



ITS
Institut
Teknologi
Sepuluh Nopember



DOKUMEN KURIKULUM
PRODI: S1
DEPARTEMEN: DESAIN
KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS DESAIN KREATIF DAN BISNIS DIGITAL
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
2023



DOKUMEN

Penyusunan Kurikulum Pendidikan Tinggi Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual

Surabaya, 25-26 Juli 2023

Nama Ketua Tim : Octaviyanti Dwi Wahyurini, S.T., M.AppDesArt, Ph.D.
NIP/NIDN : 198110012005012001 / 0001108101
Program Studi : S1 Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Desain Kreatif dan Bisnis Digital

INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER, 2023



	INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER Kampus ITS, Jl. Raya ITS, Keputih Sikolilo, Surabaya, 60111 Telpon (031) 5994251 URL www.its.ac.id	Nomor: 2.3.2.3.6.4.1
	DOKUMEN KURIKULUM	Revisi: ... Halaman : ...

Penomoran dokumen kurikulum mengacu sebagai berikut:

No	DEPARTEMEN	PRODI	No Dokumen
	F-SCIENTICS/FSAD		2.3.2.3.X.Y.Z
1	Fisika	S1 Fisika	2.3.2.3.1.1.1
2		S2 Fisika	2.3.2.3.1.1.2
3		S3 Ilmu Fisika	2.3.2.3.1.1.3
4	Matematika	S1 Matematika	2.3.2.3.1.2.1
5		S2 Matematika	2.3.2.3.1.2.2
6		S3 Matematika	2.3.2.3.1.2.3
7	Statistika	S1 Statistika	2.3.2.3.1.3.1
8		S2 Statistika	2.3.2.3.1.3.2
9		S3 Ilmu Statistik	2.3.2.3.1.3.3
		S1 Sains Data	2.3.2.3.1.3.1.B
10	Kimia	S1 Kimia	2.3.2.3.1.4.1.A
11		S2 Kimia	2.3.2.3.1.4.2
12		S3 Ilmu Kimia	2.3.2.3.1.4.3
13		S1 Sains Analitik dan Instrumentasi Kimia	2.3.2.3.1.4.1.B
14	Biologi	S1 Biologi	2.3.2.3.1.5.1
15		S2 Biologi	2.3.2.3.1.5.2
16	Aktuaria	S1 Sains Aktuaria	2.3.2.3.1.6.1
	F-INDSYS/FTIRS		
17	Teknik Mesin	S1 Teknik Mesin	2.3.2.3.2.1.1
18		S2 Teknik Mesin	2.3.2.3.2.1.2
19		S3 Teknik Mesin	2.3.2.3.2.1.3
20	Teknik Kimia	S1 Teknik Kimia	2.3.2.3.2.2.1.A
21		S2 Teknik Kimia	2.3.2.3.2.2.2
22		S3 Teknik Kimia	2.3.2.3.2.2.3
23		S1 Teknik Pangan	2.3.2.3.2.2.1.B
24	Teknik Fisika	S1 Teknik Fisika	2.3.2.3.2.3.1
25		S2 Teknik Fisika	2.3.2.3.2.3.2



26		S3 Teknik Fisika	2.3.2.3.2.3.3
27	Teknik Sistem dan Industri	S1 Teknik Sistem dan Industri	2.3.2.3.2.4.1
28		S2 Teknik Sistem dan Industri	2.3.2.3.2.4.2
29		S3 Teknik Sistem dan Industri	2.3.2.3.2.4.3
30	Teknik Material dan Metalurgi	S1 Teknik Material	2.3.2.3.2.5.1
31		S2 Teknik Material dan Metalurgi	2.3.2.3.2.5.2
	F-CIVPLAN/FTSPK		
32	Teknik Sipil	S1 Teknik Sipil	2.3.2.3.3.1.1
33		S2 Teknik Sipil	2.3.2.3.3.1.2
34		S3 Ilmu Teknik Sipil	2.3.2.3.3.1.3
35	Arsitektur	S1 Arsitektur	2.3.2.3.3.2.1
36		S2 Arsitektur	2.3.2.3.3.2.2
37		S3 Ilmu Arsitektur	2.3.2.3.3.2.3
38		Profesi Arsitek	2.3.2.3.3.2.1.P
39	Teknik Lingkungan	S1 Teknik Lingkungan	2.3.2.3.3.3.1
40		S2 Teknik Lingkungan	2.3.2.3.3.3.2
41		S3 Teknik Lingkungan	2.3.2.3.3.3.3
42	Perencanaan Wilayah Kota (S1, S2)	S1 Perencanaan Wilayah Kota	2.3.2.3.3.4.1
43		S2 Perencanaan Wilayah Kota	2.3.2.3.3.4.2
44	Teknik Geomatika	S1 Teknik Geomatika	2.3.2.3.3.5.1
45		S2 Teknik Geomatika	2.3.2.3.3.5.2
		S3 Teknik Geomatika	2.3.2.3.3.5.3
46	Teknik Geofisika (S1)	S1 Teknik Geofisika	2.3.2.3.3.6.1
	F-MARTECH/FTK		
47	Teknik Perkapalan	S1 Teknik Perkapalan	2.3.2.3.4.1.1
48		S2 Teknik Perkapalan	2.3.2.3.4.1.2
49	Teknik Sistem Perkapalan	S1 Teknik Sistem Perkapalan	2.3.2.3.4.2.1 A
		S1 Teknik Sistem Perkapalan DD	2.3.2.3.4.2.1 B
50		S2 Teknik Sistem Perkapalan	2.3.2.3.4.2.2
51		S3 Teknik Sistem Perkapalan	2.3.2.3.4.2.3
52	Teknik Kelautan	S1 Teknik Kelautan	2.3.2.3.4.3.1.A
53		S2 Teknik Kelautan	2.3.2.3.4.3.2
54		S3 Ilmu Teknik Kelautan	2.3.2.3.4.3.3
55		S1 Teknik Lepas Pantai	2.3.2.3.4.3.1.B
56	Teknik Transportasi Laut	S1 Teknik Transportasi Laut	2.3.2.3.4.3.1
57		S2 Double Degree Teknik Transportasi Laut	2.3.2.3.4.3.2.
	F-ELECTICS/FTEIC		



58	Teknik Elektro	S1 Teknik Elektro	2.3.2.3.5.1.1.A
59		S2 Teknik Elektro	2.3.2.3.5.1.2
60		S3 Teknik Elektro	2.3.2.3.5.1.3
61		S1 Teknik Telekomunikasi	2.3.2.3.5.1.1.B
62	Teknik Informatika	S1 Teknik Informatika	2.3.2.3.5.2.1
63		S2 Teknik Informatika	2.3.2.3.5.2.2
64		S3 Ilmu Komputer	2.3.2.3.5.2.3
		S1 Rekayasa Kecerdasan Artifisial	2.3.2.3.5.2.1.B
		S1 Rekayasa Perangkat Lunak	2.3.2.3.5.2.1.C
65	Sistem Informasi	S1 Sistem Informasi	2.3.2.3.5.3.1
66		S2 Sistem Informasi	2.3.2.3.5.3.2
67		S3 Sistem Informasi	2.3.2.3.5.3.3
		S1 Inovasi Digital	2.3.2.3.5.3.1.B
68	Teknik Komputer	S1 Teknik Komputer	2.3.2.3.5.4.1
69	Teknik Biomedik	S1 Teknik Biomedik	2.3.2.3.5.5.1
70	Teknologi Informasi	S1 Teknologi Informasi	2.3.2.3.5.6.1
	F-CREABIZ/FDKBD		2.3.2.3.5.7.1
71	Manajemen Bisnis	S1 Manajemen Bisnis	2.3.2.3.6.1.1
72		S2 Sains Manajemen	2.3.2.3.6.1.2
73	Desain Produk	S1 Desain Produk	2.3.2.3.6.2.1
74	Desain Interior	S1 Desain Interior	2.3.2.3.6.3.1
75		S2 Desain Interior	2.3.2.3.6.3.2
76	Desain Komunikasi Visual	S1 Desain Komunikasi Visual	2.3.2.3.6.4.1
77	Studi Pembangunan	S1 Studi Pembangunan	2.3.2.3.6.5.1
	SIMT		
78	Manajemen Teknologi	S2 Manajemen Teknologi	2.3.2.3.7.1.2
79		S3 Manajemen Teknologi	2.3.2.3.7.1.3
80	Inovasi Sistem dan Teknologi	S2 Inovasi Sistem dan Teknologi	2.3.2.3.7.2.2
81	Profesi Insinyur	Profesi Insinyur	2.3.2.3.7.2.1.P
	F-VOCATION/F-VOKASI		
82	Teknologi Rekayasa Pengelolaan dan Pemeliharaan Bangunan Sipil	S.Tr Teknologi Rekayasa Pengelolaan dan Pemeliharaan Bangunan Sipil	2.3.2.3.8.1.1.A
83	Teknologi Rekayasa Konstruksi Bangunan Air	S.Tr Teknologi Rekayasa Konstruksi Bangunan Air	2.3.2.3.8.1.1.B
84	Rekayasa Perawatan dan Restorasi Bangunan Sipil	M.Tr Rekayasa Perawatan dan Restorasi Bangunan Sipil	2.3.2.3.8.1.1.C
85	Teknologi Rekayasa Manufaktur	S.Tr Teknologi Rekayasa Manufaktur	2.3.2.3.8.2.1.A



86	Teknologi Rekayasa Konversi Energi	S.Tr Teknologi Rekayasa Konversi Energi	2.3.2.3.8.2.1.B
87	Teknologi Rekayasa Otomasi	S.Tr Teknologi Rekayasa Otomasi	2.3.2.3.8.3.1
88	Teknologi Rekayasa Kimia Industri	S.Tr Teknologi Rekayasa Kimia Industri	2.3.2.3.8.4.1
89	Teknologi Rekayasa Instrumentasi	S.Tr Teknologi Rekayasa Instrumentasi	2.3.2.3.8.5.1
90	Statistika Bisnis	S.Tr Statistika Bisnis	2.3.2.3.8.6.1
	F-MEDICAL/F-KEDOKTERAN& KESEHATAN		
91	Teknologi Kedokteran	S1 Teknologi Kedokteran	2.3.2.3.9.1.1
	Kedokteran	S1 Kedokteran	2.3.2.3.9.2.1
		Pendidikan Profesi Dokter	2.3.2.3.9.2.1.P

Proses	Penanggung Jawab			Tanggal
	Nama	Jabatan	Tanda tangan	
Perumus	Octaviyanti Dwi Wahyurini, S.T., M.AppDesArt, Ph.D	Ketua Tim Kurikulum Prodi	Ketua Tim Kurikulum Prodi	
Pemeriksa	Dr. Sabar, SE., M.Si	Sekretaris Departemen	Sekretaris Departemen	
Persetujuan	Bambang Mardiono Soewito, S.Sn, M.Sn	Kepala Departemen	Kadep	
Penetapan	Imam Baihaqi	Dekan	Dekan	
Pengendalian	Dr. Rahmatsyam Lakoro	KPA (Komisi Pertimbangan Akademik)	Tim Penjaminan Mutu Prodi	



DAFTAR ISI

1	LANDASAN PENGEMBANGAN KURIKULUM.....	1
1.1	UNIVERSITAS VALUE	1
1.2	LANDASAN FILOSOFI	2
1.3	LANDASAN HISTORIS.....	2
1.4	LANDASAN HUKUM.....	3
2	VISI, MISI, DAN TUJUAN PENDIDIKAN	6
2.1	VISI, MISI DAN TUJUAN FAKULTAS.....	6
2.2	VISI, MISI DAN TUJUAN DEPARTEMEN	6
2.3	VISI, MISI DAN TUJUAN PENDIDIKAN PROGRAM STUDI.....	8
3	EVALUASI KURIKULUM & TRACER STUDY	11
3.1	EVALUASI KURIKULUM.....	11
3.2	TRACER STUDY	12
3.3	EVALUASI KURIKULUM 2018-2023 DAN <i>TRACER STUDY</i>	14
4	PROFIL LULUSAN & RUMUSAN CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN (CPL)	19
4.1	PROFIL LULUSAN.....	19
5	PENENTUAN BAHAN KAJIAN.....	25
5.1	GAMBARAN <i>BODY OF KNOWLEDGE (BoK)</i>	26
5.2	DESKRIPSI BAHAN KAJIAN (BK)	28
6	PEMBENTUKAN MATA KULIAH DAN PENENTUAN BOBOT SKS.....	32
7	ORGANISASI MATA KULIAH PROGRAM STUDI.....	51
8	DAFTAR SEBARAN MATA KULIAH TIAP SEMESTER	58
9	PEMBELAJARAN MELALUI MBKM.....	62
9.1	PEMBELAJARAN MELALUI MB - KM	62
9.1.1	<i>Pembelajaran MB - KM sesuai dengan Peraturan Rektor Nomor 21 Tahun 2021</i>	62
9.2	KEGIATAN MB – KM.....	63
9.3	STRUKTUR KURIKULUM MB - KM	63
9.4	CPL MB - KM.....	64
10	PENGELOLAAN PEMBELAJARAN	77
11	EKIVALENSI KURIKULUM (OPSIONAL)	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
12	LAMPIRAN.....	79



KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kehadiran Allah SWT., yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua, sehingga kami dapat menyelesaikan dokumen kurikulum Program Studi Sarjana Departemen Desain Komunikasi Visual Tahun 2022-2023 Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital Institut Teknologi Sepuluh Nopember. Kurikulum ini merupakan hasil evaluasi summative dan evaluasi formative maupun hasil masukan dari stakeholder meliputi mahasiswa, dosen, advisory board, pengguna, alumni maupun evaluasi berdasarkan akreditasi internasional, dalam hal ini IABEE.

Buku ini terwujud atas kerja keras dan dedikasi dari Tim Kurikulum dan seluruh dosen Departemen Desain Komunikasi Visual. Kami ucapkan terima kasih kepada atas kerja sama semua pihak yang telah membantu, atas segala upaya yang telah dikerahkan. Semoga dokumen kurikulum ini memberikan manfaat.

Wasssalamu'alaikum wr. wb.

Kepala Departemen Desain Komunikasi Visual

Bambang Mardiono Soewito, S.Sn, M.Sn

NIP. 197404172006041002



IDENTITAS PROGRAM STUDI

1	Nama Perguruan Tinggi (PT)	INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
2	Fakultas	Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital
3	Departemen	Desain Komunikasi Visual
4	Program Studi	S1 Desain Komunikasi Visual
5	Status Akreditasi	Terakreditasi
6	Jumlah Mahasiswa	333
7	Jumlah Dosen	18
8	Alamat Prodi	Jl.Despro, Gedung Desain Produk Industri ITS Lantai 2 Ruang 206 Kampus Institut Teknologi Sepuluh Nopember Jalan Raya ITS, Sukolilo, Surabaya 60111
9	Telp	0
10	Web Prodi/Dep.	https://www.its.ac.id/dkv

Landasan Pengembangan Kurikulum

INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER – SURABAYA

BAB 1



1 Landasan Pengembangan Kurikulum

1.1 Universitas Value

Institut Teknologi Sepuluh Nopember memiliki tujuan:

- a. Mencerdaskan kehidupan bangsa, menumbuhkan, b. dan merekatkan rasa kesatuan dan persatuan bangsa yang dilandasi nilai, etika akademis, moral, iman, dan takwa kepada Tuhan Yang Maha Esa;
- b. Mendidik, mengembangkan kemampuan Mahasiswa, dan menghasilkan lulusan yang:
 1. berbudi pekerti luhur
 2. unggul dalam ilmu pengetahuan dan teknologi;
 3. berkepribadian luhur dan mandiri;
 4. profesional dan beretika;
 5. berintegritas dan bertanggung jawab tinggi; dan mampu mengembangkan diri dan bersaing di tingkat nasional maupun internasional.
- c. Memberikan kontribusi yang berkualitas tinggi dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi bagi kebutuhan pembangunan nasional, regional, dan internasional;
- d. Mengembangkan sistem jejaring dengan perguruan tinggi lain, masyarakat, industri, lembaga pemerintah pusat, lembaga pemerintah daerah, dan lembaga lain baik tingkat nasional maupun internasional yang dilandasi etika akademik, manfaat, dan saling menguntungkan;
- e. Menumbuhkan iklim akademik yang kondusif yang dapat menumbuhkan sikap apresiatif, partisipatif, dan kontributif dari Sivitas Akademika, serta menjunjung tinggi tata nilai dan moral akademik dalam usaha membentuk masyarakat kampus yang dinamis dan harmonis; dan
- f. Mewujudkan ITS sebagai perguruan tinggi yang merupakan sumber pertumbuhan dan pendidikan di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi dalam menunjang industrialisasi, serta pembangunan kelautan yang berwawasan lingkungan.



Institut Teknologi Sepuluh Nopember memiliki tata nilai:

- a. etika dan integritas;
- b. kreativitas dan inovasi;
- c. ekselensi;
- d. kepemimpinan yang kuat;
- e. sinergi; dan
- f. kebersamaan sosial dan tanggung jawab sosial.

Dengan mendasarkan pada cita-cita dan semangat pendirian ITS sebagai perguruan tinggi yang berkontribusi dalam mencerdaskan bangsa serta memajukan derajat hidup manusia dan peradaban, maka ditetapkan motto ITS adalah *Advancing Humanity* atau Memajukan Kemanusiaan.

1.2 Landasan Filosofi

Visi ITS adalah menjadi perguruan tinggi dengan reputasi internasional dalam ilmu pengetahuan dan teknologi terutama yang menunjang industri dan kelautan yang berwawasan lingkungan.

Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital (FDKBD) merupakan fakultas yang berkomitmen untuk memberikan kontribusi terbaik bagi masyarakat melalui pengajaran, penelitian dan pengabdian baik di tingkat nasional maupun internasional. Kami menantikan peluang kolaborasi untuk menciptakan iklim pembelajaran baik di bidang desain kreatif maupun bisnis.

1.3 Landasan Historis

ITS secara konseptual memiliki 3 modal dasar sumber daya yang telah terbangun selama 60 tahun, yaitu: 1) Networking, 2) sumber daya manusia (dosen, tendik, mahasiswa, dan juga alumni), 3) sistem pengelolaan Pendidikan tinggi (akademik, kemahasiswaan, riset, pengelolaan inovasi, dan sistem lainnya). Ketiga hal tersebut adalah modal utama dalam mengembangkan ITS di masa yang akan datang. Ketiga modal dasar tersebut kemudian akan diolah dalam periode 2020-2025 dengan 4 tema strategis yang dibalut dalam konsep ID 4.0 yang meliputi: Internal Enhancement, Digital Transformation, Innovation Development, dan Internal Reputation. Digital Transformation akan menjadi pondasi untuk menjalankan 3 tema strategis lainnya. ID



4.0 ini akan mengawal Periode Landas 2021-2025 menuju Research & Innovative University.

