



**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)
PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN**

SPT-I/XXX/XXX

Issue/Revisi : **A0/R1/R2**

Mata Kuliah	: Seminar Desain	Tanggal	: 27 November 2023
Kode MK	: DK405	Rumpun MK	: MKWP
Bobot (sks)	T (Teori) : 1 S (Seminar) : 2	Semester	: (semester, diisi dengan angka 1,2 dst)
Dosen Pengembang RPS,	Koordinator Keilmuan,	Kepala Program Studi,	Dekan
 Dr. Sri Wahyuning Septarina	 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
	23-DKV-CPL-07

Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya; serta mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara, dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain, atau kritik seni.
Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER		
		teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya; serta mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara, dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain, atau kritik seni.
	23-DKV-CPL-08	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur dalam penyelesaian masalah di bidang keahliannya; serta mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah berdasarkan hasil analisis informasi dan data.
	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-CMPK-041	Mampu memahami dan menerapkan konsep desain yang berkaitan dengan pengembangan masyarakat dan kawasan urban.
	c	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi.
	23-DKV-CMPK-072	Mampu yang menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara, dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain, atau kritik seni.
	23-DKV-CMPK-081	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur dalam penyelesaian masalah berdasarkan hasil analisis informasi dan data.
	23-DKV-CMPK-091	Mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER							
	23-DKV-CMPK-092	Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi.					
	23-DKV-CMPK-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-0411	Kemampuan menerapkan konsep desain yang berkaitan dengan pengembangan masyarakat dan kawasan urban.					
	23-DKV-SCPMK-0711	Kemampuan menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi.					
	23-DKV-SCPMK-0721	Kemampuan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara, dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain, atau kritik seni.					
	23-DKV-SCPMK-0811	Kemampuan menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur dalam penyelesaian masalah berdasarkan hasil analisis informasi dan data.					
	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.					
	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							
	23-DKV-SCPMK-0411	23-DKV-SCPMK-0711	23-DKV-SCPMK-0721	23-DKV-SCPMK-0811	23-DKV-SCPMK-0911	23-DKV-SCPMK-0921	23-DKV-SCPMK-1111
23-DKV-CMPK-041	√						
23-DKV-CMPK-071		√	√				
23-DKV-CMPK-072		√	√				
23-DKV-CMPK-081				√			

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

23-DKV-CMPK-091					√	√	
23-DKV-CMPK-092					√	√	
23-DKV-CMPK-111							√

Kode CPL	Kode CPMK	Kode Sub CPMK	Indikator	Metode Penilaian	Bobot
23-DKV-CPL-04	23-DKV-CMPK-041	23-DKV-SCPMK-0411	Kemampuan menerapkan konsep desain yang berkaitan dengan pengembangan masyarakat dan kawasan urban.	Partisipasi Observasi Unjuk Kerja	30% 30% 40%
23-DKV-CPL-07	23-DKV-CMPK-071	23-DKV-SCPMK-0711 23-DKV-SCPMK-0721	Kemampuan menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi. Kemampuan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara, dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain, atau kritik seni.	Observasi Unjuk Kerja	50% 50%
23-DKV-CPL-08	23-DKV-CMPK-081	23-DKV-SCPMK-0811	Kemampuan menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur dalam penyelesaian masalah berdasarkan hasil analisis informasi dan data.	Observasi	100%
23-DKV-CPL-09	23-DKV-CMPK-091 23-DKV-CMPK-092	23-DKV-SCPMK-0911 23-DKV-SCPMK-0921	Kemampuan dalam mengembangkan dan memelihara jaringan kerja dengan pembimbing, kolega sejawat baik di dalam maupun di luar kampus Kemampuan mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi.	Partisipasi Observasi	50% 50%
23-DKV-CPL-11	23-DKV-CMPK-111	23-DKV-SCPMK-1111	Kemampuan mengembangkan konsep desain komunikasi visual melalui identifikasi, analisis, dan	Observasi	100%

