

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL VID102 Perancangan Komunikasi Visual Dasar

Issue/Revisi	: R1	Tanggal	: 26 Desember 2019
Mata Kuliah	: Perancangan Komunikasi Visual Dasar (DKV1)	Kode MK	: VID102
Rumpun MK	: MKMA	Semester	: 2
Dosen Penyusun	: Michel Sutedja S.Sn.,M.Ds.	Bobot (sks)	: 4
Penyusun, Ttd	Menyetujui, Ttd	Mengesahkan, Ttd	
(Michel Sutedja S.Sn.,M.Ds.)	(Desi Dwi Kristanto, S.Ds., M.Ds.)	(Ir. Resdiansyah, S.T., M.T., Ph.D.)	

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER	
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL - PRODI
	I.A.1 Mampu memiliki sikap untuk belajar seumur hidup (life long learning).
	I.B.4 Mampu untuk mempunyai motivasi yang kuat dalam mencapai hasil terbaik.
	II.A.1 Mampu membuat karya visual secara manual maupun menggunakan alat / perangkat teknologi sesuai kebutuhan.
	II.A.2 Mampu mewujudkan gagasan ke dalam bentuk karya visual.
	III.A.1 Mampu mewujudkan ide ke dalam sebuah konsep visual.
	III.A.2 Mampu mewujudkan konsep visual dalam bentuk bahasa rupa yang bisa diterapkan dalam media.
	IV.A.1 Mampu menginterpretasikan pesan secara verbal dan visual.
	IV.A.2 Mampu menciptakan pesan secara visual.
	IV.A.3 Mampu mengaplikasikan karya ke dalam media statis.
	CP-MK
	MK1 Mampu mengidentifikasi masalah dan memahami tahapan berpikir komunikasi visual untuk memecahkan masalah desain.
	MK2 Mampu menerapkan tahapan berpikir komunikasi visual untuk memecahkan masalah desain.
	MK3 Mampu melakukan ideasi dan menghasilkan sebuah konsep visual.
	MK4 Mampu mewujudkan konsep visual kedalam sebuah karya desain komunikasi visual.
	MK5 Mampu mengintegrasikan gaya visual yang sesuai dalam memecahkan masalah desain komunikasi visual.
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini mengajarkan pola berpikir dalam komunikasi visual, melalui 7 tahap berpikir dalam proses perancangan (<i>define</i> , riset, ideasi, prototype, pemilihan, implementasi dan belajar) dan semiotik yang meliputi semantik (makna), sintaktik (bentuk) dan pragmatik (konteks). Mata kuliah ini juga mengajarkan berbagai perubahan penting, gerakan seni dan desain dan berbagai ide dan gaya design. Setelah menyelesaikan mata kuliah ini para mahasiswa diharapkan dapat menerapkan konsep komunikasi visual ke dalam karya-karya desain. Mata kuliah ini menjadi prasyarat untuk mempelajari lebih dalam desain publikasi, desain kemasan, desain identitas visual dan kampanye & promosi.

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL VID102 Perancangan Komunikasi Visual Dasar

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER		
Materi Pembelajaran/Pokok Bahasan	• Stages of thinking (Tahapan berpikir dalam proses desain) • Define & research (Menetapkan masalah & riset) • Idea generation (Creating Potential Solutions) • Semiotics (Studi tentang tanda) • Prototype (Solusi) • Implement (Ideasi) Delivering the solutions • Select (Menentukan pilihan) • Non Ethnic Design Graphics Style & Ethnic Design Graphics Style	
Pustaka	Utama	
	• Gavin Ambrose. (2015). Design Thinking for Visual Communication (Basics Design). 02. FAIRP. London. ISBN: 978-1472572714. • David Crow. (2015). Visible Signs: An Introduction to Semiotics in the Visual Arts (Required Reading Range). 03. FAIRP. London. ISBN: 978-1474232425.	
	Pendukung	
Media Pembelajaran	Perangkat Lunak:	Perangkat Keras:
	PPT / Keynote	Komputer / Laptop, projector, whiteboard
Team Teaching		
Mata Kuliah Prasyarat	Tidak ada	
Kriteria Penilaian	1. Tugas Praktek : dilaksanakan di kelas, 30% pra UTS, 30% pasca UTS. 2. UTS : 20% take home dan dikumpulkan pada saat ujian. 3. UAS : 20% take home dan dikumpulkan pada saat ujian.	

