

Mata Kuliah	IDE 1 – Desain Media Interaktif		Tanggal	27 November 2023
Kode MK	DKV331		Rumpun MK	MKWP
Bobot (sks)	T (Teori)	2	Semester	5
	P (Praktik/Praktikum)	3		
Dosen Pengembang RPS,	Koordinator Keilmuan,		Kepala Program Studi,	Dekan
				
Desi Dwi Kristanto, S.Ds., M.Ds.	Ratno Suprpto, S.Sn., M.Ds.		Retno Purwanti M., S.Sn., M.Ds.	Danto Sukmajati, ST., M.Sc., Ph.D

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER		
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL – PRODI yang dibebankan pada MK	
	23-DKV-CPL-06	Mampu menghubungkan pengetahuan yang cukup dalam hal elemen dan prinsip desain, termasuk dalam hal gambar, warna, tipografi, tata letak, komposisi, serta produksi dan teknologi produksi desain komunikasi visual.
	23-DKV-CPL-10	Mampu membuat menciptakan karya desain grafis yang baik melalui media cetak dan digital dengan menerapkan prinsip desain yang benar dan metodologi desain yang tepat untuk memenuhi kebutuhan klien atau pengguna.
	23-DKV-CPL-11	Mampu mengkreasikan konsep desain komunikasi visual melalui identifikasi, analisis, dan pengambilan keputusan desain yang tepat untuk disampaikan melalui model perancangan.

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER						
	23-DKV-CPL-12	Mampu menciptakan karya komunikasi visual dalam bentuk cetak atau digital yang bersifat statis, dinamis, maupun interaktif dalam 2 atau 3 dimensi dengan mengorganisasikan unsur rupa dan unsur pendukung lainnya untuk menciptakan penyampaian pesan yang efektif.				
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)						
	23-DKV-CPMK-062	Mampu memiliki pengetahuan tentang produksi dan teknologi produksi desain komunikasi visual.				
	23-DKV-CPMK-101	Mampu membuat karya desain grafis yang baik melalui media cetak dan digital dengan menerapkan prinsip desain dan metodologi desain yang tepat.				
	23-DKV-CPMK-111	Mampu mengembangkan konsep desain komunikasi visual melalui identifikasi, analisis, dan pengambilan keputusan desain yang tepat untuk disampaikan melalui model perancangan.				
	23-DKV-CPMK-121	Mampu merancang dan menciptakan karya komunikasi visual dalam bentuk cetak atau digital yang bersifat statis, dinamis, maupun interaktif dalam 2 atau 3 dimensi				
Kemampuan Akhir Tiap Tahap Belajar (Sub-CPMK)						
	23-DKV-SCPMK-0623	Kemampuan menerapkan pengetahuan tentang teknologi produksi pada desain media interaktif.				
	23-DKV-SCPMK-1017	Kemampuan membuat karya desain grafis yang baik dengan menerapkan prinsip dan metodologi desain yang tepat pada media interaktif				
	23-DKV-SCPMK-1111	Kemampuan mengembangkan konsep desain komunikasi visual melalui identifikasi, analisis, dan pengambilan keputusan desain yang tepat untuk disampaikan melalui model perancangan.				
	23-DKV-SCPMK-1215	Kemampuan menjelaskan dan menerapkan perancangan karya komunikasi visual dalam bentuk cetak, digital maupun interaktif.				
Korelasi CPMK terhadap Sub-CPMK						
		23-DKV-SCPMK-0623	23-DKV-SCPMK-1017	23-DKV-SCPMK-1111	23-DKV-SCPMK-1215	
	23-DKV-CPMK-062	√				
	23-DKV-CPMK-101		√			
	23-DKV-CPMK-111			√		
	23-DKV-CPMK-121				√	
Kode CPL	Kode CPMK	Kode Sub CPMK	Indikator		Metode Penilaian	Bobot
23-DKV-CPL-06	23-DKV-SCPMK-0623	23-DKV-SCPMK-0623	Kemampuan menerapkan pengetahuan tentang teknologi produksi pada desain media interaktif.		Studi kasus	20%

