





Mata Kuliah	: Desain dan Keberlanjutan	Tanggal	: 27 November 2023
Kode MK	: DKV302	Rumpun MK	: MKWP
Bobot (sks)	T (Teori) : 3 P (Praktik/Praktikum) : 0	Semester	: 6
Dosen Pengembang RPS,	K 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	
	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> .

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER	
23-DKV-CPL-04	Mampu memahami dan menerapkan konsep ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan pengembangan masyarakat dan kawasan urban.
23-DKV-CPL-05	Mampu memanfaatkan teknologi secara bijaksana dengan memperhatikan keseimbangan alam dan lingkungan, serta menerapkan kreativitas dalam prosesnya untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan (SDGs).
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	
23-DKV-CPMK-032	Mampu menginternalisasi nilai-nilai, norma, dan etika akademik dalam mengembangkan diri di dunia profesional industri kreatif.
23-DKV-CPMK-041	Mampu memahami dan menerapkan konsep desain yang berkaitan dengan pengembangan masyarakat dan kawasan urban.
23-DKV-CPMK--051	Mampu memanfaatkan teknologi secara bijaksana dengan memperhatikan keseimbangan alam dan lingkungan.
23-DKV-CPMK--052	Mampu menerapkan kreativitas untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan (SDGs).
Kemampuan Akhir Tiap Tahap Belajar (Sub-CPMK)	
23-DKV-SCPMK-0121	Kemampuan menjalankan tugas berdasarkan etika dan moral.
23-DKV-SCPMK-0511	Kemampuan memanfaatkan teknologi secara bijaksana dengan memperhatikan keseimbangan alam dan lingkungan.
23-DKV-SCPMK-0521	Kemampuan menerapkan kreativitas untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan (SDGs).
23-DKV-SCPMK-1011	Kemampuan membuat karya desain grafis yang baik dengan menerapkan prinsip dan metodologi desain yang tepat pada media cetak maupun digital
Korelasi CPMK terhadap Sub-CPMK	

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

		23-DKV-SCPMK-0121	23-DKV-SCPMK-0511	23-DKV-SCPMK-0521	23-DKV-SCPMK-1011	
	23-DKV-CPMK-032					
	23-DKV-CPMK-041					
	23-DKV-CPMK--051		√			
	23-DKV-CPMK--052			√		

Kode CPL	Kode CPMK	Kode Sub CPMK	Indikator	Metode Penilaian	Bobot
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	Partisipasi (asistensi konsep)	30%
				Observasi (studi kasus)	30%
				Unjuk Kerja (Presentasi)	40%
23-DKV-CPL-04	23-DKV-CPMK-041	23-DKV-SCPMK-0121	Mampu memahami dan menerapkan konsep desain yang berkaitan dengan pengembangan masyarakat dan kawasan urban. .	Observasi (Studi Kasus)	30%
				Partisipasi (asistensi konsep)	30%
				Unjuk Kerja (diskusi kelompok)	40%
23-DKV-CPL-05	23-DKV-CPMK-051	23-DKV-SCPMK-0511	Kemampuan memanfaatkan teknologi secara bijaksana dengan memperhatikan keseimbangan alam dan lingkungan.	Partisipasi (asistensi konsep)	40%
	23-DKV-CPMK-052	23-DKV-SCPMK-0521	Mampu menerapkan kreativitas untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan (SDGs).	Unjuk Kerja (hasil desain)	60%

Deskripsi Singkat MK	<p>Mata kuliah ini membahas mengenai luaran DKV yang ramah lingkungan dengan pemahaman <i>design thinking</i> berupa desain yang berkelanjutan. Dalam mata kuliah ini mahasiswa akan belajar bagaimana sebuah karya desain visual dapat bersifat <i>longlife design</i> dan dapat diimplementasikan dalam media yang juga ramah lingkungan, baik media konvensional maupun digital dengan tetap mempertimbangkan estetika. Hasil dari mata kuliah ini berupa karya desain yang berkonsep <i>sustainable</i> dan memenuhi kriteria desain yang baik (<i>good design</i>) sebagai solusi dari isu lingkungan</p> <p>Course Description <i>This course discusses the outcomes of visual communication design</i></p>
-----------------------------	--

