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

SPT-I/XXX/XXX

Issue/Revisi : A0/R1/R2

Mata Kuliah	Produksi Virtual Reality		Tanggal	2 September 2025
Kode MK	DKV503		Rumpun MK	MKP
Bobot (sks)	T (Teori)	1	Semester	6
	P (Praktik/Praktikum)	2		
Dosen Pengembang RPS, Rifki Risandhy, S.Des., M.Ds.	Koordinator Keilmuan, Ratno Suprapto, S.Sn., M.Ds.		Kepala Program Studi, Retno Purwanti M., S.Sn., M.Ds.	Dekan Danto Sukmajati, ST., M.Sc., Ph.D

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER		
Capaian Pembelajaran (CP)	**CPL – PRODI yang dibebankan pada MK**	
	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.

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER		
	23-DKV-CPL-10	Mampu membuat karya desain grafis yang baik melalui media cetak dan digital dengan menerapkan prinsip desain yang benar dan metodologi desain yang tepat untuk memenuhi kebutuhan klien atau pengguna.
	23-DKV-CPL-11	Mampu mengembangkan konsep desain komunikasi visual melalui identifikasi, analisis, dan pengambilan keputusan desain yang tepat untuk disampaikan melalui model perancangan.
	23-DKV-CPL-12	Mampu merancang dan menciptakan karya komunikasi visual dalam bentuk cetak atau digital yang bersifat statis, dinamis, maupun interaktif dalam 2 atau 3 dimensi dengan mengorganisasikan unsur rupa dan unsur pendukung lainnya untuk menciptakan penyampaian pesan yang efektif.
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	
	23-DKV-CPMK-062	Mampu memiliki pengetahuan tentang produksi dan teknologi produksi desain komunikasi visual.
	23-DKV-CPMK-101	Mampu membuat karya desain grafis yang baik melalui media cetak dan digital dengan menerapkan prinsip desain dan metodologi desain yang tepat.
	23-DKV-CPMK-111	Mampu mengembangkan konsep desain komunikasi visual melalui identifikasi, analisis, dan pengambilan keputusan desain yang tepat untuk disampaikan melalui model perancangan.
	23-DKV-CPMK-121	Mampu merancang dan menciptakan karya komunikasi visual dalam bentuk cetak atau digital yang bersifat statis, dinamis, maupun interaktif dalam 2 atau 3 dimensi
	Kemampuan Akhir Tiap Tahap Belajar (Sub-CPMK)	
	23-DKV-SCPMK-0623	Kemampuan menerapkan pengetahuan tentang teknologi produksi pada desain media interaktif.
	23-DKV-SCPMK-1011	Kemampuan membuat karya desain grafis yang baik dengan menerapkan prinsip dan metodologi desain yang tepat pada media cetak maupun digital.
	23-DKV-SCPMK-1111	Kemampuan mengembangkan konsep desain komunikasi visual melalui identifikasi, analisis, dan pengambilan keputusan desain yang tepat untuk disampaikan melalui model perancangan.

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

SPT-I/XXX/XXX

Issue/Revisi : A0/R1/R2

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

23-DKV-SCPMK-1215	Kemampuan merancang dan menciptakan karya komunikasi visual dalam bentuk cetak, digital maupun interaktif.

Korelasi CPMK terhadap Sub-CPMK

	23-DKV-SCPMK-0623	23-DKV-SCPMK-1011	23-DKV-SCPMK-1111	23-DKV-SCPMK-1215	
23-DKV-CPMK-062	√				
23-DKV-CPMK-101		√			
23-DKV-CPMK-111			√		
23-DKV-CPMK-121				√	

Kode CPL	Kode CPMK	Kode Sub CPMK	Indikator	Metode Penilaian	Bobot
23-DKV-CPL-06	23-DKV-CPMK-061	23-DKV-SCPMK-0623	Kemampuan menerapkan pengetahuan tentang teknologi produksi pada desain media interaktif.	-Partisipasi	20
				-Praktik/obeservasi	40
23-DKV-CPL-10	23-DKV-CPMK-101	23-DKV-SCPMK-1011	Kemampuan membuat karya desain grafis yang baik dengan menerapkan prinsip dan metodologi desain yang tepat pada media cetak maupun digital.		
				-Tugas	40
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	25
				-Diskusi Kelas	25
				presentasi	50
23-DKV-CPL-12	23-DKV-CPMK-121	23-DKV-SCPMK-1215	Kemampuan merancang dan menciptakan karya komunikasi visual dalam bentuk cetak, digital maupun interaktif.	-Partisipasi	20
				-Praktik/obeservasi	30

