

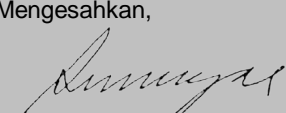


RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL VID513 PENGANTAR DESAIN

Issue/Revisi	: R1	Tanggal	: 19 September 2020
Mata Kuliah	: Pengantar Desain	Kode MK	: VID513
Rumpun MK	: KOTA	Semester	: Ganjil
Dosen Penyusun	: Michel Sutedja S.Sn.,M.Ds.	Bobot (sks)	: 3
Penyusun, a/n  (Michel Sutedja S.Sn., M.Ds.)	Menyetujui,  (Desi Dwi Kristanto, S.Ds., M.Ds.)	Mengesahkan,  (Ir. Resdiansyah, S.T., M.T., Ph.D.)	

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER	
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL - PRODI
	I.A.1 Mampu 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.
	CP-MK
	MK1 Mahasiswa memiliki pengetahuan proses membuat karya desain komunikasi visual dari wawasan dasar proses kreatif dari segi unsur, prinsip dan elemen Desain. MK2 Mahasiswa mengetahui dan memahami sejarah gaya desain. MK3 Mahasiswa memahami seluk beluk penciptaan konsep visualisasi, teori kreatifitas baik secara rasional maupun emosional, serta mampu mewujudkan konsep tersebut menjadi sebuah rancangan karya visual. MK4 Mahasiswa memiliki kepekaan estetik dan kemampuan menciptakan <i>product knowledge</i> pada dunia perancangan komunikasi visual.
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini berfokus pada pemahaman dan kemampuan berpikir mengungkapkan proses kreatif, pengetahuan tentang wawasan dan permasalahan dunia desain, mengetahui sejarah gaya desain, mampu menguasai teori kreativitas dalam desain, unsur dan prinsip Desain Komunikasi Visual, teori periklanan dan perkembangan iklan kreatif dan <i>New Media</i> , mempunyai pemahaman tentang proses kreatif, konsep dan makna dibalik karya Desain Komunikasi Visual, mengetahui tanggung jawab profesi desainer, wilayah kerjanya, serta mahasiswa mampu mengetahui produk luaran dari Desain Komunikasi Visual.
Materi Pembelajaran/Pokok Bahasan	<ul style="list-style-type: none"> • Pengertian, fungsi, tujuan dan tugas Desainer • Sejarah desain dari jaman prasejarah, penemuan huruf paku sampai penemuan mesin cetak oleh Gutenberg • Perubahan gaya / style dari tahun 1851 The Great Exhibition sampai tahun 1960s Psychedelia • Perubahan gaya / style desain dari tahun 1851 The (<i>Great Exhibition</i>) sampai tahun 1960s (<i>Psychedelic</i>) • Perubahan gaya / style dari Art & Craft Movement, Art Nouveau, Art Deco, Bauhaus, De Stijl, Constructivism, Futurism, Modernism, sampai Postmodern: • A. Penjelasan elemen-elemen desain dan prinsip-prinsip desain

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL VID105 Sejarah Seni & Desain

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER	
	<ul style="list-style-type: none"> B. Proses kreatif DKV, pengertian kreatif, kreatifitas, ciri-ciri manusia kreatif, karya desain yang baik: A. New media Definisi <i>New Media</i>, Kehadiran dan perkembangan <i>New Media</i>, Ciri-ciri <i>New Media</i> B. Media Kreatif, Definisi Media Kreatif, Kehadiran dan perkembangan Iklan Kreatif Creative Brief dan Marketing Brief Mind mapping dan konsep desain Design output: Identitas Visual (logo, stationary dll), Brosur, leaflet, Poster, Merchandise, Umbul-umbul, Banner, dan lain lain
Pustaka	<p>Utama</p> <ul style="list-style-type: none"> Wallschlaeger, Charles & Cynthia Busic-Snyder, 1992, <i>Basic Visual Concepts and Principles, for Artists, Architects, and Designers</i>, Mc.Graw Hill, Wm.C. Brown Publisher, New York. Zelanski, Paul & Marry Pat Fisher, 1984 “<i>Design, Principles and Problems</i>” Holt, Rinehart & Winston, New York. Richard & Judith Wilde, 1991 “<i>Visual Literacy, A Conceptual Approach to Graphic Problem Solving</i>”, Watson-Guptill Publication, New York. Peterson, Bryan L. 2003 “<i>Design Basics for creative Result</i>”, How Design Books, Cincinnati – Ohio.
	<p>Pendukung</p>
Media Pembelajaran	<p>Perangkat Lunak:</p>
	<p>PPT / Keynote</p>
	<p>Perangkat Keras:</p>
	<p>Komputer / Laptop, Projector, whiteboard</p>
Team Teaching	
Mata Kuliah Prasyarat	Tidak ada
Kriteria Penilaian	<ol style="list-style-type: none"> Tugas presentasi & paper, dilaksanakan berkelompok, 30% pra UTS, 30% pasca UTS. UTS : 20%, take home UAS : 20%, take home

