

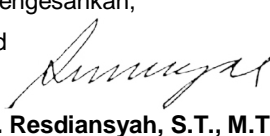


RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL VID306

Issue/Revisi	: R0	Tanggal	: 27 Mei 2019
Mata Kuliah	: Desain Grafis Lingkungan	Kode MK	: VID306
Rumpun MK	: MKMI	Semester	: 6
Dosen Penyusun	: Michel Sutedja S.Sn.,M.Ds.	Bobot (sks)	: 4
Penyusun, Ttd a/n 	Menyetujui, Ttd 	Mengesahkan, Ttd 	
(Michel Sutedja S.Sn., M.Ds.)	(Desi Dwi Kristanto, S.Ds., M.Ds.)	(Ir. Resdiansyah, S.T., M.T., Ph.D.)	

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER	
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL - PRODI
	I.A.1 Memiliki sikap untuk belajar seumur hidup (life long learning).
	I.A.2 Mampu untuk menggunakan berbagai sumber informasi.
	I.A.3 Mampu untuk menyeimbangkan prinsip: sintesa antara aspek lingkungan, ekonomi dan sosial.
	I.C.2 Mampu mengidentifikasi masalah, dan merekomendasikan alternative pemecahan yang terbaik.
	I.D.2 Mampu memahami aplikasi teknologi.
	II.A.1 Mampu membuat karya visual secara manual maupun menggunakan alat / perangkat teknologi sesuai kebutuhan.
	II.A.2 Mampu mewujudkan gagasan kedalam bentuk karya visual.
	III.A.2 Mampu mewujudkan konsep visual dalam bentuk bahasa rupa yang bisa diterapkan dalam media.
	IV.A.1 Mampu menginterpretasikan pesan secara verbal dan visual.
IV.A.2 Mampu menciptakan pesan secara visual.	
IV.A.3 Mampu mengaplikasikan karya ke dalam media statis.	
V.A.1 Mampu menganalisa data dan menerjemahkan ke dalam bentuk visual.	
VI.A.1 Mampu menciptakan konsep perancangan visual dengan nilai budaya lokal.	
Deskripsi Singkat MK	CP-MK
	MK1 Mampu menjelaskan definisi dan cakupan desain grafis lingkungan (<i>Environmental Graphic Design</i>).
	MK2 Mampu menerapkan prinsip-prinsip dasar desain kedalam sebuah rancangan desain grafis lingkungan (<i>Environmental Graphic Design</i>) yang baik, efektif dan estetik.
	MK3 Mampu merancang desain grafis lingkungan (<i>Environmental Graphic Design</i>) yang terstruktur dan sistematis.
	MK4 Mampu mewujudkan konsep visual kedalam sebuah rancangan desain grafis lingkungan (<i>Environmental Graphic Design</i>) yang terintegrasi.
	Mata kuliah ini mengajarkan sistem identifikasi dan komunikasi visual yang diterapkan 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. Dalam mata kuliah ini mahasiswa wajib melakukan penelitian lapangan, untuk mengunjungi dan mendokumentasikan lokasi di luar kelas, serta melakukan wawancara dengan masyarakat dan pengelola setempat untuk pengembangan sebuah proyek perancangan visual desain grafis lingkungan (<i>Environmental Graphic</i>

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL VID306

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER		
	<i>Design</i>) terpadu, mulai dari konsep, perencanaan, dan perancangan visual yang menghubungkan manusia dengan sebuah tempat atau lingkungan.	
Materi Pembelajaran/Pokok Bahasan	<ul style="list-style-type: none"> • Pengenalan dan pengertian tentang desain grafis lingkungan (<i>Environmental Graphic Design</i>). • Proses perancangan desain grafis lingkungan. • <i>Signage and wayfinding design</i>. • <i>Placemaking and identity</i>. • <i>Exhibition design</i>. • <i>Public instalations</i>. • <i>Branded environments and themed environments</i>. 	
Pustaka	Utama <ul style="list-style-type: none"> • Chris Calori, David Vanden-Eynden. (2015). <i>Signage and Wayfinding Design, A Complete Guide to Creating Environmental Graphic Design Systems</i>. Wiley, Hoboken, New Jersey. ISBN 978-1-118-69299-8; ISBN 978-1-119-08582-9 (ebk); ISBN 978-1-119-08583-6 (ebk). 	
	Pendukung <ul style="list-style-type: none"> • https://segd.org/article/what-environmental-graphic-design-egd 	
Media Pembelajaran	Perangkat Lunak: PPT / Keynote	Perangkat Keras: Komputer / Laptop, Projector, whiteboard
Team Teaching		
Mata Kuliah Prasyarat		
Kriteria Penilaian	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tugas Praktek : dilaksanakan 30% pra UTS, 30% pasca UTS. 2. UTS : 20% take home dan dikumpulkan pada saat ujian. 3. UAS : 20% take home dan dikumpulkan pada saat ujian. 	

