





Mata Kuliah	Desain Grafis Lingkungan	Tanggal	27 November 2023
Kode MK	DKV312	Rumpun MK	MKWP
Bobot (sks)	T (Teori)	1	Semester
	P (Praktik/Praktikum)	2	
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	
	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

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER	
	menerapkan nilai-nilai Jaya seperti integritas, adil, komitmen, dorongan berprestasi, dan intrapreneurship.
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-031	Mampu mengembangkan diri dan beradaptasi di lingkungan kerja, serta menghasilkan rancangan yang kreatif, inovatif, dan profesional
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-0311	Kemampuan menginternalisasi nilai-nilai, norma, dan etika akademik dalam mengembangkan diri dalam dunia desain profesional dan industri kreatif.
23-DKV-SCPMK-0332	kemampuan menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya terhadap masyarakat
23-DKV-SCPMK-0411	Kemampuan menerapkan konsep desain yang berkaitan dengan pengembangan masyarakat dan kawasan urban.
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)

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

Korelasi CPMK terhadap Sub-CPMK

	23-DKV-SCPMK-0311	23-DKV-SCPMK-0332	23-DKV-SCPMK-0411	23-DKV-SCPMK-0511	23-DKV-SCPMK-0521
23-DKV-CPMK-031	√				
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-031	23-DKV-SCPMK-0311	Kemampuan menginternalisasi nilai-nilai, norma, dan etika akademik dalam mengembangkan diri dalam dunia desain profesional dan industri kreatif.	-Partisipasi	20
				-Praktik/obeservasi	40
				-Tugas	40
23-DKV-CPL-03	23-DKV-CPMK-032	23-DKV-SCPMK-0332	kemampuan menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya terhadap masyarakat	Partisipasi	25
				-Diskusi Kelas	25
				presentasi	50
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	20
				-Praktik/obeservasi	30
				-Hasil Project	50
23-DKV-CPL-05	23-DKV-CPMK-051	23-DKV-SCPMK-0511	Kemampuan memanfaatkan teknologi secara bijaksana dengan memperhatikan keseimbangan alam dan lingkungan.	-brain storming	20
				-Praktik/obeservasi	40
				-Hasil Project	40
				-Praktik/obeservasi	20

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER					
23-DKV-CPL-05	23-DKV-CPMK-052	23-DKV-SCPMK-0521	Kemampuan menerapkan kreativitas untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan (SDGs)		
				Tugas	40
				-Hasil Project	40
Deskripsi Singkat MK	<p>Desain grafis lingkungan merupakan sebuah sistem penanda yang menghubungkan manusia dengan sebuah lingkungan. Pada mata kuliah ini dibahas sistem identifikasi dan komunikasi visual yang diaplikasikan sebagai solusi lingkungan berupa sistem penanda (landmark), wayfinding, instalasi publik, <i>branded environment</i>, <i>theme environment</i> dalam sebuah lingkungan, mencakup interior, eksterior, dan arsitektur melalui penelitian lapangan berupa studi lokasi dan user, dalam bentuk observasi, wawancara dengan pemangku kepentingan/ pengelola kawasan dalam proyek perancangan visual desain grafis lingkungan (<i>Environmental Graphic Design</i>) terpadu.</p>				
Bahan Kajian : Materi Pembelajaran/Pokok Bahasan	<ul style="list-style-type: none"> • Pengenalan Lingkup desain grafis lingkungan (<i>Environmental Graphic Design</i>). • <i>Signage</i> • <i>Wayfinding design</i> • Proses perancangan desain grafis lingkungan • Identitas dan penempatan tanda • <i>Exhibition design</i>. • <i>Signage</i>/tanda di ruang publik • <i>Signage</i>/tanda di lingkup area komersial 				
Pustaka	Utama				
	<ul style="list-style-type: none"> • Chris Calori, David Vanden-Eynden. (2015). ISBN 978-1-118-69299-8 • Signage and Wayfinding Design, A Complete Guide to Creating Environmental Graphic Design Systems. ISBN 978-1-119-08582-9 (ebk); • Wiley, Hoboken, New Jersey.; ISBN 978-1-119-08583-6 (ebk). 				
	Pendukung				
<p>https://segd.org/article/what-environmental-graphic-design-egd</p>					
Media Pembelajaran	Perangkat Lunak:		Perangkat Keras:		
	PPT		Infocus		

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER																			
Dosen Pengampu	Retno Purwanti Murdanngsih, S.Sn.,M.Ds.																		
Mata Kuliah Prasyarat																			
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></td> </tr> <tr> <td>Tugas</td> <td>10%</td> </tr> <tr> <td>Project</td> <td>20%</td> </tr> <tr> <td>Kuis</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Diskusi Kelas</td> <td>10%</td> </tr> <tr> <td>...</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Komponen Penilaian	Bobot	Ujian Tengah Semester	30%	Ujian Akhir Semester	30%	Presensi/Kehadiran		Tugas	10%	Project	20%	Kuis		Diskusi Kelas	10%	...	
Komponen Penilaian	Bobot																		
Ujian Tengah Semester	30%																		
Ujian Akhir Semester	30%																		
Presensi/Kehadiran																			
Tugas	10%																		
Project	20%																		
Kuis																			
Diskusi Kelas	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)	
1	Kemampuan menginternalisasi nilai-nilai, norma, dan etika akademik dalam mengembangkan diri dalam dunia desain profesional dan industri kreatif.	mampu menginternalisasi nilai dan etika akademik dalam mengembangkan diri	<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>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>. 	