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER	
	<i>that are environmentally friendly with an understanding of design thinking in the form of sustainable design. In this course students will learn how a visual design work can be a long-life design and can be implemented in media that are also environmentally friendly, both conventional and digital media while still considering aesthetics. The results of this course are design works that have a sustainable concept and meet the criteria of good design as a solution to environmental issues.</i>
Bahan Kajian : Materi Pembelajaran/Pokok Bahasan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Konsepsi hijau 2. Konsep keberlanjutan 3. Siklus produk visual 4. Sampah visual 5. Material Cetak ramah lingkungan 6. Tanggung jawab desainer pada lingkungan 7. Jejak karbon digital 8. Green digital
Pustaka	Utama
	- David B. Berman, "Do Good Design, Bagaimana Desainer Dapat Mengubah Dunia." Penerbit : Desa Putera - Wendy Jedlicka, "Sustainable Graphic Design, Tools, systems and strategies for innovative print design." - Edward Denison, Print and Production Finishes for Sustainable Design, Rotovision 2009
	Pendukung
	- Sumbo Tinarbuko, Semiotika Komunikasi Visual, Penerbit : Jala Sutra 2008
Media Pembelajaran	Perangkat Lunak:
	PPT Clip Video
	Perangkat Keras:
	Laptop. Infocus
Dosen Pengampu	Retno Purwanti Murdaningsih
Mata Kuliah Prasyarat	-

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER												
Indikator, Kriteria, dan Bobot Penilaian	SCPMK	Penilaian dan Bobot										
		Latihan 1	Tugas 1		Tugas 2	UTS	Proyek – Kemajuan			UAS Proyek - Final		
		Partisipasi (Kemampuan literasi)	Unjuk Kerja (Diskusi Kelompok)	Unjuk Kerja (Presentasi)	Observasi (Studi Kasus)	Tes (Ujian Tertulis)	Observasi (Proyek - Kemajuan)	Observasi (Laporan Hasil Analisis - Kemajuan)	Unjuk Kerja (Presentasi - Kemajuan)	Observasi (Laporan Hasil Analisis - Final)	Unjuk Kerja (Presentasi - Final)	
		23-DKV-SCPMK-0121			10%							
		23-DKV-SCPMK-0511				10%				20%		
23-DKV-SCPMK-0521					30%					30%		
23-DKV-SCPMK-1011					50%							

Minggu ke-	Sub CPMK (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	Mahasiswa memahami konsepsi hijau dalam pemahaman desain ramah lingkungan	Mampu menjelaskan konsep green desain yang berhubungan dengan DKV	<u>Kriteria penilaian:</u> Keaktifan diskusi <u>Bentuk penilaian:</u> Partisipasi (Kemampuan literasi)	<u>Bentuk pembelajaran:</u> Tatap muka di kelas <u>Metode pembelajaran:</u> <i>Problem Based Learning</i>	-	Konsepsi hijau -konsep ramah lingkungan	5%

Minggu ke-	Sub CPMK (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)	
				Estimasi waktu: TM = 3 x 50' BM = 3 x 60' BS = 3 x 60'			
2	Mahasiswa memahami konsepsi hijau dalam pemahaman desain ramah lingkungan	Mampu menjelaskan konsep desain ramah lingkungan	Kriteria penilaian: Ketepatan aplikasi teori. Bentuk penilaian: Partisipasi (Kemampuan literasi)	Bentuk pembelajaran: • Ceramah • Diskusi Tugas analisis Diskusi Latihan: Analisis Data	-	Konsep desain keberlanjutan	5%
3	Mahasiswa memahami konsep ramah lingkungan dan mengaplikasikannya kedalam bentuk green desain/desain berkelanjutan	Mahasiswa memahami dan mampu menyelesaikan soal tentang peluang	Kriteria penilaian: Ketepatan dalam menyelesaikan soal Bentuk penilaian: Unjuk Kerja (Diskusi Kelompok)	Bentuk pembelajaran: Tatap muka di kelas Metode pembelajaran: Problem Based Learning Tugas 1a: Menyelesaikan soal peluang dan teorema bayes Estimasi waktu: TM = 3 x 50' BM = 3 x 60' BS = 3 x 60'	-	Tanggung jawab desainer dengan desain keberlanjutan	5%
4	Mahasiswa memahami konsep ramah lingkungan dan mengaplikasikannya kedalam bentuk green desain/desain berkelanjutan	1. Mahasiswa memahami dan mampu menjelaskan konsep ramah lingkungan 2. Mahasiswa memahami dan mampu menjelaskan	Kriteria penilaian: Ketepatan dalam menyelesaikan soal, kemampuan menjelaskan serta penguasaan terhadap soal Bentuk penilaian:	Bentuk pembelajaran: Tatap muka di kelas Metode pembelajaran: Problem Based Learning Tugas 1b:	-	Bagaimana desainer berpikir -Pengaruh dari keputusan desainer	10%