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL VID102 Perancangan Komunikasi Visual Dasar

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER						
Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Metode Pembelajaran (Estimasi Waktu)	Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
1	Mahasiswa memahami dan mampu menjelaskan tahapan berpikir dalam proses desain.	Ketepatan aplikasi teori	Keaktifan diskusi	Ceramah Diskusi Tugas Studio	Stages of thinking (Tahapan berpikir dalam proses desain): - Define Problem - Research - Ideate Solutions - Implement Delivery - Learn Feedback - Prototype Resolve - Research Background - Select Rationale Define Problem & Research (Menetapkan masalah & Riset): - Establishing what the problem is. - Information & Data Compiling. - Primary & Secondary Research.	
2	Mahasiswa mampu menetapkan masalah dan melakukan riset primer dan sekunder.	Ketepatan aplikasi teori Kerapian tugas visual	- Keaktifan diskusi. - Keaktifan asistensi. - Ketepatan aplikasi teori. - Orisinalitas dan kreatifitas. - Kualitas penyajian visual.	Ceramah Diskusi Tugas studio Asistensi	Ideate Solutions Idea generation (Ideasi) Creating Potential Solutions: - Brainstorming - Mind mapping - Morphological Matrix	10

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL VID102 Perancangan Komunikasi Visual Dasar

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER						
Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Metode Pembelajaran (Estimasi Waktu)	Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
3	Mahasiswa mampu melakukan ideasi, lewat proses brainstorming, pemetaan pikiran, matriks morfologi dan metafora visual.	Ketepatan aplikasi teori Kerapian tugas visual Ide dan kreativitas	- Keaktifan diskusi. - Keaktifan asistensi. - Ketepatan aplikasi teori. - Orisinalitas dan kreatifitas. - Kualitas penyajian visual.	Ceramah Diskusi Tugas studio Asistensi	Ideate Solutions Idea generation (Ideasi) Creating Potential Solutions: - Brainstorming - Mind mapping - Morphological Matrix	
4	Mahasiswa memahami dan mampu menjelaskan definisi ikon, indeks, pragmatik, semantik, simbol & syntax.	Ketepatan aplikasi teori Kerapian tugas visual Ide dan kreativitas	- Keaktifan diskusi. - Keaktifan asistensi. - Ketepatan aplikasi teori. - Orisinalitas dan kreatifitas. - Kualitas penyajian visual.	Ceramah Diskusi Tugas studio Asistensi	Semiotik (Ilmu tentang tanda): - Ikon - Indeks - Pragmatik - Semantik - Simbol - Syntax	10
5	Mahasiswa memahami dan mampu menjelaskan perbedaan ikon, indeks, pragmatik, semantik, simbol & syntax.	Ketepatan aplikasi teori Kerapian tugas visual Ide dan kreativitas	- Keaktifan diskusi. - Keaktifan asistensi. - Ketepatan aplikasi teori. - Orisinalitas dan kreatifitas. - Kualitas penyajian visual.	Ceramah Diskusi Tugas studio Asistensi	Semiotics; Semiotik (Ilmu tentang tanda): - Ikon - Indeks - Pragmatik - Semantik - Simbol - Syntax	
6	Mahasiswa mampu menghadirkan solusi visual dengan latihan visual sequence.	Ketepatan aplikasi teori Kerapian tugas visual Ide dan kreativitas	- Keaktifan diskusi. - Keaktifan asistensi. - Ketepatan aplikasi teori.	Ceramah Diskusi Tugas studio Asistensi	Prototype (Solusi/ pemecahan masalah): - Visual Metaphor - Reference & Inspiration	10

