

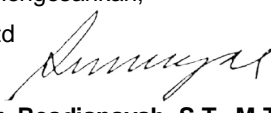


## RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL VID208 Perancangan Situs & Aplikasi

Issue/Revisi	: 0	Tanggal	: 1 April 2019
Mata Kuliah	: Perancangan Situs & Aplikasi	Kode MK	: VID208
Rumpun MK	: MKMI	Semester	: 4
Dosen Penyusun	: Ratno Suprpto, S.Sn.,M.Ds	Bobot (sks)	: 3 SKS
Penyusun, Ttd 	Menyetujui, Ttd 	Mengesahkan, Ttd 	
(Ratno Suprpto, S.Sn.,M.Ds)	(Desi Dwi Kristanto, S.Ds., M.Ds.)	(Ir. Resdiansyah, S.T., M.T., Ph.D.)	

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER	
<b>Capaian Pembelajaran (CP)</b>	<b>CPL - PRODI</b>
	I.E.1: Mampu berpikir kritis dan sistematis, untuk menyelesaikan permasalahan dan membuat keputusan secara tepat
	IV.B1 Mampu menyusun komposisi, tata letak sesuai kaidah prinsip seni baik media cetak maupun digital
	:II.D2: Mampu menerapkan prinsip-prinsip dan unsur-unsur desain melalui strategi kreatif seperti visual, huruf, tata letak, komposisi, warna dan prinsip gestalt.
	<b>CP-MK</b>
	MK1: Mampu Membuat perancangan web dan aplikasi
	MK2: Mampu memahami prinsip perancangan <i>user interface</i> (UI)
	MK3: Mampu menguasai prinsip dan teknik navigasi
<b>Deskripsi Singkat MK</b>	MK4: Mampu memahami proses dan metode interaktif
	MK5: Mampu membuat desain visual untuk kebutuhan digital web dan aplikasi
<b>Deskripsi Singkat MK</b>	Mata kuliah ini mempelajari perancangan berbasis multimedia. Matakuliah ini akan membahas prinsip-prinsip dan pertimbangan desain dalam penerapan pada pembuatan halaman web dan situs web. Penekanan pada prinsip-prinsip komunikasi visual dan aspek presentasi visual dari halaman Web meliputi tata letak halaman, tipografi, teori warna, navigasi, dan pembuatan serta pengeditan gambar. Setelah menyelesaikan mata kuliah ini, mahasiswa akan memiliki keterampilan dalam merancang halaman dan situs web baik dalam bentuk konsep desain secara visual hingga mempublikasikannya secara online
<b>Materi Pembelajaran/Pokok Bahasan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Terminologi web dan aplikasi</li> <li>2. Jenis, fungsi dan gaya desain layout User interface web</li> <li>3. Metode dan proses web</li> <li>4. Prinsip dan teknik navigasi web dan aplikasi</li> <li>5. Upload file web pada domain dan hosting web dan aplikasi</li> </ol>
<b>Pustaka</b>	<b>Utama</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ariesto Hadi, Sutopo, 2003, <i>Multimedia Interaktif dan Flash</i>, PT Graha Ilmu. Yogyakarta</li> <li>• Tabor, Ken, 2016, <i>Responsive Web Design Toolkit</i>, Focal Press.</li> </ul>

## RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL VID208 Perancangan Situs & Aplikasi

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER				
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Asrumiati .2013. <i>Adobe Flash CS6</i>. Yogyakarta: Andi Wahana Komputer</li> <li>• Betancourt, Michael. (2013). <i>The History of Motion Graphics: From Avant-Garde to Industry in the United States</i>, Wildside Press, USA</li> <li>• Kadir, Abdul. 2002. Pemrograman Web mencakup: HTML, CSS, Javascript, &amp; PHP . Yogyakarta, ANDI Yogyakarta.</li> <li>• Bekti, Humaira' Bintu. 2015. <i>Adobe Dreamweaver CS6 , CSS, dan JQuery</i>. Yogyakarta: Andi.</li> </ul>			
	<b>Pendukung</b>			
<b>Media Pembelajaran</b>	<b>Perangkat Lunak:</b>		<b>Perangkat Keras:</b>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Adobe Photoshop CC</li> <li>• Adobe Dreamweaver CC</li> <li>• Adobe Illustrator CC</li> <li>• Adobe HD CC</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Komputer</li> <li>• LCD Projector</li> </ul>	
<b>Team Teaching</b>				
<b>Mata Kuliah Prasyarat</b>				
<b>Bobot Penilaian</b>				
<b>Kriteria Penilaian</b>	<b>Nilai</b>	<b>Kredit</b>	<b>Angka</b>	<b>Deskripsi Capaian Pembelajaran</b>
	A	4	90,00 – 100	Mahasiswa superior yang mampu menunjukkan produktivitas – gagasan perancangan, daya kritis dan imajinatif yang sesuai dengan konteks dan berpikiran maju dan kritis dalam menghadapi permasalahan yang secara jeli dianalisis serta mampu mengemasnya ke dalam suatu penyajian yang lengkap, menarik dan sistematis.
	A-	3.75	80,00 – 89,99	Mahasiswa telah memenuhi semua permintaan tugas secara lengkap, kritis, menarik, sistematis, orisinal dan menarik dengan ketajaman daya analisis – sintesis suatu permasalahan sampai instrumen perancangan.
	B+	3.3	75,00 – 79,99	Mahasiswa memenuhi permintaan tugas dengan lengkap dengan tafsiran dan gagasan yang jelas, logis, runut dan orisinal serta mampu mengemas semua ide secara sistematis dan menarik.
	B	3	70,00 – 74,99	Mahasiswa memenuhi permintaan tugas dengan lengkap dengan tafsiran dan gagasan yang jeli, logis, runut dan orisinal namun penyajian kurang menarik.
	B-	2.7	65,00 – 69,99	Mahasiswa memenuhi permintaan tugas dengan lengkap dengan tafsiran permasalahan secara jeli dan gagasan perancangan secara logis, runut dan komprehensif namun penyajian tidak menarik.

## RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL VID208 Perancangan Situs & Aplikasi

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER				
	C+	2.3	60,00 – 64,99	Mahasiswa memenuhi permintaan tugas dengan lengkap dengan langkah-langkah perancangan yang jelas dan logis serta menerapkan berbagai pengetahuan walaupun masih kurang runut, logis dan komprehensif.
	C	2	55,00 – 59,99	Mahasiswa memenuhi permintaan tugas secara lengkap dan cukup berusaha menerapkan berbagai pengetahuan namun belum runut, logis dan komprehensif.
	C-	1.7	50,00 – 54,99	Mahasiswa hanya memenuhi permintaan tugas namun belum mampu menerapkan pengetahuan secara runut, logis dan komprehensif.
	D	1	40,00 – 49,99	Mahasiswa perlu mengulang karena ia mengerjakan tugas seadanya dan tidak lengkap sesuai dengan permintaan, tidak mampu menerapkan berbagai pengetahuan secara runut, logis dan komprehensif, dan tidak mampu menyampaikan ide, baik secara visual dan lisan.
	E	0	< 40,00	Mahasiswa belum layak lulus ketika mahasiswa tidak memenuhi salah satu atau beberapa kriteria, seperti sering tidak mengumpulkan tugas atau tidak mengumpulkan tugas, tidak mengikuti ujian, dan melakukan plagiarisme.

## RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL VID208 Perancangan Situs & Aplikasi

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	Mampu memahami prinsip dasar web dan aplikasi			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceramah</li> <li>• Diskusi kelas</li> <li>• Self directed learning</li> <li>• Project-based learning</li> </ul>	Pengenalan & aturan akademik MK Perancangan situs dan aplikasi  Pengantar umum web dan aplikasi	
2	Mampu memahami unsur dan elemen dalam web dan aplikasi			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceramah</li> <li>• Diskusi kelas</li> <li>• Self directed learning</li> <li>• Project-based learning</li> </ul>	Unsur dan Elemen dalam Perancangan web dan aplikasi	
3	Mampu memahami prinsip dan teknik grid serta layout web			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceramah</li> <li>• Diskusi kelas</li> <li>• Self directed learning</li> <li>• Project-based learning</li> </ul>	Prinsip dan jenis layout serta grid Dalam merancang desain web dan aplikasi	10%
4	Mampu memahami teknik sistem navigasi pada proses perancangan web dan aplikasi			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceramah</li> <li>• Diskusi kelas</li> <li>• Self directed learning</li> <li>• Project-based learning</li> </ul>	Prinsip dan teknik sistem navigasi pada web dan aplikasi	

## RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL VID208 Perancangan Situs & Aplikasi

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)
5	Mampu memahami dan menerapkan perancangan <i>user interface</i> (antar muka) pada tata letak web			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceramah</li> <li>• Diskusi kelas</li> <li>• Self directed learning</li> <li>• Project-based learning</li> </ul>	Site map <i>user interface web layout</i>	10%
6	Mampu memahami teknik dasar <i>slice tool</i> dalam merancang layout web dan aplikasi			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceramah</li> <li>• Diskusi kelas</li> <li>• Self directed learning</li> <li>• Project-based learning</li> </ul>	Merancang web dengan teknik <b><i>slice tool</i></b> pada software adobe photoshop	
7	Mampu memahami dan menerapkan action script web sederhana pada software adobe photoshop			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceramah</li> <li>• Diskusi kelas</li> <li>• Self directed learning</li> <li>• Project-based learning</li> </ul>	Membuat action script sederhana dengan <b><i>slice select tool</i></b> pada software adobe photoshop	10%
8	<b>UTS</b> -Mahasiswa mampu menerapkan prinsip perancangan situs dan aplikasi yang memuat unsur, elemen, konten, navigasi, grid dan user interface layout dengan contoh kasus perancangan project web. 20%					
9	Mampu memahami prinsip dasar software adobe dreamweaver sebagai perangkat lunak perancangan web berbasis HTML dan CSS			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceramah</li> <li>• Diskusi kelas</li> <li>• Self directed learning</li> </ul>	Prinsip dasar Software Dream Weaver sebagai <i>web development software</i> berbasis HTML dan CSS	

## RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL VID208 Perancangan Situs & Aplikasi

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)
				<ul style="list-style-type: none"> <li>Project-based learning</li> </ul>		
10	Mampu memahami dan menerapkan teknik dasar tabel layout dalam merancang User Interface web			<ul style="list-style-type: none"> <li>Ceramah</li> <li>Diskusi kelas</li> <li>Self directed learning</li> <li>Project-based learning</li> </ul>	rancang <i>web development</i> ngan menggunakan teknik el layout	
11	Mampu memahami dasar pemrograman berbasis script HTML dan CSS			<ul style="list-style-type: none"> <li>Ceramah</li> <li>Diskusi kelas</li> <li>Self directed learning</li> <li>Project-based learning</li> </ul>	ML dan CSS action Scripts	10%
12	Mampu memahami prinsip dasar div tag dan CSS t			<ul style="list-style-type: none"> <li>Ceramah</li> <li>Diskusi kelas</li> <li>Self directed learning</li> <li>Project-based learning</li> </ul>	Teknik Div Tag dan CSS	
13	Mampu memahami prinsip responsive web layout UI			<ul style="list-style-type: none"> <li>Ceramah</li> <li>Diskusi kelas</li> <li>Self directed learning</li> </ul>	Responsive web layout UI	

## RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL VID208 Perancangan Situs & Aplikasi

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)
				<ul style="list-style-type: none"> <li>Project-based learning</li> </ul>		
14	Mampu memahami karakter penggunaan huruf pada konten web			<ul style="list-style-type: none"> <li>Ceramah</li> <li>Diskusi kelas</li> <li>Self directed learning</li> <li>Project-based learning</li> </ul>	Tipografi web <i>User Interface</i> dan konten web	10%
15	Mampu menerapkan dan mengaplikasikan hasil perancangan web pada domain dan hosting di internet			<ul style="list-style-type: none"> <li>Ceramah</li> <li>Diskusi kelas</li> <li>Self directed learning</li> <li>Project-based learning</li> </ul>	Final web development dengan HTML dan CSS  Upload file HTML pada domain dan hosting	
16	<p><b>Evaluasi Akhir Semester:</b> Melakukan validasi penilaian akhir dan menentukan kelulusan mahasiswa</p> <p>Mahasiswa mampu menerapkan dan mengaplikasikan keseluruhan prinsip dan teknik web dan aplikasi melalui project perancangan media berbasis HTML dan CSS. Bobot 30%</p>					

### 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, Kreativitas 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