Minggu ke-	Sub CPMK (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)	
		konsep keberlanjutan dalam visual	Unjuk Kerja (Diskusi Kelompok dan presentasi)	Menyelesaikan soal peubah acak, fungsi distribusi, peubah diskrit dan peubah kontinu Estimasi waktu: TM = 3 x 50' BM = 3 x 60' BS = 3 x 60'			
5	Mahasiswa mampu memutuskan output cetak yang ramah lingkungan sesuai konsepsi hijau	<ol style="list-style-type: none"> Mahasiswa mampu menyelesaikan studi kasus tentang peubah acak bivariat Mahasiswa mampu menyelesaikan studi kasus tentang fungsi peluang gabungan dan marginal Mahasiswa mampu menyelesaikan studi kasus tentang nilai ekspektasi, variansi, kovariansi Mahasiswa mampu menyelesaikan studi kasus tentang nilai korelasi 	<p>Kriteria penilaian: Ketepatan dalam analisis data</p> <p>Bentuk penilaian: Observasi (Studi Kasus)</p>	<p>Bentuk pembelajaran: Tatap muka di kelas</p> <p>Metode pembelajaran: <i>Problem Based Learning</i></p> <p>Tugas 2a: Menyelesaikan studi kasus tentang peubah acak bivariat, fungsi peluang gabungan dan marginal, nilai ekspektasi, variansi, kovariansi dan nilai korelasi</p> <p>Estimasi waktu: TM = 3 x 50' BM = 3 x 60' BS = 3 x 60'</p>	-	siklus produk visual	5%
6	1. Mahasiswa mampu memutuskan output cetak yang ramah lingkungan sesuai konsepsi hijau	<ol style="list-style-type: none"> Mahasiswa mampu menyelesaikan studi kasus tentang distribusi binomial Mahasiswa mampu menyelesaikan studi kasus tentang 	<p>Kriteria penilaian: Ketepatan dalam analisis data</p> <p>Bentuk penilaian: Observasi (Studi Kasus)</p>	<p>Bentuk pembelajaran: Tatap muka di kelas</p> <p>Metode pembelajaran: <i>Problem Based Learning</i></p>	-	Material dan Output grafis cetak yang ramah lingkungan	5%

Minggu ke-	Sub CPMK (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)	
		distribusi hipergeometrik 3. Mahasiswa mampu menyelesaikan studi kasus tentang distribusi poisson		Tugas 2b: Menyelesaikan studi kasus tentang distribusi binomial, hipergeometrik, poisson Estimasi waktu: TM = 3 x 50' BM = 3 x 60' BS = 3 x 60'			
7	Kemampuan untuk menganalisis dan menyampaikan hasil analisis tentang distribusi normal	Mahasiswa mampu menyelesaikan studi kasus tentang distribusi normal	Kriteria penilaian: Ketepatan dalam analisis data Bentuk penilaian: Observasi (Studi kasus)	Bentuk pembelajaran: Tatap muka di kelas Metode pembelajaran: Problem Based Learning Tugas 2c: Menyelesaikan studi kasus tentang distribusi normal Estimasi waktu: TM = 3 x 50' BM = 3 x 60' BS = 3 x 60'	-	ambient media sebagai alternatif media konvensional	5%
8	<ul style="list-style-type: none"> - Evaluasi Tengah Semester : Merancang publikasi cetak dengan ambient media , bobot penilaian 30 % - Ujian praktek (30%) 						
9	1. Mahasiswa memahami konsep ramah lingkungan dalam desain komunikasi visual serta mampu mengapikasinya dalam konsep rancangan visual	1. Mahasiswa mampu merencanakan sebuah proyek berdasarkan pemahamannya untuk menyelesaikan permasalahan dengan prinsip statistika	Kriteria penilaian: Penguasaan dalam menyelesaikan permasalahan dengan prinsip statistika	Bentuk pembelajaran: Tatap muka di kelas Metode pembelajaran: Problem Based Learning	-	Produk cetak grafis dan sampah visual	2.5%

Minggu ke-	Sub CPMK (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)	
		2. Mahasiswa mampu menyelesaikan studi kasus tentang distribusi sampling 3. Mahasiswa mampu menyelesaikan studi kasus tentang teorema limit pusat 4. Mahasiswa mampu menyelesaikan studi kasus tentang distribusi t-student	Bentuk penilaian: Observasi (Studi kasus dan inisiasi proyek)	Proyek 1a: Merencanakan sebuah proyek statistika Estimasi waktu: TM = 3 x 50' BM = 3 x 60' BS = 3 x 60'			
10	Mahasiswa memahami konsep ramah lingkungan dalam desain komunikasi visual serta mampu mengapikasinya dalam konsep rancangan visual	Mahasiswa mampu menerapkan metode statistika deskriptif dan inferensi pada proyek	Kriteria penilaian: Penguasaan dalam menyelesaikan permasalahan dengan prinsip statistika Bentuk penilaian: Observasi (Pembahasan proyek)	Bentuk pembelajaran: Tatap muka di kelas Metode pembelajaran: <i>Problem Based Learning</i> Proyek 1a: Merencanakan sebuah proyek statistika (lanjutan...) Estimasi waktu: TM = 3 x 50' BM = 3 x 60' BS = 3 x 60'	-	Good design Local genius	2.5%
11	1. Mahasiswa memahami konsep ramah lingkungan dalam desain komunikasi visual serta mampu mengapikasinya dalam konsep rancangan visual	1. Mahasiswa mampu menyusun draft laporan hasil analisis 2. Mahasiswa mampu menyusun hipotesis penelitian	Kriteria penilaian: 1. Penguasaan terhadap sistematika penulisan laporan 2. Penguasaan terhadap hipotesis Bentuk penilaian:	Bentuk pembelajaran: Tatap muka di kelas Metode pembelajaran: <i>Problem Based Learning</i> Proyek 1b:	-	Konsep ramah lingkungan dalam kearifan lokal	5%