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL VID102 Perancangan Komunikasi Visual Dasar

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER						
Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Metode Pembelajaran (Estimasi Waktu)	Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
			• Orisinalitas dan kreatifitas. • Kualitas penyajian visual.			
7	Mahasiswa mampu menghadirkan solusi visual dengan latihan visual sequence.	Ketepatan aplikasi teori Kerapian tugas visual Ide dan kreativitas	• Keaktifan diskusi. • Keaktifan asistensi. • Ketepatan aplikasi teori. • Orisinalitas dan kreatifitas. • Kualitas penyajian visual.	Ceramah Diskusi Tugas studio Asistensi	Prototype (Solusi/ pemecahan masalah): • Visual Metaphor • Reference & Inspiration	
8	Evaluasi Tengah Semester : Melakukan validasi hasil penilaian, evaluasi dan perbaikan proses pembelajaran berikutnya Bobot penilaian 20%					
9	Mahasiswa mampu menentukan pilihan pendekatan visual non etnik maupun etnik sebagai solusi visual.	Ketepatan aplikasi teori Kerapian tugas visual Ide dan kreativitas	• Keaktifan diskusi • Keaktifan asistensi. • Ketepatan aplikasi teori. • Orisinalitas dan kreatifitas. • Kualitas penyajian visual.	Ceramah Diskusi Asistensi	Prototype (Solusi/ pemecahan masalah): • Visual Sequence • Reference & Inspiration	
10	Mahasiswa mampu menentukan pilihan pendekatan visual non etnik maupun etnik sebagai solusi visual.	Ketepatan aplikasi teori Kerapian tugas visual Ide dan kreativitas	• Keaktifan diskusi. • Keaktifan asistensi. • Ketepatan aplikasi teori. • Orisinalitas dan kreatifitas.	Ceramah Diskusi Tugas studio Asistensi	Prototype (Solusi/ pemecahan masalah): • Visual Sequence • Reference & Inspiration	

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL VID102 Perancangan Komunikasi Visual Dasar

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER						
Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Metode Pembelajaran (Estimasi Waktu)	Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
			Kualitas penyajian visual.			
11	Mahasiswa mampu menghadirkan solusi visual sesuai dengan pilihan pendekatan visual yang sesuai.	Ketepatan aplikasi teori Kerapian tugas visual Ide dan kreativitas	- Keaktifan diskusi. - Keaktifan asistensi. - Ketepatan aplikasi teori. - Orisinalitas dan kreatifitas. - Kualitas penyajian visual.	Ceramah Diskusi Tugas studio Asistensi	Implement; Implementasi (Menghadirkan Solusi): - Visual sequence - Inspirasi dan referensi	10
12	Mahasiswa mampu menghadirkan solusi visual sesuai dengan pilihan pendekatan visual yang telah sesuai.	Ketepatan aplikasi teori Kerapian tugas visual Ide dan kreativitas	- Keaktifan diskusi. - Keaktifan asistensi. - Ketepatan aplikasi teori. - Orisinalitas dan kreatifitas. - Kualitas penyajian visual.	Ceramah Diskusi Tugas studio Asistensi	Prototype (Solusi/ pemecahan masalah): - Pictogram - Shape & form simplification (Stilasi) - Inspirasi dan referensi	
13	Mahasiswa mampu menghadirkan solusi visual sesuai dengan pilihan pendekatan visual yang sesuai.	Ketepatan aplikasi teori Kerapian tugas visual Ide dan kreativitas	- Keaktifan diskusi. - Keaktifan asistensi. - Ketepatan aplikasi teori. - Orisinalitas dan kreatifitas. - Kualitas penyajian visual.	Ceramah Diskusi Tugas studio Asistensi	Prototype (Solusi/ pemecahan masalah): - Pictogram - Shape & form simplification (Stilasi) - Inspirasi dan referensi	10

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL VID102 Perancangan Komunikasi Visual Dasar