Pada era industri 4.0 yang dinamis dan diwarnai dengan perkembangan industri bidang digital (termasuk startup) yang mendunia, tentunya penting bagi mahasiswa ITS maupun lulusan untuk beradaptasi dan berpartisipasi aktif sehingga mampu menghasilkan karya yang dikenal nasional dan dunia.

Transformasi industri 4.0 merupakan peluang bagi periset dan inovator ITS untuk berkontribusi terhadap penerapan transformasi digital industri nasional dengan dukungan teknologi yang dikembangkan FDKBD. Departemen Desain Komunikasi Visual ITS merupakan Departemen yang berfokus pada bidang teknologi dan kebudayaan lokal, hal ini mengacu pada ITS sebagai institut pendidikan tinggi yang berbasis teknologi, seni dan kreatifitas.

Departemen Desain Komunikasi Visual mengembangkan kurikulum untuk disiplin ilmu untuk mewujudkan ilmu dan teknologi dan implementasi desain yang diharapkan dapat memberikan kontribusi pada peta sumber – daya insani kreatif untuk berperan dalam kemaritiman dan industri kreatif di Indonesia. Pengembangan keilmuan dan profesionalisme telah berjalan dan menjadi tiang penyangga bagi berjalannya jenjang pendidikan Desain Komunikasi Visual yang berkelanjutan.

1.4 Landasan Hukum

1. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2005 Nomor 157, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4586).
2. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2012 Nomor 158, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5336).
3. Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 2012 tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI).
4. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi.



5. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 73 Tahun 2013 tentang Penerapan KKKNI Bidang Perguruan Tinggi.
6. Peraturan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia Nomor 62 Tahun 2016 tentang Sistem Penjaminan Mutu Pendidikan Tinggi.
7. Peraturan Menteri Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi Nomor 17 Tahun 2012 tentang Jabatan Fungsional Dosen dan Angka Kreditnya.
8. Peraturan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Nomor 59 tahun 2018 tentang Ijazah, Sertifikat Kompetensi, Sertifikat Profesi, Gelar dan Tata Cara Penulisan Gelar di Perguruan Tinggi.
9. Keputusan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Nomor 123 Tahun 2019 tentang Magang dan Pengakuan Satuan Kredit Semester Magang Industri untuk Program Sarjana dan Sarjana Terapan.
10. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi.
11. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 2020 tentang Pendirian, Perubahan, Pembubaran PTN, dan Pendirian, Perubahan, Pencabutan Izin PTS
12. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2020 tentang Rencana Strategis Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
13. Peraturan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi Nomor 12 Tahun 2021 tentang Instrumen Akreditasi Program Studi pada Pendidikan Akademik dan Vokasi Lingkup Teknik (IAPS-PAV Teknik)
14. Keputusan Majelis Wali Amanat Institut Teknologi Sepuluh Nopember Nomor 02 Tahun 2017 tentang Pengesahan Rencana Induk Pengembangan Institut Teknologi Sepuluh Nopember Tahun 2015 – 2040.
15. Keputusan Majelis Wali Amanat Institut Teknologi Sepuluh Nopember Nomor 04 Tahun 2021 tentang Pengesahan Rencana Strategis Institut Teknologi Sepuluh Nopember Tahun 2021 – 2025.
16. Peraturan Rektor Institut Teknologi Sepuluh Nopember Nomor 32 Tahun 2019 tentang Peraturan Akademik Institut Teknologi Sepuluh Nopember. **Peraturan**



Rektor Institut Teknologi Sepuluh Nopember Nomor 18 Tahun 2023 Tentang Peraturan Akademik Program Pendidikan Akademik, Vokasi, dan Profesi Institut Teknologi Sepuluh Nopember Tahun 2023

17. Peraturan Rektor Institut Teknologi Sepuluh Nopember Nomor 26 Tahun 2020 tentang Peraturan Akademik Program Vokasi Institut Teknologi Sepuluh Nopember.
18. Peraturan Rektor Institut Teknologi Sepuluh Nopember Nomor 25 Tahun 2020 tentang Pedoman Evaluasi Kurikulum Untuk Program Pendidikan Vokasi di Lingkungan Institut Teknologi Sepuluh Nopember. **Peraturan Rektor Institut Teknologi Sepuluh Nopember Nomor 19 Tahun 2023 Tentang Pedoman Evaluasi dan Pengembangan Kurikulum untuk Program Pendidikan Akademik, Vokasi, dan Profesi Di Lingkungan Institut Teknologi Sepuluh Nopember**
19. Peraturan Rektor Institut Teknologi Sepuluh Nopember Nomor 27 Tahun 2020 tentang Pedoman Evaluasi Kurikulum Untuk Program Pendidikan Akademik Dan Profesi di Lingkungan Institut Teknologi Sepuluh Nopember. **Peraturan Rektor Institut Teknologi Sepuluh Nopember Nomor 19 Tahun 2023 Tentang Pedoman Evaluasi dan Pengembangan Kurikulum untuk Program Pendidikan Akademik, Vokasi, dan Profesi Di Lingkungan Institut Teknologi Sepuluh Nopember**
20. **Peraturan Rektor Institut Teknologi Sepuluh Nopember Nomor 22 Tahun 2021 tentang Penyelenggaraan Kegiatan Merdeka Belajar - Kampus Merdeka Institut Teknologi Sepuluh Nopember. Peraturan Rektor Institut Teknologi Sepuluh Nopember Nomor 21 Tahun 2023 Tentang Penyelenggaraan Kegiatan Merdeka Belajar Kampus Merdeka di Institut Teknologi Sepuluh Nopember**

Visi, Misi, dan Tujuan Pendidikan

INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER – SURABAYA

BAB 2



INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA



2 Visi, Misi, dan Tujuan Pendidikan

2.1 Visi, Misi dan Tujuan Fakultas

1. Visi Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital (FDKBD)

Menjadi Fakultas yang bereputasi Internasional, berkontribusi pada kemandirian bangsa serta menjadi rujukan dalam pendidikan, penelitian dan pengabdian masyarakat dalam bidang desain kreatif, bisnis, manajemen teknologi dan studi pembangunan.

2. Misi Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital (FDKBD)

- a. Menyelenggarakan pendidikan tinggi yang berkualitas di bidang desain kreatif, bisnis, manajemen teknologi dan studi pembangunan yang didukung oleh teknologi informasi dan komunikasi;
- b. Menyelenggarakan penelitian berkualitas dan berdampak di bidang desain kreatif, bisnis, manajemen teknologi dan studi pembangunan.
- c. Memanfaatkan segala sumber daya dan kepakaran dalam bidang desain kreatif, bisnis, manajemen teknologi dan studi pembangunan untuk ikut serta dalam menyelesaikan problem yang dihadapi oleh masyarakat, industri, pemerintah pusat, dan pemerintah daerah.

2.2 Visi, Misi dan Tujuan Departemen

a. Visi Departemen Desain Komunikasi Visual

Menjadi Departemen yang berkelas dunia, berkontribusi pada kemandirian bangsa, menjadi rujukan pendidikan, penelitian dan pengabdian masyarakat dalam keilmuan desain komunikasi visual dalam menghadapi industri di masa mendatang.

b. Misi Departemen Desain Komunikasi Visual

1. Menyelenggarakan pendidikan Desain Komunikasi Visual berbasis kreatifitas dan teknologi yang berorientasi internasional;



2. Menghasilkan lulusan yang berwawasan desain dan mampu menghadapi problem dan tantangan industri desain di masa mendatang;
3. Berperan aktif dalam pengembangan keilmuan desain komunikasi visual melalui kegiatan penelitian nasional dan internasional;
4. Berpartisipasi aktif dalam menyelesaikan problem yang dihadapi masyarakat,
5. industri, pemerintahan pusat dan daerah dalam menghadapi tantangan perkembangan bisnis, media dan teknologi melalui kegiatan penelitian dan pengabdian pada masyarakat.

c. Nilai Departemen Desain Komunikasi Visual

Nilai-nilai yang ingin ditanamkan oleh Departemen Desain Komunikasi Visual adalah:

1. **Etika dan Integritas** (*Ethics and Integrity*); dalam kehidupan bermasyarakat, bernegara, maupun menjalankan profesinya, selalu berpegang teguh pada norma-norma dan peraturan-peraturan yang berlaku di masyarakat, negara, dan agama
2. **Kreativitas dan Inovasi** (*Creativity and Innovation*); selalu mencari ide-ide baru untuk menghasilkan inovasi dalam menjalankan tugas/perannya dengan lebih baik
3. **Ekselensi** (*Excellence*); berusaha secara maksimal untuk mencapai hasil yang sempurna
4. **Kepemimpinan yang kuat** (*Strong Leadership*); menunjukkan perilaku yang visioner, kreatif, inovatif, pekerja keras, berani melakukan perubahan-perubahan ke arah yang lebih baik, dan bertanggung jawab
5. **Sinergi** (*Synergy*); bekerja sama untuk dapat memanfaatkan semaksimal mungkin potensi yang dimiliki



6. **Kebersamaan Sosial dan Tanggung Jawab Sosial** (*Socio-cohesiveness and Social Responsibility*); menjaga kerukunan dan peduli terhadap masyarakat sekitar

2.3 Visi, Misi dan Tujuan Pendidikan Program Studi

a. Visi Prodi

Menjadi prodi sarjana Desain Komunikasi Visual yang berkelas dunia, berkontribusi pada kemandirian bangsa, menjadi rujukan pendidikan, penelitian dan pengabdian masyarakat dalam keilmuan desain komunikasi visual dalam menghadapi industri di masa mendatang.

b. Misi Prodi

1. Menyelenggarakan pendidikan Desain Komunikasi Visual berbasis kreatifitas dan teknologi yang berorientasi internasional;
2. Menghasilkan lulusan yang berwawasan desain dan mampu menghadapi problem dan tantangan industri desain di masa mendatang;
3. Berperan aktif dalam pengembangan keilmuan desain komunikasi visual melalui kegiatan penelitian nasional dan internasional;
4. Berpartisipasi aktif dalam menyelesaikan problem yang dihadapi masyarakat,
5. industri, pemerintahan pusat dan daerah dalam menghadapi tantangan perkembangan bisnis, media dan teknologi melalui kegiatan penelitian dan pengabdian pada masyarakat.



Tabel 1. Tujuan Pendidikan Prodi (TPP)

No	Kode Tujuan Pend. Prodi	Deskripsi Tujuan Pendidikan Prodi
1	TPP-1	Menghasilkan lulusan yang cakap dalam berkarya sebagai brand/corporate communication strategist, visual storyteller, art director, user experience/interaction designer, illustrator, animator, dan game designer, perusahaan-perusahaan milik pemerintah/BUMN/BUMD, perusahaan unggulan di level internasional dan multinasional
2	TPP-2	Menghasilkan lulusan yang cakap, inovatif, dan berintuisi bisnis dan mampu mendirikan dan mengembangkan usaha di bidang desain komunikasi visual, berskala besar, medium, maupun awal.
3	TPP-3	Menghasilkan lulusan yang cakap dalam mengembangkan keilmuan desain komunikasi visual baik sebagai akademisi pada lembaga perguruan tinggi maupun sebagai peneliti pada lembaga riset nasional maupun internasional
4	TPP-4	Menghasilkan lulusan yang cakaP untuk menempati posisi-posisi strategis yang berkaitan dengan DKV diantaranya sebagai analis publikasi, analis media baru, pranata fotografi, analis komunikasi publik, dan pengembang desain interaksi situs pada lembaga negara yang berperan untuk menentukan kebijakan seperti di Kementrian, instansi-instansi pemerintahan, lembaga-lembaga negara, dinas-dinas pada pemerintah daerah, dan sejenisnya.

Evaluasi Kurikulum & Tracer Study

INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER – SURABAYA

BAB 3

PERPUSTAKAAN



3 Evaluasi Kurikulum & Tracer Study

3.1 Evaluasi Kurikulum

- a. Menurut UU No. 12 Tahun 2012 Pasal 54 (Lampiran E.6.1, versi Bahasa Indonesia), dan dijelaskan dalam Standar Nasional DIKTI, dan Peraturan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi No. 44 Tahun 2015, berikut ini adalah Standar Pendidikan Tinggi:
 1. Standar Nasional Pendidikan
 2. Standar Nasional Penelitian
 3. Standar Nasional Pengabdian kepada Masyarakat
- b. Sistem Penjaminan Mutu Perguruan Tinggi ITS dilaksanakan dan didokumentasikan dengan berpedoman pada Prosedur Penjaminan Mutu Perguruan Tinggi. Berdasarkan Peraturan Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 (pasal 53) Sistem Penjaminan Mutu Perguruan Tinggi terdiri atas 1) sistem penjaminan mutu internal yang dikembangkan oleh perguruan tinggi; 2) Sistem penjaminan mutu eksternal yang dilakukan melalui akreditasi oleh Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi (BAN-PT). Sistem penjaminan mutu internal ITS (SPMI) dilakukan secara berkala untuk meningkatkan mutu pendidikan tinggi secara terencana dan berkelanjutan, dengan menetapkan, melaksanakan, mengevaluasi, mengendalikan, dan meningkatkan standar pendidikan tinggi. Sistem penjaminan mutu eksternal (SPME) atau yang dikenal dengan akreditasi juga dilakukan oleh Lembaga Akreditasi Mandiri (LAM), seperti Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi (BAN-PT) dan AUN-QA untuk sertifikasi internasional. Keempat program gelar dalam dokumen ini secara berkala memperbarui akreditasi nasionalnya dari BAN-PT setiap lima tahun.
- c. Sesuai dengan peraturan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi (Kemenristekdikti) nomor 32 dan nomor 62 tahun 2016, Sistem Penjaminan Mutu Pendidikan Tinggi di Indonesia dilakukan melalui proses akreditasi. Akreditasi dan penjaminan mutu harus mengikuti prinsip independen,

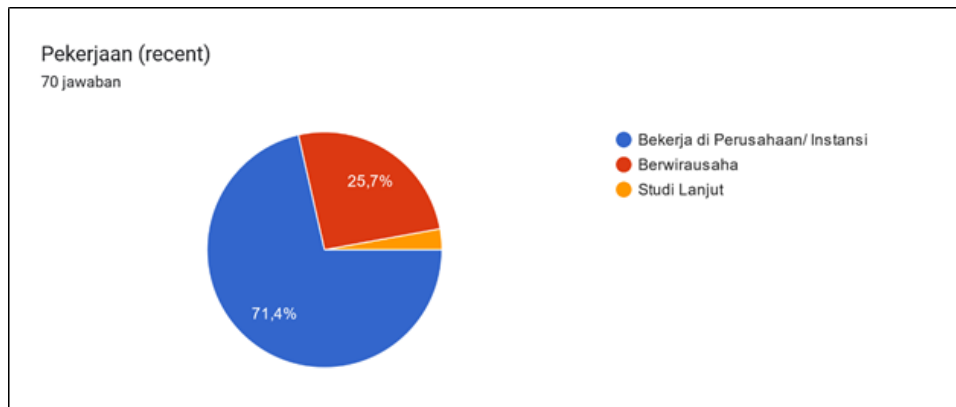


akurat, objektif, transparan, dan akuntabel. Direktorat Jenderal Pembelajaran dan Kemahasiswaan Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi (Ditjen Belmawa, Kemenristekdikti) telah menyusun Roadmap Program Akreditasi/Sertifikasi Internasional Program Gelar di Perguruan Tinggi Indonesia sebagai pedoman umum untuk mengangkat perguruan tinggi di Indonesia menjadi Universitas kelas kata.

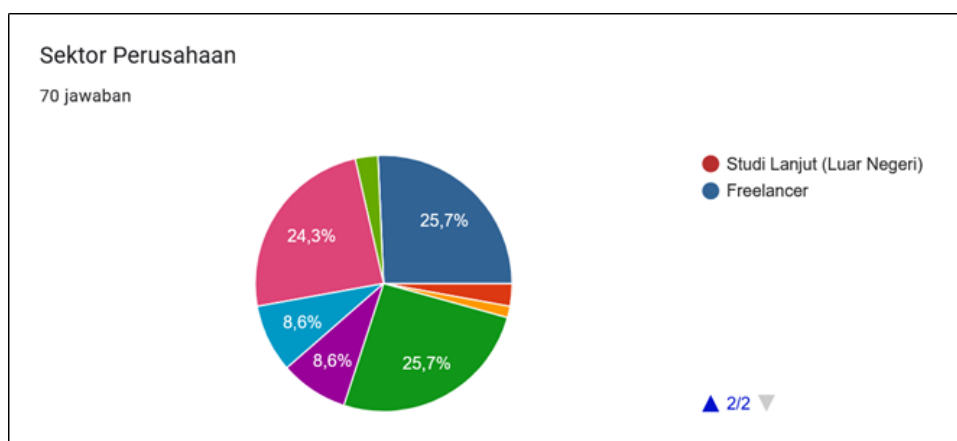
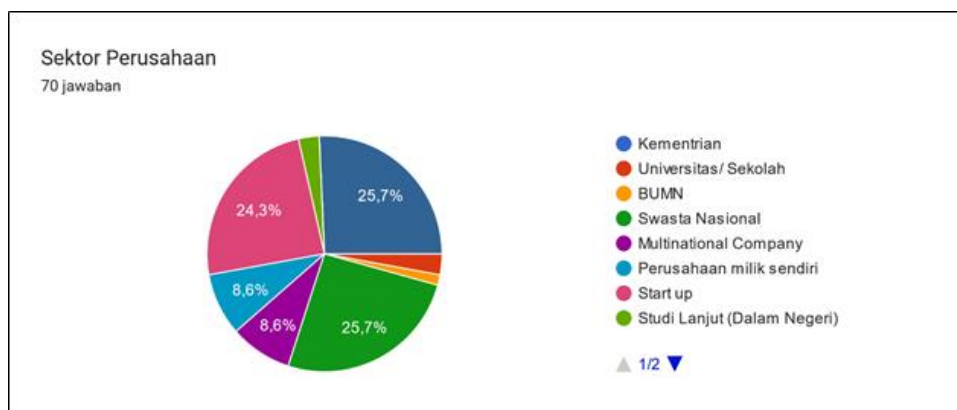
- d. Sejak tahun 2015 ITS telah membentuk Badan Penjaminan Mutu yang disahkan melalui Peraturan Pemerintah Nomor 54 Tahun 2015 tentang Anggaran Dasar ITS, Pasal 41 ayat 2. Peraturan ini menyebutkan bahwa untuk menjalankan fungsi kepengurusan ITS, Rektor dibantu oleh beberapa unsur, salah satunya adalah unsur jaminan kualitas. Tim penjaminan mutu memiliki tugas untuk merumuskan sistem penjaminan mutu di ITS. Terdapat dokumen bimbingan teknis penjaminan Mutu ITS yang disebut sebagai Panduan Tim Mutu ITS.

