

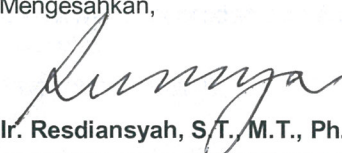


Issue/Revisi	: R0	Tanggal	: 1 Agustus 2019
Mata Kuliah	: Nirmana dan Rupa Dasar	Kode MK	: VID103
Rumpun MK	: MKMA	Semester	: 1
Dosen Penyusun	: Michel Sutedja, S.Sn.,M.Ds.	Bobot (sks)	: 4
Penyusun,		Menyetujui,	
	(Michel Sutedja, S.Sn.,M.Ds.)		(Desi Dwi Kristanto, S.Ds., M.Ds.)
		Mengesahkan,	
			(Ir. Resdiansyah, S.T., M.T., Ph.D.)

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER	
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL - PRODI
	II.A.1 II.A.2 III.A.1 III.A.2 IV.A.1 IV.A.2 IV.A.3
	Mampu membuat karya visual secara manual maupun menggunakan alat/perangkat teknologi sesuai kebutuhan. Mampu mewujudkan gagasan ke dalam bentuk karya visual. Mampu mewujudkan ide ke dalam sebuah konsep visual. 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.
	CP-MK
	MK1 MK2 MK3 MK4
	Mampu mengidentifikasi elemen-elemen dan prinsip-prinsip desain. Mampu menggunakan elemen-elemen desain dan menerapkan prinsip-prinsip desain ke dalam karya desain. Mampu mewujudkan sebuah komposisi visual sesuai dengan keadaan dan sensasi tertentu. Mampu bereksperimen dengan elemen-elemen dan prinsip-prinsip desain.
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini mengajarkan tentang persepsi visual, elemen-elemen dasar visual dan prinsip-prinsip desain, titik dan garis, bentuk dan ruang, tekstur, teori dasar warna dan psikologi warna, <i>gestalt principles of grouping and association & unity and harmony</i> , skala dan proporsi, kontras dan emphasis, keseimbangan dan ritme serta eksperimen sensasi sensorial, lewat proses kreativitas dalam pembuatan karya desain komunikasi visual.
Materi Pembelajaran/Pokok Bahasan	<ul style="list-style-type: none"> • Pengenalan persepsi visual • Elemen dan prinsip desain • Titik dan garis • Bentuk dan ruang • Tekstur • Warna (Teori dasar dan psikologi) • Gestalt principles of Grouping and Association & Unity and Harmony • Scale and proportion • Contrast and emphasis • Balance and rhythm • Sensory sensation experiment
Pustaka	Utama
	Judith Wilde & Richard Wilde. (2015). <i>The Process A New Foundations in Art and Design</i> . 00. Laurence King. London. ISBN: 978-1780672397.

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER		
	<p>Pendukung</p> <ul style="list-style-type: none"> • designschool.canva.com/design-elements-principles/graphicdesign.spokanefalls.edu/tutorials/process/gestaltprinciples/gestaltprinc.htm • jjhyun.com/portfolio/visualization-of-taste/?ckattempt=1 www.drmmcrodan.com/vision-development-education-centre/what-is-vision/binocular-vision/ • www.educ.kent.edu/community/VLO/design/elements/line/index.html/ • www.simplypsychology.org/perception-theories.html • www.sophia.org/tutorials/design-in-art-scale-and-proportion • www.wcs.k12.mi.us/cousino/wcsart/Art%20Foundatons%20Site/texture.html • www.youtube.com/watch?v=xizttM_Cbuc 	
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"> 1. Tugas Praktek : dilaksanakan di kelas, 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 VID103 Nirmana & Rupa Dasar

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 elemen-elemen visual dan atensi visual.	Ketepatan aplikasi teori	<ul style="list-style-type: none"> Keaktifan diskusi. 	Ceramah Diskusi	Pengenalan visual: <ul style="list-style-type: none"> Elemen-elemen visual Atensi warna 	
2	Mahasiswa mampu menerapkan elemen visual titik dan garis kedalam bentuk tugas rupa visual.	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 	Ceramah Tugas studio Asistensi	Titik dan garis: <ul style="list-style-type: none"> Garis imajiner Garis sebagai value Jenis-jenis garis 	
3	Mahasiswa memahami dan mampu menjelaskan tentang bentuk dan ruang.	Ketepatan aplikasi teori	<ul style="list-style-type: none"> Keaktifan diskusi. 	Ceramah Diskusi	Bentuk dan ruang: <ul style="list-style-type: none"> Komposisi Bentuk organic Bentuk geometric Perspektif Bentuk positif dan negatif Size cues Ruang dan jarak 	5
4	Mahasiswa mampu menggunakan elemen desain titik dan garis kedalam bentuk dan ruang dengan memperhatikan komposisi, perspektif, ruang dan jarak.	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 	Ceramah Tugas studio Asistensi	Bentuk dan ruang: <ul style="list-style-type: none"> Komposisi Bentuk organic Bentuk geometric Perspektif Bentuk positif dan negatif Size cues Ruang dan jarak 	5