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER	
	pengambilan keputusan desain yang tepat untuk disampaikan melalui model perancangan.
Deskripsi Singkat MK	Dalam mata kuliah ini mahasiswa melakukan penelitian berdasarkan topik yang dipilih untuk proyek Tugas Akhir Desain Komunikasi Visual dengan menerapkan teknik dan metode penelitian desain. Mahasiswa akan melakukan penelitian secara komprehensif, obyektif dan terukur berdasarkan metode penelitian desain yang berlaku untuk disusun menjadi proposal Tugas Akhir secara terstruktur, sistematis, dan terarah. Dari penelitian tersebut mahasiswa menyelenggarakan seminar yang diikuti peserta baik dari kelas kuliah maupun pihak luar untuk mempresentasikan hasil penelitian ilmiahnya tersebut. Kelulusan mata kuliah ini menjadi syarat untuk mahasiswa bisa mengikuti mata kuliah Tugas Akhir DKV.
Bahan Kajian : Materi Pembelajaran/Pokok Bahasan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Fungsi dan Tujuan Seminar 2. Etika dan Panduan Seminar 3. Penulisan Laporan Seminar 4. Dasar Penulisan Karangan Ilmiah. 5. Bab Pendahuluan, Bab Pembahasan dan Bab Penutup 6. Pemamparan Proposal
Pustaka	Utama
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Herdiansyah, Haris. 2012. Metode Penelitian Kualitatif. Jakarta: Salemba Humanika. 2. Kusrianto, Adi. 2009. Pengantar Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: Andi Yogyakarta. 3. Adityawan, Arief. 2010. Tinjauan Desain Grafis. Jakarta: PT cocerpt Media. 4. Dendy Sugono. 1990. Bahasa Indonesia dengan benar. Jakarta: PT. Prias 5. Widjono HS. 2005. Bahasa Indonesia. Mata Kuliah Pengembangan Kepribadian di Perguruan Tinggi. Jakarta: Grasindo. 6. Pusat pembinaan dan Pengembangan Bahasa. 1990. Ejaan Yang Disempurnakan. Jakarta: Balai Pustaka. 7. Arikunto, S. 2002. Prosedur Penelitian. Jakarta: Rineka Cipta
	Pendukung
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Moleong, Lexy J. 1993. Metodologi Penelitian. Remaja Rosdakarya: Bandung 2. Sudjana, Nana. 2004. Tuntunan Penyusunan Karya Ilmiah. Bandung: Sinar Baru Algensindo 3. Zaenal Arifin. 2008. Dasar Penulisan Karya Ilmiah. Grasido

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER																				
	<p>Perangkat Lunak:</p>	<p>Perangkat Keras:</p>																		
Media Pembelajaran		Laptop Proyektor																		
Dosen Pengampu	<i>(jika ada)</i>																			
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>25%</td> </tr> <tr> <td>Ujian Akhir Semester</td> <td>25%</td> </tr> <tr> <td>Presensi/Kehadiran</td> <td>5%</td> </tr> <tr> <td>Tugas</td> <td>15%</td> </tr> <tr> <td>Project</td> <td>15%</td> </tr> <tr> <td>Kuis</td> <td>15%</td> </tr> <tr> <td>Diskusi Kelas</td> <td></td> </tr> <tr> <td>...</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>		Komponen Penilaian	Bobot	Ujian Tengah Semester	25%	Ujian Akhir Semester	25%	Presensi/Kehadiran	5%	Tugas	15%	Project	15%	Kuis	15%	Diskusi Kelas		...	
Komponen Penilaian	Bobot																			
Ujian Tengah Semester	25%																			
Ujian Akhir Semester	25%																			
Presensi/Kehadiran	5%																			
Tugas	15%																			
Project	15%																			
Kuis	15%																			
Diskusi Kelas																				
...																				

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 untuk menjelaskan fungsi dan tujuan seminar.	Ketepatan Analisis Kreativitas Ide	Edukatif Otektik Relevansi	Ceramah Diskusi Metode Pembelajaran: <i>Problem Based Learning</i>		Fungsi dan Tujuan Seminar	

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)	
2	Kemampuan untuk menjelaskan etika dan panduan seminar	Ketepatan Analisis Kreativitas Ide	Edukatif Otektik Relevansi	Ceramah Diskusi Metode Pembelajaran: <i>Problem Based Learning</i>		Etika dan Panduan Seminar	
3	Kemampuan untuk menerapkan penulisan laporan seminar.	Ketepatan Analisis Kreativitas Ide Penerapan Penulisan laporan seminar	Edukatif Otektik Relevansi	Ceramah Diskusi Relevansi Metode Pembelajaran: <i>Problem Based Learning</i>		Penulisan Laporan Seminar	
4					<i>Asynchronous Learning</i> Metode Pembelajaran: <i>Problem Based Learning</i>		
5	Kemampuan untuk menerapkan dasar penulisan karangan ilmiah.	Ketepatan Analisis Kreativitas Ide	Edukatif Otektik Relevansi	Ceramah Diskusi Relevansi Metode Pembelajaran: <i>Problem Based Learning</i>		Dasar Penulisan Karangan Ilmiah.	
6							
7							
8	Evaluasi Tengah Semester : Melakukan validasi hasil penilaian, evaluasi dan perbaikan proses pembelajaran berikutnya						
9	Kemampuan untuk menerapkan penulisan bab pendahuluan, bab pembahasan dan bab penutup.	Ketepatan Analisis Kreativitas Ide Penerapan Penulisan laporan seminar	Edukatif Otektik Relevansi	Ceramah Diskusi Relevansi Metode Pembelajaran: <i>Problem Based Learning</i>	(minggu ke 12) <i>Asynchronous Learning</i> Metode Pembelajaran: <i>Problem Based Learning</i>	Bab Pendahuluan, Bab Pembahasan dan Bab Penutup	
10							
11							
12							

**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)
PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN**

SPT-I/XXX/XXX

Issue/Revisi : **A0/R1/R2**

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)	
13	Kemampuan untuk menjelaskan proposal Tugas Akhir.	Ketepatan Analisis Kreativitas Ide Penerapan Penulisan laporan seminar	Edukatif Otektik Relevansi	Ceramah Diskusi Relevansi Metode Pembelajaran: <i>Problem Based Learning</i>		Pemampanan Proposal	
14							
15							
16	Evaluasi Akhir Semester: Melakukan validasi penilaian akhir dan menentukan kelulusan mahasiswa						