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER					
23-DKV-CPL-10	23-DKV-SCPMK-1017	23-DKV-SCPMK-1017	Kemampuan membuat karya desain grafis yang baik dengan menerapkan prinsip dan metodologi desain yang tepat pada media interaktif	Diskusi	10%
23-DKV-CPL-11	23-DKV-SCPMK-1111	23-DKV-SCPMK-1111	Kemampuan mengembangkan konsep desain komunikasi visual melalui identifikasi, analisis, dan pengambilan keputusan desain yang tepat untuk disampaikan melalui model perancangan.	Project	40%
23-DKV-CPL-12	23-DKV-SCPMK-1215	23-DKV-SCPMK-1215	Kemampuan menjelaskan dan menerapkan perancangan karya komunikasi visual dalam bentuk cetak, digital maupun interaktif.	Studi kasus	30%
Deskripsi Singkat MK		Dalam mata kuliah ini mahasiswa diperkenalkan jenis desain media interaktif yang dapat digunakan secara individu seperti <i>Augmented Reality</i> ataupun media interaktif yang terintegrasi dengan lingkungan seperti <i>Projection Mapping</i> . Mahasiswa akan mempraktikkan proses perancangan desain untuk media interaktif dalam bentuk project yang diberikan sehingga, mahasiswa memiliki pemahaman untuk memberikan pengalaman terbaik kepada pengguna. Melalui media interaktif, mahasiswa juga akan belajar untuk melakukan perancangan dan perencanaan <i>input</i> dan <i>output</i> respon pengguna pada media interaktif. Pada mata kuliah ini juga diajarkan <i>software</i> produksi konten multimedia seperti <i>SparkAR</i> dan <i>Resolume Arena</i> .			
Bahan Kajian : Materi Pembelajaran/Pokok Bahasan		<ol style="list-style-type: none"> 1. Definisi dan konsep dasar AR. 2. Aplikasi AR dalam berbagai industri. 3. Teknologi dan Tools Augmented Reality 4. Konsep dasar dan prinsip kerja projection mapping. 5. Pemetaan objek fisik untuk menciptakan tampilan visual yang diperluas. 6. Desain Interaksi dalam AR dan Projection Mapping 			
Pustaka		<p>Utama</p> <p>Schmitt, D., Thébault, M., & Burczykowski, L. (Eds.). (2020). <i>Image Beyond the Screen: Projection Mapping</i>. John Wiley & Sons. Furht, B. (Ed.). (2011). <i>Handbook of augmented reality</i>. Springer Science & Business Media.</p> <p>Pendukung</p> <p>Aukstakalnis, S. (2016). <i>Practical augmented reality: A guide to the technologies, applications, and human factors for AR and VR</i>. Addison-Wesley Professional.</p>			
Media Pembelajaran		Perangkat Lunak:		Perangkat Keras:	

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER											
	Resolume Arena Spark AR Laptop										
Dosen Pengampu											
Mata Kuliah Prasyarat	<i>(jika ada)</i>										
Indikator, Kriteria, dan Bobot Penilaian	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Komponen Penilaian</th> <th>Bobot</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Ujian Tengah Semester</td> <td>20%</td> </tr> <tr> <td>Ujian Akhir Semester</td> <td>30%</td> </tr> <tr> <td>Tugas Diskusi</td> <td>10%</td> </tr> <tr> <td>Project</td> <td>40%</td> </tr> </tbody> </table>	Komponen Penilaian	Bobot	Ujian Tengah Semester	20%	Ujian Akhir Semester	30%	Tugas Diskusi	10%	Project	40%
Komponen Penilaian	Bobot										
Ujian Tengah Semester	20%										
Ujian Akhir Semester	30%										
Tugas Diskusi	10%										
Project	40%										

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
1	Kemampuan menjelaskan pengetahuan produksi dan teknologi media interaktif (Sub-CPMK 0621).	<ol style="list-style-type: none"> Mahasiswa memahami Pendahuluan tentang mata kuliah dan tujuan pembelajaran Mahasiswa memahami Pengenalan konsep dasar media interaktif Mahasiswa memahami 	<p>Kriteria penilaian: Ketepatan dalam memahami konsep dasar Desain Media Interaktif</p> <p>Bentuk penilaian: Tanya Jawab</p>	<p>Bentuk pembelajaran: Tatap muka di kelas</p> <p>Metode pembelajaran: Ceramah, Diskusi Kelas, Self Directed Learning.</p> <p>Estimasi waktu: TM = 5 x 50' BM = 5 x 60'</p>		Pertemuan 1: Pengenalan tentang Desain Media Interaktif <ul style="list-style-type: none"> Pendahuluan tentang mata kuliah dan tujuan pembelajaran Pengenalan konsep dasar media interaktif Perkembangan media interaktif 	2%

