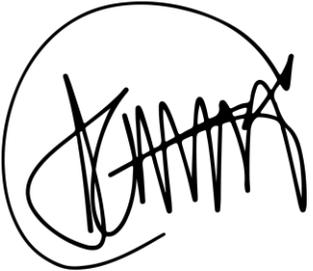


Mata Kuliah	Desain Portofolio		Tanggal	27 November 2023
Kode MK	DKV208		Rumpun MK	MKWP
Bobot (sks)	T (Teori)	2	Semester	4
	P (Praktik/Praktikum)	2		
Dosen Pengembang RPS,	Koordinator Keilmuan,		Kepala Program Studi,	Dekan
				
Tommi, S.Ds., M.Ds.	Ratno Suprpto, S.Sn., M.Ds.		Retno Purwanti M., S.Sn., M.Ds.	Danto Sukmajati, ST., M.Sc., Ph.D

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER		
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL – PRODI yang dibebankan pada MK	
	23-DKV-CPL-04	Mampu mengkombinasikan konsep ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan pengembangan masyarakat dan kawasan urban.
	23-DKV-CPL-06	Mampu menghubungkan pengetahuan yang cukup dalam hal elemen dan prinsip desain, termasuk dalam hal gambar, warna, tipografi, tata letak, komposisi, serta produksi dan teknologi produksi desain komunikasi visual.
	23-DKV-CPL-09	Mampu menghubungkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya; bertanggung jawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi serta evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER		
		pekerja yang berada di bawah tanggung jawabnya; melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada di bawah tanggung jawabnya, dan mengelola pembelajaran secara mandiri; serta mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi.
	23-DKV-CPL-10	Mampu membuat menciptakan karya desain grafis yang baik melalui media cetak dan digital dengan menerapkan prinsip desain yang benar dan metodologi desain yang tepat untuk memenuhi kebutuhan klien atau pengguna.
	23-DKV-CPL-12	Mampu menciptakan karya komunikasi visual dalam bentuk cetak atau digital yang bersifat statis, dinamis, maupun interaktif dalam 2 atau 3 dimensi dengan mengorganisasikan unsur rupa dan unsur pendukung lainnya untuk menciptakan penyampaian pesan yang efektif.
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)		
	23-DKV-CPMK-041	Mampu memahami dan menerapkan konsep desain yang berkaitan dengan pengembangan masyarakat dan kawasan urban.
	23-DKV-CPMK-061	Mampu memiliki pengetahuan yang cukup dalam hal elemen dan prinsip desain, termasuk dalam hal gambar, warna, tipografi, tata letak, komposisi.
	23-DKV-CPMK-091	Mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya
	23-DKV-CPMK-092	Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi.
	23-DKV-CPMK-101	Mampu membuat karya desain grafis yang baik melalui media cetak dan digital dengan menerapkan prinsip desain dan metodologi desain yang tepat.
	23-DKV-CPMK-121	Mampu merancang dan menciptakan karya komunikasi visual dalam bentuk cetak atau digital yang bersifat statis, dinamis, maupun interaktif dalam 2 atau 3 dimensi
Kemampuan Akhir Tiap Tahap Belajar (Sub-CPMK)		
	23-DKV-SCPMK-0411	Kemampuan menerapkan konsep desain yang berkaitan dengan pengembangan masyarakat dan kawasan urban
	23-DKV-SCPMK-0611	Kemampuan menerapkan pengetahuan tentang elemen dan prinsip desain.
	23-DKV-SCPMK-0911	Kemampuan dalam mengembangkan dan memelihara jaringan kerja dengan pembimbing, kolega sejawat baik di dalam maupun di luar kampus
	23-DKV-SCPMK-0921	Kemampuan mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi.

