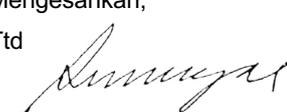


RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)
VCD514 DESAIN, MEDIA & MASYARAKAT

Issue/Revisi	: R0	Tanggal	: 30 November 2020
Mata Kuliah	: Desain, Media & Masyarakat	Kode MK	: VID514
Rumpun MK	: MKMA	Semester	: 3
Dosen Penyusun	: Ratno Suprpto, S.Sn.,M.Ds	Bobot (sks)	: 3 sks
Penyusun, Ttd 	Menyetujui, Ttd 	Mengesahkan, Ttd 	
(Ratno Suprpto, S.Sn.,M.Ds)	(Desi Dwi Kristanto, S.Ds.,M.Ds)	(Resdiansyah, P.hD)	

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER	
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL - PRODI
	I.E.1: Mampu berpikir kritis dan sistematis, untuk menyelesaikan permasalahan dan membuat keputusan secara tepat
	II.A2: Mampu membuat karya visual secara manual maupun menggunakan alat
	II.A2: Mampu mewujudkan gagasan ke dalam bentuk karya visual
	IV.B1: Mampu menyusun komposisi, tata letak sesuai kaidah prinsip seni baik media cetak maupun digital
	II.D2: Mampu menerapkan prinsip-prinsip dan unsur-unsur desain melalui strategi kreatif seperti visual, huruf, tata letak, komposisi, warna dan prinsip gestalt.
	CP-MK
MK 1	Mampu memahami wawasan tentang sejarah dan perkembangan desain.
MK 2	Mampu memahami wawasan tentang prinsip, elemen dan gaya desain.
MK 3	Mampu memahami wawasan tentang sejarah dan perkembangan Media.
MK 4	Mampu memahami wawasan tentang relasi anatara desain, media dan masyarakat.
MK 5	Mampu memahami pendekatan dan persepsi visual.
MK 6	Mampu merancang karya desain untuk media cetak dan digital.

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER		
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini mempelajari perkembangan desain komunikasi visual dari awal peradaban manusia hingga masa kini. Melalui tatap muka, diskusi dan presentasi para mahasiswa mempelajari berbagai perubahan penting, gerakan seni dan desain dan berbagai ide dan gaya desain. Mata kuliah ini juga mempelajari tentang sejarah dan perkembangan media dalam desain komunikasi visual serta relasi antara desain, media dan masyarakat. Para mahasiswa diperkenalkan dengan sejarah dan asal muasal keilmuan desain. Setelah menyelesaikan mata kuliah ini mahasiswa diharapkan mampu untuk memahami dan mengembangkan pengetahuan dengan tolok ukur sejarah perkembangan yang terjadi sebelumnya yang membentuk desain masa kini.	
Materi Pembelajaran/Pokok Bahasan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sejarah dan Perkembangan desain 2. Prinsip, elemen dan Gaya desain 3. Sejarah dan Perkembangan Media 4. Jenis-jenis media 5. Prinsip dan aplikasi perancangan desain pada media cetak dan digital. 	
Pustaka	Utama	
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Arntson, Amy E. 2003. <i>Graphic Design Basic 4</i>. Whitewater: University of Wisconsin, Thomson Wadsworth. 2. Kusrianto, Adi. Pengantar Desain Komunikasi. Penerbit: ANDI. 3. Supriyono, Rakhmat. 2009. Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi. Yogyakarta: C.V Andi OFFSET. 4. Safananyong, Yongky. 2006. Desain Komunikasi Visual Terpadu. Jakarta: Arte Media. 5. Tinarbuko, Sumbo. 2008. Semiotika Komunikasi Visual. Penerbit: Jalasutra. 6. Cenadi, Christine Suharto. 1999. Elemen-elemen dalam Desain Komunikasi Visual. Nirmana Vol. 1, No.1, Juli 1999 7. Harris, Robert W. 2007. The Elemen of Visual Style. Boston, Massachusetts: Houghton Mifflin Reference Books 8. Hollis, Richard, Graphic Design A Concise History, Thames & Hudson, London, 2001. 	
	Pendukung	
Media Pembelajaran	Perangkat Lunak:	Perangkat Keras:
	- Software berbasis computer grafis	Komputer
Team Teaching		