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
		Perkembangan media interaktif 4. Mahasiswa memahami Contoh-contoh penggunaan media interaktif dalam kehidupan sehari-hari		BS = 5 x 60'		<ul style="list-style-type: none"> Contoh-contoh penggunaan media interaktif dalam kehidupan sehari-hari 	
2	Kemampuan menjelaskan pengetahuan produksi dan teknologi media interaktif (Sub-CPMK 0621).	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa memahami Pengenalan Augmented Reality (AR) dan perbedaannya dengan Virtual Reality (VR). Mahasiswa memahami Sejarah dan perkembangan AR. Mahasiswa memahami Teknologi dan perangkat keras AR. Mahasiswa memahami Perangkat lunak pengembangan AR dan framework populer. Mahasiswa mampu memahami Demonstrasi perangkat lunak pengembangan AR. 	<p>Kriteria penilaian: Ketepatan dalam memahami Sejarah dan Perangkat AR</p> <p>Bentuk penilaian: Tanya Jawab</p>	<p>Bentuk pembelajaran: Tatap muka di kelas</p> <p>Metode pembelajaran: Ceramah, Diskusi Kelas, Self Directed Learning.</p> <p>Estimasi waktu: TM = 5 x 50' BM = 5 x 60' BS = 5 x 60'</p>		<p>Pertemuan 2: Sejarah dan Perangkat AR</p> <ul style="list-style-type: none"> Pengenalan Augmented Reality (AR) dan perbedaannya dengan Virtual Reality (VR). Sejarah dan perkembangan AR. Teknologi dan perangkat keras AR. Perangkat lunak pengembangan AR dan framework populer. Demonstrasi perangkat lunak pengembangan AR. 	4%

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
3	Kemampuan mengembangkan konsep desain komunikasi visual melalui identifikasi, analisis, dan pengambilan keputusan desain yang tepat untuk disampaikan melalui model perancangan. (Sub-CPMK1111)	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa mampu memahami Prinsip dasar perancangan AR. Mahasiswa mampu memahami Faktor-faktor desain dalam AR. Mahasiswa mampu menganalisa Studi kasus desain AR. 	<p>Kriteria penilaian: Ketepatan dalam memahami Prinsip dan Faktor Desain dalam AR</p> <p>Bentuk penilaian: Project</p>	<p>Bentuk pembelajaran: Tatap muka di kelas</p> <p>Metode pembelajaran: Ceramah, Diskusi Kelas, Self Directed Learning, Asistensi.</p> <p>Estimasi waktu: TM = 5 x 50' BM = 5 x 60' BS = 5 x 60'</p>		<p>Pertemuan 3: Prinsip dan Faktor Desain dalam AR</p> <ul style="list-style-type: none"> Prinsip dasar perancangan AR. Faktor-faktor desain dalam AR. Studi kasus desain AR. 	3%
4	Kemampuan mengembangkan konsep desain komunikasi visual melalui identifikasi, analisis, dan pengambilan keputusan desain yang tepat untuk disampaikan melalui model perancangan. (Sub-CPMK1111)	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa mampu memahami Proses implementasi AR. Mahasiswa mampu memahami Pengenalan Unity dan software platform pengembangan AR. Mahasiswa mampu melakukan Integrasi elemen virtual dengan dunia nyata. 	<p>Kriteria penilaian: Ketepatan dalam memahami Integrasi realita dan virtual dalam AR</p> <p>Bentuk penilaian: Project</p>		<p>Bentuk pembelajaran: Online via Zoom</p> <p>Metode pembelajaran: Ceramah, Diskusi Kelas, Self Directed Learning, Project Based Learning</p> <p>Estimasi waktu: TM = 5 x 50' BM = 5 x 60' BS = 5 x 60'</p>	<p>Pertemuan 4: Integrasi Realita dan Virtual dalam AR.</p> <ul style="list-style-type: none"> Proses implementasi AR. Pengenalan Unity dan software platform pengembangan AR. Integrasi elemen virtual dengan dunia nyata. 	4%
5	Kemampuan mengembangkan konsep desain komunikasi visual	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa mampu 	<p>Kriteria penilaian:</p>	<p>Bentuk pembelajaran: Tatap muka di kelas</p>		<p>Pertemuan 5: Interaksi dan User Experience dalam AR.</p>	4%