Minggu ke-	Sub CPMK (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)	
			Observasi (Draft laporan hasil analisis)	Membuat laporan hasil analisis terhadap proyek yang diinisiasi Estimasi waktu: TM = 3 x 50' BM = 3 x 60' BS = 3 x 60'			
12	1. Mahasiswa memahami konsep ramah lingkungan dalam desain komunikasi visual serta mampu mengapikasinya dalam konsep rancangan visual	1. Mahasiswa mampu menyusun laporan hasil analisis - kemajuan 2. Mahasiswa mampu melakukan uji hipotesis terhadap rata-rata, variansi, dan proporsi dua populasi	Kriteria penilaian: 1. Penguasaan terhadap sistematika penulisan laporan 2. Penguasaan terhadap uji hipotesis terhadap rata-rata, variansi, dan proporsi dua populasi Bentuk penilaian: Observasi (Laporan hasil analisis - kemajuan)	Bentuk pembelajaran: Tatap muka di kelas Metode pembelajaran: <i>Problem Based Learning</i> Proyek 1b: Membuat laporan hasil analisis terhadap proyek yang diinisiasi Estimasi waktu: TM = 3 x 50' BM = 3 x 60' BS = 3 x 60'	-	kemasan ramah lingkungan pada makanan tradisional	5%
13	Mahasiswa mampu menyelesaikan 1. proyek akhir yang sesuai dengan konsep sustainable art	1. Mahasiswa mampu menyampaikan presentasi hasil analisis – kemajuan 2. Mahasiswa mampu menerapkan metode regresi linear sederhana dan ganda	Kriteria penilaian: 1. Ketepatan dalam menjelaskan serta penguasaan terhadap proyek statistika 2. Penguasaan terhadap metode regresi linear sederhana dan ganda Bentuk penilaian: Unjuk Kerja (Presentasi - Kemajuan)	Bentuk pembelajaran: Tatap muka di kelas Metode pembelajaran: <i>Problem Based Learning</i> Proyek 1c: Menyampaikan presentasi hasil analisis - kemajuan	-	konsep ramah lingkungan pada industri tekstil tradisional	5%

Minggu ke-	Sub CPMK (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)	
				Estimasi waktu: TM = 3 x 50' BM = 3 x 60' BS = 3 x 60'			
14	Mahasiswa mampu menyelesaikan 1. proyek akhir yang sesuai dengan konsep sustainable art	1. Mahasiswa mampu menyampaikan presentasi hasil analisis – kemajuan 2. Mahasiswa mampu melakukan analisis regresi dan uji korelasi	Kriteria penilaian: 1. Ketepatan dalam menjelaskan serta penguasaan terhadap proyek statistika 2. Penguasaan terhadap analisis regresi dan uji korelasi Bentuk penilaian: Unjuk Kerja (Presentasi - Kemajuan)	Bentuk pembelajaran: Tatap muka di kelas Metode pembelajaran: Problem Based Learning Proyek 1c: Menyampaikan presentasi hasil analisis - kemajuan Estimasi waktu: TM = 3 x 50' BM = 3 x 60' BS = 3 x 60'	-	Green washing vs green marketing	5%
15	Mahasiswa mampu menyelesaikan 1. proyek akhir yang sesuai dengan konsep sustainable art	2. Mahasiswa mampu menyusun laporan akhir hasil analisis 3. Mahasiswa mampu menerapkan metode teknik sampling	Kriteria penilaian: 1. Kelengkapan dan kesesuaian sistematika penulisan laporan 2. Penguasaan terhadap teknik sampling Bentuk penilaian: Observasi terhadap laporan akhir hasil analisis	Bentuk pembelajaran: Tatap muka di kelas Metode pembelajaran: Problem Based Learning Estimasi waktu: TM = 3 x 50' BM = 3 x 60' BS = 3 x 60'	-	Proyek akhir	10%
16	Merancang dan mempresentasikan proyek akhir sustainable art Bobot UAS 30 %						