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL VID105 Sejarah Seni & Desain

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, fungsi dan tujuan dari perancangan komunikasi visual dan tugas seorang desainer.	Ketepatan aplikasi teori	<ul style="list-style-type: none"> Keaktifan diskusi 	<ul style="list-style-type: none"> Ceramah Diskusi 	Pengertian, fungsi, tujuan & tugas desainer: <ul style="list-style-type: none"> Pengertian Desainer Fungsi Desainer Tujuan mempelajari Desainer Tugas Desainer 	
2	Mahasiswa memahami dan mampu menjelaskan sejarah desain dari jaman prasejarah, huruf paku, hingga penemuan mesin cetak Gutenberg.	Ketepatan aplikasi teori	<ul style="list-style-type: none"> Keaktifan presentasi Keaktifan diskusi 	<ul style="list-style-type: none"> Ceramah Presentasi mahasiswa Diskusi 	Sejarah Desain dari zaman prasejarah, penemuan huruf paku sampai penemuan mesin cetak oleh Gutenberg: <ul style="list-style-type: none"> Jejak peninggalan manusia dalam bentuk lambang-lambang grafis di dinding gua Lascaux, Perancis. (sign & simbol) yang berwujud gambar (pictograf) atau tulisan (ideograf), bersifat langsung dan ekspresif, dengan dasar acuan alam (flora, fauna, landscape dan lain-lain). Peralihan penggunaan huruf paku ke penerapan sistem cetak tipografi 	5

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL VID105 Sejarah Seni & Desain

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"> Penemuan mesin cetak Gutenberg. 	
3	<p>Mahasiswa memahami dan mampu menjelaskan aliran / gaya / style dari desain era 1851, The Great Exhibition, 1892, Aristide Bruant, Toulouse Lautrec 1910, Modernism, 1916, Dadaisme, 1916, De Stijl, 1918, Constructivism, 1919, Bauhaus, 1928-1930, Gill Sans, 1931, Harry Beck, 1950s, International Style, 1951, Helvetica, 1960s, Psychedelia and Pop Art, 1984, Émigré. Art & Craft Movement, Art Nouveau, Art Deco, Bauhaus, De Stijl, Constructivism, Futurism, Modernism, Postmodern.</p>	Ketepatan aplikasi teori	<ul style="list-style-type: none"> Keaktifan presentasi Keaktifan diskusi 	<ul style="list-style-type: none"> Ceramah Presentasi mahasiswa Diskusi 	<p>Perubahan gaya / style dari tahun 1851 The Great Exhibition sampai tahun 1960s Psychedelia:</p> <ul style="list-style-type: none"> Ciri / karakter gaya dan contoh karya desain tahun 1851, The Great Exhibition. Karakter / ciri gaya dan contoh karya desain tahun 1892 Aristide Bruant, Toulouse-Lautrec Ciri / karakter gaya dan contoh karya desain tahun 1910, Modernisme Ciri / karakter gaya dan contoh karya desain tahun 1916, Dadaisme Ciri / karakter gaya dan contoh karya desain tahun 1916, De Stijl Ciri / karakter gaya dan contoh karya desain tahun 1918, Constructivism Ciri / karakter gaya dan contoh karya desain 	5

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL VID105 Sejarah Seni & Desain