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER				
Mata Kuliah Prasyarat	Tanpa Prasyarat			
Kriteria Penilaian	1. Tugas praktek : 30 % Kehadiran mahasiswa dihitung berdasarkan presensi dan kelengkapan tugas praktek yang dilaksanakan dalam kelas 2. Tugas Besar : 30% Tugas bertahap pasca UTS dengan proses asistensi 3. UTS : 20% Ujian dilaksanakan dengan praktek di kelas UAS : 20% Ujian dilaksanakan dengan praktek di kelas			
Bobot Penilaian	Nilai	Kredit	Angka	Deskripsi Capaian Pembelajaran
	A	4	90,00 – 100	Mahasiswa superior yang mampu menunjukkan produktivitas – gagasan perancangan, daya kritis dan imajinatif yang sesuai dengan konteks dan berpikiran maju dan kritis dalam menghadapi permasalahan yang secara jeli dianalisis serta mampu mengemasnya ke dalam suatu penyajian yang lengkap, menarik dan sistematis.
	A-	3.75	80,00 – 89,99	Mahasiswa telah memenuhi semua permintaan tugas secara lengkap, kritis, menarik, sistematis, orisinil dan menarik dengan ketajaman daya analisis – sintesis suatu permasalahan sampai instrumen perancangan.
	B+	3.3	75,00 – 79,99	Mahasiswa memenuhi permintaan tugas dengan lengkap dengan tafsiran dan gagasan yang jelas, logis, runut dan orisinil serta mampu mengemas semua ide secara sistematis dan menarik.
	B	3	70,00 – 74,99	Mahasiswa memenuhi permintaan tugas dengan lengkap dengan tafsiran dan gagasan yang jeli, logis, runut dan orisinil namun penyajian kurang menarik.
	B-	2.7	65,00 – 69,99	Mahasiswa memenuhi permintaan tugas dengan lengkap dengan tafsiran permasalahan secara jeli dan gagasan perancangan secara logis, runut dan komprehensif namun penyajian tidak menarik.
	C+	2.3	60,00 – 64,99	Mahasiswa memenuhi permintaan tugas dengan lengkap dengan langkah–langkah perancangan yang jelas dan logis serta menerapkan berbagai pengetahuan walalupun masih kurang runut, logis dan komprehensif.
	C	2	55,00 – 59,99	Mahasiswa memenuhi permintaan tugas secara lengkap dan cukup berusaha menerapkan berbagai pengetahuan namun belum runut, logis dan komprehensif.
	C-	1.7	50,00 – 54,99	Mahasiswa hanya memenuhi permintaan tugas namun belum mampu menerapkan pengetahuan secara runut, logis dan komprehensif.
	D	1	40,00 – 49,99	Mahasiswa perlu mengulang karena ia mengerjakan tugas seadanya dan tidak lengkap sesuai dengan permintaan, tidak mampu menerapkan berbagai pengetahuan secara runut, logis dan komprehensif, dan tidak mampu menyampaikan ide, baik secara visual dan lisan.
	E	0	< 40,00	Mahasiswa belum layak lulus ketika mahasiswa tidak memenuhi salah satu atau beberapa kriteria, seperti sering tidak mengumpulkan tugas atau tidak mengumpulkan tugas, tidak mengikuti ujian, dan melakukan plagiarisme.

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	Mampu memahami wawasan Pengantar Umum MK DESAIN, MEDIA & MASYARAKAT	a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide	<ul style="list-style-type: none"> Edukatif Otentik Subjektif 	<ul style="list-style-type: none"> Ceramah Diskusi Praktik 	<p>Perkenalan dan Pengantar Umum MK DESAIN, MEDIA & MASYARAKAT</p> <p>Pengenalan dan Pengantar sejarah serta perkembangan desain.</p>	
2	Mampu memahami wawasan tentang sejarah dan perkembangan desain.	a. Ketepatan analisis b. Kerapian sajian c. Kreativitas ide	<ul style="list-style-type: none"> Edukatif Otentik 	<ul style="list-style-type: none"> Ceramah Diskusi Praktik 	<p>Sejarah dan perkembangan desain.</p> <p>Latihan & Tugas I: Membuat analisa visual sesuai dengan perkembangan desain khususnya desain komunikasi visual.</p>	
3	Mampu memahami wawasan dan teknis prinsip dan elemen dalam desain komunikasi visual.	a. Kerapian sajian b. Kreativitas ide	<ul style="list-style-type: none"> Edukatif Otentik 	<ul style="list-style-type: none"> Ceramah Diskusi Praktik 	<p>Prinsip dan elemen dalam desain komunikasi visual.</p> <p>Latihan & Tugas II: Membuat karya <i>basic design</i> berdasarkan perkembangan prinsip dan elemen desain.</p>	
4	Mampu memahami, menguasai dan jenis-jenis tata letak (<i>layout</i>) dalam desain.	a. Kerapian sajian b. Kreativitas ide	<ul style="list-style-type: none"> Edukatif Otentik 	<ul style="list-style-type: none"> Ceramah Diskusi Praktik 	<p>Jenis-jenis tata letak (<i>layout</i>) dalam desain.</p> <p>Latihan & Tugas III: Membuat <i>desain dengan menggunakan 2 (dua) jenis layout</i>.</p>	
5	Mampu memahami, menguasai	a. Kerapian sajian b. Kreativitas ide	<ul style="list-style-type: none"> Edukatif Otentik 	<ul style="list-style-type: none"> Ceramah Diskusi Praktik 	<p>Jenis dan gaya desain pada media.</p>	