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
	melalui identifikasi, analisis, dan pengambilan keputusan desain yang tepat untuk disampaikan melalui model perancangan. (Sub-CPMK1111)	<ul style="list-style-type: none"> memahami Interaksi dalam AR. Mahasiswa mampu memahami Penggunaan sensor dan input dalam AR. Mahasiswa mampu memahami Contoh aplikasi AR interaktif. Mahasiswa mampu memahami User Experience dalam AR. 	<p>Ketepatan dalam memahami User Experience dalam AR</p> <p>Bentuk penilaian: Project</p>	<p>Metode pembelajaran: Ceramah, Diskusi Kelas, Self Directed Learning, Asistensi.</p> <p>Estimasi waktu: TM = 5 x 50' BM = 5 x 60' BS = 5 x 60'</p>		<ul style="list-style-type: none"> Interaksi dalam AR. Penggunaan sensor dan input dalam AR. Contoh aplikasi AR interaktif. User Experience dalam AR. 	
6	Kemampuan mengembangkan konsep desain komunikasi visual melalui identifikasi, analisis, dan pengambilan keputusan desain yang tepat untuk disampaikan melalui model perancangan. (Sub-CPMK1111)	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa mampu memahami Evaluasi desain AR. Mahasiswa mampu mengidentifikasi masalah dalam implementasi AR. Mahasiswa mampu membuat Strategi perbaikan desain AR. 	<p>Kriteria penilaian: Ketepatan dalam memahami proses evaluasi dalam AR.</p> <p>Bentuk penilaian: Project</p>	<p>Bentuk pembelajaran: Tatap muka di kelas</p> <p>Metode pembelajaran: Ceramah, Diskusi Kelas, Self Directed Learning, Asistensi.</p> <p>Estimasi waktu: TM = 5 x 50' BM = 5 x 60' BS = 5 x 60'</p>		<p>Pertemuan 6: Evaluasi dalam AR.</p> <ul style="list-style-type: none"> Evaluasi desain AR. Identifikasi masalah dalam implementasi AR. Strategi perbaikan desain AR. 	3%
7	Kemampuan mengembangkan konsep desain komunikasi visual melalui identifikasi, analisis, dan	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa mampu mengembangkan aplikasi AR 	<p>Kriteria penilaian: Ketepatan dalam memahami</p>	<p>Bentuk pembelajaran: Tatap muka di kelas</p>		<p>Pertemuan 7: Pengembangangan Project AR.</p>	3%

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
	pengambilan keputusan desain yang tepat untuk disampaikan melalui model perancangan. (Sub-CPMK1111)	<ul style="list-style-type: none"> interaktif dengan Unity. Mahasiswa mampu merancang UI di dalam AR. 	Pengembangan Project AR. <u>Bentuk penilaian:</u> Project	<u>Metode pembelajaran:</u> Ceramah, Diskusi Kelas, Self Directed Learning, Asistensi. <u>Estimasi waktu:</u> TM = 5 x 50' BM = 5 x 60' BS = 5 x 60'		<ul style="list-style-type: none"> Pengembangan aplikasi AR interaktif dengan Unity. UI di dalam AR. 	
8	Evaluasi Tengah Semester : Melakukan validasi hasil penilaian, evaluasi dan perbaikan proses pembelajaran berikutnya Kemampuan menjelaskan dan menerapkan pengetahuan elemen dan prinsip desain ke dalam rancangan karya multimedia. (Project: Pembuatan Project AR Individu) Bobot 20%.						
9	Kemampuan menjelaskan pengetahuan produksi dan teknologi media interaktif (Sub-CPMK 0621).	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa mampu Memahami apa itu Projection Mapping dan bagaimana cara kerjanya. Mahasiswa mampu Memahami perbedaan antara Projection Mapping dengan proyeksi biasa. Mahasiswa mampu Mengetahui sejarah dan perkembangan Projection Mapping. 	<u>Kriteria penilaian:</u> Ketepatan dalam memahami Dasar dan Sejarah Projection Mapping <u>Bentuk penilaian:</u> Tanya Jawab	<u>Bentuk pembelajaran:</u> Tatap muka di kelas <u>Metode pembelajaran:</u> Ceramah, Diskusi Kelas, Self Directed Learning. <u>Estimasi waktu:</u> TM = 5 x 50' BM = 5 x 60' BS = 5 x 60'		Pertemuan 9: Konsep Dasar dan Sejarah Projection Mapping <ul style="list-style-type: none"> Definisi Projection Mapping dan bagaimana cara kerjanya. Perbedaan antara Projection Mapping dengan proyeksi biasa. Sejarah dan perkembangan Projection Mapping. 	4%
10	Kemampuan mengembangkan konsep desain komunikasi visual melalui identifikasi, analisis, dan pengambilan keputusan desain	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa mampu Memahami jenis proyektor yang digunakan dalam 	<u>Kriteria penilaian:</u> Ketepatan dalam memahami Teknologi dan Perangkat keras Projection Mapping	<u>Bentuk pembelajaran:</u> Tatap muka di kelas		Pertemuan 10: Teknologi dan Perangkat Keras Projection Mapping	3%