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER					
				-Hasil Project	50

Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini membahas konsep, teknik, dan strategi dalam merancang pengalaman berbasis Virtual Reality (VR) yang imersif dan interaktif. Mahasiswa akan mempelajari prinsip-prinsip dasar desain VR, mulai dari perancangan lingkungan virtual, pemodelan 3D, penggunaan elemen visual, audio spasial, hingga interaksi pengguna. Selain itu, mata kuliah ini juga mengulas pemanfaatan perangkat keras dan perangkat lunak VR, prinsip user experience (UX) dalam ruang virtual, serta tren dan peluang industri berbasis VR di bidang hiburan, pendidikan, simulasi, dan pemasaran. Melalui tugas dan proyek, mahasiswa akan mendapatkan pengalaman praktis dalam menciptakan karya desain VR yang inovatif, aplikatif, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.	
Bahan Kajian : Materi Pembelajaran/Pokok Bahasan	1. Pengantar & Prinsip Dasar Virtual Reality 2. Perangkat Keras & Perangkat Lunak VR 3. Pemodelan & Desain Lingkungan Virtual 4. Audio Spasial & Elemen Pendukung VR 5. User Experience (UX) & Interaksi dalam VR 6. Storytelling & Naskah Interaktif 7. Produksi & Workflow Proyek VR 8. Distribusi, Tren & Aplikasi Industri VR	
Pustaka	**Utama**	
	- Williams,Eliza. 2005. How 30 great ads were made, from idea to campaign. Penerbit : Laurence King Publishing - Braha, Yael. 2013. CREATIVE MOTION GRAPHIC TITLING FOR FILM,VIDEO & THE WEB, Focal Press, USA. - Kevin Daum & Matt Scott. 2012.Video Marketing for Dummies, John Wiley & Sons.Inc, USA. - Kuperberg, Marcia. 2002. a Guide to Computer Animation, for TV, games, multimedia & web. Focal press. USA	
	Pendukung	
	- Winarno, Bondan. 2008. RUMAH IKLAN, Kompas, Jakarta	
Media Pembelajaran	**Perangkat Lunak:**	**Perangkat Keras:**

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

SPT-I/XXX/XXX

Issue/Revisi : A0/R1/R2

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER		
	PPT	Infocus
Dosen Pengampu		
Mata Kuliah Prasyarat		
Indikator, Kriteria, dan Bobot Penilaian		

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				
(1)	*(2)*	*(3)*	*(4)*	*Luring (5)*	*Daring (6)*	*(7)*	
1	Kemampuan menerapkan pengetahuan tentang teknologi produksi pada desain media interaktif.	1. Ketepatan menjelaskan sejarah virtual reality. 2. Ketepatan menjelaskan definisi virtual reality. 3. Ketepatan menjelaskan perkembangan teknologi virtual reality.	**Kriteria penilaian:** Ketepatan menjelaskan tujuan ornamen **Bentuk penilaian:**	**Bentuk pembelajaran:** Tatap muka di kelas		Pengantar Virtual Reality: • Sejarah, • Definisi, dan • Perkembangan teknologi VR	