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL VID103 Nirmana & Rupa Dasar

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 menggunakan elemen desain tekstur dan pattern/pola kedalam karya desain.	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 	Ceramah Tugas studio Asistensi	Tekstur: <ul style="list-style-type: none"> Kolase Pattern (pola) Tactile texture 	10
6	Mahasiswa memahami dan mampu menjelaskan tentang warna dasar RGB, RYB, CMYK dan standarisasi warna dalam dunia desain.	Ketepatan aplikasi teori	<ul style="list-style-type: none"> Keaktifan diskusi 	Ceramah Diskusi	Pengenalan warna <ul style="list-style-type: none"> RGB RYB CMYK Standarisasi warna (Pantone, Munsell) 	
7	Mahasiswa memahami dan mampu menjelaskan tentang psikologi warna dan kaitan warna dengan budaya.	Ketepatan aplikasi teori Kerapian tugas visual Ide dan kreativitas	<ul style="list-style-type: none"> Keaktifan diskusi. Keaktifan asistensi. Ketepatan aplikasi teori. Orisinalitas dan kreatifitas. Kualitas penyajian visual 	Ceramah Diskusi Tugas studio Asistensi	Warna: <ul style="list-style-type: none"> Psikologi warna Warna dan budaya 	10
8	Evaluasi Tengah Semester: Mampu menggunakan elemen-elemen desain dan mengaplikasikan teori serta prinsip-prinsip desain, disampaikan melalui tugas visual. Bobot penilaian 20 %					
9	Mahasiswa mampu menggunakan elemen-elemen desain yang dirangkai dengan menerapkan teori gestalt grouping & association, unity & harmony.	Ketepatan aplikasi teori Kerapian tugas visual Ide dan kreativitas	<ul style="list-style-type: none"> Keaktifan asistensi. Ketepatan aplikasi teori. Orisinalitas dan kreatifitas. 	Ceramah Tugas studio Asistensi	Gestalt principles: <ul style="list-style-type: none"> Grouping and association. Unity and Harmony. Gestalt Grid 	

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL VID103 Nirmana & Rupa Dasar

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"> Kualitas penyajian visual 		<ul style="list-style-type: none"> Tematik 	
10	Mahasiswa mampu menggunakan elemen-elemen desain yang dirangkai dengan menerapkan teori gestalt grouping & association, unity & harmony.	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 	Ceramah Tugas studio Asistensi	Gestalt principles: <ul style="list-style-type: none"> Grouping and association. Unity and Harmony. Gestalt Grid Tematik 	10
11	Mahasiswa memahami dan mampu menjelaskan tentang skala dan proporsi visual yang ideal.	Ketepatan aplikasi teori	<ul style="list-style-type: none"> Keaktifan diskusi 	Ceramah Diskusi	Skala dan proporsi: <ul style="list-style-type: none"> Proporsi ideal 	
12	Mahasiswa mampu menggunakan elemen-elemen desain yang dirangkai dengan menerapkan teori gestalt kontras dan emphasis.	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 	Ceramah Tugas studio Asistensi	Kontras dan emphasis: <ul style="list-style-type: none"> Kontras Emphasis Isolasi 	10
13	Mahasiswa mampu menggunakan elemen-elemen desain dan menerapkan prinsip-prinsip desain ke dalam karya desain.	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 	Tugas studio Asistensi	Keseimbangan dan ritme: <ul style="list-style-type: none"> Keseimbangan visual Keseimbangan bentuk, nilai (value) dan warna Ritme dan gerak Keseimbangan simetrikal dan asimetrikal 	

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL VID103 Nirmana & Rupa Dasar

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)
14	Mahasiswa mampu mewujudkan sebuah komposisi visual sesuai dengan keadaan dan sensasi tertentu.	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 	Tugas studio Asistensi	Eksperimen sensasi sensoris: <ul style="list-style-type: none"> Penciuman Suara Sentuhan (peraba) Rasa (pengecap) Visual (penglihatan) Suasana 	
15	Mahasiswa mampu mewujudkan sebuah komposisi visual sesuai dengan keadaan dan sensasi tertentu.	Ketepatan aplikasi teori Kerapian tugas Ide dan kreativitas	<ul style="list-style-type: none"> Keaktifan asistensi. Ketepatan aplikasi teori. Orisinalitas dan kreatifitas. Kualitas penyajian visual 	Tugas studio Asistensi	Eksperimen sensasi sensoris: <ul style="list-style-type: none"> Penciuman Suara Sentuhan (peraba) Rasa (pengecap) Visual (penglihatan) Suasana 	10
16	Evaluasi Akhir Semester: Mampu menggunakan elemen-elemen desain dan mengaplikasikan teori serta prinsip-prinsip desain, disampaikan melalui tugas visual. 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