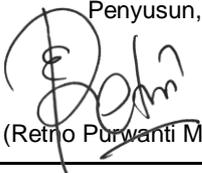
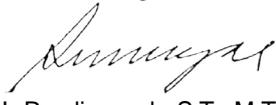


RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

Program Studi DKV

VCD 307

Issue/Revisi	: R1	Tanggal	: 8 April 2019
Mata Kuliah	: Desain dan Keberlanjutan	Kode MK	: VCD 307
Rumpun MK	: MKMI	Semester	: 4
Dosen Penyusun	: Retno Purwanti M, M.Ds.	Bobot (sks)	: 3 sks
 Penyusun, (Retno Purwanti M, M.Ds.)	 Menyetujui, (Desi Dwi Kristanto, M.Ds.)	 Mengesahkan, (Ir. Resdiansyah, S.T., M.T., Ph.D)	

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER	
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL - Universitas I.A.1 Mampu memiliki sikap untuk belajar seumur hidup I.A.3 Mampu untuk menyeimbangkan prinsip: sintesa antara aspek lingkungan, ekonomi dan sosial I.C.1 Mampu membangun komitmen dan integritas profesional II.A.2 Mampu mewujudkan gagasan kedalam bentuk karya visual III.A.1 Mampu mewujudkan ide ke dalam sebuah konsep visual 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 VI.A.1 Mampu menginterpretasikan nilai budaya lokal dalam konsep perancangan VI.A.2 Mampu menerapkan ciri khas artefak budaya lokal ke dalam perancangan visual
	CP-MK MK1 Memahami konsepsi hijau MK2 Mampu menerapkan konsep seni dan desain yang berkelanjutan MK3 Memahami siklus produk visual MK4 Memahami tanggung jawab desainer terhadap lingkungan MK5 Mampu menerapkan material ramah lingkungan dalam karya MK6 Mampu menerapkan kearifan lokal yang ramah lingkungan dalam desain
	Deskripsi Singkat MK Mata kuliah ini membahas mengenai konsep desain ramah lingkungan yang berkaitan dengan luaran DKV khususnya terkait media cetak agar tidak menjadi sampah visual. Dalam mata kuliah ini mahasiswa akan belajar bagaimana sebuah karya desain bukan hanya menjadi karya sesaat melainkan menjadi suatu pemecahan masalah secara holistic dan berkelanjutan. Hasil dari mata kuliah ini dapat berupa ambient media, maupun desain yang berkonsep sustainable

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER		
Materi Pembelajaran/Pokok Bahasan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Konsepsi hijau 2. Konsep keberlanjutan 3. Siklus produk visual 4. Tanggung jawab desainer pada lingkungan 5. Sampah visual 6. Material ramah lingkungan 7. Lokal genius 	
Pustaka	<p>Utama</p> <ul style="list-style-type: none"> - David B. Berman, "Do Good Design, Bagaimana Desainer Dapat Mengubah Dunia." Penerbit : Desa Putera - Sumbo Tinarbuko, Semiotika Komunikasi Visual, Penerbit : Jala Sutra 2008 - Wendy Jedlicka, "Sustainable Graphic Design, Tools, systems and strategies for innovative print design." - Edward Denison, Print and Production Finishes for Sustainable Design, Rotovision 2009 	
	<p>Pendukung</p>	
Media Pembelajaran	<p>Perangkat Lunak:</p> <p>PPT</p>	<p>Perangkat Keras:</p> <p>Infocus, Material Pengolah limbah</p>
Team Teaching	-	
Mata Kuliah Prasyarat	-	
Kriteria Penilaian	<p>Tugas praktek : 30 % tugas sebelum UTS, 30% tugas sebelum UAS UTS : 20 % ujian dilaksanakan praktek dikelas UAS : 20 % ujian dilakukan secara mandiri/take home tes</p>	

