





Mata Kuliah	Desain & Kekayaan Intelektual		Tanggal	(27 November 2023)
Kode MK	DKV301		Rumpun MK	MKWP
Bobot (sks)	T (Teori)	1	Semester	5
	P (Praktik/Praktikum)	2		
Dosen Pengembang RPS,	Koordinator Keilmuan,		Kepala Program Studi,	Dekan
				Ttd 
Muhammad Iqbal, S.T., 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-01	Mampu menginternalisasi nilai-nilai agama dan moral serta menunjukkan sikap religius dan kemanusiaan yang tinggi dalam menjalankan tugas berdasarkan etika dan moral.
	23-DKV-CPL-03	Mampu mengembangkan diri dan beradaptasi di lingkungan kerja, serta menghasilkan rancangan yang kreatif, inovatif, dan profesional dengan menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik, menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri, dan menerapkan nilai-nilai Jaya seperti integritas, adil, komitmen, dorongan berprestasi, dan <i>intrapreneurship</i> .
	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

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER					
		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.			
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)				
	23-DKV-CPMK-012	Mampu menjalankan tugas berdasarkan etika dan moral.			
	23-DKV-CPMK-032	Mampu menginternalisasi nilai-nilai, norma, dan etika akademik dalam mengembangkan diri di dunia profesional industri kreatif.			
	23-DKV-CPMK-092	Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi.			
	Kemampuan Akhir Tiap Tahap Belajar (Sub-CPMK)				
	23-DKV-SCPMK-0121	Kemampuan menjalankan tugas berdasarkan etika dan moral.			
	23-DKV-SCPMK-0321	Kemampuan menginternalisasi nilai-nilai, norma, dan etika akademik dalam mengembangkan diri dalam dunia desain profesional dan industri kreatif.			
	23-DKV-SCPMK-0921	Kemampuan mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi.			
	Korelasi CPMK terhadap Sub-CPMK				
		23-DKV-SCPMK-0121	23-DKV-SCPMK-0321	23-DKV-SCPMK-0921	
	23-DKV-CPMK-012	√			
	23-DKV-CPMK-032		√		
	23-DKV-CPMK-092			√	
Kode CPL	Kode CPMK	Kode Sub CPMK	Indikator	Metode Penilaian	Bobot
23-DKV-CPL-01	23-DKV-CPMK-012	23-DKV-SCPMK-0121	Kemampuan menjalankan tugas berdasarkan etika dan moral.	Partisipasi (kuis)	100%

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER					
23-DKV-CPL-03	23-DKV-CPMK-032	23-DKV-SCPMK-0321	Kemampuan menginternalisasi nilai-nilai, norma, dan etika akademik dalam mengembangkan diri dalam dunia desain profesional dan industri kreatif.	Unjuk Kerja (diskusi kelompok)	100%
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.	Observasi (praktik)	100%
Deskripsi Singkat MK		Mata kuliah ini bertujuan untuk memberikan pemahaman tentang pentingnya perlindungan kekayaan intelektual dalam industri kreatif, terutama dalam konteks desain grafis dan komunikasi visual. Mahasiswa akan mempelajari berbagai bentuk hak kekayaan intelektual, seperti hak cipta, paten, merek dagang, desain industri, dan rahasia dagang. Selain itu, mahasiswa juga akan mempelajari proses registrasi dan perlindungan hak kekayaan intelektual dalam industri kreatif, termasuk proses pengajuan permohonan, proses pengujian, dan proses pemeliharaan hak. Mahasiswa juga akan mempelajari etika dan hukum yang terkait dengan hak kekayaan intelektual, serta bagaimana menerapkannya dalam praktek desain grafis dan komunikasi visual. Mata kuliah ini juga akan membahas pentingnya manajemen kekayaan intelektual dalam industri kreatif, termasuk strategi pengelolaan, penjualan, dan lisensi kekayaan intelektual. Tujuan utama dari mata kuliah ini adalah untuk memberikan mahasiswa pemahaman yang kuat tentang hak kekayaan intelektual dalam industri kreatif, serta keterampilan praktis yang diperlukan untuk menerapkannya dalam praktek desain grafis dan komunikasi visual. Mahasiswa diharapkan mampu mengelola kekayaan intelektual dengan bijak dan efektif dalam industri kreatif, serta memahami pentingnya perlindungan hak kekayaan intelektual dalam menciptakan karya desain yang berkualitas dan komunikatif.			
Bahan Kajian : Materi Pembelajaran/Pokok Bahasan		<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengertian HaKI, pembagian HaKI, sistem HaKI, badan internasional yang mengurus HaKI. 2. Sejarah perkembangan HaKI, pemerintahan kolonial, sesudah kemerdekaan. 3. Pengertian hak cipta, pemegang hak cipta, dasar perlindungan hak cipta, jangka waktu peralihan hak cipta. 4. Pengertian hak paten, dasar hukum hak paten, hak yang dimiliki pemegang paten, pengalihan hak paten. 5. Pengertian merk, fungsi pendaftaran merk, pengajuan permohonan pendaftaran merk, penghapusan dan pembatalan merk terdaftar. 6. Pengertian disain industri, hak disain industri, permohonan pendaftaran hak industri. 7. Konsep perlindungan hak cipta seni, kasus pelanggaran HaKI di Indonesia. 			
Pustaka		<p>Utama</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Budi Agus Riswandi. 2004. <i>Hak Kekayaan Intelektual dan Budaya Hukum</i>, Raja Grafindo Persada, Jakarta. 2. Buku Panduan. 2003. <i>Hak Kekayaan Intelektual</i>. Jakarta. 3. Ignatius Haryanto. 2014. <i>Sesat Pikir Kekayaan Intelektual: Membongkar Akar-Akar Pemikiran Konsep Hak Kekayaan Intelektual</i>. KPG: Jakarta. 4. R. Diah Imaningrum Susanti. 2017. <i>Hak Cipta: Kajian Filosofis dan Historis</i>. Setara Press: Malang. 5. Tim Lindsey, dkk. 2006. <i>Hak Kekayaan Intelektual Suatu Pengantar</i>, PT.Alumni, Bandung. 			