3.2 Tracer Study

Studi pelacakan (*tracer study*) terhadap para alumni DKV yang bertujuan untuk mengetahui hasil transisi dari dunia pendidikan tinggi menuju dunia usaha maupun industri berupa penggalian lebih lanjut terhadap informasi lulusan. Selain itu tujuan dari dilakukannya tracer study adalah pembaruan database alumni, sebagai alat evaluasi relevansi antara perguruan tinggi dengan dunia usaha maupun industri, sebagai masukan bagi perbaikan kurikulum kedepannya dan tentunya untuk membangun jaringan alumni. Hasil studi pelacakan yang terakhir dilakukan pada bulan Juni tahun 2022 terhadap lulusan Bidang Studi Desain Komunikasi Visual, Program Studi Desain Produk Industri tahun lulus 2019, 2020, dan 2021. Data jenjang karir lulusan DKV ITS menunjukkan 71,4% bekerja di perusahaan atau instansi, kemudian 25,7% bekerja sebagai wirausaha dan yang terakhir 2,9% untuk studi lanjut. Seperti yang dijelaskan pada gambar 1.

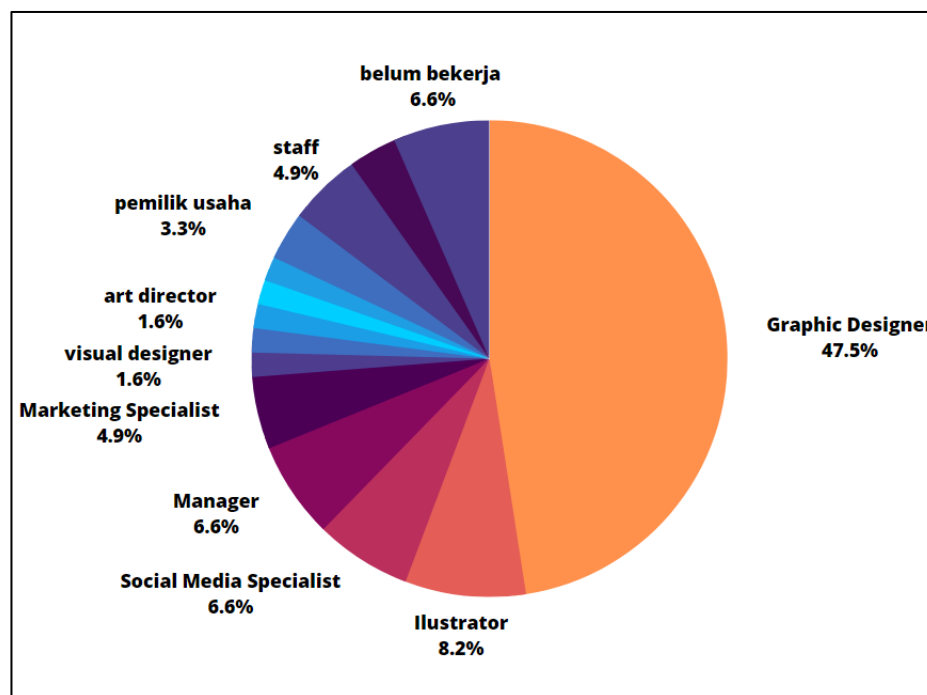


Hasil sebaran tempat bekerja lulusan DKV ITS menunjukkan angka yang sama di 25,7% lulusan DKV ITS bekerja di lingkup kementerian Republik Indonesia dan ada yang melanjutkan studi. Kemudian 24,3% lulusan DKV ITS memilih bekerja di lingkup start up dan 8,6% lainnya memilih bekerja di multinational company serta bekerja di perusahaan milik sendiri, seperti yang disajikan dalam gambar 2.





Adapun proporsi pekerjaan berdasarkan bidang, menunjukkan bahwa prosentase tertinggi sebesar 47,5% adalah sebagai Graphic Designer, diikuti Illustrator sebesar 8,2 %, kemudian lulusan yang berprofesi sebagai social media specilist dan manager masing-masing memiliki prosentase 6,6%%. Profesi lain dengan prosentase antara 3% hingga 5% adalah pemilik usaha, karyawan, dan marketing specialist. Sedangkan profesi lain dengan prosentase lebih kecil dari 2% diantaranya adalah *art director* dan visual designer. Prosentase untuk profesi lulusan ditunjukkan pada Gambar 3.



Link terkait:

<https://www.its.ac.id/dkv/id/tentang-kami/departemen-dalam-angka/>

<https://www.its.ac.id/dkv/id/akademik/program-studi/>

3.3 Evaluasi Kurikulum 2018-2023 dan *Tracer Study*

Kurikulum 2018-2023 telah teruji dan menghasilkan profil lulusan yang sesuai dengan rumusan kurikulum 2018-2023. Kompetensi utama lulusan program studi S1 DKV sebagai desainer komunikasi visual yang memiliki kecakapan riset, berpikir kritis, dan strategic marketer telah terakomodasi dalam CPL Kurikulum 2018-2023.



Pada tracer study ditemukan bahwa profil lulusan DKV ITS telah memenuhi kompetensi sebagai desainer grafis, dosen, guru, marketing communication strategist, social media specialist, illustrator, art director, pemilik usaha start up, dan lain-lain. Alumni DKV ITS yang menjadi responden *tracer study* bekerja di sektor pemerintahan, sektor BUMN, start up, wirausaha, freelancer, perusahaan multinasional, perusahaan swasta, perguruan tinggi negeri dan swasta, dan studi lanjut. Selain itu, lulusan Desain Produk Industri ITS bidang studi DKV banyak yang berkiprah sebagai fasilitator di Kementerian, Pemerintah Daerah, dan lembaga negara.

Kurikulum 2023-2028 dirancang untuk menghasilkan lulusan yang dapat berkarya dan berkiprah pada lembaga dan industri dalam berbagai skala dan level, dan memiliki proyeksi jenjang karir lulusan. Kurikulum 2023-2028 juga dirancang mempersiapkan lulusan untuk studi lanjut dimana diantaranya untuk mengakomodasi profesi peneliti dan akademisi. Selain itu, kurikulum baru harus mampu merespon situasi 20 tahun ke depan diantaranya termasuk industri potensial di masa depan yang terkait dengan digitalisasi, era disrupsi dan VUCA (*volatility, uncertainty, complexity and ambiguity*), digitalisasi, Industry 4.0, dan Society 5.0.

Berikut bahan kajian dan isu terkait kompetisi global:

Tabel 2. Bahan Kajian dan Isu Kompetisi Global

Bahan Kajian	Isu Kompetisi Global
Design Thinking	Kolaboratif
Literacy: reading, learning, resuming, presenting	Teamwork
Perspective drawing	Leadership
3D modelling (character design, environment design)	Fast learner



Script writing, story telling	Adaptive, responsive, active
Digital marketing	Communicative, persuasive
Scientific writing	Grit, tenacious

Dari bahan kajian diatas dan tracer study, maka dirumuskan 3 Capaian Profil Lulusan di Kurikulum 2023-2028 adalah sebagai berikut:

Capaian Profil Lulusan	Uraian Capaian Profil Lulusan
Intrapreneur	Menghasilkan lulusan yang cakap dalam berkarya sebagai brand/corporate communication strategist, visual storyteller, art director, user experience/interaction designer, illustrator, animator, dan game designer, pada perusahaan-perusahaan milik pemerintah/BUMN/BUMD, perusahaan swasta bereputasi unggul baik di level internasional dan multinasional
Entrepreneur	Menghasilkan lulusan yang cakap, inovatif, dan berintuisi bisnis dan mampu mendirikan dan mengembangkan usaha di bidang desain komunikasi visual, berskala besar, medium, maupun awal.
Peneliti dan Akademisi	Menghasilkan lulusan yang cakap dalam mengembangkan keilmuan desain komunikasi visual baik sebagai akademisi pada lembaga perguruan tinggi maupun sebagai peneliti pada lembaga riset nasional maupun internasional
Fasilitator	Menghasilkan lulusan yang cakap untuk menempati posisi-posisi strategis yang berkaitan dengan DKV diantaranya sebagai analis publikasi, analis media baru, pranata fotografi, analis komunikasi publik, dan pengembang desain interaksi situs pada lembaga negara yang berperan untuk menentukan kebijakan pada Kementrian, instansi-instansi pemerintahan, lembaga-lembaga negara, dinas-dinas pada



	pemerintah daerah, dan bentuk-bentuk korporasi pemerintah yang nirlaba dan digaji oleh negara.
--	--

Profil Lulusan & Rumusan Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)

----- INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER – SURABAYA -----

BAB 4



4 Profil Lulusan & Rumusan Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)

4.1 Profil Lulusan

a. Profil Lulusan

DKV ITS memiliki lulusan yang tercermin pada profil lulusan sebagai tolak ukur kualitas yang diharapkan setelah lulusan berkarir dalam pekerjaannya selama 3 tahun atau lebih. Lulusan tersebut diharapkan memiliki kemampuan sesuai dengan kebutuhan industri yang berkaitan dengan bidang keilmuan, serta didasarkan pada visi misi program studi dan visi misi ITS. Berdasarkan rumusan tersebut diatas, penentuan profil lulusan disesuaikan dengan kebutuhan dan permintaan para pengguna lulusan di dalam dunia kerja yakni intrapreneur, enterpreneur dan akademisi/peneliti (Tabel 4.1).

Tabel 3. Profil Lulusan dan deskripsinya

No	Profil Lulusan (PL)	Deskripsi Profil Lulusan
1	PL-1	Intrapreneur: Menghasilkan lulusan yang cakap dalam berkarya sebagai: brand/corporate communication strategist, visual storyteller, art director, user experience/interaction designer, illustrator, animator, dan game designer; pada instansi-instansi kementerian pusat, lembaga pemerintahan, perusahaan-perusahaan milik pemerintah/Badan Usaha Milik Negara (BUMN), perusahaan unggulan di level internasional dan multinasional
2	PL-2	Entrepreneur: Menghasilkan lulusan yang cakap, inovatif, berintuisi bisnis, serta mampu mendirikan dan mengembangkan usaha di bidang desain komunikasi visual, berskala awal, medium, maupun besar.
3	PL-3	Akademisi/Peneliti: Menghasilkan lulusan yang cakap dalam mengembangkan keilmuan desain komunikasi visual baik sebagai akademisi pada lembaga perguruan tinggi atau peneliti pada lembaga riset nasional maupun internasional.
4	PL-4	Fasilitator: Menghasilkan lulusan yang cakap untuk menempati posisi-posisi strategis yang berkaitan dengan DKV diantaranya sebagai analis publikasi, analis media baru, pranata fotografi, analis komunikasi publik, dan pengembang desain interaksi situs pada



		lembaga negara yang berperan untuk menentukan kebijakan seperti di Kementrian, instansi-instansi pemerintahan, lembaga-lembaga negara, dinas-dinas pada pemerintah daerah, dan sejenisnya.
--	--	--

Tabel 4. Tabel korelasi profil lulusan dan tujuan pendidikan Prodi

No	Profil Lulusan (PL)	Tujuan Pendidikan Prodi (TPP)			
		TPP-1	TPP-2	TPP-3	TPP-4
1	PL-1	√			
2	PL-2		√		
3	PL-3			√	
4	PL-4				√



Tabel 5. Tabel korelasi profil lulusan dan tujuan pendidikan Prodi

Unsur CPL	C P L	Sarjana	Sarjana Terapan	Magister	Magister Terapan	Doktor	Profesi	Spesialis	SubSpesialis
SIKAP	1	Mampu menunjukkan sikap dan karakter yang mencerminkan: ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, etika dan integritas, berbudi pekerti luhur, peka dan peduli terhadap masalah sosial dan lingkungan, menghargai perbedaan budaya dan kemajemukan, menjunjung tinggi penegakan hukum, mendahulukan kepentingan bangsa dan masyarakat luas, melalui kreatifitas dan inovasi, eksekusi, kepemimpinan yang kuat, sinergi, dan potensi lain yang dimiliki untuk mencapai hasil yang maksimal.							



KETERAMPILAN UMUM	2	Mampu mengkaji dan memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam rangka mengaplikasikannya pada bidang (keahlian prodi) serta mampu mengambil keputusan secara tepat dari hasil kerja sendiri maupun kerja kelompok dalam bentuk laporan tugas akhir atau bentuk kegiatan pembelajaran lain yang luarannya setara dengan tugas akhir melalui pemikiran logis, kritis, sistematis dan inovatif.	Mampu mengkaji kasus penerapan ilmu pengetahuan dan teknologi di bidang (keahlian prodi)* sesuai standard kompetensi kerja, serta mampu mengambil keputusan secara tepat dari hasil kerja sendiri maupun kerja kelompok dalam bentuk laporan tugas akhir atau bentuk kegiatan pembelajaran lain yang luarannya setara dengan tugas akhir melalui pemikiran logis, kritis, sistematis dan inovatif, bermutu dan terukur dengan mempertimbangkan kesehatan, keselamatan, dan keamanan dan lingkungan.	Mampu mengembangkan dan memecahkan permasalahan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam bidang (<i>keilmuan prodi</i>)* melalui riset dengan pendekatan inter atau multidisiplin hingga menghasilkan karya inovatif dan teruji dalam bentuk tesis dan makalah yang telah diterima di jurnal ilmiah nasional terakreditasi atau diterima di seminar internasional bereputasi	Mampu Mengembangkan dan memecahkan permasalahan penerapan teknologi dalam bidang (<i>keilmuan prodi</i>)* melalui pendekatan inter atau multidisiplin hingga menghasilkan karya inovatif dan teruji dalam bentuk tesis dan makalah yang telah diterima di jurnal ilmiah nasional terakreditasi atau diterima di seminar internasional bereputasi	Mampu mengembangkan teori / konsepsi / gagasan baru dan memecahkan permasalahan ilmu pengetahuan dan/ atau teknologi dalam bidang (<i>keilmuan prodi</i>)* melalui riset dengan pendekatan inter, multi dan transdisiplin hingga menghasilkan karya kreatif, original, dan teruji dalam bentuk disertasi dan makalah yang telah diterbitkan di jurnal internasional bereputasi.	Mampu merencanakan dan mengelola sumberdaya serta mengevaluasi dan memecahkan permasalahan melalui pendekatan monodisipliner dengan memanfaatkan ilmu pengetahuan dan tanggung jawab penuh atas semua aspek.	Mampu bekerja di bidang keahlian pokok/ profesi dengan membuat keputusan, melakukan evaluasi secara kritis, meningkatkan keahlian keprofesiannya, meningkatkan mutu sumber daya di tingkat nasional, regional, dan internasional.	Mampu mengembangkan pengetahuan hingga memecahkan permasalahan dan mengelola, memimpin, serta mengembangkan riset melalui pendekatan inter, multi, dan transdisipliner sehingga dapat menghasilkan karya yang kreatif, original, dan teruji yang bermanfaat bagi umat manusia serta mampu mendapat pengakuan nasional dan internasional.



Unsur CPL	C P L	Sarjana	Sarjana Terapan	Magister	Magister Terapan	Doktor	Profesi	Spesialis	SubSpesialis
	3	Mampu mengelola pembelajaran diri sendiri, dan mengembangkan diri sendiri, dan mengembangkan diri sebagai pribadi pembelajar sepanjang hayat untuk bersaing di tingkat nasional, maupun internasional, dalam rangka berkontribusi nyata untuk menyelesaikan masalah dengan mengimplementasikan teknologi informasi dan komunikasi dan memperhatikan prinsip keberlanjutan serta memahami kewirausahaan berbasis teknologi.			Mampu mengelola pembelajaran diri sendiri, dan mengembangkan diri sebagai pribadi pembelajar sepanjang hayat untuk bersaing di tingkat nasional, maupun internasional, dalam rangka berkontribusi nyata untuk menyelesaikan masalah dengan mengimplementasikan teknologi informasi dan komunikasi dan memperhatikan prinsip keberlanjutan.				

Catatan:

- *Keahlian program studi/ keilmuan program studi dapat diisikan bidang sesuai dengan keahlian program studi/keilmuan program studi

Apabila deskripsi hasil reformulasi CPL (KKNI, SN-Dikti, dan Statuta ITS) belum memenuhi kriteria yang diharapkan oleh program studi, maka program studi dapat menambahkan CPL (Aspek Pengetahuan dan Keterampilan Khusus) yang mencerminkan kekhasan program studi menjadi CPL 4, CPL 5, dan seterusnya

Penentuan Bahan Kajian

INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER – SURABAYA

BAB 5



5 Penentuan Bahan Kajian

Penentuan bahan kajian kurikulum DKV 2023-2028 dilakukan dengan merujuk pada panduan akreditasi program studi desain dan seni National School of Design and Arts (NASAD) Accreditation Handbook edisi 2022-2023 sebagai acuan akreditasi bertaraf internasional, melakukan benchmarking dengan program studi desain di Indonesia dan mancanegara, focus group discussion dengan Advisory Board yang terdiri dari unsur praktisi, asosiasi profesi desain, industri, alumni, dan akademisi, tracer study lulusan Bidang Studi Desain Komunikasi Visual, Departemen Desain Produk Industri pada tahun lulus 2019, 2020, dan 2021. Selain itu, penyusunan kurikulum juga mengakomodasi tren global teknologi seperti industri 4.0, society 5.0, inovasi, disrupsi, kolaborasi, start ups, dan kolaborasi.

Berikut adalah daftar perguruan tinggi dalam negeri dan mancanegara sebagai benchmarking:

Tabel 6. Perguruan Tinggi *benchmarking*

Nama Perguruan Tinggi	Negara Asal
Desain Komunikasi Visual, Institut Teknologi Bandung (ITB)	Indonesia
Desain Komunikasi Visual, Universitas Bina Nusantara	Indonesia
King Mongkut University of Technology Thonburi	Thailand
Rhode Island School of Design	Amerika Serikat
Massachusetts Institute of Technology	Amerika Serikat
The Pratt Institute	Amerika Serikat
Parsons School of Design	Amerika Serikat
LAB <i>University of Applied Sciences</i>	Finlandia
Universitat der Kunste, Berlin	Jerman
Hochschule fur Angewandte Wissenschaften Hamburg	Jerman

Beberapa kampus di atas dipilih sebagai acuan dengan pertimbangan yaitu kesesuaian kurikulum, tersituasi di perguruan tinggi yang terfokus pada teknologi dan sains, merupakan perguruan tinggi desain terkemuka di masing-masing negara, dan merupakan mitra potensial untuk kerjasama internasional di bidang pengajaran, penelitian, dan publikasi.