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER						
Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Metode Pembelajaran (Estimasi Waktu)	Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
14	Mahasiswa mampu menghadirkan solusi visual sesuai dengan pilihan pendekatan visual yang sesuai.	Ketepatan aplikasi teori Kerapian tugas visual Ide dan kreativitas	- Keaktifan diskusi. - Keaktifan asistensi. - Ketepatan aplikasi teori. - Orisinalitas dan kreatifitas. - Kualitas penyajian visual.	Ceramah Diskusi Tugas studio Asistensi	Implement; Implementasi (Menghadirkan Solusi) - Pictogram - Positive & negative shape - Inspirasi dan referensi	
15	Mahasiswa mampu menghadirkan solusi visual sesuai dengan pilihan pendekatan visual yang sesuai.	Ketepatan aplikasi teori Kerapian tugas visual Ide dan kreativitas	- Keaktifan diskusi. - Keaktifan asistensi. - Ketepatan aplikasi teori. - Orisinalitas dan kreatifitas. - Kualitas penyajian visual.	Ceramah Diskusi Tugas studio Asistensi	Implement; Implementasi (Menghadirkan Solusi) - Pictogram - Color context - Inspirasi dan referensi	10
16	Evaluasi Akhir Semester: Melakukan validasi penilaian akhir dan menentukan kelulusan mahasiswa Bobot penilaian 20%					

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL VID102 Perancangan Komunikasi Visual Dasar

Penjelasan format Rencana Pembelajaran Semester

Nomor Kolom	Judul Kolom	Penjelasan Isian
1	Minggu ke	Menunjukkan kapan suatu kegiatan dilaksanakan yakni mulai minggu ke 1 sampai ke 16 (satu semester) (bisa 1/2/3/4 mingguan).
2	Kemampuan akhir yang diharapkan	Rumusan kemampuan di bidang kognitif, psikomotorik, dan afektif diusahakan lengkap dan utuh (hard skills & soft skills). Tingkat kemampuan harus menggambarkan level CP lulusan prodi, dan dapat mengacu pada konsep dari Anderson (*). Kemampuan yang dirumuskan di setiap tahap harus mengacu dan sejalan dengan CPL, serta secara kumulatif diharapkan dapat memenuhi CPL yang dibebankan pada mata kuliah ini di akhir semester.
3	Indikator	Indikator dapat menunjukkan pencapaian kemampuan yang dicanangkan, atau unsur kemampuan yang dinilai (bisa kualitatif misal ketepatan analisis, kerapian sajian, Kreatifitas ide, kemampuan komunikasi, juga bisa juga yang kuantitatif : banyaknya kutipan acuan/unsur yang dibahas, kebenaran hitungan).
4	Kriteria & Bentuk Penilaian	Kriteria Penilaian berdasarkan Penilaian Acuan Patokan mengandung prinsip edukatif, otentik, objektif, akuntabel, dan transparan yang dilakukan secara terintegrasi.
5	Metode Pembelajaran (Estimasi Waktu)	Dapat berupa : diskusi kelompok, simulasi, studi kasus, pembelajaran kolaboratif, pembelajaran kooperatif, pembelajaran berbasis proyek, pembelajaran berbasis masalah, atau metode pembelajaran lain, atau gabungan berbagai bentuk. Pemilihan metode pembelajaran didasarkan pada keniscayaan bahwa dengan metode pembelajaran yang dipilih mahasiswa mencapai kemampuan yang diharapkan. Waktu yang disediakan untuk mencapai kemampuan pada tiap tahap pembelajaran
6	Materi Pembelajaran	Bisa diisi pokok bahasan /sub pokok bahasan, atau topik bahasan. (dengan asumsi tersedia diktat/modul ajar untuk setiap pokok bahasan) atau integrasi materi pembelajaran, atau isi dari modul.
7	Bobot Penilaian	Disesuaikan dengan waktu yang digunakan untuk membahas atau mengerjakan tugas, atau besarnya sumbangan suatu kemampuan terhadap pencapaian pembelajaran yang dibebankan pada mata kuliah ini