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				
(1)	*(2)*	*(3)*	*(4)*	*Luring (5)*	*Daring (6)*	*(7)*	
2	Kemampuan menerapkan pengetahuan tentang teknologi produksi pada desain media interaktif.	1. Ketepatan menjelaskan konsep presence. 2. Ketepatan menjelaskan konsep immersion. 3. Ketepatan menjelaskan konsep engagement pengguna.	**Kriteria penilaian:** Ketepatan menjelaskan tujuan ornamen **Bentuk penilaian:** Observasi (Studi kasus dan inisiasi proyek)	**Bentuk pembelajaran:** Tatap muka di kelas **Metode pembelajaran:** *Problem Based Learning*		Prinsip Imersif & Interaktivitas : • Konsep presence, • Immersion, dan • Engagement pengguna	
3	Kemampuan membuat karya desain grafis yang baik dengan menerapkan prinsip dan metodologi desain yang tepat pada media cetak maupun digital.	1. Ketepatan menjelaskan head-mounted display. 2. Ketepatan menjelaskan controller. 3. Ketepatan menjelaskan sensor & sistem tracking	**Kriteria penilaian:** Ketepatan menjelaskan tujuan ornamen **Bentuk penilaian:** Observasi (Studi kasus dan inisiasi proyek)	**Bentuk pembelajaran:** Tatap muka di kelas **Metode pembelajaran:** *Problem Based Learning*		Perangkat Keras VR: • Head-mounted display, • Controller, • Sensor, dan Sistem tracking	
4	Kemampuan membuat karya desain grafis yang baik dengan menerapkan prinsip dan metodologi desain yang tepat pada media cetak maupun digital.	1. Ketepatan menjelaskan Unity. 2. Ketepatan menjelaskan Unreal Engine. 3. Ketepatan menjelaskan software pendukung produksi konten VR.	**Kriteria penilaian:** Ketepatan menjelaskan tujuan ornamen **Bentuk penilaian:** Observasi (Studi kasus dan inisiasi proyek)	**Bentuk pembelajaran:** Tatap muka di kelas **Metode pembelajaran:** *Problem Based Learning*		Perangkat Lunak VR: • Unity, • Unreal Engine, dan • Software pendukung produksi konten VR	
5	Kemampuan membuat karya desain grafis yang baik dengan menerapkan prinsip dan	1. Ketepatan menjelaskan Pembuatan objek 3D	**Kriteria penilaian:** Ketepatan menjelaskan tujuan ornamen **Bentuk penilaian:**	**Bentuk pembelajaran:** Tatap muka di kelas		Dasar Pemodelan 3D untuk VR:	

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				
(1)	*(2)*	*(3)*	*(4)*	*Luring (5)*	*Daring (6)*	*(7)*	
	metodologi desain yang tepat pada media cetak maupun digital.	2. Ketepatan menjelaskan Optimasi model untuk performa VR.	Observasi (Studi kasus dan inisiasi proyek)	**Metode pembelajaran:** *Problem Based Learning*		• Pembuatan objek 3D dan • Optimasi model untuk performa VR.	
6	Kemampuan membuat karya desain grafis yang baik dengan menerapkan prinsip dan metodologi desain yang tepat pada media cetak maupun digital.	1. Ketepatan menjelaskan World-building 2. Ketepatan menjelaskan Tata cahaya, atmosfer 3. Ketepatan menjelaskan Estetika ruang	**Kriteria penilaian:** Ketepatan menjelaskan tujuan ornamen **Bentuk penilaian:** Observasi (Studi kasus dan inisiasi proyek)	**Bentuk pembelajaran:** Tatap muka di kelas **Metode pembelajaran:** *Problem Based Learning*		Desain Lingkungan Virtual: • World-building, • Tata cahaya, atmosfer, dan • Estetika ruang.	
7	Kemampuan membuat karya desain grafis yang baik dengan menerapkan prinsip dan metodologi desain yang tepat pada media cetak maupun digital.	1. Ketepatan menjelaskan Binaural sound 2. Ketepatan menjelaskan 3D audio 3. Ketepatan menjelaskan Integrasi soundscape imersif	**Kriteria penilaian:** Ketepatan menjelaskan tujuan ornamen **Bentuk penilaian:** Observasi (Studi kasus dan inisiasi proyek)	**Bentuk pembelajaran:** Tatap muka di kelas **Metode pembelajaran:** *Problem Based Learning*		Audio Spesial dalam VR: • Binaural sound, • 3D audio, dan • Integrasi soundscape imersif.	
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.	1. Ketepatan menjelaskan UX VR 2. Ketepatan menjelaskan Ergonomi 3. Ketepatan menjelaskan Navigasi	**Kriteria penilaian:** Ketepatan menjelaskan tujuan ornamen **Bentuk penilaian:** Observasi (Studi kasus dan inisiasi proyek)	**Bentuk pembelajaran:** Tatap muka di kelas **Metode pembelajaran:**		Desain Interaksi Pengguna dalam VR: • UX VR, • Ergonomi, • Navigasi, dan	