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

	23-DKV-SCPMK-1019	Kemampuan membuat karya desain grafis yang baik dengan menerapkan prinsip dan				
	23-DKV-SCPMK-1213	Kemampuan merancang dan menciptakan karya komunikasi visual dalam bentuk cetak dan digital 2 dimensi				
Korelasi CPMK terhadap Sub-CPMK						
	23-DKV-SCPMK-0411	23-DKV-SCPMK-0611	23-DKV-SCPMK-0911	23-DKV-SCPMK-0921	23-DKV-SCPMK-1019	23-DKV-SCPMK-1213
23-DKV-CPMK-041	√					
23-DKV-CPMK-061		√				
23-DKV-CPMK-091			√			
23-DKV-CPMK-092				√		
23-DKV-CPMK-101					√	
23-DKV-CPMK-121						√

Kode CPL	Kode CPMK	Kode Sub CPMK	Indikator	Metode Penilaian	Bobot
23-DKV-CPL-04	23-DKV-CPMK-041	23-DKV-SCPMK-0411	Kemampuan menerapkan konsep desain yang berkaitan dengan pengembangan masyarakat dan kawasan urban	Partisipasi (Kemampuan Literasi) Observasi (Proyek)	50% 50%
23-DKV-CPL-06	23-DKV-CPMK-061	23-DKV-SCPMK-0611	Kemampuan menerapkan pengetahuan tentang elemen dan prinsip desain.	Partisipasi (Kemampuan Literasi) Observasi (Proyek)	50% 50%
23-DKV-CPL-09	23-DKV-CPMK-091	23-DKV-SCPMK-0911	Kemampuan dalam mengembangkan dan memelihara	Partisipasi (Kemampuan Literasi) Observasi (Proyek)	50% 50%

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER						
			jaringan kerja dengan pembimbing, kolega sejawat baik di dalam maupun di luar kampus			
23-DKV-CPL-09	23-DKV-CPMK-092	23-DKV-SCPMK-0921	Kemampuan mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi.	Partisipasi (Kemampuan Literasi) Observasi (Proyek)	50% 50%	
23-DKV-CPL-10	23-DKV-CPMK-101	23-DKV-SCPMK-1019	Kemampuan membuat karya desain grafis yang baik dengan menerapkan prinsip dan	Partisipasi (Kemampuan Literasi) Observasi (Proyek)	50% 50%	
23-DKV-CPL-12	23-DKV-CPMK-121	23-DKV-SCPMK-1213	Kemampuan merancang dan menciptakan karya komunikasi visual dalam bentuk cetak dan digital 2 dimensi	Partisipasi (Kemampuan Literasi) Observasi (Proyek)	50% 50%	
Deskripsi Singkat MK		Mata kuliah Desain Portofolio dirancang untuk membantu mahasiswa mempersiapkan dan menyusun portofolio desain mereka untuk memasuki industri kreatif. Dalam kursus ini, mahasiswa akan mempelajari prinsip-prinsip desain portofolio yang efektif seperti pemilihan karya yang tepat, penyusunan karya dalam urutan yang logis, dan penggunaan teknik presentasi yang tepat sasaran. Mahasiswa akan belajar cara menunjukkan keterampilan dan karya terbaik mereka kepada calon klien atau pengusaha, serta mempromosikan diri dengan cara yang profesional dan menarik. Selain itu, mereka akan mempelajari cara menyesuaikan portofolio mereka dengan permintaan industri dan menyesuaikannya dengan kebutuhan klien atau pekerjaan yang diinginkan. Dengan mengikuti kursus ini, mahasiswa akan memiliki portofolio desain yang profesional dan terorganisir dengan baik, serta pemahaman yang baik tentang prinsip-prinsip dasar dan teknik dalam desain portofolio untuk karir di industri kreatif. Dengan demikian, kursus ini akan membantu mahasiswa mempersiapkan diri dan meningkatkan peluang mereka dalam memasuki dunia industri kreatif yang sangat kompetitif.				
Bahan Kajian : Materi Pembelajaran/Pokok Bahasan		<ol style="list-style-type: none"> 1. Pemahaman tentang Portofolio Desain: Memahami apa itu portofolio desain. 2. Prinsip-Prinsip Desain Portofolio: Belajar prinsip-prinsip dasar dalam mendesain portofolio. 3. Teknik Presentasi Portofolio: Teknik dalam mempresentasikan portofolio. 4. Penyesuaian Portofolio: Cara menyesuaikan portofolio sesuai kebutuhan. 5. Pengembangan Portofolio: Proses dalam mengembangkan portofolio. 6. Penerapan Konsep Desain: Menerapkan konsep desain dalam portofolio. 7. Elemen dan Prinsip Desain: Memahami dan menerapkan elemen dan prinsip desain. 8. Jaringan Kerja: Membangun dan memelihara jaringan kerja. 				

