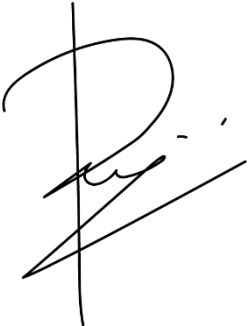
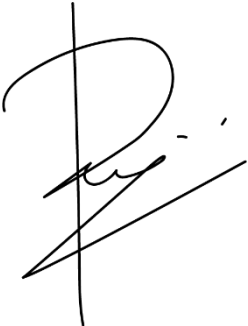






**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)
PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN**

SPT-I/03/BP/POB-01/F-02

Issue/Revisi : A0

| | | | | |
|--|--|---|---|--|
| Mata Kuliah | Desain, Media & Masyarakat | | Tanggal | 8 Juni 2023 |
| Kode MK | DKV512 | | Rumpun MK | MKP |
| Bobot (sks) | T (Teori) | 1 | Semester | 7 |
| | P (Praktik/Praktikum) | 2 | | |
| Dosen Pengembang RPS, | Koordinator Keilmuan, | | Kepala Program Studi, | Dekan |
|  |  | |  | Ttd  |
| (Ratno Suprpto, 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 | |
| | CPL02 | Mampu berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban berdasarkan Pancasila dengan menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air. |
| | CPL04 | Mampu memahami dan menerapkan konsep ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan pengembangan masyarakat dan kawasan urban. |

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)

| | |
|-----------------|---|
| 23-DKV-CPMK-021 | Mampu berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban berdasarkan Pancasila |
| 23-DKV-CPMK-041 | Mampu memahami dan menerapkan konsep desain yang berkaitan dengan pengembangan masyarakat dan kawasan urban. |

Kemampuan Akhir Tiap Tahap Belajar (Sub-CPMK)

| | |
|-------------------|---|
| 23-DKV-SCPMK-0212 | Kemampuan berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan masyarakat urban berdasarkan pancasila |
| 23-DKV-SCPMK-0411 | Kemampuan menerapkan konsep desain yang berkaitan dengan pengembangan masyarakat dan kawasan urban. |

Korelasi CPMK terhadap Sub-CPMK

| | | |
|-----------------|-------------------|-------------------|
| | 23-DKV-SCPMK-0212 | 23-DKV-SCPMK-0411 |
| 23-DKV-CPMK-021 | √ | |
| 23-DKV-CPMK-041 | | √ |

| Kode CPL | Kode CPMK | Kode Sub CPMK | Indikator | Metode Penilaian | Bobot |
|---------------|-----------------|-------------------|--|----------------------------|-----------|
| 23-DKV-CPL-02 | 23-DKV-CPMK-021 | 23-DKV-SCPMK-0212 | Kemampuan berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan masyarakat urban berdasarkan Pancasila. | -Partisipasi | 20 |
| | | | | -Praktik/obeservasi | 40 |

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

| | | | | | |
|---------------|-----------------|-------------------|---|----------------------------|-----------|
| | | | | -Project | 40 |
| 23-DKV-CPL-04 | 23-DKV-CPMK-041 | 23-DKV-SCPMK-0411 | | -Praktik/obeservasi | 20 |
| | | | Kemampuan menerapkan konsep desain yang berkaitan dengan pengembangan masyarakat dan kawasan urban. | -Project | 40 |
| | | | | -Partisipasi | 20 |
| | | | | -Kuiz | 20 |
| | | | | | |

Deskripsi Singkat MK Mata kuliah ini mempelajari perkembangan desain komunikasi visual dari awal peradaban manusia hingga masa kini. Melalui tatap muka, diskusi dan presentasi para mahasiswa mempelajari berbagai perubahan penting, gerakan seni dan desain dan berbagai ide dan gaya desain. Kepada para mahasiswa diperkenalkan dengan sejarah dan asal muasal keilmuan desain.

Bahan Kajian :
Materi Pembelajaran/Pokok Bahasan

1. Sejarah dan Perkembangan desain
2. Prinsip, elemen dan Gaya desain
3. Sejarah dan Perkembangan Media
4. Jenis-jenis media
5. Prinsip dan aplikasi perancangan desain pada media cetak dan digital.
6. Media Interaktif Desain
7. Ambient Media
8. Semiotika Desain
9. *Signage Design*
10. Tata Letak