	dan menerapkan jenis dan gaya desain pada media.				Latihan & Tugas IV: Membuat perancangan visual dengan 2 (dua) jenis dan gaya desain pada media.	
6	Mampu memahami, wawasan tentang sejarah dan perkembangan media dalam desain komunikasi visual.	a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide	<ul style="list-style-type: none"> • Edukatif • Otentik 	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah • Diskusi • Praktik 	Sejarah dan perkembangan media dan desain komunikasi visual. Latihan & Tugas V: Membuat Analisa baik secara visual dan media mengenai perkembangan media baru untuk masyarakat.	
7	Mampu memahami dan merancang kategori media cetak dalam desain komunikasi visual.	a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide	<ul style="list-style-type: none"> • Edukatif • Otentik 	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah • Diskusi • Praktik 	Kategori media cetak dalam desain komunikasi visual. Latihan & Tugas VI: Merancang 3 (tiga) jenis media cetak.	
8	UTS: Mampu merancang desain dengan mengaplikasikan prinsip, elemen, tat aletak serta gaya desain dalam media cetak.					
9	Mampu memahami perkembangan dan merancang kategori jenis media elektronik atau digital.	a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide	<ul style="list-style-type: none"> • Edukatif • Otentik 	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah • Diskusi • Praktik 	Jenis dan Perkembangan media elektronik atau digital.	
10	Mampu memahami wawasan, prinsip dan teknis merancang ambient media.	a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide	<ul style="list-style-type: none"> • Edukatif • Otentik 	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah • Diskusi • Praktik 	Ambient Media dalam desain komunikasi visual. Latihan & Tugas VII: Membuat proses pemilihan ornamen perancangan 3 (tiga) ambient media.	
11	Mampu memahami perkembangan dan kategori media baru khususnya media interaktif print dan digital.	a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide	<ul style="list-style-type: none"> • Edukatif • Otentik 	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah • Diskusi • Praktik 	Media baru; Media interaktif cetak dan digital Latihan & Tugas VIII: Membuat perancangan media baru kategori media interaktif cetak/digital.	

	Mampu menguasai, memahami wawasan mengenai relasi antara komunikasi media dan masyarakat berdasarkan kebutuhan dan perkembangan teknologi dan lingkungan.					
12		a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide	<ul style="list-style-type: none"> Edukatif Otentik 	<ul style="list-style-type: none"> Ceramah Diskusi Praktik 	Proses komunikasi dalam desain, media dan masyarakat.	
13	Mampu memahami dan menguasai wawasan persepsi visual dalam desain komunikasi visual.	a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide	<ul style="list-style-type: none"> Edukatif Otentik 	<ul style="list-style-type: none"> Ceramah Diskusi Praktik 	Persepsi visual dalam desain komunikasi visual.	
14	Mampu memahami dan menguasai mengenai pendekatan semiotika visual denotatif dan konotatif dalam desain komunikasi visual.	a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide	<ul style="list-style-type: none"> Edukatif Otentik 	<ul style="list-style-type: none"> Ceramah Diskusi Praktik 	Pendekatan semiotika visual denotatif dan konotatif dalam desain komunikasi visual. Latihan & Tugas IX: Membuat Analisa dan perancangan desain dengan menggunakan pendekatan semiotika visual denotatif dan konotatif.	
15	Mampu memahami dan menguasai mengenai pendekatan semiotika visual Ikon, indeks dan simbol dalam desain komunikasi visual.	a. Gambaran umum konsep <i>pitching</i> ide bisnis b. Strategi dan sistematika <i>pitching</i>	<ul style="list-style-type: none"> Edukatif Otentik 	<ul style="list-style-type: none"> Ceramah Diskusi Praktik 	Pendekatan semiotika visual Ikon, indeks dan simbol dalam desain komunikasi visual. Latihan & Tugas X: Membuat Analisa dan perancangan desain dengan menggunakan pendekatan semiotika visual Ikon, indeks dan simbol dalam desain komunikasi visual.	