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
	yang tepat untuk disampaikan melalui model perancangan. (Sub-CPMK1111)	<p>Projection Mapping dan kemampuan proyeksi.</p> <ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa mampu Mengetahui tentang perangkat keras tambahan yang mungkin diperlukan, seperti media server dan sensor. 	<p>Bentuk penilaian: Project</p>	<p>Metode pembelajaran: Ceramah, Diskusi Kelas, Self Directed Learning, Asistensi.</p> <p>Estimasi waktu: TM = 5 x 50' BM = 5 x 60' BS = 5 x 60'</p>		<ul style="list-style-type: none"> Jenis proyektor yang digunakan dalam Projection Mapping dan kemampuan proyeksi. Perangkat keras tambahan Projection Mapping seperti media server dan sensor. 	
11	Kemampuan mengembangkan konsep desain komunikasi visual melalui identifikasi, analisis, dan pengambilan keputusan desain yang tepat untuk disampaikan melalui model perancangan. (Sub-CPMK1111)	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa mampu Menggunakan software khusus untuk membuat karya Projection Mapping, seperti Resolume, MadMapper, atau TouchDesigner. Mahasiswa mampu memahami Memahami cara memanipulasi dan mengedit konten multimedia (gambar, video, animasi) untuk diproyeksikan. 	<p>Kriteria penilaian: Ketepatan dalam memahami Perangkat Lunak Pengembangan Projection Mapping</p> <p>Bentuk penilaian: Project</p>	<p>Bentuk pembelajaran: Tatap muka di kelas</p> <p>Metode pembelajaran: Ceramah, Diskusi Kelas, Self Directed Learning, Asistensi.</p> <p>Estimasi waktu: TM = 5 x 50' BM = 5 x 60' BS = 5 x 60'</p>		<p>Pertemuan 11: Perangkat Lunak pengembangan Projection Mapping</p> <ul style="list-style-type: none"> Jenis software khusus untuk membuat karya Projection Mapping, seperti Resolume, MadMapper, atau TouchDesigner. Cara mengedit konten multimedia (gambar, video, animasi) untuk diproyeksikan. 	4%