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)
					tahun 1919, Bauhaus dan contoh karya desain Futurism.	
4	Mahasiswa memahami dan mampu menjelaskan perubahan gaya / <i>style</i> desain dari tahun 1851 The (<i>Great Exhibition</i>) sampai tahun 1960s (<i>Psychedelic</i>) dan <i>Pop Art</i>	Ketepatan aplikasi teori	<ul style="list-style-type: none"> Keaktifan presentasi Keaktifan diskusi 	<ul style="list-style-type: none"> Ceramah Presentasi mahasiswa Diskusi 	Perubahan gaya / <i>style</i> desain dari tahun 1851 The (<i>Great Exhibition</i>) sampai tahun 1960s (<i>Psychedelic</i>): <ul style="list-style-type: none"> Ciri / karakter gaya dan contoh karya desain tahun 1928-1930, Gill Sans Ciri / karakter gaya dan contoh karya desain tahun 1931, Harry Beck Ciri / karakter gaya dan contoh karya desain tahun 1950s, International Style Ciri / karakter gaya dan contoh karya desain tahun 1951, Helvetica Ciri / karakter gaya dan contoh karya desain tahun 1960s, <i>Psychedelic</i> and <i>Pop Art</i> Ciri / karakter gaya dan contoh karya desain tahun 1984, Émigré 	5

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL VID105 Sejarah Seni & Desain

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)
5	Mahasiswa memahami dan mampu menjelaskan perubahan gaya / <i>style</i> desain dari <i>Art & Craft</i> sampai postmodern	Ketepatan aplikasi teori	<ul style="list-style-type: none"> Keaktifan presentasi Keaktifan diskusi 	<ul style="list-style-type: none"> Ceramah Presentasi mahasiswa Diskusi 	Perubahan gaya / style dari Art & Craft Movement, Art Nouveau, Art Deco, Bauhaus, De Stijl, Constructivism, Futurism, Modernism, sampai Postmodern: <ul style="list-style-type: none"> Ciri / karakter gaya dan contoh karya desain Art & Craft Ciri / karakter gaya dan contoh karya desain Art Nouveau Ciri / karakter gaya dan contoh karya desain Art Deco Ciri / karakter gaya dan contoh karya desain Bauhaus Ciri / karakter gaya dan contoh karya desain De Stijl Ciri / karakter gaya dan contoh karya desain Constructivism Ciri / karakter gaya dan contoh karya desain Futurism Ciri / karakter gaya dan contoh karya desain Modernism 	5

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL VID105 Sejarah Seni & Desain

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"> Ciri / karakter gaya dan contoh karya desain Postmodern 	
6	Mahasiswa memahami dan mampu menjelaskan elemen-elemen desain dan prinsip-prinsip desain	Ketepatan aplikasi teori	<ul style="list-style-type: none"> Keaktifan presentasi Keaktifan diskusi 	<ul style="list-style-type: none"> Ceramah Presentasi mahasiswa Diskusi 	A. Perkembangan dunia Desain di Negara Barat melalui contoh karya desain dan ulasannya : Contoh kasus Iklan kreatif kategori media elektronik. Contoh kasus Iklan kreatif kategori media non elektronik.	5
7	Mahasiswa memahami dan mampu menjelaskan proses kreatif desain komunikasi visual, penertian kreatif, kreatifitas, ciri-ciri manusia kreatif dan karya desain yang baik	Ketepatan aplikasi teori	<ul style="list-style-type: none"> Keaktifan presentasi Keaktifan diskusi 	<ul style="list-style-type: none"> Ceramah Presentasi mahasiswa Diskusi 	B. Perkembangan dunia Desain di Negara Indonesia melalui contoh karya desain dan ulasannya : Contoh kasus Iklan kreatif kategori media elektronik. Contoh kasus Iklan kreatif kategori media non elektronik.	5
8	Evaluasi Tengah Semester : Melakukan validasi hasil penilaian, evaluasi dan perbaiki proses pembelajaran berikutnya Bobot penilaian 20%					
9	Mahasiswa memahami dan mampu menjelaskan perkembangan dunia desain komunikasi visual di dunia Barat	Ketepatan aplikasi teori	<ul style="list-style-type: none"> Keaktifan presentasi Keaktifan diskusi 	<ul style="list-style-type: none"> Ceramah Presentasi mahasiswa Diskusi 	A. Penjelasan elemen-elemen desain dan prinsip-prinsip desain: - Unsur-unsur Desain - Prinsip-prinsip Desain	