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				
(1)	*(2)*	*(3)*	*(4)*	*Luring (5)*	*Daring (6)*	*(7)*	
		4. Ketepatan menjelaskan Natural interaction		*Problem Based Learning*		• Natural interaction	
10	Kemampuan mengembangkan konsep desain komunikasi visual melalui identifikasi, analisis, dan pengambilan keputusan desain yang tepat untuk disampaikan melalui model perancangan.	1. Ketepatan menjelaskan Prinsip desain UI untuk ruang tiga dimensi.	**Kriteria penilaian:** Ketepatan menjelaskan tujuan ornamen **Bentuk penilaian:** Observasi (Studi kasus dan inisiasi proyek)	**Bentuk pembelajaran:** Tatap muka di kelas **Metode pembelajaran:** *Problem Based Learning*		Antarmuka Pengguna (UI) dalam VR: • Prinsip desain UI untuk ruang tiga dimensi.	
11	Kemampuan mengembangkan konsep desain komunikasi visual melalui identifikasi, analisis, dan pengambilan keputusan desain yang tepat untuk disampaikan melalui model perancangan.	1. Ketepatan menjelaskan Narasi interaktif 2. Ketepatan menjelaskan Non-linear storytelling 3. Ketepatan menjelaskan User-driven story	**Kriteria penilaian:** Ketepatan menjelaskan tujuan ornamen **Bentuk penilaian:** Observasi (Studi kasus dan inisiasi proyek)	**Bentuk pembelajaran:** Tatap muka di kelas **Metode pembelajaran:** *Problem Based Learning*		Storytelling untuk VR: • Narasi interaktif, • Non-linear storytelling, dan • User-driven story	
12	Kemampuan merancang dan menciptakan karya komunikasi visual dalam bentuk cetak, digital maupun interaktif.	1. Ketepatan menjelaskan Penulisan script 2. Ketepatan menjelaskan perancangan interaksi berbasis cerita	**Kriteria penilaian:** Ketepatan menjelaskan tujuan ornamen **Bentuk penilaian:** Observasi (Studi kasus dan inisiasi proyek)	**Bentuk pembelajaran:** Tatap muka di kelas **Metode pembelajaran:** *Problem Based Learning*		Naskah Interaktif & Skenario VR: • Penulisan script dan • perancangan interaksi berbasis cerita.	

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				
(1)	*(2)*	*(3)*	*(4)*	*Luring (5)*	*Daring (6)*	*(7)*	
13	Kemampuan merancang dan menciptakan karya komunikasi visual dalam bentuk cetak, digital maupun interaktif.	1. Ketepatan menjelaskan Tahap pra-produksi, produksi 2. Ketepatan menjelaskan pasca-produksi proyek VR	**Kriteria penilaian:** Ketepatan menjelaskan tujuan ornamen **Bentuk penilaian:** Observasi (Studi kasus dan inisiasi proyek)	**Bentuk pembelajaran:** Tatap muka di kelas **Metode pembelajaran:** *Problem Based Learning*		Workflow Produksi VR: • Tahap pra-produksi, produksi, dan • pasca-produksi proyek VR	
14	Kemampuan merancang dan menciptakan karya komunikasi visual dalam bentuk cetak, digital maupun interaktif.	1. Ketepatan menjelaskan distribusi & platform VR	**Kriteria penilaian:** Ketepatan menjelaskan tujuan ornamen **Bentuk penilaian:** Observasi (Studi kasus dan inisiasi proyek)	**Bentuk pembelajaran:** Tatap muka di kelas **Metode pembelajaran:** *Problem Based Learning*		Distribusi & Platform VR: • Oculus, • HTC Vive, • PlayStation VR, • Mobile VR, dan • Platform emerging	
15	Kemampuan merancang dan menciptakan karya komunikasi visual dalam bentuk cetak, digital maupun interaktif.	1. Ketepatan menjelaskan Tren & Aplikasi Industri VR	**Kriteria penilaian:** Ketepatan menjelaskan tujuan ornamen **Bentuk penilaian:** Observasi (Studi kasus dan inisiasi proyek)	**Bentuk pembelajaran:** Tatap muka di kelas **Metode pembelajaran:** *Problem Based Learning*		Tren & Aplikasi Industri VR: • Studi kasus penerapan VR di bidang hiburan, edukasi, simulasi, pemasaran, dan arsitektur.	

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				
(1)	*(2)*	*(3)*	*(4)*	*Luring (5)*	*Daring (6)*	*(7)*	
16	**Evaluasi Akhir Semester: Melakukan validasi penilaian akhir dan menentukan kelulusan mahasiswa**						