Pustaka

Utama

1. Arntson, Amy E. 2003. *Graphic Design Basic 4*. Whitewater: University of Wisconsin, Thomson Wadsworth.
2. Kusrianto, Adi. Pengantar Desain Komunikasi. Penerbit: ANDI.
3. Supriyono, Rakhmat. 2009. *Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: C.V Andi OFFSET.
4. Safananyong, Yongky. 2006. *Desain Komunikasi Visual Terpadu*. Jakarta: Arte Media.
5. Tinarbuko, Sumbo. 2008. *Semiotika Komunikasi Visual*. Penerbit: Jelasutra.
6. Cenadi, Christine Suharto. 1999. *Elemen-elemen dalam Desain Komunikasi Visual*. Nirmana Vol. 1, No.1, Juli 1999
7. Harris, Robert W. 2007. *The Elemen of Visual Style*. Boston, Massachusetts: Houghton Mifflin Reference Books
8. Hollis, Richard, *Graphic Design A Concise History*, Thames & Hudson, London, 2001.

| RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|--|-------------------------|--------------------|-------|-----------------------|-----------|----------------------|-----------|--------------------|----------|-------|-----------|---------|-----------|------|----------|---------------|----------|-----|--|
| | Pendukung | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 1. Supriyono, Rakhmat. 2010. Desain Komunikasi Visual: Teori dan Aplikasi. Yogyakarta. Penerbit: Andi. 2. Rustan, Suriyanto. (2009). Layout Dasar Dan Penerapannya. Jakarta: Gramedia. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Media Pembelajaran | Perangkat Lunak: | Perangkat Keras: | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | Slide PPT | Komputer/Laptop | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Dosen Pengampu | Ratno Suprpto, S.Sn., M.Ds | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 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>5</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 | 5 | Tugas | 20 | Project | 20 | Kuis | 5 | Diskusi Kelas | 5 | ... | |
| | Komponen Penilaian | Bobot | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | Ujian Tengah Semester | 20 | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | Ujian Akhir Semester | 20 | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | Presensi/Kehadiran | 5 | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 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 | Kemampuan berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan masyarakat urban berdasarkan Pancasila. | a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide c. Penerapan Konsep Desain | a. Edukatif b. Otentik c. Objektif/Relevansi | a. Ceramah/Tatap Muka b. Diskusi c. Praktik Metode pembelajaran: <i>Problem Based Learning</i> | | Perkenalan dan Pengantar Umum MK DESAIN, MEDIA & MASYARAKAT Pengenal dan Pengantar sejarah serta perkembangan desain. | |
| 2 | Kemampuan berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan masyarakat urban berdasarkan Pancasila. | a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide c. Penerapan Konsep Desain | a. Edukatif b. Otentik c. Objektif/Relevansi | a. Ceramah/Tatap Muka b. Diskusi c. Praktik Metode pembelajaran: <i>Problem Based Learning</i> | | Sejarah dan perkembangan desain. Latihan & Tugas I: Membuat analisa visual sesuai dengan perkembangan desain khususnya desain komunikasi visual. | 5% |
| 3 | Kemampuan berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan masyarakat urban berdasarkan Pancasila. | a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide c. Penerapan Konsep Desain | a. Edukatif b. Otentik c. Objektif/Relevansi | a. Ceramah/Tatap Muka b. Diskusi c. Praktik Metode pembelajaran: <i>Problem Based Learning</i> | | Prinsip dan elemen dalam desain komunikasi visual. Latihan & Tugas II: Membuat karya <i>basic design</i> berdasarkan perkembangan prinsip dan elemen desain. | 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) | |
| 4 | Kemampuan berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan masyarakat urban berdasarkan Pancasila. | a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide c. Penerapan Konsep Desain | a. Edukatif b. Otentik c. Objektif/Relevansi | | a. Asynchronous learning b. Project c. Kuiz Metode pembelajaran: <i>Problem Based Learning</i> | Jenis-jenis tata letak (<i>layout</i>) dalam desain. Latihan & Tugas III: Membuat <i>desain</i> dengan menggunakan 2 (<i>dua</i>) jenis <i>layout</i> . | 5% |
| 5 | Kemampuan berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan masyarakat urban berdasarkan Pancasila. | a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide c. Penerapan Konsep Desain | a. Edukatif b. Otentik c. Objektif/Relevansi | a. Ceramah/Tatap Muka b. Diskusi c. Praktik Metode pembelajaran: <i>Problem Based Learning</i> | | Jenis dan gaya desain pada media. Latihan & Tugas IV: Membuat perancangan visual dengan 2 (<i>dua</i>) jenis dan gaya desain pada media. | 5% |
