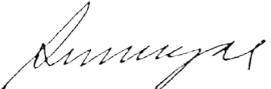


RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL VID305 Kewirausahaan Desain

Issue/Revisi	: R1	Tanggal	: 2 April 2019
Mata Kuliah	: Kewirausahaan Desain	Kode MK	: VID305
Rumpun MK	: MKMI	Semester	: 7
Dosen Penyusun	: Michel Sutedja, S.Sn., M.Ds.	Bobot (sks)	: 3
Penyusun, Ttd a/n	 (Michel Sutedja, S.Sn., M.Ds.)	Menyetujui, Ttd	 (Desi Dwi Kristanto, S.Ds., M.Ds.)
		Mengesahkan, Ttd	 (Ir. Resdiansyah, S.T., M.T., Ph.D.)

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER	
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL - PRODI I.A.1 Memiliki sikap untuk belajar seumur hidup (life long learning). I.A.2 I.B.1 Mampu untuk menggunakan berbagai sumber informasi. I.B.3 Mampu menjunjung tinggi etika, moral, jujur, dan konsisten antara pikiran, perkataan dan perbuatan. I.B.4 Mampu dan taat pada kesepakatan, memegang janji, dan dapat diandalkan, serta dapat dipercaya. I.C.1 I.D.3 Mampu untuk mempunyai motivasi yang kuat dalam mencapai hasil terbaik. Mampu membangun komitmen dan integritas profesional. Mampu berkomunikasi, kolaborasi, berpikir kritis, dan inovatif, memiliki keterampilan untuk memimpin (leadership), mampu bekerja dalam tim.
	CP-MK MK1 Mampu mempersiapkan mempersiapkan bisnis desain/kreatif. MK2 Mampu menentukan tarif pribadi dan harga proyek desain/kreatif. MK3 Mampu melakukan <i>management</i> proyek desain/kreatif. MK4 Mampu melakukan proses komunikasi bisnis desain/kreatif. MK5 Mampu mengimplementasikan teori bisnis desain/kreatif dalam praktek lapangan.
	Deskripsi Singkat MK Mata kuliah ini mengajarkan tentang ruang lingkup praktek kerja desain profesional dan jenis-jenis bisnis desain/kreatif, serta berbagai kemungkinan proyek atau pekerjaan dalam bidang Desain Komunikasi Visual. Mahasiswa/i akan mempelajari aspek-aspek manajemen sebuah proyek atau pekerjaan desain/kreatif, diikuti dengan pembahasan mengenai strategi-strategi presentasi profesional dan prakteknya. Materi perkuliahan akan dilengkapi pula dengan penjabaran cara-cara penyusunan berbagai dokumen bisnis yang berhubungan dengan praktek-praktek pekerjaan profesional dalam industri desain/kreatif.
Materi Pembelajaran/Pokok Bahasan	<ul style="list-style-type: none"> • Pengenalan bisnis desain/kreatif. • Persiapan bisnis desain/kreatif. • Harga / tarif. • Management proyek desain/kreatif. • Komunikasi dan dokumen bisnis desain/kreatif. • <i>Meeting</i>, presentasi dan negosiasi.

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL VID305 Kewirausahaan Desain

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER	
Pustaka	Utama <ul style="list-style-type: none"> • Hannam, Ben, A graphic design student's guide to freelance: Practice makes perfect, John Wiley & Sons, Inc., 2013 • Rustan, Surianto, Bisnis Desain, Lintas Kreasi Imaji, Jakarta, 2015. • Siegel, RitaSue, Getting a Design Job, IDSA, 2008
	Pendukung
Media Pembelajaran	Perangkat Lunak:
	PPT / Keynote
	Perangkat Keras:
	Komputer / Laptop, projector, white board
Team Teaching	
Mata Kuliah Prasyarat	Tidak ada
Kriteria Penilaian	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tugas Praktek : dilaksanakan 20% pra UTS, 10% pasca UTS. 2. UTS : 30% take home dan dikumpulkan pada saat ujian. 3. UAS : 40% take home dan dikumpulkan pada saat ujian.