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER																			
	Pendukung																		
Media Pembelajaran	Perangkat Lunak:																		
	PPT																		
	Perangkat Keras:																		
	Laptop, Proyektor, White Board																		
Dosen Pengampu																			
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>20%</td> </tr> <tr> <td>Ujian Akhir Semester</td> <td>20%</td> </tr> <tr> <td>Presensi/Kehadiran</td> <td>10%</td> </tr> <tr> <td>Tugas</td> <td>20%</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> <tr> <td>...</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Komponen Penilaian	Bobot	Ujian Tengah Semester	20%	Ujian Akhir Semester	20%	Presensi/Kehadiran	10%	Tugas	20%	Project	20%	Kuis	5%	Diskusi Kelas	5%	...	
	Komponen Penilaian	Bobot																	
	Ujian Tengah Semester	20%																	
	Ujian Akhir Semester	20%																	
	Presensi/Kehadiran	10%																	
	Tugas	20%																	
	Project	20%																	
	Kuis	5%																	
	Diskusi Kelas	5%																	
...																			

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	Mampu Menjelaskan Pengertian HAKI	Ketepatan analisis	a.Edukatif b.Otentik c.Objektif/Relevansi	a. Ceramah/Tatap Muka b. Diskusi		Penjelasan Secara Rinci Tentang Pengertian HAKI	5%
2-3	Mampu menjelaskan ruang lingkup HAKI	Ketepatan analisis	a.Edukatif b.Otentik c.Objektif/Relevansi	a. Ceramah/Tatap Muka b. Diskusi		Ruang lingkup HAKI	10%
4	Mampu menjelaskan Sejarah perkembangan HAKI.	Ketepatan analisis	a.Edukatif b.Otentik c.Objektif/Relevansi		a.Asynchronous learning b.Kuiz	Sejarah perkembangan HAKI.	5%
5-6	Mampu menjelaskan Intellectual Property	Ketepatan analisis	a.Edukatif b.Otentik c.Objektif/Relevansi	a. Ceramah/Tatap Muka b. Diskusi		Intellectual Property	10%
7	Mampu menjelaskan etika dalam seni dan desain	Ketepatan analisis	a.Edukatif b.Otentik c.Objektif/Relevansi	a. Ceramah/Tatap Muka b. Diskusi		Etika dalam seni dan Desain	5%
8	Evaluasi Tengah Semester : Melakukan validasi hasil penilaian, evaluasi dan perbaikan proses pembelajaran berikutnya UJIAN TENGAH SEMESTER (UTS): Membuat ...(BOBOT PENILAIAN 20%)						
9	Mampu menjelaskan badan internasional yang mengurus HAKI	Ketepatan analisis	a.Edukatif b.Otentik c.Objektif/Relevansi	a. Ceramah/Tatap Muka b. Diskusi		Badan internasional yang mengurus HAKI	5%
10	Mampu menjelaskan sistem HAKI di Indonesia	Ketepatan analisis	a.Edukatif b.Otentik c.Objektif/Relevansi	a. Ceramah/Tatap Muka b. Diskusi		sistem HAKI di Indonesia	5%
11	Mampu menjelaskan konsep perlindungan Hak Cipta seni beserta kasus-kasus pelanggaran HaKI (hak cipta seni) di Indonesia.	Ketepatan analisis	a.Edukatif b.Otentik c.Objektif/Relevansi	a. Ceramah/Tatap Muka b. Diskusi		konsep perlindungan Hak Cipta seni beserta kasus-kasus pelanggaran HaKI (hak cipta seni) di Indonesia	10%
12-13	Mampu merancang Portfolio	Ketepatan analisis Kreativitas ide Penerapan Konsep Desain	a.Edukatif b.Otentik c.Objektif/Relevansi		a.Asynchronous learning b.Project c.Kuiz	Pembuatan Portfolio dan Penilaian Karya	10%

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)	
14	Mampu mengusulkan HaKI	Ketepatan analisis	a.Edukatif b.Otentik c.Objektif/Relevansi	a. Ceramah/Tatap Muka b. Diskusi		Dokumen pengusulan HaKI	5%
15							
16	Evaluasi Akhir Semester: Melakukan validasi penilaian akhir dan menentukan kelulusan mahasiswa UJIAN AKHIR SEMESTER (UAS): Membuat ...(BOBOT PENILAIAN 20%)						