5.1 Gambaran *Body of Knowledge (BoK)*

Definisi *Body of Knowledge* bidang Desain seperti yang dituliskan dalam *Handbook NASAD* edisi 2022-2023 adalah sebagai berikut:

1. Studio

Teori, praktek, dan pengalaman yang diajarkan dalam suasana studio merupakan hal yang penting dalam menyiapkan mahasiswa ke jenjang karir profesional desain. Mutu dan kualitas dari hasil karya mahasiswa ditentukan dari kecukupan kuliah studio yang dilaksanakan di institusi pelaksana pendidikan desain. Perancangan hasil karya ini meliputi konsep, proses, produksi karya, dan kritik.

Sehingga, mahasiswa harus:

- a. Mencapai kompetensi dasar fungsional yaitu pengorganisasian visual, termasuk kemampuan untuk mengolah elemen-elemen visual 2-dimensi dan 3-dimensi, teori warna dan aplikasinya, serta menggambar.
- b. Mampu mempresentasikan karya dengan standar professional dan industri untuk menunjukkan pemahaman secara konseptual, visioner, dan aspek teknis.
- c. Memahami sejarah, isu-isu terkini, proses, teknologi, dan arah pengembangan bidang desain komunikasi visual.
- d. Memiliki kesempatan untuk memamerkan karya, memiliki pengalaman, dan terlibat dalam kritik dan diskusi terkait karya mereka dan karya orang lain.

2. Sejarah Seni, Teori, dan Kritik. Melalui perkuliahan yang komprehensif terkait sejarah desain komunikasi visual, mahasiswa harus:

- a. Belajar menganalisa karya desain baik karya desain dunia dan Indonesia secara kritis
- b. Membangun pemahaman terhadap elemen umum dan kosakata pada desain komunikasi visual serta hubungan antar elemen tersebut, dan mampu untuk menerapkan pengetahuan ini dalam analisis.
- c. Mampu menjelaskan sebuah karya desain komunikasi visual dalam konteks sejarah, budaya, dan gaya.

3. Teknologi. Mahasiswa menguasai pengetahuan teknologi dan alat sesuai dengan kompetensi keahlian.



3. **Sintesa.** Mahasiswa harus mampu bekerja secara mandiri dalam menyelesaikan berbagai permasalahan desain dengan menggabungkan kemampuan yang didapat di studio, analisa, sejarah, dan teknologi sesuai dengan permasalahan yang dihadapi.

Tabel 7. Bahan kajian berdasarkan CPL Prodi

CPL	Deskripsi CPL Prodi	Bahan Kajian
CPL-1	Mampu menunjukkan sikap dan karakter yang mencerminkan ketakwaan kepada Tuhan YME, berbudi pekerti luhur, peka dan peduli terhadap masalah sosial dan lingkungan, menghargai perbedaan budaya dan kemajemukan, menjunjung tinggi penegakan hukum, mendahulukan kepentingan bangsa dan masyarakat luas, melalui inovasi, kreatifitas, dan potensi lain yang dimiliki.	Wawasan kebangsaan, UUD 1945, UU, Perpres yang berlaku, Pancasila, nilai-nilai Bhinneka Tunggal Ika, anti radikalisme.
CPL-2	Mampu mengkaji dan memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam rangka mengaplikasikannya pada bidang keahlian tertentu, serta mampu mengambil keputusan secara tepat dari hasil kerja sendiri maupun kerja kelompok melalui pemikiran logis, kritis, sistematis dan inovatif.	Wawasan Teknologi, Manajemen Organisasi, Kepemimpinan.
CPL-3	Mampu mengelola pembelajaran diri sendiri, dan mengembangkan diri sebagai pribadi pembelajar sepanjang hayat untuk bersaing ditingkat nasional, maupun internasional, dalam rangka berkontribusi nyata untuk menyelesaikan masalah dengan memperhatikan prinsip keberlanjutan.	<i>Self-Centered Learning</i>
CPL-4	Mampu memahami konsep desain komunikasi visual (secara mendalam)	konsep dan pemikiran (desain teori) premis estetika (teori desain, desain <i>basic</i> , sejarah desain, proporsi, skala, prinsip desain, metode desain), <i>color, texture, history, design and arts appreciation, aesthetic principle (proportion, scale, harmony, unity, balance, rhythm, unity, accent, sequence, contrast)</i>
CPL-5	Mampu memahami ilmu dan media komunikasi	<i>mass communication, personal communication, corporate communication, social communication, communication</i>



		<i>strategy, media, technical communication, information design.</i>
CPL-6	Mampu memahami sosial budaya dan literasi/script.	<i>cultural & literature studies, aspek legal, kebudayaan, norma/nilai masyarakat, antropologi, sejarah, sosiologi</i>
CPL-7	Mampu memahami dan menerapkan skill desain	<i>drawing, sketching, modelling 2D & 3D, photography, videografi, printing, tipograf, rendering, painting, sculpturing.</i>

CPL	Deskripsi CPL Prodi	Bahan Kajian
CPL-8	Mampu memahami dan menerapkan kreatifitas, inovasi dan design thinking	<i>creativity, innovation, design thinking principles, problem solving, empathize, user centered design</i>
CPL-9	Mampu memahami dan menerapkan manajemen dan marketing dalam bidang desain komunikasi visual	<i>leadership, organization, teamwork, collaboration; marketing, digital marketing, branding, promotion, intellectual property</i>
CPL-10	Mampu memahami dan melakukan riset desain, analisis data dan eksplorasi ide untuk menetapkan tujuan, sasaran komunikasi, dan prototipe solusi desain komunikasi visual	<i>scientific writing, research method, research analytics, research report, research output, data science, data visualization</i>
CPL-11	Mampu memahami dan menerapkan teknologi dalam desain komunikasi visual	<i>Web Design, coding, AR, VR, digital animasi, AI, industry 4.0, society 5.0, IT, Computer graphic, IoT, graphic technology, offset, painting tech, relief tech, art work (wood, metal, polymer), material-treatment, project mapping, performance technology</i>

5.2 Deskripsi Bahan Kajian (BK)

Tabel 8. Bahan Kajian (BK)

No/Kode	Bahan Kajian (BK)	Deskripsi Bahan Kajian
BK-1	Premis Estetika	Teori-teori dasar desain: prinsip desain, komposisi (balance, rhytm, unity, sequence, emphasis, contrast) or: balance, emphasis, harmony, movement, pattern, proportion, repetition, rhythm, unity, and variety.
		<i>Constructivism, Semiotics, Gestalt Theory, Cognitive Theory, atau Huxley-lester Model</i>
		<i>Element of Art: color, form, line, shape, space, texture, and value.</i>
		<i>Line types and usage, perspective , values & light, edges, proportion, composition, construction, process,</i>



		<i>form, anatomy</i> KREATIVITAS: Pola Pikir, Problem Solving, Brainstorming, Lateral thinking Visual Literacy, Gaya gambar Design Thinking
BK-2	Premis Komunikasi	Semantik, semiotika, social media, konstruktivisme, <i>instructional design</i> <i>information design</i> <i>usability</i> <i>cognitive load</i> <i>cognitive theory</i> <i>human factors</i> <i>Ecological Theory</i> <i>Rhetoric</i> Ilmu Komunikasi: fungsi, prinsip, model, teori Teori Komunikasi Komunikasi Interpersonal Komunikasi Massa, media komunikasi massa Semiotika Komunikasi Strategi Komunikasi, Semiotika/Semiology oleh Ferdinand Saussure, Charles Peirce, dan Roland Barthes Etika Komunikasi Integrated Marketing Communication Media Studies
BK-3	Premis Teknologi	<i>Digital Marketing</i> <i>Strategi Komunikasi</i> <i>Digital Promotion</i> <i>Internet Advertising (Online Advertising)</i> <i>Marketing Communication</i> <i>Corporate Communication</i> <i>Internet Promotional Tools</i> <i>Digital Literacy</i> <i>Tools, Technology and Media (Digital Toolkit)</i> <i>Digital brand strategy and measurement</i>
BK-4	Premis Sosial Budaya	<i>Visual Culture</i> <i>Cultural Studies</i> <i>Visual Literacy</i> <i>Visual Anthropology</i> <i>Contextual Inquiry</i>



		<i>Etnography</i>
		<i>Semiotika</i>
		<i>Hermeneutics</i>
		<i>Heuristics</i>
BK-5	Premis Ekonomi	<i>Branding</i>
		<i>Consumer Theory</i>
		<i>Business Management</i>
		<i>Business Innovations</i>
		<i>Finance</i>
		<i>Social Entrepreneurship</i>
		<i>Business Ethics</i>

Pembentukan Mata Kuliah dan Penentuan Bobot SKS

BAB 6





6 Pembentukan Mata Kuliah dan Penentuan bobot sks

Tabel 9. Matriks kesesuaian CPL dengan Bahan Kajian

CPL	Bahan kajian
CPL- 1 Mampu menunjukkan sikap dan karakter yang mencerminkan ketakwaan kepada Tuhan YME, berbudi pekerti luhur, peka dan peduli terhadap masalah sosial dan lingkungan, menghargai perbedaan budaya dan kemajemukan, menjunjung tinggi penegakan hukum, mendahulukan kepentingan bangsa dan masyarakat luas, melalui inovasi, kreatifitas, dan potensi lain yang dimiliki.	1.1 Wawasan kebangsaan, 1.2 UUD 1945, UU, Perpres yang berlaku, 1.3 Pancasila, nilai-nilai Bhinneka Tunggal Ika, anti radikalisme.
CPL-2 Mampu mengkaji dan memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam rangka mengaplikasikannya pada bidang keahlian tertentu, serta mampu mengambil keputusan secara tepat dari hasil kerja sendiri maupun kerja kelompok melalui pemikiran logis, kritis, sistematis dan inovatif	3.1 Wawasan Teknologi, 3.2 Manajemen Organisasi, 3.3 Kepemimpinan.
CPL-3 Mampu mengelola pembelajaran diri sendiri, dan mengembangkan diri sebagai pribadi pembelajar sepanjang hayat untuk bersaing ditingkat nasional, maupun internasional, dalam rangka berkontribusi nyata untuk menyelesaikan masalah dengan memperhatikan prinsip keberlanjutan.	3.1 <i>Self-Centered Learning</i>
CPL-4 Mampu memahami konsep desain komunikasi visual (secara mendalam)	4.1 konsep dan pemikiran (desain teori) premis estetika (teori desain, desain <i>basic</i> , proporsi, skala, prinsip desain, metode desain).



	4.2 <i>color, texture, , aesthetic principle (proportion, scale, harmony, unity, balance, rhytm, unity, accent, sequence, contrast)</i> 4.3 <i>history of graphic design and arts appreciation</i>
CPL-5 Mampu memahami ilmu dan media komunikasi	5.1 <i>Communication theory semiotics, semantics</i> 5.2 <i>mass communication, personal communication, corporate communication, social communication,</i> 5.3 <i>communication strategy, media technology,</i> 5.4 <i>technical communication,</i> 5.5 <i>information design.</i>
CPL-6 Mampu memahami sosial budaya dan literasi/script.	6.1 <i>cultural & literature studies,</i> 6.2 <i>aspek legal,</i> 6.3 <i>kebudayaan,</i> 6.4 <i>norma/nilai masyarakat,</i> 6.5 <i>anthropologi,</i> 6.6 <i>sejarah,</i> 6.7 <i>sosiologi</i>
CPL-7 Mampu memahami dan menerapkan skill desain	7.1 <i>drawing,</i> 7.2 <i>sketching,</i> 7.3 <i>modelling 2D & 3D,</i> 7.4 <i>photography,</i> 7.5 <i>videografi,</i> 7.6 <i>printing,</i> 7.7 <i>tipografi,</i> 7.8 <i>rendering,</i> 7.9 <i>painting,</i> 7.10 <i>sculpturing.</i>
CPL-8 Mampu memahami dan menerapkan kreatifitas, inovasi dan design thinking	8.1 <i>creativity, innovation,</i> 8.2 <i>design thinking principles, problem solving, user centered design</i>
CPL-9 Mampu memahami dan menerapkan manajemen dan marketing dalam bidang desain komunikasi visual	9.1 <i>leadership, organization, teamwork, collaboration;</i> 9.2 <i>marketing,</i> 9.3 <i>digital marketing,</i> 9.4 <i>branding,</i> 9.5 <i>promotion,</i> 9.6 <i>intellectual property</i>



	<i>9.7 Strategic Visual Communication</i>
CPL-10 Mampu memahami dan melakukan riset desain, analisis data dan eksplorasi ide untuk menetapkan tujuan, sasaran komunikasi, dan prototipe solusi desain komunikasi visual	<i>10.1 scientific writing,</i> <i>10.2 research method, research analytics, research report, research output,</i> <i>10.3 data science,</i> <i>10.4 data visualization</i>
CPL-11 Mampu memahami dan menerapkan teknologi dalam desain komunikasi visual	<i>11.1 Web Design, mobile app design, game design</i> <i>11.2 coding, AR, VR,</i> <i>11.3 digital animasi, Computer graphic, digital imaging</i> <i>11.4 graphic technology, offset, painting tech, relief tech,</i> <i>11.5 art work (wood, metal, polymer), material-treatment, 11.6 project mapping, performance technology</i>

Bahan Kajian	Unsur dalam BK	Pembentukan MK	Nama MK
1. Premis Estetika	<i>1.1 Teori-teori dasar desain</i> <i>1.1.2 Constructivism, Semiotics, Gestalt Theory, Cognitive Theory, atau Huxley-lester Model</i> <i>1.1.3 Element of Art: color, form, line, shape, space, texture, and value.</i> <i>1.1.4 Line types and usage, perspective, values & light, edges, proportion, composition, construction, process, form, anatomy</i>	• Dasar Desain 2 Dimensi • Dasar Desain 3 Dimensi • Gambar Bentuk • Gaya Desain Komunikasi Visual • <i>Creative Thinking, Lateral thinking</i> • Tipografi, • Design thinking	1. Dasar Desain Komunikasi Visual 2 Dimensi 2. Dasar Desain Komunikasi Visual 3 Dimensi 3. Life Drawing 4. Technical Drawing 5. Tipografi 6. Sejarah Desain 7. Studi Kreatifitas 8. Design Thinking



	<i>1.1.5 Kreativitas: Pola pikir, problem solving, Brainstorming</i> <i>1.1.6 Visual Literacy</i> <i>1.1.7 Design Thinking</i>		
--	--	--	--



2. Premis Komunikasi	2.1 Semantik, semiotika, social media, konstruktivisme, 2.2 instructional design 2.3 information design 2.4 usability cognitive load 2.5 cognitive theory 2.6 human factors 2.7 Ecological Theory 2.8 Rhetoric 2.9 Ilmu Komunikasi: fungsi, prinsip, model, teori 2.10 Teori Komunikasi 2.11 Komunikasi Interpersonal 2.12 Komunikasi Massa, media komunikasi massa 2.13 Semiotika Komunikasi 2.14 Strategi Komunikasi, 2.15 Etika Komunikasi 2.16 Integrated Marketing Communcation 2.17 Media Studies	• Ilmu Komunikasi • Desain Identitas • Desain informasi • Desain interaksi • Pictogram, logogram • Fotografi • Penulisan kreatif • Komunikasi marketing • Periklanan • Kajian Budaya Visual • Strategi branding • Riset konsumen • Riset media	1. Ilmu Komunikasi 2. Creative Copywriting 3. DKV Fungsi Komunikasi 4. Komunikasi Marketing dan Periklanan 5. Branding 6. Desain Pengalaman Pengguna 7. Ilustrasi Digital 8. Metodologi Riset
----------------------	--	--	---



3. Premis Teknologi	3.1 Digital Marketing Strategi Komunikasi 3.2 Digital Promotion 3.4 Internet Advertising (Online Advertising) 3.5 Marketing Communication 3.6 Corporate Communication 3.7 Internet Promotional Tools 3.8 Digital Literacy 3.9 Tools, Technology and Media (Digital Toolkit) 3.10 Digital brand strategy and measurement	Digital Media Digital Advertising Media strategy Immersive Media AR/VR Game Videografi Fotografi Branding Produk Branding Kawasan	1. Fotografi 2. Videografi 3. Desain Komunikasi Visual Teknologi 4. Teknologi Grafika 5. Desain Pengalaman pengguna 6. Game studies 7. Digital Content Creation 8. Immersive Creative Media 9. Corporate Branding 10. Environmental Branding 11. Arcade Game 12. Serious Game 13. Basic CG Animation 14. Experimental Animation 15. Fotografi Experiment 16. Sinematografi 17. Packaging
4 Premis Sosial Budaya	4.1 <i>Visual Culture</i> 4.2 <i>Cultural Studies</i> 4.3 <i>Visual Literacy</i> 4.5 <i>Visual Anthropology</i> 4.6 <i>Contextual Inquiry</i> 4.5 <i>Etnography</i> 4.7 <i>Hermeneutics</i> 4.8 <i>Heuristics</i>	- Budaya Visual - Gaya Visual - Desain dan Sosial Budaya - Desain dan Faktor Lingkungan - Etnografi - Antropologi - Design for Social Change	1. Desain Komunikasi Visual Sosial Budaya 2. Kajian Budaya Visual 3. Metodologi Riset 4. Comic and Graphic Novel 5. Visual Books



5 Premis Ekonomi	5.1 Branding 5.2 Consumer Theory 5.3 Business Management 5.4 Business Innovations 5.5 Finance 5.6 Social Entrepreneurship 5.7 Business Ethics	• Start up business • Business Model Canvas • Inovasi bisnis • Etika bisnis • Bisnis kreatif • Bisnis digital	1. Desain Komunikasi Visual Creativepreneur 2. Branding 3. Etika Bisnis 4. Manajemen Desain 5. Branding produk 6. Branding kawasan
------------------	---	--	---