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL VID305 Kewirausahaan Desain

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	<p>Mahasiswa memahami dan mampu menjelaskan bisnis desain/kreatif, termasuk kekuatan desain, mitos dan fakta desain serta hal-hal yang berkaitan dengan management proyek dalam bisnis desain.</p> <p>Mahasiswa memahami dan mampu menjelaskan persiapan bisnis desain, termasuk <i>workflow</i> proyek desain/kreatif.</p>	Ketepatan aplikasi teori.	<ul style="list-style-type: none"> Keaktifan diskusi Ketepatan aplikasi teori. 	<ul style="list-style-type: none"> Ceramah Diskusi 	<p>Pengenalan bisnis desain/kreatif:</p> <ul style="list-style-type: none"> Desain di Indonesia. Kekuatan desain. Mitos dan fakta desain. Hal-hal yang berkaitan dengan management proyek dalam bisnis desain. <p>Persiapan bisnis desain:</p> <ul style="list-style-type: none"> Tujuan & motivasi. Mindset dalam bisnis desain. Klien vs desainer Bekerja permanen & freelance. <i>Workflow</i> proyek desain/kreatif. 	
2	<p>Mahasiswa memahami dan mampu menjelaskan tentang harga/tarif bisnis desain, termasuk konsep, faktor penentu, dan pertimbangan penetapan harga/tarif.</p> <p>Mahasiswa memahami dan mampu menghitung dan menetapkan tarif pribadi.</p>	Ketepatan aplikasi teori.	<ul style="list-style-type: none"> Keaktifan diskusi. Ketepatan aplikasi teori. 	<ul style="list-style-type: none"> Ceramah Diskusi 	<p>Harga / tarif:</p> <ul style="list-style-type: none"> Konsep harga/tarif. Faktor-faktor penentu harga/tarif. Pertimbangan penetapan harga/tarif. One price vs flexible price. Menghitung dan menetapkan tarif pribadi. 	

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL VID305 Kewirausahaan Desain

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 memahami dan mampu menjelaskan penentuan harga/tarif. Mahasiswa memahami dan mampu menghitung biaya proyek desain/kreatif.	Ketepatan aplikasi teori.	<ul style="list-style-type: none"> Keaktifan diskusi. Ketepatan aplikasi teori. 	<ul style="list-style-type: none"> Ceramah Diskusi 	Harga / tarif: <ul style="list-style-type: none"> <i>Hourly rate.</i> <i>Flat rate.</i> Menghitung biaya proyek desain/kreatif. 	
4	Mahasiswa memahami dan mampu menjelaskan penentuan harga/tarif. Mahasiswa memahami dan mampu menghitung biaya proyek desain/kreatif.	Ketepatan aplikasi teori.	<ul style="list-style-type: none"> Keaktifan diskusi. Ketepatan aplikasi teori. 	<ul style="list-style-type: none"> Ceramah Diskusi 	Harga / tarif: <ul style="list-style-type: none"> <i>Hourly rate.</i> <i>Flat rate.</i> Menghitung biaya proyek desain. 	10
5	Mahasiswa memahami dan mampu menjelaskan <i>management</i> proyek desain/kreatif.	Ketepatan aplikasi teori.	<ul style="list-style-type: none"> Keaktifan diskusi. Ketepatan aplikasi teori. 	<ul style="list-style-type: none"> Ceramah Diskusi 	<i>Management</i> proyek desain/kreatif: <ul style="list-style-type: none"> Penjadwalan. <i>Deadline.</i> Prioritas kerja. 	
6	Mahasiswa memahami dan mampu menjelaskan proses komunikasi bisnis dan jenis-jenis dokumen bisnis.	Ketepatan aplikasi teori.	<ul style="list-style-type: none"> Keaktifan diskusi. Keaktifan asistensi. Ketepatan aplikasi teori. 	<ul style="list-style-type: none"> Ceramah Diskusi Asistensi 	Komunikasi dan dokumen bisnis: <ul style="list-style-type: none"> Kartu nama. Surat perkenalan. Surat penawaran. Surat kerja sama. Surat perjanjian. Surat pembelian / <i>Purchase Order.</i> <i>Invoice.</i> Kwitansi. 	
7	Mahasiswa memahami dan mampu menjelaskan proses <i>meeting</i> , presentasi dan negosiasi dalam bisnis.	Ketepatan aplikasi teori.	<ul style="list-style-type: none"> Keaktifan diskusi. Keaktifan asistensi. Ketepatan aplikasi teori. 	<ul style="list-style-type: none"> Ceramah Diskusi Asistensi 	<i>Meeting</i> , persentasi dan negosiasi: <ul style="list-style-type: none"> Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam <i>client meeting.</i> Teknik presentasi. 	10