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
12	Kemampuan mengembangkan konsep desain komunikasi visual melalui identifikasi, analisis, dan pengambilan keputusan desain yang tepat untuk disampaikan melalui model perancangan. (Sub-CPMK1111)	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa mampu Mengembangkan konsep desain yang kreatif dan inovatif untuk karya Projection Mapping. Mahasiswa mampu mendesain bagaimana karya akan berinteraksi dengan lingkungan dan objek yang diproyeksikan. 	<p>Kriteria penilaian: Ketepatan dalam memahami Interaksi dalam Projection Mapping</p> <p>Bentuk penilaian: Studi Kasus</p>		<p>Bentuk pembelajaran: Online via Zoom</p> <p>Metode pembelajaran: Ceramah, Diskusi Kelas, Self Directed Learning, Project Based Learning</p> <p>Estimasi waktu: TM = 5 x 50' BM = 5 x 60' BS = 5 x 60'</p>	Pertemuan 12: Interaksi dalam Projection Mapping <ul style="list-style-type: none"> Pengembangan konsep desain yang kreatif dan inovatif untuk karya Projection Mapping. Cara interaksi karya dengan lingkungan dan objek yang diproyeksikan. User Experience dalam Projection Mapping 	4%
13	Kemampuan mengembangkan konsep desain komunikasi visual melalui identifikasi, analisis, dan pengambilan keputusan desain yang tepat untuk disampaikan melalui model perancangan. (Sub-CPMK1111)	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa mampu Memahami teknik pemetaan proyeksi untuk mendapatkan tampilan yang presisi dan akurat pada objek yang akan diproyeksikan. Mahasiswa mampu Mengkalibrasi proyektor agar menghasilkan proyeksi yang tepat dan sesuai. 	<p>Kriteria penilaian: Ketepatan dalam memahami Pemetaan proyeksi dan kalibrasi dalam projection mapping</p> <p>Bentuk penilaian: Project</p>	<p>Bentuk pembelajaran: Tatap muka di kelas</p> <p>Metode pembelajaran: Ceramah, Diskusi Kelas, Self Directed Learning, Asistensi.</p> <p>Estimasi waktu: TM = 5 x 50' BM = 5 x 60' BS = 5 x 60'</p>		Pertemuan 13: Pemetaan Proyeksi dan Kalibrasi dalam Projection Mapping <ul style="list-style-type: none"> Teknik pemetaan proyeksi untuk mendapatkan tampilan yang presisi dan akurat pada objek yang akan diproyeksikan. Kalibrasi proyektor agar menghasilkan proyeksi yang 	5%

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
						tepat dan sesuai.	
14	Kemampuan mengembangkan konsep desain komunikasi visual melalui identifikasi, analisis, dan pengambilan keputusan desain yang tepat untuk disampaikan melalui model perancangan. (Sub-CPMK1111)	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa Mengetahui cara mengintegrasikan interaksi dengan pengguna, seperti gerakan, suara, atau input lainnya. Mahasiswa Memahami penggunaan sensor untuk membuat karya Projection Mapping yang interaktif. 	<p>Kriteria penilaian: Ketepatan dalam memahami menerapkan sensor interaktif dalam projection mapping</p> <p>Bentuk penilaian: Project</p>	<p>Bentuk pembelajaran: Tatap muka di kelas</p> <p>Metode pembelajaran: Ceramah, Diskusi Kelas, Self Directed Learning, Asistensi.</p> <p>Estimasi waktu: TM = 5 x 50' BM = 5 x 60' BS = 5 x 60'</p>		Pertemuan 14: Sensor Interaktif dalam Projection Mapping <ul style="list-style-type: none"> Integrasi interaksi dengan pengguna, seperti gerakan, suara, atau input lainnya. Sensor untuk membuat karya Projection Mapping yang interaktif. 	4%
15	Kemampuan mengembangkan konsep desain komunikasi visual melalui identifikasi, analisis, dan pengambilan keputusan desain yang tepat untuk disampaikan melalui model perancangan. (Sub-CPMK1111)	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa mampu membuat karya Projection Mapping Mahasiswa mampu mengevaluasi hasil karya dan mengidentifikasi masalah yang perlu diperbaiki. Mahasiswa mampu Mengembangkan strategi perbaikan dan peningkatan kualitas karya. 	<p>Kriteria penilaian: Ketepatan dalam memahami Pengembangan project Projection Mapping</p> <p>Bentuk penilaian: Project</p>	<p>Bentuk pembelajaran: Tatap muka di kelas</p> <p>Metode pembelajaran: Ceramah, Diskusi Kelas, Self Directed Learning, Asistensi.</p> <p>Estimasi waktu: TM = 5 x 50' BM = 5 x 60' BS = 5 x 60'</p>		Pertemuan 15: Pengembangan Project Projection Mapping <ul style="list-style-type: none"> Pengembangan karya interaktif projection mapping. Evaluasi hasil karya dan identifikasi masalah yang perlu diperbaiki. Pengembangan strategi perbaikan dan peningkatan kualitas karya. 	3%



**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)
PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN**

SPT-I/XXX/XXX

Issue/Revisi : **A0**

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
16	Evaluasi Akhir Semester: Melakukan validasi penilaian akhir dan menentukan kelulusan mahasiswa Kemampuan menjelaskan dan menerapkan perancangan karya komunikasi visual dalam bentuk cetak, digital maupun interaktif. (Project: Pembuatan Karya singkat Projection Mapping secara berkelompok) Bobot: 30%						