Tabel 10. Perhitungan bobot sks setiap MK

No MK	Nama MK	CPL yang dibebankan pada MK	Indikator ketercapaian CPL	Lama waktu ketercapaian CPL (dalam jam / sks)	Total (dalam jam / sks)	Konversi ke sks
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
1	Dasar DKV 2 Dimensi	CPL-4	CPL-4.1 CPL-4.2	22.5 22.5	45	6 sks
		CPL-7	CPL-7.1 CPL-7.2 CPL-7.3	45 45 90	180	
		CPL-8	CPL 8.1	45	45	
2	Life Drawing	CPL-4	CPL 4.1	22.5	22.5	6 SKS
		CPL-7	CPL-7.1 CPL-7.2 CPL-7.8	45 45 45	135	
		CPL-8	CPL 8.1	22.5	22.5	
3	Ilmu komunikasi	CPL-5	CPL 5.1 CPL 5.2	45 45	90	3 SKS
		CPL-6	CPL 6.1	45	45	
4	Sejarah DKV	CPL-4	CPL 4.3	67.5	67.5	3 SKS
		CPL-7	CPL 7.9	67.5	67.5	
5	Dasar DKV 3 Dimensi	CPL-4	CPL 4.1 CPL 4.2	45 45	90	6 SKS
		CPL-7	CPL 7.3 CPL 7.9 CPL 7.10	45 45 45	135	
		CPL-8	CPL 8.1	45	45	
6	Technical Drawing	CPL-4	CPL 4.1 CPL 4.2	11.25 11.25	22.5	3 SKS



		CPL-7	CPL 7.1 CPL 7.2 CPL 7.8 CPL 7.9	22.5 22.5 22.5 22.5	90	
		CPL-8	CPL 8.1	22.5	22.5	
7	Tipografi	CPL-4	CPL 4.1 CPL 4.2	11.25 11.25	22.5	3 SKS
		CPL-5	CPL 5.4	22.5	22.5	
		CPL-7	CPL 7.7	90	90	
8	Studi Kreatiftas	CPL-4	CPL 4.1	22.5	22.5	3 SKS
		CPL-7	CPL 7.1 CPL 7.2	22.5 22.5	45	
		CPL-8	CPL 8.1 CPL 8.2	45 22.5	67.5	
9	DKV Fungsi Komunikasi	CPL-5	CPL 5.4 CPL 5.5	45 45	90	6 SKS
		CPL-6	CPL 6.2 CPL 6.4	11.25 11.25	22.5	
		CPL-7	CPL 7.1 CPL 7.2 CPL 7.6 CPL 7.7 CPL 7.8 CPL 7.9	11.25 11.25 11.25 11.25 11.25 11.25	67.5	
		CPL-8	CPL 8.2	22.5	22.5	
		CPL-9	CPL 9.6	22.5	22.5	
		CPL-10	CPL 10.2	32.75	32.75	
		CPL-11	CPL 11.4	11.75	11.25	
10	Komunikasi Marketing dan Periklanan	CPL-5	CPL 5.3	42	42	3 SKS
		CPL-7	CPL 7.3	11	11	
		CPL 9	CPL 9.2 CPL 9.3 CPL 9.4 CPL 9.5	15 15 15 15	60	
		CPL-10	CPL 10.2	22	22	
11	Metodologi Riset	CPL-10	CPL 10.1 CPL 10.2 CPL 10.3 CPL 10.4	22.5 22.5 22.5 22.5	90	2 SKS
12	Videografi	CPL-2	CPL 2.1	22.5	22.5	3 SKS
		CPL 5	CPL 5.3	22.5	22.5	
		CPL-7	CPL 7.5	90	90	



13	Creative Copywriting	CPL-1	CPL 1.3	11.25	11.25	3 SKS
		CPL-5	CPL 5.4 CPL 5.5	17 17	34	
		CPL-6	CPL 6.1 CPL 6.2 CPL 6.3 CPL 6.4	22.5 22.5 22.5 22.5	90	
14	Fotografi	CPL-2	CPL 2.1	11.25	11.25	3 SKS
		CPL-5	CPL 5.3	22.5	22.5	
		CPL-7	CPL 7.4	101	101	
15	DKV Teknologi	CPL-2	CPL 2.1	22.5	22.5	6 SKS
		CPL 3	CPL 3.1	22.5	22.5	
		CPL-5	CPL 5.1 CPL 5.3 CPL 5.5	22.65 22.65 22.65	67.95	
		CPL-8	CPL 8.2	45	45	
		CPL-9	CPL 9.2 CPL 9.3 CPL 9.5	22.65 22.65 22.65	67.95	
		CPL-10	CPL 10.1 CPL 10.2	22.5 22.5	45	
16	User Interface Design	CPL 5	CPL 5.5	33.75	33.75	3 SKS
		CPL-8	CPL 8.2	33.75	33.75	
		CPL-10	CPL 10.2	33.75	33.75	
		CPL-11	CPL 11.1	33.75	33.75	
17	Ilustrasi Digital	CPL-5	CPL 5.4 CPL 5.5	11.25 11.25	22.5	3 SKS
		CPL-7	CPL 7.3 CPL 7.6 CPL 7.8 CPL 7.9	22.5 22.5 22.5 22.5	90	
		CPL-10	CPL 10.2	11.25	11.25	
		CPL-11	CPL 11.4	11.25	11.25	
18	Teknologi Grafika	CPL-7	CPL 7.9	45	45	3 SKS
		CPL-11	CPL 11.4 CPL 11.5	45 45	90	
19	Game Studies	CPL-5	CPL 5.4	22.5	22.5	2 SKS
		CPL-6	CPL 6.1	22.5	22.5	
		CPL-10	CPL 10.1	22.5	22.5	
		CPL-11	CPL 11.1	22.5	22.5	
20	Kajian Budaya Visual	CPL 4	CPL 4.3	22.5	22.5	3 SKS
		CPL 5	CPL 5.1	2.5	22.5	
		CPL-6	CPL 6.1 CPL 6.3	16.8 16.8	67.5	



			CPL 6.4 CPL 6.6	16.8 16.8		
		CPL-10	CPL 10.1	22.5	22.5	
21	DKV Sosial Budaya	CPL-3	CPL 3.1	22.5	22.5	6 SKS
		CPL-5	CPL 5.3	15	45	
			CPL 5.4	15		
			CPL 5.5	15		
		CPL-6	CPL 6.4	20	60	
			CPL 6.5	20		
			CPL 6.7	20		
22	Comic & Graphic Novel	CPL-8	CPL 8.2	30	30	4 SKS
		CPL-10	CPL 10.1 CPL 10.2	30 30	60	
		CPL-11	CPL 11.1	27.5	82.5	
			CPL 11.3 CPL 11.4	27.5 27.5		
23	Digital Content Creation	CPL-5	CPL 5.3	22.5	45	4 SKS
			CPL 5.4	22.5		
		CPL-9	CPL 9.3	30	90	
			CPL 9.5 CPL 9.6	30 30		
24	Corporate Branding	CPL-11	CPL 11.1 CPL 11.3	22.5 22.5	45	4 SKS
		CPL-5	CPL 5.2	22.5	45	
			CPL 5.3	22.5		
25	Arcade Game	CPL-9	CPL 9.4 CPL 9.6	45 45	90	4 SKS
		CPL-10	CPL 10.1 CPL 10.2	22.5 22.5	45	
		CPL-11	CPL 11.1 CPL 11.3	45 45	90	
26	Basic CG Animation	CPL-8	CPL 8.2	45	45	4 SKS
		CPL-11	CPL 11.3 CPL 11.4	67.5 67.5	135	
27	Applied Photography	CPL-5	CPL 5.5	36	36	4 SKS
		CPL-7	CPL 7.4	36	36	
		CPL-9	CPL 9.4	36	36	



		CPL-10	CPL 10.1	36	36	
		CPL-11	CPL 11.4	36	36	
28	Packaging Design	CPL-5	CPL 5.5	22.5	22.5	3 SKS
		CPL-9	CPL 9.2	22.5	67.5	
			CPL 9.4	22.5		
			CPL 9.5	22.5		
		CPL-11	CPL 11.4	45	90	
			CPL 11.5	45		
29	Motion Graphic	CPL-2	CPL 2.1	22.5	22.5	4 SKS
		CPL-8	CPL 8.1	22.5	22.5	
		CPL-11	CPL 11.3	135	22.5	
30	Etika Bisnis	CPL-1	CPL 1.1	7.5	22.5	3 SKS
			CPL 1.2	7.5		
			CPL 1.3	7.5		
		CPL-2	CPL 2.1	7.5	22.5	
			CPL 2.2	7.5		
			CPL 2.3	7.5		
		CPL-9	CPL 9.1	22.5	45	
			CPL 9.6	22.5		
31	Branding	CPL-5	CPL 5.2	5.75	11.25	2 SKS
			CPL 5.3	5.75		
		CPL-6	CPL 6.2	11.25	11.25	
		CPL 9	CPL 9.4	45	45	
		CPL-10	CPL 10.1	22.5	22.5	
32	DKV Creativepreneur	CPL-5	CPL 5.2	15	30	6 SKS
			CPL 5.3	15		
		CPL-8	CPL 8.2	45	45	
		CPL-9	CPL 9.1	10	60	
			CPL 9.2	10		
			CPL 9.3	10		
			CPL 9.4	10		
			CPL 9.5	10		
			CPL 9.6	10		
		CPL-10	CPL 10.1	15	45	
			CPL 10.2	15		
			CPL 10.3	15		
33	Visual Books	CPL-5	CPL 11.1	30	90	4 SKS
			CPL 11.3	30		
			CPL 11.4	30		
			CPL 5.4	22.5	45	
			CPL 5.5	22.5		



		CPL-6	CPL 6.1		45	
		CPL 11	CPL 11.4 CPL 11.5		90	
34	Immersive Creative Media	CPL-5	CPL 5.3	30	30	4 SKS
		CPL-8	CPL 8.1 CPL 8.2	30 30	60	
		CPL-11	CPL 11.2 CPL 11.3 CPL 11.6	30 30 30	90	
35	Environmental Branding	CPL-5	CPL 5.2 CPL 5.3	22.5 22.5	45	4 SKS
		CPL-9	CPL 9.4 CPL 9.6	45 45	90	
		CPL-10	CPL 10.1 CPL 10.2	22.5 22.5	45	
36	Serious Game	CPL-6	CPL 6.1 CPL 6.3 CPL 6.4	15 15 15	45	4 sks
		CPL-8	CPL 8.2	45	45	
		CPL-11	CPL 11.1	90	90	
37	Experimental Animation	CPL-6	CPL 6.1 CPL 6.3 CPL 6.4	15 15 15	45	4 SKS
		CPL-8	CPL 8.2	45	45	
		CPL-11	CPL 11.3	90	90	
38	Experimental Photography	CPL-6	CPL 6.1 CPL 6.3 CPL 6.4	15 15 15	45	4 SKS
		CPL-8	CPL 8.2	45	45	
		CPL-11	CPL 11.3	90	90	
39	Product Branding	CPL-5	CPL 5.2 CPL 5.3	22.5 22.5	45	4 SKS
		CPL-9	CPL 9.4 CPL 9.6	45 45	90	
		CPL-10	CPL 10.1 CPL 10.2	22.5 22.5	45	
40	Manajemen Desain	CPL-1	CPL 1.2	10	10	3 SKS
		CPL-2	CPL 2.2 CPL 2.3	15 15	30	
		CPL-3	CPL 3.1	30	30	
		CPL-9	CPL 9.1 CPL 9.6 CPL 9.7	15 15 15	45	
		CPL-10	CPL 10.1	10	20	



			CPL 10.3	10		
41	DKV Komprehensif	CPL-1	CPL 1.1 CPL 1.2 CPL 1.3	1 1 2	5	6 SKS
		CPL 3	CPL 3.1	20	20	
		CPL-5	CPL 5.3	20	20	
		CPL 6	CPL 6.1 CPL 6.3 CPL 6.4 CPL 6.5	22.5 22.5 22.5 22.5	90	
		CPL 8	CPL 8.1 CPL 8.2	45 45	90	
		CPL 10	CPL 10.1 CPL 10.2 CPL 10.3	15 15 15	45	
42	Kerja Praktek	CPL-1	CPL 1.1 CPL 1.2	5 5	10	3 SKS
		CPL-2	CPL 2.1 CPL 2.2	5 5	10	
		CPL-3	CPL 3.1	30	30	
		CPL-8	CPL 8.1 CPL 8.2	20 20	40	
		CPL-9	CPL 9.1 CPL 9.6 CPL 9.7	15 15 15	45	
43	Kapita Estetika	CPL 4	CPL 4.1 CPL 4.3	22.5 22.5	45	3 SKS
		CPL 8	CPL 8.1	11.25	11.25	
		CPL 9	CPL 9.4 CPL 9.7	22.5 22.5	45	
		CPL 10	CPL 10.1	33.75	33.75	
44	Tugas Akhir	CPL-1	CPL 1.1 CPL 1.3	15 15	30	8 SKS
		CPL-2	CPL 2.1	15	15	
		CPL-3	CPL 3.1	45	45	
		CPL-5	CPL 5.3 CPL 5.4	22.5 22.5	45	
		CPL-6	CPL 6.1 CPL 6.2 CPL 6.3 CPL 6.4	15 15 15 15	60	
		CPL-7	CPL 7.1 CPL 7.2 CPL 7.3	10 10 10	30	



		CPL-8	CPL 8.1 CPL 8.2	20 20	40	
		CPL-9	CPL 9.6 CPL 9.7	10 20	30	
		CPL-10	CPL 10.1 CPL 10.2	20 20	40	
		CPL-11	CPL 11.3 CPL 11.4	30 30	60	



Tabel 11. Matriks kesesuaian mata kuliah dengan CPL prodi

NO	MK	CPL										
		CPL-1	CPL2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7	CPL-8	CPL-9	CPL-10	CPL-11
SEMESTER 1												
1	Dasar DKV 2 Dimensi				V			V	V			
2	Life Drawing				V			V	V			
3	Ilmu komunikasi					V	V					
4	Sejarah DKV				V			V				
5	Design Thinking		V	V					V			
SEMESTER 2												
1	Dasar DKV 3 Dimensi				V			V	V			
2	Technical Drawing				V			V	V			
3	Tipografi				V	V		V				
4	Studi Kreatiftas				V			V	V			
SEMESTER 3												
1	DKV Fungsi Komunikasi					V	V	V	V	V	V	V
2	Komunikasi Marketing dan Periklanan					V		V		V	V	
3	Metodologi Riset										V	
4	Videografi		V			V		V				
5	Creative Copywriting	V				V	V					
6	Fotografi		V			V		V				
SEMESTER 4												
1	DKV Teknologi		V	V		V			V	V	V	
2	User Interface Design					V			V		V	V
3	Ilustrasi Digital					V		V			V	V



4	Teknologi Grafika							V				V
5	Game Studies					V	V				V	V
6	Kajian Budaya Visual				V	V	V				V	

NO	MK	CPL										
		CPL-1	CPL2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7	CPL-8	CPL-9	CPL-10	CPL-11
SEMESTER 5												
1	DKV Sosial Budaya			V		V	V		V		V	V
2	Comic & Graphic Novel					V		V			V	V
3	Digital Content Creation					V				V		V
4	Corporate Branding					V				V	V	
5	Arcade Game								V		V	V
6	Basic CG Animation								V			V
7	Applied Photography					V		V		V	V	V
8	Packaging Design					V				V		V
9	Motion Graphic		V						V			V
10	Etika Bisnis											
11	Branding					V	V			V	V	
SEMESTER 6												
1	DKV Creativepreneur					V			V	V	V	V
2	Visual Books					V	V					V
3	Immersive Creative Media					V			V			V
4	Environmental Branding					V				V	V	
5	Serious Game						V		V			V
6	Experimental Animation						V		V			V
7	Experimental Photography						V		V			V
8	Product Branding					V				V	V	
9	Manajemen Desain	V	V	V						V	V	
10	Bahasa Indonesia											
11	Aplikasi Teknologi dan Transformasi Digital											
12	Kewarganegaraan											



NO	MK	CPL										
		CPL-1	CPL2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7	CPL-8	CPL-9	CPL-10	CPL-11
SEMESTER 7												
1	DKV Komprehensif	V		V		V	V		V		V	
2	Kerja Praktek	V	V	V					V	V		
3	Kapita Estetika				V							
4	Bahasa Inggris	V	V	V								
5	Agama	V	V	V								
6	Pancasila	V	V	V								
7	Technopreneurships	V	V	V								
SEMESTER 8												
1	Tugas Akhir	V	V	V		V	V	V				

**) Dapat menggunakan MS Excel



Organisasi Mata Kuliah Program Studi

INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER - SURABAYA

BAB 7



7 Organisasi mata kuliah program studi

Tabel 12. Organisasi Mata Kuliah Program Studi

NO	SKS	Nama MK dan Kode	KELOMPOK MATA KULIAH PROGRAM SARJANA / D4					
			MK Inti	MK Pilihan	MK Basic Science DKV	MK Penunjang, Teknologi, dan Seni Visual	MK Teori, Sejarah Desain dan Seni	Pendidikan umum (moral, etika, sosial budaya, lingkungan, dan manajemen) termasuk MKWK
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)
SEMESTER 1								
1	6	Dasar DKV 2D (DV243101)	√					
2	4	Life Drawing (DV234102)				√		
3	3	Ilmu Komunikasi (DV234103)			√			
4	3	Sejarah DKV (DV234104)					√	
5	2	Design Thinking (DV234106)					√	
SEMESTER 2								
1	6	Dasar DKV 3D (DV234201)	√					
2	3	Technical Drawing (DV234202)				√		
3	3	Tipografi (DV234203)				√		
4	3	Studi Kreatifitas (DV234204)					√	
5	3	Matematika (SM234151)			√			



NO	SKS	Nama MK dan Kode	KELOMPOK MATA KULIAH PROGRAM SARJANA / D4					
			MK Inti	MK Pilihan	MK Basic Science DKV	MK Penunjang, Teknologi, dan Seni Visual	MK Teori, Sejarah Desain dan Seni	Pendidikan umum (moral, etika, sosial budaya, lingkungan, dan manajemen) termasuk MKWK
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)
SEMESTER 3								
1	6	DKV Bahasa Visual (DV234301)	√					
2	3	Komunikasi Marketing dan Periklanan (DV234302)			√			
3	2	Metodologi Riset (DV234303)					√	
4	3	Videografi (DV234304)				√		
5	3	Creative Copywriting (DV234305)			√			
6	3	Fotografi (DV234306)				√		
SEMESTER 4								
1	6	DKV Teknologi (DV234401)	√					
2	3	User Interface Design (DV234402)				√		
3	4	Ilustrasi Digital (DV234403)				√		
4	3	Teknologi Grafika (DV234404)				√		
5	2	Game Studies (DV234405)					√	
6	3	Kajian Budaya Visual (DV234406)					√	