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER																	
	9. Pendokumentasian Karya: Cara mendokumentasikan karya desain. 10. Storytelling Portofolio: Menceritakan kisah di balik karya-karya dalam portofolio. 11. Melakukan Interview: Teknik dan tips dalam melakukan interview.																
Pustaka	Utama Carolyn Handler Miller. (2019). Digital storytelling : a creator's guide to interactive entertainment. Crc Press. Heller, S., & Fernandes, T. (2010). Becoming a Graphic Designer. John Wiley & Sons. Anderson, D. (2015). Stand Out. Peachpit Press. Debbie Rose Myers. (2014). The graphic designer's guide to portfolio design. Wiley.																
	Pendukung																
Media Pembelajaran	Perangkat Lunak:																
	Adobe Illustrator, Adobe InDesign																
	Perangkat Keras: Laptop, Proyektor																
Dosen Pengampu	Tommi, S.Ds., M.Ds.																
Mata Kuliah Prasyarat	<i>(jika ada)</i>																
Indikator, Kriteria, dan Bobot Penilaian	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Komponen Penilaian</th> <th>Bobot</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Ujian Tengah Semester</td> <td>30%</td> </tr> <tr> <td>Ujian Akhir Semester</td> <td>30%</td> </tr> <tr> <td>Presensi/Kehadiran</td> <td>5%</td> </tr> <tr> <td>Tugas</td> <td>5%</td> </tr> <tr> <td>Project</td> <td>20%</td> </tr> <tr> <td>Kuis</td> <td>5%</td> </tr> <tr> <td>Diskusi Kelas</td> <td>5%</td> </tr> </tbody> </table>	Komponen Penilaian	Bobot	Ujian Tengah Semester	30%	Ujian Akhir Semester	30%	Presensi/Kehadiran	5%	Tugas	5%	Project	20%	Kuis	5%	Diskusi Kelas	5%
	Komponen Penilaian	Bobot															
	Ujian Tengah Semester	30%															
	Ujian Akhir Semester	30%															
	Presensi/Kehadiran	5%															
	Tugas	5%															
	Project	20%															
	Kuis	5%															
Diskusi Kelas	5%																

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER	
	...

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
1	Kemampuan menerapkan konsep desain yang berkaitan dengan pengembangan masyarakat dan kawasan urban (23-DKV-SCPMK-0411)	Mahasiswa mampu menjelaskan apa itu portofolio desain	Partisipasi, Tugas	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah • Diskusi 		Pengenalan mata kuliah Desain Portofolio dan pemahaman tentang portofolio desain	
2	Kemampuan menerapkan pengetahuan tentang elemen dan prinsip desain. (23-DKV-SCPMK-0611)	Mahasiswa mampu menjelaskan prinsip-prinsip dasar dalam mendesain portofolio	Partisipasi, Tugas	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah • Diskusi 		Prinsip-prinsip desain portofolio dan pemilihan karya	
3	Kemampuan dalam mengembangkan dan memelihara jaringan kerja dengan pembimbing, kolega sejawat baik di dalam maupun di luar kampus (23-DKV-SCPMK-0911)	Mahasiswa mampu melakukan teknik presentasi portofolio dengan self-branding	Partisipasi, Tugas	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah • Diskusi 		Teknik presentasi portofolio dan penyesuaian portofolio dengan self-branding	20%
4	Kemampuan mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi. (23-DKV-SCPMK-0921)	Mahasiswa mampu mengembangkan portofolio desain	Hasil Project, Tugas	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah • Diskusi 		Pengembangan portofolio dan penerapan konsep desain	