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL VID306

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 definisi, pentingnya dan cakupan <i>Environmental Graphic Design</i> .	Ketepatan aplikasi teori	<ul style="list-style-type: none"> Keaktifan diskusi 	<ul style="list-style-type: none"> Ceramah Diskusi 	Pengenalan, definisi dan cakupan <i>Environmental Graphic Design</i> : <ul style="list-style-type: none"> Definisi <i>Environmental Graphic Design</i>. Pentingnya <i>Environmental Graphic Design</i>. Cakupan <i>Environmental Graphic Design</i>. Perencanaan proses perancangan: <ul style="list-style-type: none"> Aplikasi proses perancangan. Riset dan pengumpulan data. Analisa data. Skema desain. <i>Design development</i>. <i>Documentation</i>. <i>Fabrication/installation observation</i>. <i>Post installation evaluation</i>. 	
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"> Keaktifan diskusi. Keaktifan asistensi. 	<ul style="list-style-type: none"> Ceramah Diskusi Asistensi 	Tahap I: <ul style="list-style-type: none"> Brief tugas (<i>client</i>). Riset dan pengumpulan data. 	

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL VID306

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)
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"> Keaktifan diskusi. Ketepatan aplikasi teori. Orisinalitas dan kreatifitas. Kualitas penyajian visual 	<ul style="list-style-type: none"> Tugas studio Asistensi 	Tahap I: <ul style="list-style-type: none"> Analisa data. Riset lanjutan. Skema desain. 	10
4	Mahasiswa memahami dan mampu menjelaskan alasan dan pertimbangan perlunya penggantian nama/merk dan melakukan evaluasi terhadap hasil yang didapat.	Ketepatan aplikasi teori Kerapian tugas visual Ide dan kreativitas	<ul style="list-style-type: none"> Keaktifan asistensi. Ketepatan aplikasi teori. Orisinalitas dan kreatifitas. Kualitas penyajian visual 	<ul style="list-style-type: none"> Tugas studio Asistensi 	Tahap II: <ul style="list-style-type: none"> Eksplorasi desain 1 Data summary for the early stages. 	
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"> Keaktifan asistensi. Ketepatan aplikasi teori. Orisinalitas dan kreatifitas. Kualitas penyajian visual 	<ul style="list-style-type: none"> Tugas studio Asistensi 	Tahap II: <ul style="list-style-type: none"> Eksplorasi desain 2 Pengembangan materi sebelumnya. 	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"> Keaktifan asistensi. Ketepatan aplikasi teori. Orisinalitas dan kreatifitas. Kualitas penyajian visual 	<ul style="list-style-type: none"> Tugas studio Asistensi 	Tahap II: <ul style="list-style-type: none"> Eksplorasi desain 3 Pengembangan materi sebelumnya. 	

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL VID306

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)
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"> Keaktifan asistensi. Ketepatan aplikasi teori. Orisinalitas dan kreatifitas. Kualitas penyajian visual 	<ul style="list-style-type: none"> Tugas studio Asistensi 	Tahap III: <ul style="list-style-type: none"> Design Completion. Pengembangan materi sebelumnya. 	10
8	Evaluasi Tengah Semester : Melakukan validasi hasil penilaian, evaluasi dan perbaiki proses pembelajaran berikutnya Bobot penilaian 20%					
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"> Keaktifan asistensi. Ketepatan aplikasi teori. Orisinalitas dan kreatifitas. Kualitas penyajian visual. 	<ul style="list-style-type: none"> Tugas studio Asistensi 	Tahap IV: Implementasi 1 <ul style="list-style-type: none"> Implementasi desain. Pengembangan materi sebelumnya. 	
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"> Keaktifan asistensi. Ketepatan aplikasi teori. Orisinalitas dan kreatifitas. Kualitas penyajian visual. 	<ul style="list-style-type: none"> Tugas studio Asistensi 	Tahap IV: Implementasi 2 <ul style="list-style-type: none"> Implementasi desain. Pengembangan materi sebelumnya. 	
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"> Keaktifan asistensi. Ketepatan aplikasi teori. 	<ul style="list-style-type: none"> Tugas studio Asistensi 	Tahap IV: Implementasi 3 <ul style="list-style-type: none"> Implementasi desain. Pengembangan materi sebelumnya. 	10

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL VID306

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"> Orisinalitas dan kreatifitas. Kualitas penyajian visual. 			
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"> Keaktifan asistensi. Ketepatan aplikasi teori. Orisinalitas dan kreatifitas. Kualitas penyajian visual. 	<ul style="list-style-type: none"> Tugas studio Asistensi 	Tahap IV: Implementasi 4 <ul style="list-style-type: none"> Implementasi desain. Pengembangan materi sebelumnya. 	10
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"> Keaktifan asistensi. Ketepatan aplikasi teori. Orisinalitas dan kreatifitas. Kualitas penyajian visual. 	<ul style="list-style-type: none"> Tugas studio Asistensi 	Tahap IV: Implementasi 5 <ul style="list-style-type: none"> Implementasi desain. Pengembangan materi sebelumnya. 	
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"> Keaktifan asistensi. Ketepatan aplikasi teori. Orisinalitas dan kreatifitas. Kualitas penyajian visual. 	<ul style="list-style-type: none"> Tugas studio Asistensi 	Tahap IV: Implementasi 6 <ul style="list-style-type: none"> Implementasi desain. Pengembangan materi sebelumnya. 	
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"> Keaktifan asistensi. Ketepatan aplikasi teori. 	<ul style="list-style-type: none"> Tugas studio Asistensi 	Tahap IV: Implementasi 7 <ul style="list-style-type: none"> Implementasi desain. 	10

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL VID306

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"> • Orisinalitas dan kreatifitas. • Kualitas penyajian visual. 		<ul style="list-style-type: none"> • Pengembangan materi sebelumnya. 	
16	Evaluasi Akhir Semester: 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