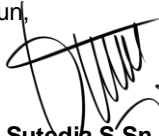

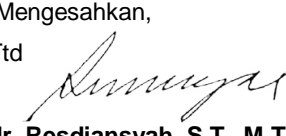


RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL VID302

Issue/Revisi	: R1	Tanggal	: 2 April 2019
Mata Kuliah	: Perancangan Visual Promosi & Kampanye	Kode MK	: VID302
Rumpun MK	: MKMA	Semester	: 5
Dosen Penyusun	: Michel Sutedja S.Sn.,M.Ds.	Bobot (sks)	: 5
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.B.4	Mampu untuk mempunyai motivasi yang kuat dalam mencapai hasil 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.1	Mampu mewujudkan ide ke dalam sebuah konsep 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.
	CP-MK	
	MK1	Mampu menjelaskan pengertian kampanye sosial.
	MK2	Mahasiswa mampu menentukan obyek yang perlu dipelajari dan mengumpulkan data-data yang dibutuhkan dengan metode yang tepat.
MK3	Mahasiswa mampu menganalisa data dengan metode yang tepat dan menghasilkan kesimpulan berupa kata kunci (<i>keywords</i>).	
MK4	Mahasiswa mampu mengidentifikasi masalah dan menentukan tujuan kampanye. Mahasiswa mampu menentukan strategi komunikasi yang tepat.	

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL VID302

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER		
	MK5 MK6 MK7	Mahasiswa mampu mengaplikasikan pendekatan visual kedalam rancangan visual terpilih. Mahasiswa mampu mengimplementasikan pendekatan visual kedalam rancangan visual terpadu.
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini mengajarkan dasar-dasar program perancangan kampanye meliputi pemahaman client's briefs, pengumpulan data dan perancangan serangkaian kampanye visual. Mengajarkan para mahasiswa untuk memecahkan masalah berdasarkan data yang telah dikumpulkan dan dianalisa sebelumnya, melalui serangkaian proses perancangan komunikasi visual dalam kegiatan kampanye atau promosi yang terstruktur dan terpadu.	
Materi Pembelajaran/Pokok Bahasan	<ul style="list-style-type: none"> • Introduction to Social Campaign • Data Gathering • Data Analysis & Conclusion • Communication strategy • Design Strategy • Design Process • Design Implementation • Identify the Issues & • Concept Review • Visual Review 	
Pustaka	Utama	
	<ul style="list-style-type: none"> • Jonathan Baldwin, Lucienne Roberts, (2006). Visual communication : from theory to practice. 00. AVA. Case Postale. ISBN: 2940373094. 	
Pustaka	Pendukung	
	<ul style="list-style-type: none"> • Kranmer, J., & Zappaterra, Y.. (2003). Conscientious objectives: Designing for an ethical message. 00. ROTOV. Hove, UK. ISBN: -. • Mario Pricken, (2004). Creative advertising : ideas and techniques from the world's best campaigns. 00. THAHU. New York. ISBN: 0500284768. • Best, K.. (2006). Design management: Managing design strategy, process, & implementation. 00. AVA. Lausanne, France. ISBN: 0. • McQuiston, L. (2004). Graphic agitation 2. 00. PHAP. New. ISBN: -. • Michael Lynch, Andy Bridge, Kim Shaw, (2004). The work 04 : the very best advertising from asia, australia and new zealand.. 00. CAMP. Australia. ISBN: 0975125710. • http://adsoftheworld.com/taxonomy/media/ambient • http://adsoftheworld.com/taxonomy/media/outdoor • http://advertising.about.com/od/smallbusinesscampaigns/a/youradcampaign.htm • http://datacenter.org/research/camp_q.htm • http://designing.aiga.org/content.cfm/CaseStudies • http://en.wikipedia.org/wiki/Political_campaign 	
Media Pembelajaran	Perangkat Lunak:	Perangkat Keras:
	PPT / Keynote	Komputer / Laptop, Projector, whiteboard
Team Teaching		
Mata Kuliah Prasyarat	Perancangan Identitas Visual	