NO	SKS	Nama MK dan Kode	KELOMPOK MATA KULIAH PROGRAM SARJANA / D4					
			MK Inti	MK Pilihan	MK Basic Science DKV	MK Penunjang, Teknologi, dan Seni Visual	MK Teori, Sejarah Desain dan Seni	Pendidikan umum (moral, etika, sosial budaya, lingkungan, dan manajemen) termasuk MKWK
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)
SEMESTER 5								
1	6	DKV Sosial Budaya (DV234501)	√					
2	4	Comic & Novel Graphic (DV234502)		√				
3	4	Digital Content Creation (DV234503)		√				
4	4	Corporate Branding (DV234504)		√				
5	4	Arcade Game (DV234505)		√				
6	4	Basic CG Animation (DV234506)		√				
7	4	Experimental Photography (DV234507)		√				
8	4	Packaging Design (DV234508)		√				
9	4	Motion Graphic (DV234509)				√		
10	3	Etika Bisnis (DV234510)			√			
11	3	Branding (DV234511)					√	



NO	SKS	Nama MK dan Kode	KELOMPOK MATA KULIAH PROGRAM SARJANA / D4					
			MK Inti	MK Pilihan	MK Basic Science DKV	MK Penunjang, Teknologi, dan Seni Visual	MK Teori, Sejarah Desain dan Seni	Pendidikan umum (moral, etika, sosial budaya, lingkungan, dan manajemen) termasuk MKWK
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)
SEMESTER 6								
1	6	DKV Creativepreneur (DV234601)	√					
2	4	Visual Books (DV234602)		√				
3	4	Immersive Creative Media (DV234603)		√				
4	4	Environmental Branding (DV234604)		√				
5	4	Serious Game (DV234605)		√				
6	4	Experimental Animation (DV234606)		√				
7	4	Cinemaography (DV234607)		√				
8	4	Product Branding (DV234608)		√				
9	3	Manajemen Desain (DV234609)			√			
10	2	Bahasa Indonesia (UG)						√
11	3	Aplikasi Teknologi dan Transformasi Digital (UG)						√
12	2	Kewarganegaraan (UG)						√



NO	SKS	Nama MK dan Kode	KELOMPOK MATA KULIAH PROGRAM SARJANA / D4					
			MK Inti	MK Pilihan	MK Basic Science DKV	MK Penunjang, Teknologi, dan Seni Visual	MK Teori, Sejarah Desain dan Seni	Pendidikan umum (moral, etika, sosial budaya, lingkungan, dan manajemen) termasuk MKWK
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)
SEMESTER 7								
1	6	DKV Komprehensif (DV234701)	√					
2	6	Kerja Praktek (DV234702)				√		
3	2	Bahasa Inggris (UG)						√
4	2	Agama (UG)						√
5	2	Pancasila (UG)						√
6	2	Technopreneurship (UG)						√
SEMESTER 8								
1	8	Tugas Akhir (DV234801)	√					
Total	144		50	56	18	36	18	15

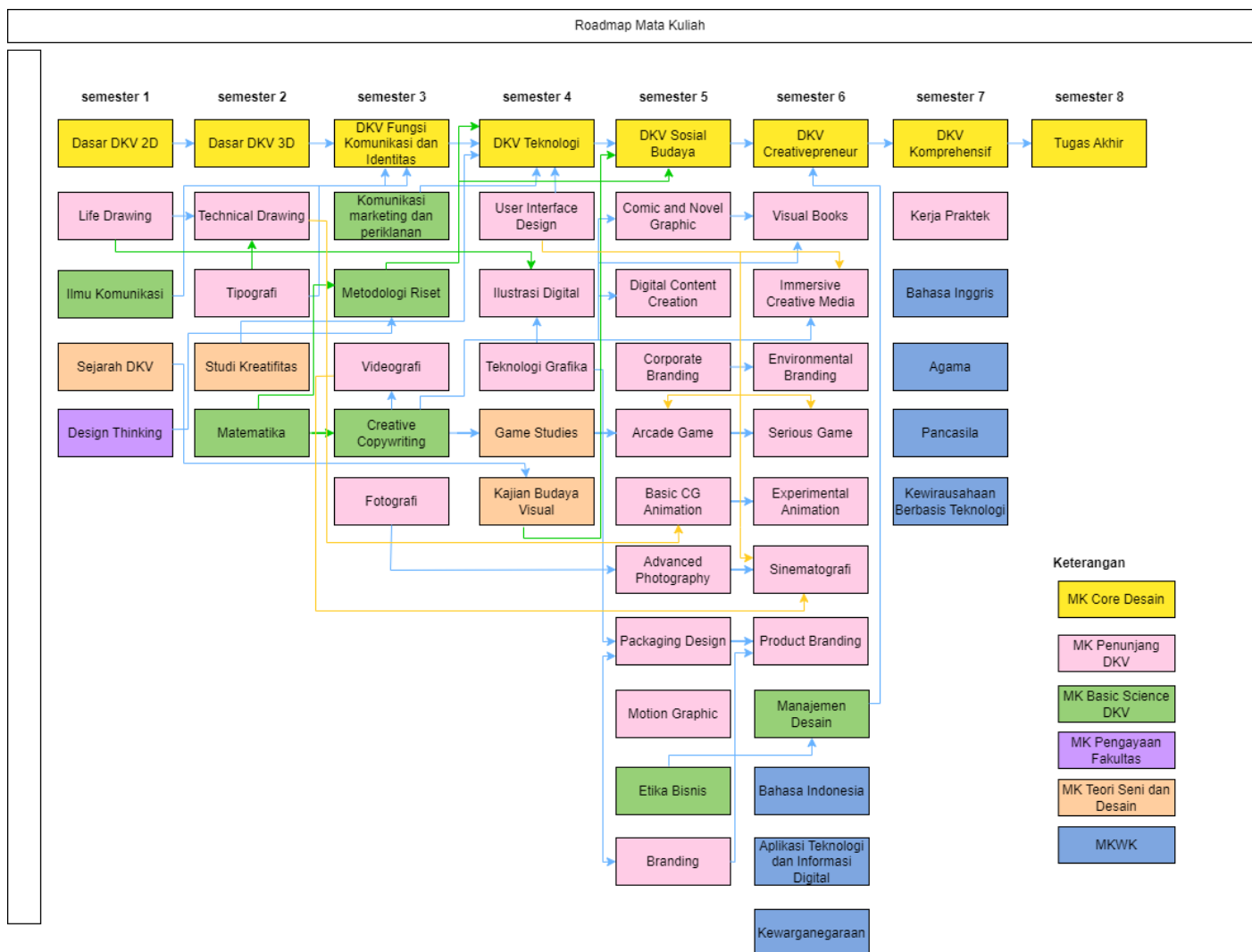
- a.
1. Mata Kuliah Wajib Kurikulum (MKWK) yaitu:
 - a. Agama (2 sks);
 - b. Pancasila (2 sks);
 - c. Kewarganegaraan (2 sks); dan
 - d. Bahasa Indonesia (2 sks).
 2. MK Penciri ITS, yaitu:
 - a. Aplikasi Teknologi dan Transformasi Digital (3 sks)
 - b. Bahasa Inggris (2 sks),
 - c. Teknopreneur (2 sks)

a.

Catatan : Poin 1 dan 2 diletakkan pada semester 6



Struktur Kurikulum



Data Sebaran Mata Kuliah Tiap Semester

INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER – SURABAYA

BAB 8





8 Daftar sebaran mata kuliah tiap semester

Tabel dituliskan tiap semester - untuk mengetahui sebaran MK, dan komposisi teori dan praktikum

Tabel 13. Daftar Mata kuliah semester-I

No	Kode MK	Mata Kuliah (MK)	Teori	Praktikum	Jumlah sks
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)
1	DV234101	Dasar DJKV 2D	2	4	6
2	DV234102	Gambar Bentuk	1	4	5
3	DV234103	Ilmu Komunikasi	2	0,38	2
4	DV234104	Sejarah DKV	1,79	0,04	2
5					
...					
Jumlah Beban Studi Semester I					

Dst

No	Kode MK	Mata Kuliah (MK)	Teori	Praktikum	Jumlah sks
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)
1	DV234201	Dasar DKV 3D	2	4	6
2	DV234202	Gambar Teknik	1	4	5
3	DV234203	Tipografi	1	2	3
4	DV234204	Studi Kreatifitas	1	1	2
5					
...					
Jumlah Beban Studi Semester II					18

No	Kode MK	Mata Kuliah (MK)	Teori	Praktikum	Jumlah sks
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)
1	DV234301	DKV Fungsi Komunikasi Visual	2	4	6
2	DV234302	Komunikasi Marketing & Periklanan	2	1	3
3	DV234303	Metodologi Riset	2	1	3
4	DV234304	Videografi	1	2	3
5	DV234305	Penulisan Kreatif	2	1	3
6	DV234306	Fotografi	1	2	3
Jumlah Beban Studi Semester III					20



No	Kode MK	Mata Kuliah (MK)	Teori	Praktikum	Jumlah sks
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)
1	DV234401	DKV Teknologi	2	4	6
2	DV234402	Desain Pengalaman Pengguna	1	2	3
3	DV234403	Ilustrasi Digital	2	2	4
4	DV234404	Teknologi Grafika	2	1	3
5	DV234405	Game Studies	1	1	2
6	DV234406	Kajian Budaya Visual	1	1	2
Jumlah Beban Studi Semester IV					20

No	Kode MK	Mata Kuliah (MK)	Teori	Praktikum	Jumlah sks
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)
1	DV234501	DKV Sosial Budaya	2	4	6
2	DV234502	Comic & Graphic Novel	1	3	4
3	DV234503	Digital Content Creation	1	3	4
4	DV234504	Corporate Branding	1	3	4
5	DV234505	Arcade Game	1	3	4
6	DV234506	Basic CG Animation	1	3	4
7	DV234507	Applied Photography	1	3	4
8	DV234508	Packaging Design	1	3	4
9	DV234509	Motion Graphic	1	3	4
	DV234510	Etika Bisnis	2	1	3
	DV234511	Branding	2	1	3
Jumlah Beban Studi Semester V					20

No	Kode MK	Mata Kuliah (MK)	Teori	Praktikum	Jumlah sks
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)
1	DV234601	DKV Creativepreneur	2	4	6
2	DV234602	Visual Books	1	3	4
3	DV234603	Immersive Creative Media	1	3	4
4	DV234604	Environmental Branding	1	3	4



5	DV234605	Serious Game	1	3	4
6	DV234606	Experimental Animation	1	3	4
7	DV234607	Experimental Photography	1	3	4
8	DV234608	Product Branding	1	3	4
9	DV234609	Manajemen Desain	1	3	4
Jumlah Beban Studi Semester VI					20

No	Kode MK	Mata Kuliah (MK)	Teori	Praktikum	Jumlah sks
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)
1	DV234701	DKV Komprehensif	2	4	6
2	DV234602	Kerja Praktek	1	2	3
3	DV234703	Kapita Estetika	1	1	2
Jumlah Beban Studi Semester VII					20

No	Kode MK	Mata Kuliah (MK)	Teori	Praktikum	Jumlah sks
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)
1	DV234801	DKV Komprehensif			8
Jumlah Beban Studi Semester VII					8

Pembelajaran Melalui MB – KM

INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER – SURABAYA

BAB 9





9 Pembelajaran melalui MBKM

9.1 Pembelajaran melalui MB - KM

9.1.1 Pembelajaran MB - KM sesuai dengan Peraturan Rektor Nomor 21 Tahun 2021

Kegiatan MB KM merupakan proses pembelajaran yang dilaksanakan di luar Program Studi baik yang ada di internal ITS maupun di luar ITS yang terdiri atas:

1. pembelajaran dalam Program Studi lain di internal ITS;
2. pembelajaran dalam Program Studi yang sama pada Perguruan Tinggi di luar ITS;
3. pembelajaran dalam Program Studi lain pada Perguruan Tinggi di luar ITS; dan
4. pembelajaran pada lembaga non Perguruan Tinggi

Ruang lingkup kegiatan MB - KM adalah 8 (delapan) kegiatan pembelajaran yang meliputi:

1. Magang/ Praktik Kerja;
2. Membangun Desa/ Kuliah Kerja Nyata Tematik;
3. Pertukaran Pelajar;
4. Proyek Kemanusiaan;
5. Penelitian/ Riset;
6. Kegiatan Wirausaha;
7. Studi/ Proyek Independen; dan
8. Asistensi Mengajar di Satuan Pendidikan



9.2 Kegiatan MB – KM

Sesuai CPL Prodi, maka seorang mahasiswa Desain Komunikasi Visual dapat mengikuti lingkup kegiatan MB-KM yang dapat mendukung ketercapaian Profil Lulusan seperti yang diuraikan pada Bab 4. Kegiatan MB-KM yang bisa diikuti adalah:

Tabel 14. Kegiatan MB - KM yang dilaksanakan

No	Kegiatan MB – KM
1	Magang/Praktik Kerja
2	Pertukaran Pelajar
3	Proyek Kemanusiaan
4	Penelitian/Riset
5	Kegiatan Wirausaha
6	Studi/Proyek Independen

9.3 Struktur Kurikulum MB - KM

Kegiatan MB-KM di DKV dilaksanakan pada semester 6 dan pengakuan SKS dilakukan pada MK Penciri ITS, MK Wawasan Kebangsaan, MK Pilihan II, dan MK Kerja Praktek sebagaimana yang telah ditampilkan di tabel 9.2.

Tabel 15. Struktur kurikulum MB - KM

Semester						
8	Tugas Akhir					
7	DKV Komprehensif	Kerja Praktek	Bahasa Inggris	Agama	Pancasila	Teknopreneur
6	DKV Creativepreneur	Pilihan II	Manajemen Desain	Bahasa Indonesia	Aplikasi Teknologi dan Transformasi Digital	Kewarganegaraan
5	DKV Sosial Budaya	Pilihan I	Motion Graphic	Etika Bisnis	Branding	
4	DKV Teknologi	Desain Antarmuka	Ilustrasi Digital	Teknologi Grafika	Kajian Permainan	Kajian Budaya Visual
3	DKV Bahasa Visual	Komunikasi Marketing dan Periklanan	Metodologi Riset	Videografi	Creative Copywriting	Fotografi
2	Dasar DKV 3 Dimensi	Gambar Teknik	Tipografi	Studi Kreatifitas	Matematika	
1	Dasar DKV 2 Dimensi	Gambar Bentuk	Ilmu Komunikasi	Sejarah DKV	Design Thinking	



9.4 CPL MB - KM

Tabel 16. CPL yang dicapai melalui MB - KM

No (1)	Semester (2)	Kode MK (3)	Nama MK (4)	SKS(5)	CPL yang dibebankan pada MK (6)							Bentuk MB - KM yang Ditetapkan (7)	Keterangan (8)
					CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-7	CPL-8	CPL-10	CPL-11		
1	6	DV23603	Manajemen Desain	3				V	V	V	V	Magang/Praktik Kerja, Pertukaran Pelajar, Kegiatan Wirausaha	MK Wajib Prodi tidak bisa digunakan sebagai MK konversi kecuali untuk kegiatan IISMA dan student exchange dengan tingkat kesesuaian CPMK >80%
	6	DV 236302	Pilihan II	4				V	V	V	V	Magang/Praktik Kerja, Pertukaran Pelajar	Tingkat kesesuaian program MBKM dengan CPMK>80%
	6	DV 23601	DKV Creativepreneurships	6				V	V	V	V	Magang/Praktik Kerja, Pertukaran Pelajar, Kegiatan Wirausaha	Tingkat kesesuaian program MBKM dengan CPMK>80%
2	6	UG 234912	Bahasa Indonesia	2	V	V			V			Magang/Praktik Kerja, Pertukaran Pelajar, Proyek Kemanusiaan, Penelitian/Riset, Kegiatan Wirausaha, Studi/Proyek Independen	Tidak perlu tingkat kesesuaian CPMK >80%
3	6	UG 234916	Aplikasi Teknologi dan Transformasi Digital	3	V	V	V			V	V	Magang/Praktik Kerja, Pertukaran Pelajar, Proyek Kemanusiaan, Penelitian/Riset, Kegiatan Wirausaha, Studi/Proyek Independen	Tidak perlu tingkat kesesuaian CPMK >80%



No (1)	Semester (2)	Kode MK (3)	Nama MK (4)	SKS(5)	CPL yang dibebankan pada MK (6)							Bentuk MB - KM yang Ditetapkan (7)	Keterangan (8)
					CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-7	CPL-8	CPL-10	CPL-11		
4	6	UG 234913	Kewarganegaraan	2	V	V	V					Magang/Praktik Kerja, Pertukaran Pelajar, Proyek Kemanusiaan, Penelitian/Riset, Kegiatan Wirausaha, Studi/Proyek Independen	Tidak perlu tingkat kesesuaian CPMK >80%
5	7	DV23702	Kerja Praktek	6	V	V	V	V	V	V	V	Magang/Praktik Kerja, Pertukaran Pelajar, Proyek Kemanusiaan, Penelitian/Riset, Kegiatan Wirausaha, Studi/Proyek Independen	MK Wajib Prodi tidak bisa digunakan sebagai MK konversi kecuali untuk kegiatan IISMA dan student exchange dengan tingkat kesesuaian CPMK >80%
6	7	UG 234914	Bahasa Inggris	2	V	V	V					Magang/Praktik Kerja, Pertukaran Pelajar, Proyek Kemanusiaan, Penelitian/Riset, Kegiatan Wirausaha, Studi/Proyek Independen	Tidak perlu tingkat kesesuaian CPMK >80%
7	7	UG 234901	Agama	2	V	V						Magang/Praktik Kerja, Pertukaran Pelajar, Proyek Kemanusiaan, Penelitian/Riset, Kegiatan Wirausaha, Studi/Proyek Independen	Tidak perlu tingkat kesesuaian CPMK >80%
8	7	UG 234911	Pancasila	2	V	V	V					Magang/Praktik Kerja, Pertukaran Pelajar, Proyek Kemanusiaan, Penelitian/Riset, Kegiatan Wirausaha, Studi/Proyek Independen	Tidak perlu tingkat kesesuaian CPMK >80%
9	7	UG 234915	Teknopreneur	2	V	V			V	V	V	Magang/Praktik Kerja, Pertukaran Pelajar, Proyek Kemanusiaan, Penelitian/Riset, Kegiatan Wirausaha, Studi/Proyek Independen	Tidak perlu tingkat kesesuaian CPMK >80%
			Total sks	34									