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL VID305 Kewirausahaan Desain

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"> Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam negosiasi. 	
8	Evaluasi Tengah Semester : Melakukan validasi hasil penilaian, evaluasi dan perbaikan proses pembelajaran berikutnya Bobot penilaian 30%					
9	Mahasiswa mampu mengimplementasikan teori bisnis desain/kreatif dalam praktek lapangan.	Ketepatan aplikasi teori. Keaktifan praktek lapangan. Ide dan kreativitas.	<ul style="list-style-type: none"> Keaktifan asistensi. Ketepatan aplikasi teori. Keaktifan praktek lapangan. 	<ul style="list-style-type: none"> Presentasi Diskusi Asistensi 	Praktek lapangan I	
10	Mahasiswa mampu mengimplementasikan teori bisnis desain/kreatif dalam praktek lapangan.	Ketepatan aplikasi teori. Ide dan kreativitas.	<ul style="list-style-type: none"> Keaktifan asistensi. Ketepatan aplikasi teori. Keaktifan praktek lapangan. 	<ul style="list-style-type: none"> Presentasi Diskusi Asistensi 	Praktek lapangan II	
11	Mahasiswa mampu mengimplementasikan teori bisnis desain/kreatif dalam praktek lapangan.	Ketepatan aplikasi teori. Ide dan kreativitas.	<ul style="list-style-type: none"> Keaktifan asistensi. Ketepatan aplikasi teori. Keaktifan praktek lapangan. 	<ul style="list-style-type: none"> Presentasi Diskusi Asistensi 	Praktek lapangan III	
12	Mahasiswa mampu mengimplementasikan teori bisnis desain/kreatif dalam praktek lapangan.	Ketepatan aplikasi teori. Ide dan kreativitas.	<ul style="list-style-type: none"> Keaktifan asistensi. Ketepatan aplikasi teori. Keaktifan praktek lapangan. 	<ul style="list-style-type: none"> Presentasi Diskusi Asistensi 	Praktek lapangan IV	

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL VID305 Kewirausahaan Desain

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)
13	Mahasiswa mampu mengimplementasikan teori dalam praktek lapangan.	Ketepatan aplikasi teori. Ide dan kreativitas.	<ul style="list-style-type: none"> Keaktifan asistensi. Ketepatan aplikasi teori. Keaktifan praktek lapangan. 	<ul style="list-style-type: none"> Presentasi Diskusi Asistensi 	Praktek lapangan V	
14	Mahasiswa mampu mengimplementasikan teori dalam praktek lapangan.	Ketepatan aplikasi teori. Ide dan kreativitas.	<ul style="list-style-type: none"> Keaktifan asistensi. Ketepatan aplikasi teori. Keaktifan praktek lapangan. 	<ul style="list-style-type: none"> Presentasi Diskusi Asistensi 	Praktek lapangan VI	
15	Mahasiswa mampu mengimplementasikan teori dalam praktek lapangan.	Ketepatan aplikasi teori. Ide dan kreativitas.	<ul style="list-style-type: none"> Keaktifan asistensi. Ketepatan aplikasi teori. Orisinalitas dan kreatifitas. Kualitas penyajian visual. 	<ul style="list-style-type: none"> Presentasi Diskusi Asistensi 	Review hasil praktek lapangan.	10
16	Evaluasi Akhir Semester: Melakukan validasi penilaian akhir dan menentukan kelulusan mahasiswa Bobot penilaian 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