





Mata Kuliah	Desain Infografis	Tanggal	27 November 2023
Kode MK	DKV210	Rumpun MK	MKP
Bobot (sks)	T (Teori)	Semester	4
	P (Praktik/Praktikum)		
Dosen Pengembang RPS, 	Koordinator Keilmuan, 	Kepala Program Studi, 	Dekan 
Retno Purwanti M., S.Sn., 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

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER		
	23-DKV-CPL-06	Memiliki 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 memelihara dan mengembangkan 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 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-11	Mampu mengembangkan konsep desain komunikasi visual melalui identifikasi, analisis, dan pengambilan keputusan desain yang tepat untuk disampaikan melalui model perancangan.
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)		
	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-092	Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi.
	23-DKV-CPMK-111	Mampu mengembangkan konsep desain komunikasi visual melalui identifikasi, analisis, dan pengambilan keputusan desain yang tepat untuk disampaikan melalui model perancangan.
Kemampuan Akhir Tiap Tahap Belajar (Sub-CPMK)		
	23-DKV-SCPMK-0611	Kemampuan menerapkan pengetahuan tentang elemen dan prinsip desain.
	23-DKV-SCPMK-0921	Kemampuan mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi.
	23-DKV-SCPMK-1111	Kemampuan mengembangkan konsep desain komunikasi visual melalui identifikasi, analisis, dan pengambilan keputusan desain yang tepat untuk disampaikan melalui model perancangan.
Korelasi CPMK terhadap Sub-CPMK		

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

	23-DKV-SCPMK-0611	23-DKV-SCPMK-0921	23-DKV-SCPMK-1111		
23-DKV-CPMK-061	√				
23-DKV-CPMK-091		√			
23-DKV-CPMK-111			√		

Kode CPL	Kode CPMK	Kode Sub CPMK	Indikator	Metode Penilaian	Bobot
23-DKV-CPL-06	23-DKV-CPMK-061	23-DKV-SCPMK-0611	Kemampuan menerapkan pengetahuan tentang elemen dan prinsip desain.	-Partisipasi	20
				-Praktik/obeservasi	40
				-Tugas	40
23-DKV-CPL-09	23-DKV-CPMK-091	23-DKV-SCPMK-0921	Kemampuan mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi.	Partisipasi	25
				-Diskusi Kelas	25
				presentasi	50
23-DKV-CPL-11	23-DKV-CPMK-111	23-DKV-SCPMK-1111	Kemampuan mengembangkan konsep desain komunikasi visual melalui identifikasi, analisis, dan pengambilan keputusan desain yang tepat untuk disampaikan melalui model perancangan.	-Partisipasi	20
				-Praktik/obeservasi	30
				-Hasil Project	50

Deskripsi Singkat MK	Dalam mata kuliah desain infografis difokuskan pada penyederhanaan informasi yang kompleks ke dalam bentuk visual yang menarik agar mudah dipahami oleh target audiens. Infografis menjadi representasi visual dari sebuah informasi maupun data. Konten informasi disampaikan dalam bentuk gambar diam (<i>still image</i>) maupun gerak (<i>motion graphic</i>) dengan menggabungkan teks dan visual berupa ilustrasi, fotografi maupun grafik dengan Bahan kajian berupa penyederhanaan data yang kompleks, Menyajikan perbandingan, Menciptakan ketertarikan dan kesadaran serta meringkas konten yang panjang.
-----------------------------	---

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER					
Bahan Kajian : Materi Pembelajaran/Pokok Bahasan	<ul style="list-style-type: none"> • Teori Desain Grafis • Visualisasi Data • Sejarah Infografis • Perangkat Lunak Desain • Teknik Penggambaran • Komunikasi Visual: • Proses Desain Infografis • Tren Desain Terkini 				
Pustaka	<p>Utama</p> <ul style="list-style-type: none"> • "Infographics: The Power of Visual Storytelling" Pengarang: Jason Lankow, Ross Crooks, Joshua Ritchie, dan Richard Bannister • Good Charts: The HBR Guide to Making Smarter, More Persuasive Data Visualizations" Scott Brinatto 				
	<p>Pendukung</p> <p>"The Best American Infographics" Editor: Gareth Cook</p>				
Media Pembelajaran	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Perangkat Lunak:</th> <th>Perangkat Keras:</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>PPT</td> <td>Infocus</td> </tr> </tbody> </table>	Perangkat Lunak:	Perangkat Keras:	PPT	Infocus
	Perangkat Lunak:	Perangkat Keras:			
PPT	Infocus				
Dosen Pengampu	Retno Purwanti Murdanngsih, S.Sn.,M.Ds.				
Mata Kuliah Prasyarat					

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER								
Indikator, Kriteria, dan Bobot Penilaian	SCPMK	Partisipatif	Project	Tugas	Kuis	UTS	UAS	Jumlah
	23-DKV-SCPMK-0611		20%	10%				30%
	23-DKV-SCPMK-0921		10%	20%				30%
	23-DKV-SCPMK-1111					20%	20%	40%
			30%	30%		20%	20%	100%

