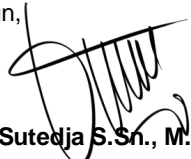

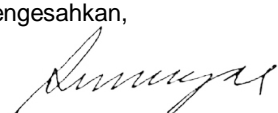
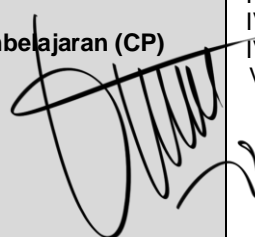


# RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL VID301

Issue/Revisi	: R1	Tanggal	: 2 April 2019
Mata Kuliah	: Perancangan Identitas Visual	Kode MK	: VID301
Rumpun MK	: MKMA	Semester	: 5
Dosen Penyusun	: Michel Sutedja S.Sn.,M.Ds.	Bobot (sks)	: 5
Penyusun, Ttd a/n	 (Michel Sutedja S.Sn., M.Ds.)	Menyetujui, Ttd	 (Desi Dwi Kristanto, S.Ds., M.Ds.)
		Mengesahkan, Ttd	 (Ir. Resdiansyah, S.T., M.T., Ph.D.)

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER	
<b>Capaian Pembelajaran (CP)</b> 	<b>CPL - PRODI</b>
	I.A.1 Memiliki sikap untuk belajar seumur hidup (life long learning). I.A.2 Mampu untuk menggunakan berbagai sumber informasi. I.A.3 I.B.4 Mampu untuk menyeimbangkan prinsip: sintesa antara aspek lingkungan, ekonomi dan sosial. I.D.2 II.A.1 Mampu untuk mempunyai motivasi yang kuat dalam mencapai hasil terbaik. II.A.2 Mampu memahami aplikasi teknologi. III.A.1 III.A.2 Mampu membuat karya visual secara manual maupun menggunakan alat / perangkat teknologi sesuai kebutuhan. IV.A.1 IV.A.2 Mampu mewujudkan gagasan kedalam bentuk karya visual. IV.A.3 Mampu mewujudkan ide ke dalam sebuah konsep visual. V.A.1 Mampu mewujudkan konsep visual dalam bentuk bahasa rupa yang bisa diterapkan dalam media. Mampu menginterpretasikan pesan secara verbal dan visual. Mampu menciptakan pesan secara visual. Mampu mengaplikasikan karya ke dalam media statis. Mampu menganalisa data dan menerjemahkan ke dalam bentuk visual.
	<b>CP-MK</b>
	MK1 Mampu menjelaskan sejarah identitas visual & branding. MK2 Mampu menerapkan prinsip-prinsip dasar desain kedalam sebuah rancangan identitas visual yang baik, efektif dan estetik. MK3 Mampu merancang <i>Graphic Standard Manual</i> yang terstruktur dan sistematis. MK4 Mampu mewujudkan konsep visual kedalam sebuah rancangan identitas visual yang terintegrasi.
	<b>Deskripsi Singkat MK</b>
	Mata kuliah ini mengajarkan proses pengembangan dari perancangan identitas visual melalui tahap-tahap pendekatan mulai dari riset, menterjemahkan hingga merancang dan mengimplementasikan sebuah program identitas visual terpadu. Termasuk didalamnya konsep awal dan pentingnya identitas visual dalam branding yang menghadirkan sebuah sistem yang konsisten untuk sebuah brand atau sebuah organisasi atau sebuah perusahaan yang ditujukan untuk menciptakan dan mempertahankan sebuah citra dalam pikiran konsumen.

## RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL VID301

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER					
<b>Materi Pembelajaran/Pokok Bahasan</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengenalan dan sejarah identitas visual &amp; branding.</li> <li>• Image and visual/brand identity.</li> <li>• Pentingnya program identitas visual &amp; merk.</li> <li>• Jenis dan kategori simbol.</li> <li>• Dasar pemilihan nama/merk.</li> <li>• Komponen-komponen dalam proses perancangan sistem identitas visual.</li> <li>• <i>Graphic Standard Manual</i>.</li> </ul>				
<b>Pustaka</b>	<b>Utama</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Alina Wheeler . (2013). <i>Designing Brand Identity, an essential guide for the whole branding team</i> . 04 . John Wiley &amp; Sons Inc. New Jersey. ISBN: 9781118099209 .</li> </ul>				
	<b>Pendukung</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="http://www.designishistory.com/design/identity-and-branding/">www.designishistory.com/design/identity-and-branding/</a></li> <li>• <a href="http://www.designhistory.org/Symbols_pages/Branding.html">http://www.designhistory.org/Symbols_pages/Branding.html</a></li> <li>• <a href="http://www.logodesignlove.com/brand-identity-style-guides">http://www.logodesignlove.com/brand-identity-style-guides</a></li> <li>• <a href="http://www.logodesignsource.com/types.html">http://www.logodesignsource.com/types.html</a>,</li> <li>• <a href="http://designinstruct.com/visual-inspiration/logotypewordmark-11">http://designinstruct.com/visual-inspiration/logotypewordmark- 11.</a></li> <li>• <a href="http://www.logorange.com/corporate-identity-manual-brand-style-guide.php">http://www.logorange.com/corporate-identity-manual-brand-style-guide.php</a></li> </ul>				
<b>Media Pembelajaran</b>	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Perangkat Lunak:</th> <th>Perangkat Keras:</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>PPT / Keynote</td> <td>Komputer / Laptop, Projector, whiteboard</td> </tr> </tbody> </table>	Perangkat Lunak:	Perangkat Keras:	PPT / Keynote	Komputer / Laptop, Projector, whiteboard
	Perangkat Lunak:	Perangkat Keras:			
PPT / Keynote	Komputer / Laptop, Projector, whiteboard				
<b>Team Teaching</b>					
<b>Mata Kuliah Prasyarat</b>	Perancangan Multimedia				
<b>Kriteria Penilaian</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tugas Praktek : dilaksanakan 30% pra UTS, 30% pasca UTS.</li> <li>2. UTS : 20% take home dan dikumpulkan pada saat ujian.</li> <li>3. UAS : 20% take home dan dikumpulkan pada saat ujian.</li> </ol>				

## RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL VID301

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER						
Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Metode Pembelajaran (Estimasi Waktu)	Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
1	Mahasiswa memahami dan mampu menjelaskan sejarah termasuk sejarah identitas visual, merk, simbol, arti brand identity, hubungan antara logo/symbol dalam <i>brand identity</i> dengan target <i>market/audience</i> .	Ketepatan aplikasi teori	<ul style="list-style-type: none"> <li>Keaktifan diskusi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ceramah</li> <li>Diskusi</li> </ul>	Pengenalan dan sejarah identitas visual & <i>branding</i> : <ul style="list-style-type: none"> <li>Sejarah identitas visual, merk dan <i>branding</i>.</li> <li>Arti sebuah <i>Brand Identity</i>.</li> <li>Sejarah simbol.</li> <li>Logo/symbol <i>Image and brand identity</i>, and the response generated target <i>market/audience</i>.</li> </ul>	
2	Mahasiswa memahami dan mampu menjelaskan kriteria identitas visual yang efektif, jenis & kategori simbol.	Ketepatan aplikasi teori Kerapian tugas visual Ide dan kreativitas	<ul style="list-style-type: none"> <li>Keaktifan diskusi.</li> <li>Ketepatan aplikasi teori.</li> <li>Orisinalitas dan kreatifitas.</li> <li>Kualitas penyajian visual</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ceramah</li> <li>Diskusi</li> <li>Tugas studio</li> </ul>	<i>Image and brand identity</i> . <ul style="list-style-type: none"> <li>Various responses</li> <li>Kriteria identitas visual yang efektif.</li> <li>Jenis &amp; kategori simbol.</li> </ul>	
3	Mahasiswa memahami dan mampu menjelaskan pentingnya program identitas visual & merk dan kategori simbol.	Ketepatan aplikasi teori Kerapian tugas visual Ide dan kreativitas	<ul style="list-style-type: none"> <li>Keaktifan diskusi.</li> <li>Ketepatan aplikasi teori.</li> <li>Orisinalitas dan kreatifitas.</li> <li>Kualitas penyajian visual</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ceramah</li> <li>Diskusi</li> <li>Tugas studio</li> </ul>	Pentingnya program identitas visual & merk: <ul style="list-style-type: none"> <li>The advantage of the identity program.</li> </ul> Jenis & kategori simbol: <ul style="list-style-type: none"> <li>Logotype/Wordmark</li> <li>Initial.</li> <li>Simbol (Abstrak &amp; Deskriptif)</li> </ul>	10
4	Mahasiswa memahami dan mampu menjelaskan alasan dan pertimbangan perlunya penggantian nama/merk dan	Ketepatan aplikasi teori Kerapian tugas visual Ide dan kreativitas	<ul style="list-style-type: none"> <li>Keaktifan diskusi.</li> <li>Ketepatan aplikasi teori.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ceramah</li> <li>Diskusi</li> </ul>	Dasar pemilihan nama/merk: <ul style="list-style-type: none"> <li>Alasan penggantian nama/merk</li> </ul>	

## RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL VID301

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER						
Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Metode Pembelajaran (Estimasi Waktu)	Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
	melakukan evaluasi terhadap hasil yang didapat.		<ul style="list-style-type: none"> <li>Orisinalitas dan kreatifitas.</li> <li>Kualitas penyajian visual</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Pertimbangan dalam penggantian nama/merk.</li> <li>Evaluasi hasil penggantian nama/merk.</li> </ul>	
5	Mahasiswa memahami dan mampu menjelaskan istilah-istilah yang sering digunakan dalam merancang sebuah system identitas visual/merk terpadu.	Ketepatan aplikasi teori Kerapian tugas visual Ide dan kreativitas	<ul style="list-style-type: none"> <li>Keaktifan diskusi</li> <li>Ketepatan aplikasi teori.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ceramah</li> <li>Diskusi</li> </ul>	Komponen-komponen dalam proses perancangan sistem identitas visual: <ul style="list-style-type: none"> <li>Brand brief</li> <li>Merancang sistem identitas</li> <li>Symbol/logotype/signature</li> <li>Corporate colors</li> <li>Compatible Typography</li> <li>Layout</li> <li>Photography style</li> <li>dll</li> </ul>	10
6	Mahasiswa memahami dan mampu menterjemahkan brief tugas (client) dan melakukan riset serta pengumpulan data awal.	Ketepatan aplikasi teori Kerapian tugas visual Ide dan kreativitas	<ul style="list-style-type: none"> <li>Keaktifan asistensi.</li> <li>Ketepatan aplikasi teori.</li> <li>Orisinalitas dan kreatifitas.</li> <li>Kualitas penyajian visual</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ceramah</li> <li>Tugas studio</li> <li>Asistensi</li> </ul>	Tahap I: <ul style="list-style-type: none"> <li>Brief tugas (client)</li> <li>Riset dan pengumpulan data</li> </ul>	
7	Mahasiswa mampu melakukan analisa berdasarkan data yang diperoleh pada riset awal dan melakukan riset lanjutan serta memulai proses perancangan sistem identitas visual/merk.	Ketepatan aplikasi teori Kerapian tugas visual Ide dan kreativitas	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ketepatan aplikasi teori.</li> <li>Orisinalitas dan kreatifitas.</li> <li>Kualitas penyajian visual</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tugas studio</li> <li>Asistensi</li> </ul>	Tahap I: <ul style="list-style-type: none"> <li>Analisa data</li> <li>Riset lanjutan</li> <li>Questionnaires</li> <li>Visual/brand identity process</li> </ul>	10

## RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL VID301

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER						
Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Metode Pembelajaran (Estimasi Waktu)	Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
8	<b>Evaluasi Tengah Semester :</b> <b>Melakukan validasi hasil penilaian, evaluasi dan perbaikan proses pembelajaran berikutnya</b> <b>Bobot penilaian 20%</b>					
9	Mahasiswa mampu melakukan proses eksplorasi perancangan sistem identitas visual/merk.	Ketepatan aplikasi teori Kerapian tugas visual Ide dan kreativitas	<ul style="list-style-type: none"> <li>Keaktifan asistensi.</li> <li>Ketepatan aplikasi teori.</li> <li>Orisinalitas dan kreatifitas.</li> <li>Kualitas penyajian visual.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tugas studio</li> <li>Asistensi</li> </ul>	Tahap II: Eksplorasi desain 1 Data summary for the early stages Practical considerations when designing symbols	
10	Mahasiswa mampu melakukan proses eksplorasi perancangan sistem identitas visual/merk.	Ketepatan aplikasi teori Kerapian tugas visual Ide dan kreativitas	<ul style="list-style-type: none"> <li>Keaktifan asistensi.</li> <li>Ketepatan aplikasi teori.</li> <li>Orisinalitas dan kreatifitas.</li> <li>Kualitas penyajian visual.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tugas studio</li> <li>Asistensi</li> </ul>	Tahap II: Eksplorasi desain 2 Development of previous material	
11	Mahasiswa mampu melakukan proses eksplorasi perancangan sistem identitas visual/merk.	Ketepatan aplikasi teori Kerapian tugas visual Ide dan kreativitas	<ul style="list-style-type: none"> <li>Keaktifan asistensi.</li> <li>Ketepatan aplikasi teori.</li> <li>Orisinalitas dan kreatifitas.</li> <li>Kualitas penyajian visual.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tugas studio</li> <li>Asistensi</li> </ul>	Tahap II: Eksplorasi desain 3 Development of previous material	10
12	Mahasiswa mampu melakukan proses eksplorasi perancangan sistem identitas visual/merk.	Ketepatan aplikasi teori Kerapian tugas visual Ide dan kreativitas	<ul style="list-style-type: none"> <li>Keaktifan asistensi.</li> <li>Ketepatan aplikasi teori.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tugas studio</li> <li>Asistensi</li> </ul>	Tahap III: Design Completion System Design Presentations to clients Presentations to clients	10

## RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL VID301

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER						
Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Metode Pembelajaran (Estimasi Waktu)	Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Orisinalitas dan kreatifitas.</li> <li>• Kualitas penyajian visual.</li> </ul>			
13	Mahasiswa mampu mengimplementasikan rancangan visual kedalam bentuk Graphic Standard Manual.	Ketepatan aplikasi teori Kerapian tugas visual Ide dan kreativitas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Keaktifan asistensi.</li> <li>• Ketepatan aplikasi teori.</li> <li>• Orisinalitas dan kreatifitas.</li> <li>• Kualitas penyajian visual.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tugas studio</li> <li>• Asistensi</li> </ul>	Tahap IV: Implementasi 1 GSM (Graphic Standard Manual)	
14	Mahasiswa mampu mengimplementasikan rancangan visual kedalam bentuk Graphic Standard Manual.	Ketepatan aplikasi teori Kerapian tugas visual Ide dan kreativitas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Keaktifan asistensi.</li> <li>• Ketepatan aplikasi teori.</li> <li>• Orisinalitas dan kreatifitas.</li> <li>• Kualitas penyajian visual.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tugas studio</li> <li>• Asistensi</li> </ul>	Tahap IV: Implementasi 2 GSM (Graphic Standard Manual)	
15	Mahasiswa mampu mengimplementasikan rancangan visual kedalam bentuk Graphic Standard Manual.	Ketepatan aplikasi teori Kerapian tugas visual Ide dan kreativitas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Keaktifan asistensi.</li> <li>• Ketepatan aplikasi teori.</li> <li>• Orisinalitas dan kreatifitas.</li> <li>• Kualitas penyajian visual.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tugas studio</li> <li>• Asistensi</li> </ul>	Tahap IV: Implementasi 3 GSM (Graphic Standard Manual)	10
16	<b>Evaluasi Akhir Semester:</b> Melakukan validasi penilaian akhir dan menentukan kelulusan mahasiswa Bobot penilaian 20%					

## Penjelasan format Rencana Pembelajaran Semester

Nomor Kolom	Judul Kolom	Penjelasan Isian
1	Minggu ke	Menunjukkan kapan suatu kegiatan dilaksanakan yakni mulai minggu ke 1 sampai ke 16 (satu semester) (bisa 1/2/3/4 mingguan).
2	Kemampuan akhir yang diharapkan	Rumusan kemampuan di bidang kognitif, psikomotorik, dan afektif diusahakan lengkap dan utuh (hard skills & soft skills). Tingkat kemampuan harus menggambarkan level CP lulusan prodi, dan dapat mengacu pada konsep dari Anderson (*). Kemampuan yang dirumuskan di setiap tahap harus mengacu dan sejalan dengan CPL, serta secara kumulatif diharapkan dapat memenuhi CPL yang dibebankan pada mata kuliah ini di akhir semester.
3	Indikator	Indikator dapat menunjukkan pencapaian kemampuan yang dicanangkan, atau unsur kemampuan yang dinilai (bisa kualitatif misal ketepatan analisis, kerapian sajian, Kreatifitas ide, kemampuan komunikasi, juga bisa juga yang kuantitatif : banyaknya kutipan acuan/unsur yang dibahas, kebenaran hitungan).
4	Kriteria & Bentuk Penilaian	Kriteria Penilaian berdasarkan Penilaian Acuan Patokan mengandung prinsip edukatif, otentik, objektif, akuntabel, dan transparan yang dilakukan secara terintegrasi.
5	Metode Pembelajaran (Estimasi Waktu	Dapat berupa : diskusi kelompok, simulasi, studi kasus, pembelajaran kolaboratif, pembelajaran kooperatif, pembelajaran berbasis proyek, pembelajaran berbasis masalah, atau metode pembelajaran lain, atau gabungan berbagai bentuk. Pemilihan metode pembelajaran didasarkan pada keniscayaan bahwa dengan metode pembelajaran yang dipilih mahasiswa mencapai kemampuan yang diharapkan.  Waktu yang disediakan untuk mencapai kemampuan pada tiap tahap pembelajaran
6	Materi Pembelajaran	Bisa diisi pokok bahasan /sub pokok bahasan, atau topik bahasan. (dengan asumsi tersedia diktat/modul ajar untuk setiap pokok bahasan) atau intergrasi materi pembelajaran, atau isi dari modul.
7	Bobot Penilaian	Disesuaikan dengan waktu yang digunakan untuk membahas atau mengerjakan tugas, atau besarnya sumbangan suatu kemampuan terhadap pencapaian pembelajaran yang dibebankan pada mata kuliah ini