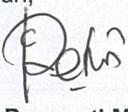
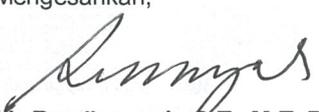


## RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL VID107 Proses Kreasi

Issue/Revisi	: R1	Tanggal	: 1 Agustus 2019
Mata Kuliah	: Proses Kreasi	Kode MK	: VID107
Rumpun MK	: MK Pendukung	Semester	: 2
Dosen Penyusun	: Retno Purwanti M, M.Ds.	Bobot (sks)	: 3 sks
Penyusun,	Menyetujui,	Mengesahkan,	
 (Retno Purwanti M, M.Ds.)	 (Desi Dwi Kristanto, M.Ds)	 (Ir. Resdiansyah, S.T., M.T., Ph.D)	

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER		
Capaian Pembelajaran (CP)	<b>CPL - Universitas</b>	
	I.C.2: I.E.1:	Mampu mengidentifikasi masalah, dan merekomendasikan alternatif pemecahan yang terbaik
	II.A.1:	Mampu berpikir kritis dan sistematis, untuk menyelesaikan permasalahan dan membuat keputusan secara tepat
	II.A.2:	Mampu membuat karya visual secara manual maupun menggunakan alat
	III.A.1:	Mampu mewujudkan gagasan dalam bentuk karya visual
	III.A.2:	Mampu mewujudkan ide ke dalam sebuah konsep visual
	IV.A.3:VI.A.1:VI.A.2:	Mampu mewujudkan konsep visual dalam bentuk bahasa rupa yang bisa diterapkan dalam media
		Mampu mengaplikasikan karya ke dalam media statis
CP-MK	MK1:	Mampu menginterpretasikan nilai budaya lokal dalam konsep perancangan
	MK2:	Mampu menerapkan ciri khas artefak budaya lokal ke dalam perancangan visual
	MK3:	Mampu menjelaskan perbedaan critical dan creative thinking
	MK4:	Mampu menjelaskan konsep visualisasi dan imajinasi dalam menggambar
	MK5:	Mampu menjelaskan konsep bahasa rupa dalam gambar anak
	MK6:	Memahami konsep berpikir out of the box
Deskripsi Singkat MK		Memahami konsep kreativitas dalam berkreasi
		Mampu menjelaskan proses kreasi dalam menciptakan karya
		Pada mata kuliah ini ditekankan pada proses berpikir kreatif/creative thinking yang dilakukan dengan pendekatan eksperimen melalui kegiatan menggambar, pengenalan imajinasi, bahasa rupa, gambar anak dan eksperimen kreatif lainnya.

## RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL VID107 Proses Kreasi

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER		
<b>Materi Pembelajaran/Pokok Bahasan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Critical thinking</li> <li>2. Creative thinking</li> <li>3. Visualisasi &amp; imajinasi</li> <li>4. Bahasa rupa</li> <li>5. Kreativitas</li> <li>6. Proses kreasi</li> </ol>	
<b>Pustaka</b>	<p><b>Utama</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Primadi Tabrani, "KREATIVITA &amp; HUMANITA", Jala Sutra, Bandung, 2006.</li> <li>- Primadi Tabrani, "Proses kreasi, apreasi belajar", ITB, Bandung, 2000</li> <li>- Primadi Tabrani, "Messages from ancient walls, ITB Bandung 1998</li> </ul>	
	<p><b>Pendukung</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Betty Edwards, "Drawing the right side of the Brain", tarcher, NY, 2012.</li> <li>- Francis D. K. Ching, "MENGGAMBAR SEBUAH PROSES KREATIF -", Erlangga, Jakarta, 2002</li> </ul>	
<b>Media Pembelajaran</b>	<p><b>Perangkat Lunak:</b></p> <p>PPT</p>	<p><b>Perangkat Keras:</b></p> <p>Infocus, Media eksperimen</p>
<b>Team Teaching</b>	-	
<b>Mata Kuliah Prasyarat</b>	-	
<b>Kriteria Penilaian</b>	<p>Tugas besar : 30 % bertahap sebelum UTS, 30 % bertahap sebelum UAS</p> <p>UTS : 20 % Ujian dilaksanakan dalam bentuk take home project</p> <p>UAS : 20 % Ujian dilaksanakan dalam bentuk take home project</p>	

## RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL VID107 Proses Kreasi

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 mampu menjelaskan hubungan kreativitas dengan bakat, seni dan kegiatan menggambar	Ketepatan analisis		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceramah</li> <li>• Diskusi</li> </ul>	a. Bakat & kreativitas b. Brain power	
2		kreatifitas ide		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceramah</li> <li>• diskusi</li> </ul>	a. Kreativitas dan seni b. Hubungan kreativitas & menggambar	
3	Mahasiswa mampu melakukan proses menggambar sesuai dengan tahapan yang diminta	kreatifitas ide Kemampuan berekspresi		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tugas analisis</li> <li>• eksperimen menggambar</li> </ul>	a. Proses menggambar b. Proses visualisasi & ekspresi	10%
4		kreatifitas ide Kemampuan berekspresi		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceramah</li> <li>• Diskusi</li> </ul>	a. Imaginasi b. Ekspresi imajinatif	
5	Mahasiswa mampu menjelaskan perbedaan antara critical thinking dengan creative thinking, proses kreasi dan limas citra manusia	Ketepatan analisis		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceramah</li> <li>• Diskusi</li> </ul>	a. Critical thinking b. proses berpikir c. Metode belajar	
6		Ketepatan analisis		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tugas analisis</li> <li>• Eksperimen kreatif</li> </ul>	a. Creative thinking b. Otak kanan & otak kiri	
7		Ketepatan analisis		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tugas analisis</li> <li>• Presentasi kelompok</li> </ul>	a. Limas citra manusia b. proses kreasi c. Apresiasi belajar	

## RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL VID107 Proses Kreasi

8	Mampu memaparkan konsep kreatif yang berkaitan dengan proses visual, imajinatif dan ekspresi, bobot penilaian 30 %					
9	Mahasiswa memahami tentang imaginasi dalam bahasa rupa pada gambar anak Mahasiswa menguasai teknik tata untkap dalam dan tata untkap luar pada teknik ruang waktu datar	Ketepatan analisis		<ul style="list-style-type: none"> <li>Tugas analisis</li> <li>Eksperimen kreatif</li> </ul>	a. Gambar Anak b. Kreativitas Imaginasi anak	
10		Kerapian sajian		<ul style="list-style-type: none"> <li>Ceramah</li> <li>diskusi</li> </ul>	a. Bahasa Rupa b. Ruang waktu datar	
11		Ketepatan analisis		<ul style="list-style-type: none"> <li>Ceramah</li> <li>latihan teknik RWD</li> </ul>	a. Bahasa Rupa b. Tata untkap dalam c. Tata untkap luar	
12	Mampu menjelaskan proses berpikir, belajar dan berkreasi	Ketepatan analisis		<ul style="list-style-type: none"> <li>Ceramah</li> <li>presentasi video</li> </ul>	Berpikir, belajar & berkreasi	
13	Mahasiswa mampu menjelaskan tahapan proses kreasi dan memahami bagaimana berpikir kreatif	Ketepatan analisis Kerapian sajian kreatifitas ide		<ul style="list-style-type: none"> <li>Tugas analisis</li> <li>Diskusi</li> </ul>	Desain & kreativitas	10%
14		Ketepatan analisis Kerapian sajian kreatifitas ide		<ul style="list-style-type: none"> <li>Presentasi kelompok</li> <li>Diskusi</li> </ul>	Ciri kreator, kreasi dan apresiasi	10%
15		Ketepatan analisis Kerapian sajian kreatifitas ide		<ul style="list-style-type: none"> <li>Presentasi kelompok</li> <li>Diskusi</li> </ul>	Pribadi kreatif	10%
16	Mampu memaparkan ide-ide dan konsep kreatif melalui perancangan dongeng nusantara dengan teknik ruang waktu datar dan bahasa rupa di media alternatif Bobot UAS 40 %					

### 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 intergrasi 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