16	Membuat Analisa, konsep dan perancangan desain media cetak dan digital.
----	---

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

RANCANGAN TUGAS MAHASISWA	
BENTUK TUGAS	
Membuat Analisa desain, konsep desain dan perancangan melalui media cetak dan digital.	
JUDUL TUGAS	
Analisa visual, konsep, media dan perancangan untuk kebutuhan Masyarakat.	
SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH	
Mahasiswa mampu memahami sejarah dan perkembangan dan menerapkan prinsip serta teknis perancangan melalui media yang dikomunikasikan untuk kebutuhan masyarakat.	
DESKRIPSI TUGAS	
Tugas MK Desain, Media dan Masyarakat memuat tentang Analisa sejarah dan perkembangan desain, pemilihan dan penggunaan desain dalam media, serta perilaku konsumen sebagai masyarakat dalam menpersepsikan media dan menggunakan media cetak maupun digital.	
METODE Pengerjaan Tugas	
Tugas dikerjakan dengan menggunakan alat/tool melalui teknis sketsa manual dan teknis komputer grafis. Metode pengerjaan tugas: <ol style="list-style-type: none"> 1. Pengenalan dan sejarah desain. 2. Latihan Praktikum membuat Analisa desain. 3. Membuat sketsa eksplorasi dengan prinsip dan elemen desain. 4. Membuat perancangan media cetak 5. Membuat perancangan media elektronik/digital. 6. Membuat perancangan Ambient Media. 7. Membuat perancangan media baru 8. Membuat Analisa visual, konsep perancangan, pemilihan media serta Analisa masyarakat sebagai pengguna media. 	
BENTUK DAN FORMAT LUARAN	
Hasil Final Artwork berupa hasil perancangan dengan format manual dan digital. Untuk format digital bentuk luaran dengan format file PDF. Sedangkan untuk format luaran melalui manual/cetak sesuai ukuran media yang ditentukan.	
INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Konsep Perancangan: 230% 2. Sketsa perancangan dan Proses asistensi: 20% 3. Kerapihan membuat huruf: 20% 4. Aplikasi desain pada media: 40% 	
JADWAL PELAKSANAAN	
Minggu ke 2-7	Tahap Analisa dan perancangan
Minggu ke 8-14	Tahap Analisa, konsep dan perancangan
LAIN-LAIN	

RANCANGAN TUGAS MAHASISWA

DAFTAR RUJUKAN

1. Arntson, Amy E. 2003. *Graphic Design Basic 4*. Whitewater: University of Wisconsin, Thomson Wadsworth.
2. Kusrianto, Adi. Pengantar Desain Komunikasi. Penerbit: ANDI.
3. Supriyono, Rakhmat. 2009. Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi. Yogyakarta: C.V Andi OFFSET.
4. Safananyong, Yongky. 2006. Desain Komunikasi Visual Terpadu. Jakarta: Arte Media.
5. Tinarbuko, Sumbo. 2008. Semiotika Komunikasi Visual. Penerbit: Jalasutra.
6. Cenadi, Christine Suharto. 1999. Elemen-elemen dalam Desain Komunikasi Visual. Nirmana Vol. 1, No.1, Juli 1999
7. Harris, Robert W. 2007. The Elemen of Visual Style. Boston, Massachusetts: Houghton Mifflin Reference Books
8. Hollis, Richard, Graphic Design A Concise History, Thames & Hudson, London, 2001.

RUBRIK PENILAIAN

Jenjang/ Grade	Angka/Skor	Deskripsi/Indikator Kerja
A	80 -100	Mengumpulkan tugas tepat waktu Originalitas objek dan desain Kerapihan dalam penerapan tata letak (<i>layout</i>) dan komposisi Kejelasan detail objek dan estetika desain Ketepatan jenis dan karakter huruf.
B	65 - 79,99	Mengumpulkan tugas tepat waktu Originalitas objek dan desain Ketepatan jenis dan karakter huruf. Kejelasan detail objek dan estetika desain
C	50 - 64,99	Mengumpulkan tugas tepat waktu Originalitas objek dan desain Kurang kerapihan dalam penerapan tata letak (<i>layout</i>) dan komposisi
D	30 - 49,99	Mengumpulkan tugas dengan keterlambatan Objek tidak original Jenis dan karakter huruf tidak tepat.
E	< 29,99	Tidak mengumpulkan tugas atau melakukan plagiasi