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
5	Kemampuan menerapkan pengetahuan tentang elemen dan prinsip desain. (23-DKV-SCPMK-0611)	Mahasiswa mampu menerapkan elemen dan prinsip desain	Partisipasi, Tugas	<ul style="list-style-type: none"> Ceramah Diskusi 		Elemen dan prinsip desain	
6	Kemampuan dalam mengembangkan dan memelihara jaringan kerja dengan pembimbing, kolega sejawat baik di dalam maupun di luar kampus (23-DKV-SCPMK-0911)	Mahasiswa mampu membangun dan memelihara jaringan kerja	Partisipasi, Tugas	<ul style="list-style-type: none"> Ceramah Diskusi 		Jaringan kerja dan pendokumentasian karya	
7	Kemampuan menerapkan konsep desain yang berkaitan dengan pengembangan masyarakat dan kawasan urban (23-DKV-SCPMK-0411)	Mahasiswa mampu menceritakan kisah di balik karya-karya dalam portofolio	Partisipasi, Tugas	<ul style="list-style-type: none"> Ceramah Diskusi Tugas Praktek 		Storytelling portofolio	
8	Evaluasi Tengah Semester : Melakukan validasi hasil penilaian, evaluasi dan perbaikan proses pembelajaran berikutnya 30%						
9	Kemampuan menerapkan pengetahuan tentang elemen dan prinsip desain. (23-DKV-SCPMK-0611)	Mahasiswa mampu melakukan interview	Partisipasi, Tugas	<ul style="list-style-type: none"> Ceramah Diskusi 		Melakukan interview dan diskusi tentang UTS	
10	Kemampuan dalam mengembangkan dan memelihara jaringan kerja dengan pembimbing, kolega sejawat baik di dalam maupun di luar kampus (23-DKV-SCPMK-0911)	Mahasiswa mampu memberikan dan menerima feedback	Partisipasi, Tugas	<ul style="list-style-type: none"> Ceramah Diskusi 		Review dan feedback untuk peningkatan portofolio	
11	Kemampuan mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi. (23-DKV-SCPMK-0921)	Mahasiswa mampu mengembangkan portofolio desain	Hasil Project, Tugas	<ul style="list-style-type: none"> Ceramah Diskusi Project 		Workshop praktikum untuk pengembangan portofolio	
12	Kemampuan membuat karya desain grafis yang baik dengan menerapkan prinsip dan (23-DKV-SCPMK-1019)	Mahasiswa mampu mengerjakan tugas dan proyek mandiri	Hasil Project, Tugas	<ul style="list-style-type: none"> Ceramah Diskusi 		Pengerjaan tugas dan proyek mandiri	20%
13	Kemampuan merancang dan menciptakan karya komunikasi visual dalam bentuk cetak dan digital 2 dimensi (23-DKV-SCPMK-1213)	Mahasiswa mampu mempresentasikan proyek	Partisipasi, Tugas	<ul style="list-style-type: none"> Ceramah Diskusi 		Presentasi proyek dan feedback	

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)			(7)	
14	Kemampuan menerapkan konsep desain yang berkaitan dengan pengembangan masyarakat dan kawasan urban (23-DKV-SCPMK-0411)	Mahasiswa mampu mempersiapkan diri untuk UAS	Partisipasi, Tugas	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah • Diskusi 		Persiapan untuk UAS dan review materi	
15	Kemampuan menerapkan pengetahuan tentang elemen dan prinsip desain. (23-DKV-SCPMK-0611)	Mahasiswa mampu berpartisipasi dalam diskusi dan sesi Q & A	Partisipasi, Tugas	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah • Diskusi • Tugas Praktek 		Diskusi dan Q&A session	
16	Evaluasi Akhir Semester: Melakukan validasi penilaian akhir dan menentukan kelulusan mahasiswa 30%						