psikologi Suara dan Musik dalam Film	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah dan Diskusi • Penugasan Mandiri 	TM : 4 x (1 x 50') BT : 4x (1 x 60') BM: 4 x (1 x 60')	Menyimak Materi Bertanya & Menjawab	• Belajar Mandiri	Observasi Lisan	

14	Mahasiswa mampu memahami dan mengintegrasikan inovasi peralatan audio terkini dalam produksi film.	Inovasi dalam Produksi Audio untuk Film	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah dan Diskusi • Penugasan Mandiri 	TM : 4 x (1 x 50') BT : 4x (1 x 60') BM: 4 x (1 x 60')	Menyimak Materi Bertanya & Menjawab	• Belajar Mandiri	Observasi Lisan	
15	Mahasiswa mampu menerapkan teknik mixing dan strategi post-produksi untuk menciptakan kualitas audio optimal dalam film.	Strategi Mixing dan Post-Produksi Audio	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah dan Diskusi • Penugasan Mandiri 	TM : 4 x (1 x 50') BT : 4x (1 x 60') BM: 4 x (1 x 60')	Menyimak Materi Bertanya & Menjawab	• Belajar Mandiri	Observasi Lisan	

PERTEMUAN 16-NON TEST (PRODUKSI FILM)

Catatan:

- (1) TM : Tatap Muka; BT: Belajar Terstruktur; BM: Belajar Mandiri; P: Praktek
- (2) [TM: 2 x (1 x 50')] dibaca Tatap Muka (Kuliah kelas) 2 kali pertemuan untuk 1 SKS : demikian juga BT, BM, dan P
- (3) [C: Cognitif , :Afektif, P: Psikomotorik] menggambarkan Ranah taksonomi setiap Sub-CPMK

METODE PENILAIAN DAN PEMBOBOTAN	<p>Penilaian prestasi setiap mata kuliah menggunakan gabungan dari komponen:</p> <p>Teori, berupa: Ujian (UTS dan UAS), Quis, tugas, sikap, kehadiran</p> <p>Praktik, pre-tes, keaktifan, post-tes, tugas-tugas, dan ujian praktik (laboratorium, kerja bengkel, kerja lapang)</p> <p>Sikap, berupa kedisiplinan, tatakrama, tanggung jawab, yang dikonversi ke kategori Baik (80 – 100), Sedang (60 – 79), Buruk (>60)</p> <p>Khusus untuk Dual system/Teaching Farm (DS/TF) mahasiswa, penilaiannya diatur tersendiri</p>
----------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

laporan yang telah disusun serta seminar dan tugas akhir)
Nilai Tertimbang Penguasaan pengetahuan (teori)
Ujian (10%)
Tugas Quiz (10%)
Hadir (50%)

• Sikap (30%)
Nilai Tertimbang Keterampilan Khusus (praktik)

- Aktifitas (20%)
- Laporan (20%)
- Ujian (30%)
- Sikap (20%)
- Kehadiran (10%)

Mata Kuliah dengan Jumlah 3 SKS (2 SKS teori – 1 SKS praktek) berarti 67% dan 33% teori

33% sehingga Nilai Teori = Nilai Teori x 67% = Y dan Nilai Praktek = Nilai ((L + KL + KW)/3) x 33% = Z, **Nilai Akhir = (Y + Z) = ..(A, A-, B, B-, C, D, E, T)**