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

Program Studi DKV

VCD 307

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 konsepsi hijau dalam pemahaman desain ramah lingkungan	Mampu menjelaskan konsep green desain yang berhubungan dengan DKV	Keaktifan diskusi	<ul style="list-style-type: none"> Ceramah Diskusi 	<ul style="list-style-type: none"> Konsepsi hijau konsep ramah lingkungan 	
2		Mampu menjelaskan konsep desain ramah lingkungan	Ketepatan aplikasi teori.	<ul style="list-style-type: none"> Tugas analisis diskusi 	Konsep desain keberlanjutan	
3	Mahasiswa memahami konsep ramah lingkungan dan mengaplikasikannya kedalam bentuk green desain/desain berkelanjutan	Memahami tanggung jawab desainer sebagai pembuat keputusan desain	Kesesuaian rencana desain dengan konsep keberlanjutan	<ul style="list-style-type: none"> Menyusun konsep desain diskusi 	Tanggung jawab desainer dengan desain keberlanjutan	
4		Mampu membuat konsep disain yang sesuai dengan konsep ramah lingkungan	Kesesuaian rencana desain dengan konsep keberlanjutan	<ul style="list-style-type: none"> diskusi Asistensi 	<ul style="list-style-type: none"> -Bagaimana desainer berpikir -Pengaruh dari keputusan desainer 	20 %
5	Mahasiswa mampu memutuskan output cetak yang ramah lingkungan sesuai konsepsi hijau	Mampu membedakan proses cetak ramah lingkungan vs sampah visual	Keaktifan diskusi	<ul style="list-style-type: none"> Ceramah diskusi 	siklus produk visual	
6		keputusan proses cetak yang ramah lingkungan	Kreativitas gagasan	<ul style="list-style-type: none"> diskusi Asistensi 	Material dan Output grafis cetak yang ramah lingkungan	

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

Program Studi DKV

VCD 307

7		Mampu mempresentasikan hasil pilihan media dengan konsep keberlanjutan	kesesuaian pilihan media dengan konsep keberlanjutan	<ul style="list-style-type: none"> • Presentasi kelompok 	ambient media sebagai alternatif media konvensional	
8	Merancang publikasi cetak dengan ambient media , bobot penilaian 30 %					
9	Mahasiswa memahami konsep ramah lingkungan dalam desain komunikasi visual serta mampu mengapikasinya dalam konsep rancangan visual	Memahami apa yang dikategorikan sebagai sampah visual	keaktifan diskusi Ketepatan analisis	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah • Diskusi, analisis 	Produk cetak grafis dan sampah visual	
10		Mampu menjelaskan yang dimaksud dengan good desain	Keaktifan diskusi Ketepatan analisis	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah • Diskusi 	Good design Local genius	
11		Mampu menerapkan kearifan lokal dalam setiap konsep desain visual	kreativitas ide	<ul style="list-style-type: none"> • Asistensi • praktika 	Konsep ramah lingkungan dalam kearifan lokal	
12		Mampu menerapkan kearifan lokal dalam rancangan desain kemasan	kreativitas ide	<ul style="list-style-type: none"> • Asistensi • praktika 	kemasan ramah lingkungan pada makanan tradisional	
13	Mahasiswa mampu menyelesaikan projek akhir yang sesuai dengan konsep sustainable art	Mampu menerapkan kearifan lokal dalam rancangan visual terkait motif tekstil	Kreativitas ide	<ul style="list-style-type: none"> • Asistensi • praktika 	konsep ramah lingkungan pada industri tekstil tradisional	10%
14		Memahami konsep keberlanjutan bukan sekedar upaya green washing & green marketing	Keaktifan diskusi Ketepatan analisis	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah • Tugas analisis 	Green washing vs green marketing	10%
15		Mampu menyelesaikan projek akhir berupa sustainable art	Ketepatan analisis Kerapihan sajian	<ul style="list-style-type: none"> • Presentasi kelompok • Diskusi 	Projek akhir	10%
16	Merancang dan mempresentasikan projek akhir sustainable art Bobot UAS 30 %					

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