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL VID105 Sejarah Seni & Desain

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)
10	Mahasiswa memahami dan mampu menjelaskan perkembangan dunia desain komunikasi visual di Indonesia	Ketepatan aplikasi teori	<ul style="list-style-type: none"> Keaktifan presentasi Keaktifan diskusi 	<ul style="list-style-type: none"> Ceramah Presentasi mahasiswa Diskusi 	<p>B. Proses kreatif DKV, pengertian kreatif, kreatifitas, ciri-ciri manusia kreatif, karya desain yang baik:</p> <ul style="list-style-type: none"> Proses kreatif DKV <ul style="list-style-type: none"> Pengumpulan data Memahami persoalan / permasalahan Memilih simbol / tanda visual Menentukan key visual Definisi kreatif dan kreatifitas Ciri-ciri manusia kreatif Definisi karya desain yang baik. 	5
11	Mahasiswa memahami dan mampu menjelaskan definisi, kehadiran dan perkembangan serta ciri-ciri <i>New Media</i> .	Ketepatan aplikasi teori	<ul style="list-style-type: none"> Keaktifan presentasi Keaktifan diskusi 	<ul style="list-style-type: none"> Ceramah Presentasi mahasiswa Diskusi 	<p>A. <i>New media</i> Definisi <i>New Media</i> Kehadiran dan perkembangan <i>New Media</i> Ciri-ciri <i>New Media</i> Contoh kasus karya iklan yang termasuk <i>New Media</i></p>	5
12	Mahasiswa memahami dan mampu menjelaskan definisi, kehadiran dan perkembangan serta ciri-ciri media kreatif.	Ketepatan aplikasi teori	<ul style="list-style-type: none"> Keaktifan diskusi Presentasi 	<ul style="list-style-type: none"> Ceramah Presentasi mahasiswa Diskusi 	<p>B. Media Kreatif Definisi media kreatif Kehadiran dan perkembangan Iklan Kreatif Ciri-ciri iklan kreatif Ide dan konsep Iklan kreatif</p>	5

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL VID105 Sejarah Seni & Desain

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)
					Contoh Iklan Kreatif	
13	Mahasiswa memahami dan mampu menjelaskan <i>creative brief</i> dan <i>client brief</i>	Ketepatan aplikasi teori	<ul style="list-style-type: none"> Keaktifan presentasi Keaktifan diskusi 	<ul style="list-style-type: none"> Ceramah Presentasi mahasiswa Diskusi 	<i>Creative Brief</i> <ul style="list-style-type: none"> Pengertian Manfaat Fungsi Bentuk / form <i>Client Brief</i> <ul style="list-style-type: none"> Pengertian Manfaat Fungsi Bentuk / form 	5
14	Mahasiswa memahami dan mampu menjelaskan <i>mind mapping</i> dan konsep desain.	Ketepatan aplikasi teori	<ul style="list-style-type: none"> Keaktifan presentasi Keaktifan diskusi 	<ul style="list-style-type: none"> Ceramah Presentasi mahasiswa Diskusi 	<i>Mind Mapping</i> <ul style="list-style-type: none"> Pengertian Manfaat Fungsi Bentuk / form Konsep desain <ul style="list-style-type: none"> Pengertian Manfaat Fungsi Bentuk / form 	5
15	Mahasiswa memahami dan mampu menjelaskan berbagai macam luaran desain visual yang sering ditemui	Ketepatan aplikasi teori	<ul style="list-style-type: none"> Keaktifan presentasi Keaktifan diskusi 	<ul style="list-style-type: none"> Ceramah Presentasi mahasiswa Diskusi 	Design output <ul style="list-style-type: none"> Identitas Visual (logo, stationary dll) Brosur, leaflet Poster Merchandise Umbul-umbul Banner 	5

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL VID105 Sejarah Seni & Desain

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)
					• dll	
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, Kreativitas 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