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 pengetahuan tentang elemen dan prinsip desain.	Mampu menerapkan pengetahuan tentang elemen dan prinsip desain.	<p>Kriteria penilaian: Penguasaan dalam menyelesaikan permasalahan dengan prinsip statistika</p> <p>Bentuk penilaian: Observasi (Studi kasus dan inisiasi proyek)</p>	<p>Bentuk pembelajaran: Tatap muka di kelas</p> <p>Metode pembelajaran: Problem Based Learning</p> <p>Tugas 1a: Menyelesaikan soal peluang dan teorema bayes</p> <p>Estimasi waktu: TM = 3 x 50' BM = 3 x 60' BS = 3 x 60'</p>		<p>Pengenalan, definisi dan cakupan Signage dalam <i>Environmental Graphic Design</i>:</p> <ul style="list-style-type: none"> Definisi <i>Signage</i>. Pentingnya Signage dalam <i>Environmental Graphic Design</i>. Cakupan <i>Environmental Graphic Design</i>. 	
2	Kemampuan menerapkan pengetahuan tentang elemen dan prinsip desain.	Mampu menerapkan pengetahuan tentang				Perencanaan proses perancangan signage:	

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)	
		elemen dan prinsip desain.				<ul style="list-style-type: none"> Aplikasi proses perancangan signage. Riset dan pengumpulan data. Analisa data. 	
3	Kemampuan menerapkan pengetahuan tentang elemen dan prinsip desain.	Mampu menerapkan pengetahuan tentang elemen dan prinsip desain.				<ul style="list-style-type: none"> Skema desain. <i>Design development.</i> <i>Documentation.</i> <i>Fabrication/installation observation.</i> <i>Post installation evaluation</i> 	
4	Kemampuan menerapkan pengetahuan tentang elemen dan prinsip desain.	Mampu menerapkan pengetahuan tentang elemen dan prinsip desain.				Tahap Briefing: <ul style="list-style-type: none"> Brief tugas (<i>client</i>). Riset dan pengumpulan data. Analisa data. Riset lanjutan. Skema desain. 	
5	Kemampuan mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi	mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan				Tahap I: <ul style="list-style-type: none"> Eksplorasi desain 1 Data summary for the early stages. 	
6	Kemampuan mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi	mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan				Tahap II: <ul style="list-style-type: none"> Eksplorasi desain 2 Pengembangan materi sebelumnya. 	
7	Kemampuan mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk	mampu mendokumentasikan, menyimpan,				Tahap III: <ul style="list-style-type: none"> Design Completion. Pengembangan materi sebelumnya. 	

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)	
	menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi	mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan					
8	Evaluasi Tengah Semester : Melakukan validasi hasil penilaian, evaluasi dan perbaikan proses pembelajaran berikutnya						
9	Kemampuan mengembangkan konsep desain komunikasi visual melalui identifikasi, analisis, dan pengambilan keputusan desain yang tepat untuk disampaikan melalui model perancangan.	mampu menerapkan konsep desain yang berkaitan dengan pengembangan masyarakat dan kawasan urban				Pengenalan, definisi dan cakupan Wayfinding dalam <i>Environmental Graphic Design</i> <ul style="list-style-type: none"> • Pentingnya wayfinding dalam <i>Environmental Graphic Design</i>. Cakupan wayfinding pada <i>Environmental Graphic Design</i>	
10	Kemampuan mengembangkan konsep desain komunikasi visual melalui identifikasi, analisis, dan pengambilan keputusan desain yang tepat untuk disampaikan melalui model perancangan.	Mampu mengembangkan konsep desain komunikasi visual melalui identifikasi, analisis, dan pengambilan keputusan desain yang tepat untuk disampaikan melalui model perancangan.				<ul style="list-style-type: none"> • Perencanaan proses wayfinding: • Riset dan pengumpulan data. • Analisa data. 	
11	Kemampuan mengembangkan konsep desain komunikasi visual melalui identifikasi, analisis, dan pengambilan keputusan desain yang tepat untuk disampaikan melalui model perancangan.	Mampu mengembangkan konsep desain komunikasi visual melalui identifikasi, analisis, dan pengambilan				Aplikasi proses perancangan wayfinding di ruang publik.	

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)	
		keputusan desain yang tepat untuk disampaikan melalui model perancangan.					
12	Kemampuan mengembangkan konsep desain komunikasi visual melalui identifikasi, analisis, dan pengambilan keputusan desain yang tepat untuk disampaikan melalui model perancangan.	Mampu mengembangkan konsep desain komunikasi visual melalui identifikasi, analisis, dan pengambilan keputusan desain yang tepat untuk disampaikan melalui model perancangan.				Studi wayfinding pada area komersial Pengembangan materi sebelumnya	
13	Kemampuan mengembangkan konsep desain komunikasi visual melalui identifikasi, analisis, dan pengambilan keputusan desain yang tepat untuk disampaikan melalui model perancangan.	Mampu mengembangkan konsep desain komunikasi visual melalui identifikasi, analisis, dan pengambilan keputusan desain yang tepat untuk disampaikan melalui model perancangan.				Implementasi wayfinding pada area komersial	
14	Kemampuan mengembangkan konsep desain komunikasi visual melalui identifikasi, analisis, dan pengambilan keputusan desain yang tepat untuk disampaikan melalui model perancangan.	Mampu mengembangkan konsep desain komunikasi visual melalui identifikasi, analisis, dan				Presentasi 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)	
		pengambilan keputusan desain yang tepat untuk disampaikan melalui model perancangan.					
15	Kemampuan mengembangkan konsep desain komunikasi visual melalui identifikasi, analisis, dan pengambilan keputusan desain yang tepat untuk disampaikan melalui model perancangan.	Mampu mengembangkan konsep desain komunikasi visual melalui identifikasi, analisis, dan pengambilan keputusan desain yang tepat untuk disampaikan melalui model perancangan.				<i>Exhibition signage & wayfinding design Publikasi</i>	
16	Evaluasi Akhir Semester: Melakukan validasi penilaian akhir dan menentukan kelulusan mahasiswa						