| 6 | Kemampuan berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan masyarakat urban berdasarkan Pancasila. | a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide c. Penerapan Konsep Desain | a. Edukatif b. Otentik c. Objektif/Relevansi | a. Ceramah/Tatap Muka b. Diskusi c. Praktik Metode pembelajaran: <i>Problem Based Learning</i> | | Sejarah dan perkembangan media dan desain komunikasi visual. Latihan & Tugas V: Membuat Analisa baik secara visual dan media mengenai perkembangan media baru untuk masyarakat. | 5% |
| 7 | Kemampuan berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan masyarakat urban berdasarkan Pancasila. | a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide c. Penerapan Konsep Desain | a. Edukatif b. Otentik c. Objektif/Relevansi | a. Ceramah/Tatap Muka b. Diskusi c. Praktik | | Kategori media cetak dalam desain komunikasi visual. | 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) | |
| | | | | Metode pembelajaran: <i>Problem Based Learning</i> | | Latihan & Tugas VI: Merancang 3 (tiga) jenis media cetak. | |
| 8 | Evaluasi Tengah Semester : Melakukan validasi hasil penilaian, evaluasi dan perbaikan proses pembelajaran berikutnya UJIAN TENGAH SEMESTER (UTS): (BOBOT PENILAIAN 15%) | | | | | | |
| 9 | Kemampuan menerapkan konsep desain yang berkaitan dengan pengembangan masyarakat dan kawasan urban. | a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide c. Penerapan Konsep Desain | a. Edukatif b. Otentik c. Objektif/Relevansi | a. Ceramah/Tatap Muka b. Diskusi c. Praktik Metode pembelajaran: <i>Problem Based Learning</i> | | Jenis, Karakter dan kesan Huruf Miscellaneous Tugas: Merancang Huruf Miscellaneous | 5% |
| 10 | Kemampuan menerapkan konsep desain yang berkaitan dengan pengembangan masyarakat dan kawasan urban. | a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide c. Penerapan Konsep Desain | a. Edukatif b. Otentik c. Objektif/Relevansi | a. Ceramah/Tatap Muka b. Diskusi c. Praktik | | Prinsip Gestalt Dalam Tipografi Desain Tugas: Analisa Perkembangan Gestalt Tipografi dalam desain | 5% |
| 11 | Kemampuan menerapkan konsep desain yang berkaitan dengan pengembangan masyarakat dan kawasan urban. | a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide c. Penerapan Konsep Desain | a. Edukatif b. Otentik c. Objektif/Relevansi | a. Ceramah/Tatap Muka b. Diskusi c. Praktik | | Continuity Dalam Tipografi Desain Tugas: | 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) | |
| | | | | Metode pembelajaran: <i>Problem Based Learning</i> | | Membuat Desain Gestalt Continuity Dalam Tipografi Desain | |
| 12 | Kemampuan menerapkan konsep desain yang berkaitan dengan pengembangan masyarakat dan kawasan urban. | a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide c. Penerapan Konsep Desain | a. Edukatif b. Otentik c. Objektif/Relevansi | | a. Asynchronous learning b. Project c. Kuiz Metode pembelajaran: <i>Problem Based Learning</i> | Similarity Dalam Tipografi Desain Tugas: Membuat Desain Gestalt Similarity Dalam Tipografi Desain | 5% |
| 13 | Kemampuan menerapkan konsep desain yang berkaitan dengan pengembangan masyarakat dan kawasan urban. | a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide c. Penerapan Konsep Desain | a. Edukatif b. Otentik c. Objektif/Relevansi | a. Ceramah/Tatap Muka b. Diskusi c. Praktik | | Closure & Continuity Dalam Tipografi Desain Tugas: Membuat Desain Gestalt Closure & Continuity Dalam Tipografi Desain | 5% |
| 14 | Kemampuan menerapkan konsep desain yang berkaitan dengan pengembangan masyarakat dan kawasan urban. | a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide c. Penerapan Konsep Desain | a. Edukatif b. Otentik c. Objektif/Relevansi | a. Ceramah/Tatap Muka b. Diskusi c. Praktik | | Proximity Dalam Tipografi Desain | 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) | |
| | | | | Metode pembelajaran: <i>Problem Based Learning</i> | | Tugas: Membuat Desain Gestalt Proximity Dalam Tipografi Desain | |
| 15 | Kemampuan menerapkan konsep desain yang berkaitan dengan pengembangan masyarakat dan kawasan urban. | a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide c. Penerapan Konsep Desain | a. Edukatif b. Otentik c. Objektif/Relevansi | a. Ceramah/Tatap Muka b. Diskusi c. Praktik Metode pembelajaran: <i>Problem Based Learning</i> | | Similarity Dalam Tipografi Desain Tugas: Membuat Desain Gestalt Similarity Dalam Tipografi Desain | 5% |
| 16 | Evaluasi Akhir Semester: Melakukan validasi penilaian akhir dan menentukan kelulusan mahasiswa UJIAN AKHIR SEMESTER (UAS): Membuat Perancangan Desain pada media cetak dan digital. (BOBOT PENILAIAN 20%) | | | | | | |