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)	
				Estimasi waktu: TM = 3 x 50' BM = 3 x 60' BS = 3 x 60'			
2	Kemampuan menerapkan konsep desain yang berkaitan dengan pengembangan masyarakat dan kawasan urban.	Mampu menerapkan konsep desain yang berkaitan dengan pengembangan kawasan urban				Perencanaan proses perancangan signage: <ul style="list-style-type: none"> • Aplikasi proses perancangan signage. • Riset dan pengumpulan data. • Analisa data. 	
3	Kemampuan menerapkan konsep desain yang berkaitan dengan pengembangan masyarakat dan kawasan urban	Mampu menerapkan konsep desain yang berkaitan dengan pengembangan kawasan urban				<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 kreativitas untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan (SDGs)	Mampu menerapkan kreativitas untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan (SDGs)				Tahap Briefing: <ul style="list-style-type: none"> • Brief tugas (<i>client</i>). Riset dan pengumpulan data. <ul style="list-style-type: none"> • Analisa data. • Riset lanjutan. Skema desain.	
5	Kemampuan menerapkan kreativitas untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan (SDGs)	Mampu menerapkan kreativitas untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan (SDGs)				Tahap I: <ul style="list-style-type: none"> • Eksplorasi desain 1 Data summary for the early stages.	
6	Kemampuan memanfaatkan teknologi secara bijaksana dengan memperhatikan keseimbangan alam dan lingkungan.	mampu memanfaatkan teknologi secara bijaksana dengan memperhatikan keseimbangan alam dan lingkungan				Tahap II: <ul style="list-style-type: none"> • Eksplorasi desain 2 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)	
7	kemampuan menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya terhadap masyarakat	Bersikap tanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya				Tahap III: • Design Completion. Pengembangan materi sebelumnya.	
8	Evaluasi Tengah Semester : Melakukan validasi hasil penilaian, evaluasi dan perbaikan proses pembelajaran berikutnya						
9	Kemampuan menerapkan konsep desain yang berkaitan dengan pengembangan masyarakat dan kawasan urban.	mampu menerapkan konsep desain yang berkaitan dengan pengembangan masyarakat dan kawasan urban				Pengenalan, definisi dan cakupan Wayfinding dalam <i>Environmental Graphic Design</i> • Pentingnya wayfinding dalam <i>Environmental Graphic Design</i> . Cakupan wayfinding pada <i>Environmental Graphic Design</i>	
10	Kemampuan menerapkan konsep desain yang berkaitan dengan pengembangan masyarakat dan kawasan urban.	mampu menerapkan konsep desain yang berkaitan dengan pengembangan masyarakat dan kawasan urban.				• Perencanaan proses wayfinding: • Riset dan pengumpulan data. • Analisa data.	
11	Kemampuan menerapkan konsep desain yang berkaitan dengan pengembangan masyarakat dan kawasan urban.	mampu menerapkan konsep desain yang berkaitan dengan pengembangan masyarakat dan kawasan urban.				Aplikasi proses perancangan wayfinding di ruang publik.	
12	Kemampuan menerapkan konsep desain yang berkaitan dengan pengembangan masyarakat dan kawasan urban.	mampu menerapkan konsep desain yang berkaitan dengan pengembangan masyarakat dan kawasan urban.				Studi wayfinding pada area komersial Pengembangan materi sebelumnya	
13	Kemampuan memanfaatkan teknologi secara bijaksana dengan	Mampu memanfaatkan teknologi secara				Implementasi wayfinding pada area komersial	

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)	
	memperhatikan keseimbangan alam dan lingkungan.	bijaksana dengan memperhatikan keseimbangan alam dan lingkungan.					
14	kemampuan menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya terhadap masyarakat	Bersikap tanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya				Presentasi Desain	
15	Kemampuan memanfaatkan teknologi secara bijaksana dengan memperhatikan keseimbangan alam dan lingkungan.	mampu memanfaatkan teknologi secara bijaksana dengan memperhatikan keseimbangan alam dan lingkungan				<i>Exhibition signage & wayfinding design Publikasi</i>	
16	Evaluasi Akhir Semester: Melakukan validasi penilaian akhir dan menentukan kelulusan mahasiswa						