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL VID302

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

Kriteria Penilaian

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 VID302

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"> Keaktifan diskusi. 	<ul style="list-style-type: none"> Ceramah Diskusi 	Pengenalan kampanye sosial: Jenis-jenis kategori kampanye. Pemahaman kampanye sosial.	
2	Mahasiswa mampu menentukan objek yang perlu dipelajari, data-data yang dibutuhkan dan mengumpulkan data dengan metode yang tepat.	Ketepatan aplikasi teori Kerapian tugas visual Ide dan kreativitas	<ul style="list-style-type: none"> Keaktifan diskusi. Ketepatan aplikasi teori. Orisinalitas dan kreatifitas. 	<ul style="list-style-type: none"> Ceramah Diskusi Tugas studio 	Pengumpulan data: <ul style="list-style-type: none"> Metode pengumpulan data. Menentukan objek yang perlu dipelajari. Jenis-jenis data. 	
3	Mahasiswa mampu menentukan objek yang perlu dipelajari dan mengumpulkan data-data yang dibutuhkan dengan metode yang tepat.	Ketepatan aplikasi teori Kerapian tugas visual Ide dan kreativitas	<ul style="list-style-type: none"> Keaktifan diskusi. Ketepatan aplikasi teori. Orisinalitas dan kreatifitas. 	<ul style="list-style-type: none"> Ceramah Diskusi Tugas studio 	Pengumpulan data: <ul style="list-style-type: none"> Metode pengumpulan data. Menentukan objek yang perlu dipelajari. Jenis-jenis data. 	10
4	Mahasiswa mampu menganalisa data dengan metode yang tepat dan menghasilkan kesimpulan berupa kata kunci (<i>keywords</i>).	Ketepatan aplikasi teori Kerapian tugas visual Ide dan kreativitas	<ul style="list-style-type: none"> Keaktifan diskusi. Ketepatan aplikasi teori. Orisinalitas dan kreatifitas. 	<ul style="list-style-type: none"> Ceramah Diskusi 	Analisa data dan kesimpulan: <ul style="list-style-type: none"> Metode analisa data. Kesimpulan berupa kata kunci (<i>keywords</i>). 	
5	Mahasiswa mampu mengidentifikasi masalah dan menentukan tujuan kampanye.	Ketepatan aplikasi teori Kerapian tugas visual Ide dan kreativitas	<ul style="list-style-type: none"> Keaktifan diskusi Ketepatan aplikasi teori. 	<ul style="list-style-type: none"> Ceramah Diskusi 	Identifikasi masalah (issue) dan tujuan kampanye: <ul style="list-style-type: none"> Identifikasi masalah yang dapat diselesaikan melalui desain komunikasi visual & kampanye. 	10

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL VID302

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"> Menentukan tujuan kampanye sebagai hipotesa pemecahan masalah. 	
6	Mahasiswa mampu menentukan strategi komunikasi yang tepat.	Ketepatan aplikasi teori Kerapian tugas visual Ide dan kreativitas	<ul style="list-style-type: none"> Keaktifan asistensi. Ketepatan aplikasi teori. Orisinalitas dan kreatifitas. 	<ul style="list-style-type: none"> Ceramah Tugas studio Asistensi 	Strategi komunikasi: <ul style="list-style-type: none"> Menentukan media yang dapat dipergunakan. Pemilihan teori dasar / metode yang cocok. Metode pengembangan strategikomunikasi. 	
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"> Ketepatan aplikasi teori. Orisinalitas dan kreatifitas. Kualitas penyajian visual. 	<ul style="list-style-type: none"> Persentasi individu Asistensi 	Tinjauan Konsep: <ul style="list-style-type: none"> Pengumpulan data. Analisa data dan kesimpulan. Strategi komunikasi. 	10
8	Evaluasi Tengah Semester : Melakukan validasi hasil penilaian, evaluasi dan perbaiki proses pembelajaran berikutnya Bobot penilaian 20%					
9	Mahasiswa mampu menentukan strategi visual yang tepat.	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 	Strategi visual: <ul style="list-style-type: none"> Pemilihan elemen desain yang sesuai. Membuat <i>visual approach board</i>. Menentukan <i>visual mood</i> yang tepat. 	

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL VID302

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 mampu melakukan proses perancangan visual 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 	Proses desain: <ul style="list-style-type: none"> Sketsa awal sebagai alternatif pendekatan visual. 	
11	Mahasiswa mampu mengaplikasikan pendekatan visual kedalam rancangan visual terpilih.	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 	Penerapan desain: <ul style="list-style-type: none"> Aplikasi pendekatan visual kedalam rancangan visual terpilih. 	10
12	Mahasiswa mampu menyelesaikan proses perancangan sistem visual dan mempresentasikannya dengan baik.	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 	Penyelesaian desain: <ul style="list-style-type: none"> Perancangan sistem visual. Presentasi (ke klien). 	
13	Mahasiswa mampu mengimplementasikan pendekatan visual kedalam rancangan visual 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 	Implementasi desain: <ul style="list-style-type: none"> Aplikasi pendekatan visual kedalam rancangan visual. 	10

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL VID302

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 mengimplementasikan pendekatan visual kedalam rancangan visual 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 	Implementasi desain: <ul style="list-style-type: none"> Aplikasi pendekatan visual kedalam rancangan visual. 	
15	Mahasiswa mampu mengimplementasikan pendekatan visual kedalam rancangan visual terpadu dan mempresentasikannya.	Ketepatan aplikasi teori Kerapian tugas visual Ide dan kreativitas	<ul style="list-style-type: none"> Ketepatan aplikasi teori. Orisinalitas dan kreatifitas. Kualitas penyajian visual. 	<ul style="list-style-type: none"> Presentasi individu Asistensi 	Tinjauan visual: <ul style="list-style-type: none"> Strategi visual. Proses desain. Penerapan desain. Penyelesaian desain. Implementasi desain. Penulisan pengantar karya desain. 	10
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