Tabel 17. Kriteria Pemilihan Kegiatan, Pelaksanaan, Dan Rekognisi Sks

No	Bentuk MB - KM	Syarat	Keterangan
(1)	(2)	(3)	(4)
1	Magang/Praktek Kerja	1. Minimal Semester 6 2. Penawaran magang tercantum di laman resmi MBKM Kemenristek Dikti 3. Durasi magang 4 bulan sampai dengan 6 bulan 4. Topik dan industri magang yang diajukan harus memiliki kesesuaian CPL prodi > 80% 5. Mahasiswa yang mengikuti program magang diwajibkan mengikuti MK Wajib Utama DKV yaitu DKV Creativepreneur dan DKV Comprehensive secara jarak jauh 6. Mahasiswa wajib mengumpulkan portofolio, logbook kerja, dan presentasi sesuai program magang	1. Sebelum mendaftar di kegiatan magang, mahasiswa wajib mengisi Form Telaah Konversi Kegiatan MB-KM dan mendiskusikan pengakuan SKS dengan dosen wali. 2. Pengakuan hingga 20 SKS harus melalui persetujuan berjenjang dari dosen wali dan Ketua Pertimbangan Akademik departemen, dan disahkan oleh Kepala Departemen



No	Bentuk MB - KM	Syarat	Keterangan
(1)	(2)	(3)	(4)
2	Pertukaran Pelajar	1. Mahasiswa semester 4 dan semester 6 2. Pertukaran pelajar (<i>student exchange</i>) merupakan kegiatan outbound mobility nasional maupun internasional (<i>study abroad</i>) baik secara fisik maupun online. 3. Mahasiswa hanya diperkenankan mengikuti program resmi yang ditawarkan melalui Kementerian Pendidikan, direktorat di ITS, maupun lembaga yang diakui oleh ITS, diantaranya yaitu program flagship Kemendikbudristekdikti Indonesian International Student Mobility Awards (IISMA), pertukaran pelajar 1 semester, short program, lab internship, dan studi ekskursi. 4. Kampus tujuan harus sudah memiliki dokumen Kerjasama dengan ITS berupa MoU, MoA, atau IA. 5. Harus berhubungan dengan kegiatan akademik 6. Untuk kegiatan IISMA dan pertukaran pelajar 1 semester reguler bisa mendapatkan pengakuan SKS dari MK Inti Prodi jika kesesuaian CPMK > 80%. 7. Mahasiswa yang mengikuti program pertukaran pelajar Luar Negeri kecuali program IISMA masih wajib mengikuti MK Wajib Utama DKV yaitu DKV Creativepreneur dan DKV Comprehensive secara jarak jauh. 8. Mahasiswa wajib mengumpulkan portofolio, logbook kerja, dan presentasi se usai program	1. Mahasiswa wajib mendapatkan persetujuan form <i>learning agreement</i> dari LO internasionalisasi/Sekretaris Departemen/Kepala Departemen sebelum mendaftar kegiatan outbound mobility. 2. Pengakuan hingga 20 SKS harus melalui persetujuan berjenjang dari dosen wali dan Ketua Pertimbangan Akademik departemen, dan disahkan oleh Kepala Departemen



No	Bentuk MB - KM	Syarat	Keterangan
(1)	(2)	(3)	(4)
3	Proyek Kemanusiaan	1. Merupakan proyek yang memiliki keterlibatan dosen ITS maupun proyek Pengabdian Masyarakat oleh dosen ITS 2. Peranan mahasiswa pada proyek kemanusiaan harus memiliki kesesuaian CPL Prodi >80% 3. Mahasiswa wajib mengumpulkan portofolio, logbook kerja, dan presentasi sesuai program 4. Mahasiswa wajib mengikuti MK Inti Prodi	1. Sebelum mendaftar di kegiatan Proyek Kemanusiaan, mahasiswa wajib mengisi Form Telaah Konversi Kegiatan MB-KM dan mendiskusikan pengakuan SKS dengan dosen wali. 2. Pengakuan hingga 20 SKS harus melalui persetujuan berjenjang dari dosen wali dan Ketua Pertimbangan Akademik departemen, dan disahkan oleh Kepala Departemen 3. Jika kegiatan tidak bisa diakui sebagai SKS, maka akan diakui sebagai nilai SKEM
4	Penelitian/Riset	1. Minimal mahasiswa ada di semester 5 2. Merupakan proyek riset yang memiliki keterlibatan dosen ITS maupun proyek penelitian oleh dosen ITS 3. Peranan mahasiswa pada proyek riset harus memiliki kesesuaian CPL Prodi >80% 4. Mahasiswa wajib mengumpulkan portofolio, logbook kerja, dan presentasi sesuai program 5. Mahasiswa wajib mengikuti MK Inti Prodi	1. Sebelum mendaftar di kegiatan Penelitian/Riset, mahasiswa wajib mengisi Form Telaah Konversi Kegiatan MB-KM dan mendiskusikan pengakuan SKS dengan dosen wali. 2. Pengakuan hingga 20 SKS harus melalui persetujuan berjenjang dari dosen wali dan Ketua Pertimbangan Akademik departemen, dan disahkan



			oleh Kepala Departemen 3. Jika kegiatan tidak bisa diakui sebagai SKS, maka akan diakui sebagai nilai SKEM
--	--	--	--

No	Bentuk MB - KM	Syarat	Keterangan
(1)	(2)	(3)	(4)
5	Kegiatan Wirausaha	1. Dapat diakui sebagai kegiatan MB-KM jika merupakan salah satu kegiatan Program Kreativitas Mahasiswa, kegiatan yang dilaksanakan oleh Kementrian, BUMN, atau lembaga internasional bereputasi. 2. Waktu pelaksanaan kegiatan 4 bulan s.d. 6 bulan	1. Pengakuan berupa penyesuaian nilai mata kuliah tertentu maupun konversi hingga 20 SKS diputuskan oleh Komisi Pertimbangan Akademik departemen dan disahkan oleh Kepala Departemen 2. Jika telah mendapatkan pengakuan SKS, maka tidak boleh diklaim sebagai SKEM 3. Jika kegiatan tidak bisa diakui sebagai SKS, maka akan diakui sebagai nilai SKEM
6	Studi/Proyek Independen	5. Merupakan keterlibatan mahasiswa pada kompetisi tingkat nasional maupun internasional yang direkomendasikan oleh ITS dan departemen 6. Mewakili ITS bukan atas nama pribadi 7. Sebagai pemenang 1/peraih medali emas	1. Pengakuan berupa penyesuaian nilai mata kuliah tertentu maupun konversi hingga 20 SKS diputuskan oleh Komisi Pertimbangan Akademik departemen dan disahkan oleh Kepala Departemen 2. Jika telah diberikan pengakuan SKS, maka tidak boleh diklaim sebagai



			SKEM 3. Jika kegiatan tidak bisa diakui sebagai SKS, maka akan diakui sebagai nilai SKEM
--	--	--	--

Pencana Pembelajaran Semester (RPS)

INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER – SURABAYA

BAB 10





Rencana Pembelajaran Semester (RPS)

Dokumen Rencana Pembelajaran Semester, didokumentasikan secara sendiri untuk seluruh MK

Untuk prodi-prodi yang ikut akreditasi internasional, dokumen RPS menjadi acuan untuk dipindahkan ke dalam template yang sesuai dengan permintaan badan akreditasi tsb.

Dalam bab 10, dituliskan ketersediaan dokumen RPS

Tabel 16 Dokumen RPS

No	Semester	Kode MK	Nama MK	sks	Dokumen RPS
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)

LOGO	NAMA PERGURUAN TINGGI, FAKULTAS, PRODI					Kode Dokumen
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER						
MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)		SEMESTER	Tgl Penyusunan
			T=?	P=?	1	5 Mei 2023
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK		Ketua PRODI	
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK					
	CPL-1	Tuliskan beberapa butir CPL Prodi yang dibebankan pada mata kuliah				



	CPL-2																													
	dst																													
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																													
	CPMK-1	CPMK merupakan turunan/uraian spesifik dari CPL-PRODI yg berkaitan dengan mata kuliah ini																												
	CPMK-2	Apabila CPL Prodi dijabarkan secara langsung (yang sifatnya spesifik di MK), maka CP ini adalah CPMK. Apabila beberapa prodi merasa kesulitan dalam tahap penjabaran CPL yang sifatnya spesifik, dan kemudia masih menggunakan paradigma lama (berbasis pada konten / materi), maka lakukan penyusunan sub CPMK terlebih dahulu, baru kemudian memformulasikan CP-MK																												
	dst	Apabila jumlah sub CP MK > 8, maka lakukan merger beberapa sub CP-MK, sehingga jumlah maksimal adalah 8 Sub CP MK ini akan menjadi CP MK																												
		Matrik CPL – CPMK <table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td>CPMK</td><td>CPL-1</td><td>...</td><td></td><td></td></tr> <tr> <td>CPMK-1</td><td></td><td>V</td><td>V</td><td></td></tr> <tr> <td>...</td><td>V</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr> <td></td><td>V</td><td>V</td><td></td><td></td></tr> <tr> <td>...</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table>				CPMK	CPL-1	...			CPMK-1		V	V		...	V					V	V			...				
CPMK	CPL-1	...																												
CPMK-1		V	V																											
...	V																													
	V	V																												
...																														
Deskripsi Singkat MK	Tuliskan relevansi & cakupan materi/bahan kajian sesuai dengan matakuliah ini dan sesuai dengan Sub-CPMK																													
Bahan Kajian: Materi Pembelajaran	Tuliskan bahan kajian dan dijabarkan dalam materi pembelajaran dalam pokok-pokok bahasan yang akan dipelajari oleh mahasiswa sesuai dengan CPMK tersebut di atas.																													
Pustaka	Utama :																													
	Tuliskan pustaka utama yang digunakan, termasuk bahan ajar yang disusun oleh dosen pengampu MK ini. Gunakan referensi yang terbaru																													
	Pendukung :																													
	Tuliskan pustaka pendukung jika ada, sebagai pengayaan literasi																													
Dosen Pengampu	Tuliskan nama dosen atau tim dosen pengampu mata kuliah																													



Matakuliah syarat		Tuliskan mata kuliah prasyarat, jika ada					
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuan Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (offline)	Daring (online)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1							
2							
...							
8	Evaluasi Tengah Semester / Ujian Tengah Semester						
9							
...							
16	Evaluasi Akhir Semester / Ujian Akhir Semester						

Catatan :

1. **Capaian Pembelajaran Lulusan PRODI (CPL-PRODI)** adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap lulusan PRODI yang merupakan internalisasi dari sikap, penguasaan pengetahuan dan ketrampilan sesuai dengan jenjang studinya yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
2. **CPL yang dibebankan pada mata kuliah** adalah beberapa capaian pembelajaran lulusan program studi (CPL-PRODI) yang digunakan untuk pembentukan/pengembangan sebuah mata kuliah yang terdiri dari aspek sikap, ketrampilan umum, ketrampilan khusus dan pengetahuan.
3. **CP Mata kuliah (CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPL yang dibebankan pada mata kuliah, dan bersifat spesifik terhadap bahan kajian atau materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
4. **Sub-CP Mata kuliah (Sub-CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPMK yang dapat diukur atau diamati dan merupakan kemampuan akhir yang direncanakan pada tiap tahap pembelajaran, dan bersifat spesifik terhadap materi pembelajaran mata kuliah tersebut.



5. **Indikator penilaian** kemampuan dalam proses maupun hasil belajar mahasiswa adalah pernyataan spesifik dan terukur yang mengidentifikasi kemampuan atau kinerja hasil belajar mahasiswa yang disertai bukti-bukti.
6. **Kriteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kriteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kriteria dapat berupa kuantitatif ataupun kualitatif.
7. **Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
8. **Bentuk pembelajaran:** Kuliah, Responsi, Tutorial, Seminar atau yang setara, Praktikum, Praktik Studio, Praktik Bengkel, Praktik Lapangan, Penelitian, Pengabdian Kepada Masyarakat dan/atau bentuk pembelajaran lain yang setara.
9. **Metode Pembelajaran:** Small Group Discussion, Role-Play & Simulation, Discovery Learning, Self-Directed Learning, Cooperative Learning, Collaborative Learning, Contextual Learning, Project Based Learning, dan metode lainnya yg setara.
10. **Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
11. **Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
12. TM=Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.

Pengelolaan Pembelajaran

INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER – SURABAYA

BAB 11



INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA



10 Pengelolaan Pembelajaran

No	Aktifitas	Pejabat
1	Penanggung jawab dalam penyusunan kurikulum	Ketua / Kadep
2	PIC Perangkat pembelajaran (RPS, RAE dan RT) MK pada Kurikulum	
3	PIC monitoring dan evaluasi pelaksanaan kurikulum (mengacu pada perangkat pembelajaran) • Pemeriksaan kesesuaian soal dengan CPMK dan / CPL • Pemeriksaan lama waktu asesmen dengan bobot sks MK • ...	
4	PIC monev pelaksanaan MBKM • Pemeriksaan lama waktu kegiatan MBKM • Pemeriksaan kesesuaian kemampuan yang diperoleh dengan CPL • Pemeriksaan kesesuaian bentuk dan teknik dalam asesmen dengan CPL • Pemeriksaan panduan untuk mahasiswa, dosen pembimbing di lapangan, dan dosen pembimbing Prodi • ...	Ketua Komisi Pertimbangan Akademik
5	PIC monitoring dan evaluasi ketercapaian CPL, serta pelaporan ketercapaian CPL	...

Apabila jabatan melekat pada organ di dalam UPPS, maka dapat disusun organigram, dengan menambahkan tupoksi seperti tabel di atas kepada





11 LAMPIRAN

Semester 1

		INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER SURABAYA, FAKULTAS DESAIN KREATIF DAN BISNIS DIGITAL, DEPARTEMEN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL					Kode Dokumen	
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER								
MATA KULIAH (MK)		KODE	Rumpun MK		BOBOT (sks)		SEMESTER	Tgl Penyusunan
Dasar Desain Komunikasi Visual 2D		DV23101			T=1	P=4	1	20 Februari 2023
OTORISASI		Pengembang RPS		Koordinator RMK			Ketua PRODI	
		R. Eka Rizkiantono						
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK							
	CPL-4	Mampu mengkaji dan mengaplikasikan teori dan prinsip desain komunikasi visual						
	CPL-7	Mampu mengkaji dan mengaplikasikan ilmu dan keterampilan menggambar, membuat sketsa, dan membuat prototipe						
	CPL-8	Mampu mengkaji dan mengaplikasikan kreatifitas dan design thinking						
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)							
	CPMK-1	Memiliki pemahaman yang baik akan berbagai elemen desain serta menguasai prinsip-prinsip desain untuk diterapkan pada suatu perancangan karya desain						
	CPMK-2	Memiliki kepekaan akan nilai- nilai estetika yang memadai di dalam merancang dan mengolah sebuah karya desain.						
	CPMK-3	Memiliki kemampuan teknis / skill yang baik dalam merancang sebuah karya desain						
		Matrik CPL - CPMK						



		CPMK	CPL-4	CPL-7	CPL-8	
		CPMK-1	V		V	
		CPMK-2		V	V	
		CPMK-3	V	V		
		...				
Deskripsi Singkat MK	MK kuliah Basic Design yang mempelajari elemen-elemen dan prinsip desain dan menerapkannya pada suatu karya. Pada MK ini mahasiswa akan melakukan berbagai eksperimen dan mengeksplorasi elemen desain seperti: Titik, Garis, Tekstur dll untuk mengembangkan kemampuan dan kreativitas mahasiswa dalam membuat karya desain, baik secara Teknik, estetika ataupun taste dalam mendesain.					
Bahan Kajian: Materi Pembelajaran	• Teori pengantar elemen dan prinsip desain • Titik • Garis • Tekstur • Pattern • Morfologi • Color harmony					
Pustaka	Utama :					
	Dasar-Dasar Dwi Matra, Wucius Wong (1989), Design Basics, David A. Laurer/Stephen Pentak (1999)					
	Pendukung :					
	Dasar-Dasar Tata Rupa & Desain Drs. Sadjiman (2005)					
Dosen Pengampu	R. Eka Rizkiantono, S.Sn.,M.Ds					
Matakuliah syarat	-					



Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (offline)	Daring (online)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1-2	Mahasiswa memahami prinsip-prinsip dan elemen desain Mahasiswa mampu membuat karya dengan menerapkan prinsip desain pada elemen titik	Pengamatan dan observasi serta tanya jawab Penilaian dari pengumpulan tugas eksplorasi titik dengan memperhatikan prinsip-prinsip desain yang digunakan pada karya tersebut	Mengikuti pembelajaran aktif di kelas Mahasiswa membuat 10 alternatif desain elemen titik yang sesuai dengan menerapkan prinsip-prinsip desain	2X50 menit Kuliah pengantar /Teori/asistensi 3x50 menit kuliah mandiri Setiap minggu		- Pengantar elemen dan prinsip-prinsip desain - Eksplorasi Titik	10
3-4	Mahasiswa mampu membuat karya dengan menerapkan prinsip-prinsip desain untuk mengeksplorasi elemen garis	Penilaian dari pengumpulan tugas eksplorasi garis dengan memperhatikan prinsip-prinsip desain yang digunakan pada karya tersebut	Mahasiswa membuat 10 alternatif desain elemen garis yang sesuai dengan menerapkan prinsip-prinsip desain	2X50 menit Kuliah pengantar /Teori/asistensi 3x50 menit kuliah mandiri Setiap minggu		Eksplorasi Garis	10
5-6	Mahasiswa mampu membuat karya desain dengan menerapkan prinsip-prinsip desain untuk menciptakan sebuah tekstur dengan	Penilaian dari pengumpulan tugas eksplorasi membuat tekstur dengan	Mahasiswa membuat 10 alternatif desain dengan membuat elemen Tekstur yang sesuai dengan menerapkan	2X50 menit Kuliah pengantar /Teori/asistensi 3x50 menit kuliah mandiri Setiap minggu		Eksplorasi Tekstur	10



	memadu-padankan berbagai media yang diperlukan	memperhatikan prinsip-prinsip desain yang digunakan pada karya tersebut	prinsip-prinsip desain				
7-9	Mahasiswa memahami dan memiliki pengetahuan tentang Warna dan menerapkannya pada karya desain Mahasiswa mampu membuat karya desain dengan menggunakan medium cat poster untuk membuat suatu pattern yang memnciptakan ilusi 3D	Penilaian dari pengumpulan tugas eksplorasi membuat Pattern 3D dengan memperhatikan prinsip-prinsip desain yang digunakan pada karya tersebut	Mahasiswa membuat 10 alternatif desain dengan menciptakan pattern 3D yang sesuai dengan menerapkan prinsip-prinsip desain	2X50 menit Kuliah pengantar /Teori/asistensi 3x50 menit kuliah mandiri Setiap minggu		• Color Theory • Color Wheel • Pattern 3D	20
10-12	Mahasiswa mampu membuat karya dengan menerapkan prinsip-prinsip desain untuk menciptakan sebuah prubahan bentuk dari geometris ke organis dan memadukannya dengan warna-warna yang dibutuhkan	Penilaian dari pengumpulan tugas Morgologi dengan memperhatikan prinsip-prinsip desain yang digunakan pada karya tersebut	Mahasiswa membuat 5 alternatif desain perubahan bentuk/morfologi yang sesuai dengan menerapkan prinsip-prinsip desain	2X50 menit Kuliah pengantar /Teori/asistensi 3x50 menit kuliah mandiri Setiap minggu		Morfologi	25
13-16	Mahasiswa mampu membuat karya desain dengan menerapkan prinsip-prinsip desain untuk menciptakan sebuah karya yang menggunakan berbagai macam warna	Penilaian dari pengumpulan tugas Color harmony dengan memperhatikan prinsip-prinsip desain yang digunakan pada karya tersebut	Mahasiswa membuat 10 Alternatif desain yang nenerapkan POV untuk dieksekusi dengan warna	2X50 menit Kuliah pengantar /Teori/asistensi 3x50 menit kuliah mandiri Setiap minggu		Color Harmony	25



	INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER SURABAYA, FAKULTAS DESAIN KREATIF DAN BISNIS DIGITAL, DEPARTEMEN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL					Kode Dokumen
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER						
MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)		SEMESTER	Tgl Penyusunan
Live Drawing	DV23102	Lab. Digital Creative Media	T=1	P=4	1	25 November 2022
OTORISASI		Pengembang RPS	Koordinator RMK		Ketua PRODI	
		Nugrahardi Ramadhani	Nurina Orta D		Bambang Mardiono	
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK					
	CPL-4	Mampu mengkaji dan mengaplikasikan teori dan prinsip desain komunikasi visual				
	CPL-7	Mampu mengkaji dan mengaplikasikan ilmu dan keterampilan menggambar, membuat sketsa, dan membuat prototipe				
	CPL-8	Mampu mengkaji dan mengaplikasikan kreatifitas dan design thinking				
	CPMK					
	CPMK-1	Mahasiswa mampu menggambar objek secara langsung				
	CPMK-2	Mahasiswa mampu mengidentifikasi dan mengobservasi objek gambar secara langsung				
	CPMK-3	Mahasiswa mampu membuat proyeksi gambar hasil dari observasi serta mengembangkan dengan berbagai ketrampilan gambar secara langsung				



Matrik CPL - CPMK

CPMK	CPL-4	CPL-7	CPL-8
CPMK-1	v		
CPMK-2		v	
CPMK-3			v



Deskripsi Singkat MK		Life Drawing merupakan mata kuliah tahap persiapan bersama yang mendalami ketrampilan menggambar, mengobservasi objek gambar sederhana. gambar organik, gambar figur atau gambar gerakan, gambar bentuk manusia dalam berbagai pose dan tingkat detail, bangunan dan otomotif, hewan hingga interaksi manusia dengan lingkungannya menggunakan kaidah prinsip menggambar secara manual.					
Bahan Kajian: Materi Pembelajaran		1. Elemen-elemen rupa gambar 2. Karakteristik objek, benda, otomotif, bangunan, hewan, manusia					
Pustaka		Utama :					
		Portfolio : Beginning Drawing, Alain Picard					
		Pendukung :					
		1. Life Drawing: A Complete Course, E.L Koller 2. The Complete Book Of Drawing Techniques : A Complete Guide for the Artist, Peter Stanyer 3. Drawing for the absolute beginner, Mark and Mary Willenbrink					
Dosen Pengampu		Nugrahardi Ramadhani, Raditya Eka, Rabendra Yudistira, Naufan Noordyanto					
Matakuliah syarat		Wajib tahap persiapan bersama semester 1					
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
				Luring (offline)	Daring (online)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Mahasiswa mampu mengeksplorasi ragam garis sebagai pembentuk elemen arsir dan tekstur menghasilkan impresi/persepsi beragam	Mahasiswa mampu mengeksplorasi dan menghasilkan gaya arsir yang ideal kemudian konsisten mengaplikasikan	Tatap Muka Asistensi Belajar Mandiri	TM = 128 BT = 320 BM = 192		Eksplorasi Garis, Ragam arah garis, Ragam Tebal tipis garis	5%



		pada tugas-tugas berikutnya					
2	Mahasiswa mampu mengeksplorasi dari observasi langsung pada material objek atau benda-benda disekitar sebagai pembentuk elemen arsir dan tekstur	Mahasiswa mampu membedakan teknis arsir dan menghasilkan tekstur dari ragam arsir yang dihasilkan	Tatap Muka Asistensi Belajar Mandiri	TM = 128 BT = 320 BM = 192		Eksplorasi Arsir dan Tekstur	5%
3	Mahasiswa mampu memahami komposisi, proporsi dan rana antara objek geometri dengan bidang gambar beserta elemen pembentuk material	Mahasiswa mampu mengkomposisikan bentuk-bentuk geometri pada bidang gambar dengan pengaplikasian teknik arsir atau tekstur	Tatap Muka Asistensi Belajar Mandiri	TM = 128 BT = 320 BM = 192		Komposisi Geometri	5%
4	Mahasiswa mampu mereka rupa objek Pohon berikut komposisi dan elemen pembentuknya dengan benar	Mahasiswa mampu menyajikan komposisi reka rupa berupa objek pohon, bukan perdu dan sejenis rumput	Tatap Muka Asistensi Belajar Mandiri	TM = 128 BT = 320 BM = 192		Karakter Objek Pohon	5%



		secara utuh berserta teknis arsir yang dikuasai					
5	Mahasiswa mampu mereka rupa ulang komposisi objek- objek berbagai material dan proporsi pada bidang gambar	Mahasiswa mampu menyusun komposisi benda atau objek tertentu dengan pertimbangan sudut pandang, cahaya, dan material	Tatap Muka Asistensi Belajar Mandiri	TM = 128 BT = 320 BM = 192		Komposisi Objek Still Life	10%
6	Mahasiswa mampu mereka rupa ulang bentuk bangunan berdasarkan metode/prinsip perspektif titik hilang satu dengan pertimbangan komposisi pada bidang gambar	Mahasiswa mampu menyajikan reka rupa bangunan dengan metode perspektif titik hilang satu berserta ragam arsir sebagai elemen utama	Tatap Muka Asistensi Belajar Mandiri	TM = 128 BT = 320 BM = 192		Perspektif Titik Hilang Satu	5%
7	Mahasiswa mampu mereka rupa ulang bentuk bangunan berdasarkan metode/prinsip perspektif titik hilang dua	Mahasiswa mampu menyajikan reka rupa bangunan	Tatap Muka Asistensi Belajar Mandiri	TM = 128 BT = 320 BM = 192		Perspektif Titik Hilang Dua	5%



	dengan pertimbangan komposisi pada bidang gambar	dengan metode perspektif titik hilang dua beserta ragam arsir sebagai elemen utama					
8	Mahasiswa mampu mereka rupa ulang bentuk objek berdasarkan metode/prinsip gambar isometri dengan pertimbangan komposisi pada bidang gambar	Mahasiswa mampu menyajikan reka rupa objek lebih kecil dari manusia atau bangunan dengan metode isometri beserta ragam arsir sebagai elemen utama	Tatap Muka Asistensi Belajar Mandiri	TM = 128 BT = 320 BM = 192		Gambar Isometri	5%
9	Mahasiswa mampu mereka rupa gambar landscape berdasarkan observasi langsung dengan berbagai pertimbangan pembentuknya mulai dari sketsa, perspektif, komposisi, rana, kedalaman, dan lain sebagainya	Mahasiswa mampu menyajikan reka rupa pemandangan terdiri dari ruang luas, tanah, tanaman, langit, elemen-elemen buatan, arsitektural objek	Tatap Muka Asistensi Belajar Mandiri	TM = 128 BT = 320 BM = 192		Gambar Landscape	5%



		dengan metode perspektif beserta ragam arsir sebagai elemen utama					
10	Mahasiswa mampu merencanakan rupa kendaraan berdasar prinsip/metode merancang kendaraan beroda empat beserta teknis arsir materialnya	Mahasiswa mampu menyajikan reka rupa bentuk kendaraan roda dua atau empat pada sudut pandang tertentu beserta ragam arsir sebagai elemen utama (material)	Tatap Muka Asistensi Belajar Mandiri	TM = 128 BT = 320 BM = 192		Gambar Kendaraan Roda Dua / Empat	5%
11	Mahasiswa mampu merencanakan rupa ulang proporsi dan mengkomposisikan bagian tubuh, kaki dan tangan dengan metode atau gaya arsir realis	Mahasiswa mampu menyajikan komposisi reka rupa bagian tubuh berupa kaki dan tangan dengan pertimbangan proporsi dan teknik arsir	Tatap Muka Asistensi Belajar Mandiri	TM = 128 BT = 320 BM = 192		Komposisi Gambar Kaki dan Tangan	5%



12	Mahasiswa mampu mereka rupa model tubuh manusia keseluruhan dengan proporsi serta arsiran sebenarnya pada pertimbangan komposisi dan rana dibidang gambar, ditambah elemen-elemen pendukung seperti kain penutup, topi, kursi dan pertimbangan sudut pandang dan cahaya	Mahasiwa mampu menyajikan reka rupa duplikasi model manusia dengan melalui observasi langsung dengan proporsi dan gestur yang ideal, atas pertimbangan sudut pandang, komposisi dan arsiran	Tatap Muka Asistensi Belajar Mandiri	TM = 128 BT = 320 BM = 192		Gambar Model	10%
13	Mahasiswa mampu mereka rupa proporsi wajah beserta kepala keseluruhan pada manusia, mengeksplorasi kemungkinan emosi atau ekspresi wajah hingga finishing gaya arsir	Mahasiwa mampu mereka rupa ulang bagian tubuh manusia yaitu kepala dan wajah sebagai objek utama secara proporsional sesuai dengan gestur atau ekspresi emosi diterjemahkan	Tatap Muka Asistensi Belajar Mandiri	TM = 128 BT = 320 BM = 192		Karakteristik Gambar Wajah	5%



		dengan arsiran yang sesuai					
14	Mahasiswa mampu mereka rupa ulang interaksi antar manusia berpasangan atau lebih dengan beragam ekspresi serta gestur dalam satu framing komposisi	Mahasiswa mampu menyajikan gambar interaksi manusia berpasangan atau kelompok secara proporsional sesuai dengan gestur atau ekspresi emosi diterjemahkan dengan arsiran serta sudut pandang	Tatap Muka Asistensi Belajar Mandiri	TM = 128 BT = 320 BM = 192		Komposisi Interaksi Manusia	5%
15	Mahasiswa mampu mereka rupa hewan berkaki empat berdasar observasi langsung, memahami kulit atau bulu hewan yang diterjemahkan pada eksplorasi arsiran atau tekstur	Mahasiswa mampu menyajikan gambar hewan berkaki empat (single, berpasangan atau berkelompok) secara proporsional sesuai dengan	Tatap Muka Asistensi Belajar Mandiri	TM = 128 BT = 320 BM = 192		Karakteristi Gambar Hewan	5%



		gestur atau ekspresi emosi diterjemahkan dengan arsiran serta sudut pandang					
16	Mahasiswa mampu mereka rupa ulang aspek-aspek pembentuk atau pendukung visual pada gambar suasana, komposisi, rana, sudut pandang, perspektif, objek-objek, makhluk hidup	Mahasiswa mampu menyajikan, mereka rupa ulang gambar berbagai pengalaman dari materi 1-15 pada satu gambar suasana dengan pertimbangan komposisi, rana, gestur, proporsi objek, sudut pandang dan ragam arsis yang telah dikuasai, dengan acuan observasi langsung pada tempat yang tertentu seperti	Tatap Muka Asistensi Belajar Mandiri	TM = 128 BT = 320 BM = 192		Gambar Suasana	15%



		pasar, keramaian, pertokoan, dan lain sebagainya					
--	--	--	--	--	--	--	--



**INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
FAKULTAS DESAIN KREATIF DAN BISNIS DIGITAL
DEPARTEMEN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)		KODE	Rumpun MK		BOBOT (sks)		SEMESTER	Tgl Penyusunan																									
Ilmu Komunikasi		DV23103	Kompetensi Dasar		T=2	P=0	1	2 Januari 2023																									
OTORISASI		Pengembang RPS		Koordinator RMK			Ketua PRODI																										
		Sayatman, S.Sn, M.Si					Bambang Mardiono Soewito, S.Sn, M.Sn																										
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																																
	CPL-5	Mampu mengkaji dan mengaplikasikan ilmu dan media komunikasi																															
	CPL-6	Mampu mengkaji dan mengaplikasikan ilmu sosial budaya yang terkait dengan desain komunikasi visual																															
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																
	CPMK-1	Mampu memahami konsep, proses dan unsur-unsur penunjang komunikasi efektif																															
	CPMK-2	Mampu memahami berbagai bentuk dan jenis media komunikasi																															
	CPMK-3	Mampu memahami dan menganalisa bahasa tanda dalam karya desain komunikasi visual																															
	CPMK-4	Mampu memahami batasan etis dalam karya-karya desain komunikasi visual.																															
		Matrik CPL - CPMK																															
		<table><tr><td>CPMK</td><td>CPL-5</td><td>CPL-6</td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-1</td><td>V</td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-2</td><td>V</td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-3</td><td></td><td>V</td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-4</td><td></td><td>V</td><td></td><td></td></tr></table>							CPMK	CPL-5	CPL-6			CPMK-1	V				CPMK-2	V				CPMK-3		V			CPMK-4		V		
CPMK	CPL-5	CPL-6																															
CPMK-1	V																																
CPMK-2	V																																
CPMK-3		V																															
CPMK-4		V																															



Deskripsi Singkat MK	Mata Kuliah Ilmu Komunikasi merupakan MK <i>basic science</i> dalam kurikulum prodi S1 desain komunikasi visual yang memberikan pengetahuan dan pemahaman dasar tentang prinsip komunikasi, ragam bentuk model komunikasi serta media komunikasi. Dalam perkuliahannya, mahasiswa juga dilatih untuk mampu menganalisa strategi dan semiotika komunikasi dari contoh kasus karya-karya desain komunikasi visual. Setelah mengikuti perkuliahan ini diharapkan mahasiswa memiliki pemahaman yang komprehensif terhadap ilmu komunikasi sebagai dasar dalam perancangan komunikasi visual yang lebih efektif.	
Bahan Kajian: Materi Pembelajaran	- Prinsip dasar dan Konsep Komunikasi - Ragam Bentuk Komunikasi - Media Komunikasi Massa - Strategi Komunikasi - Semiotika Komunikasi - Etika Komunikasi	
Pustaka	Utama :	
	• Pengantar Komunikasi Massa, Nurudin, Raja Grafindo Persada, Jakarta 2017 • Semiotika Komunikasi, Sobur, Alex., Dr./ M.Si., Remaja Rosdakarya Bandung, Februari 2003 • Ilmu Komunikasi, Suatu Pengantar, Mulyana, Deddy, M.A., Ph.D., Remaja Rosdakarya Bandung, Juni 2000 • Komunikasi Antarmanusia, Joseph A. De Vito, Erlangga Jakarta 1995 • Cultural and Communication Studies, John Fiske, Jalasutra Bandung, 2004 • Psikologi Komunikasi, Drs. Jalaludin Rahmat M.Sc., Remadja Karya Bandung 1986 • Dinamika Komunikasi, Prof. Onong Uchyana Efendi, Rosdakarya Bandung 1997	
	Pendukung :	
	Tuliskan pustaka pendukung jika ada, sebagai pengayaan literasi	
Dosen Pengampu	Sayatman, S.Sn, M.Si	
Matakuliah syarat	-	



Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (offline)	Daring (online)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Mahasiswa mengenal Definisi, dan Konsep Komunikasi	Keaktifan dalam Diskusi Kemampuan menjawab pertanyaan seputar	Penilaian Kualitatif	Kuliah, Responsi <i>Small Group Discussion</i> TM= 2x50		Introduction: Ruang Lingkup MK Komunikasi Definisi, Konsep Komunikasi	5%
2-3	Mahasiswa memahami prinsip dan proses komunikasi	Kemampuan menjawab pertanyaan seputar pokok bahasan	Penilaian Kualitatif	Kuliah, Responsi <i>Small Group Discussion</i> TM= 2x50 *2		Prinsip-Prinsip Komunikasi Proses Komunikasi	5%
4-5	Mahasiswa memahami Ragam Bentuk Komunikasi	Mampu menyebutkan contoh bentuk komunikasi antar manusia dan Komunikasi antar budaya	Penilaian Kualitatif	Kuliah, Responsi <i>Small Group Discussion</i> TM= 2x50 *2		Komunikasi Antar Manusia Komunikasi Antar Budaya	5%
6-7	Mahasiswa memahami Ragam Bentuk Media Komunikasi	Mahasiswa mampu mempresentasikan dan menjawab pertanyaan sesuai pokok bahasan medianya	Penilaian Kualitatif	Kuliah, Responsi <i>Small Group Discussion</i>		Media Komunikasi Media Komunikasi Massa	5%



				TM= 2x50 *2			
8	ETS	Mahasiswa mampu menjawab Quiz dan menyelesaikan tugas ETS	Quiz Kognitif dan Tugas	Evaluasi Tengah TM= 2x50		Komprehensif	30%
9-10	Mahasiswa memahami beberapa dalil teori komunikasi.	Mampu menyebutkan contoh teori dan dalil komunikasi	Penilaian Kualitatif	Kuliah, Responsi <i>Small Group Discussion</i> TM= 2x50 *2		Teori Komunikasi Bahasa dan Makna	5%
11-12	Mahasiswa memahami bahasa tanda dalam tampilan karya desain komunikasi visual.	Mahasiswa mampu menganalisa contoh semiotika karya desain komunikasi visual	Penilaian Kualitatif	Kuliah, Diskusi, <i>Contextual Learning</i> TM= 2x50 *2		Semiotika Komunikasi - Contoh kasus Komunikasi Iklan	5%
13-14	Mahasiswa memahami c	Mahasiswa mampu menjelaskan sebuah strategi komunikasi	Penilaian Kualitatif	Kuliah, Diskusi, <i>Contextual Learning</i> TM= 2x50 *2		Strategi Komunikasi: - Contoh Kasus Strategi Komunikasi	5%
15	Mahasiswa memahami batasan etis dalam berkomunikasi	Mahasiswa mampu menunjukkan contoh-contoh kasus problem etika komunikasi (visual)	Penilaian Kualitatif	Kuliah, Diskusi,		Etika Komunikasi : - Contoh Kasus Etika Komunikasi	5%



				<i>Contextual Learning</i> TM= 2x50			
16	EAS	Mahasiswa mampu menjawab Quiz dan menyelesaikan tugas EAS	Quiz Kognitif dan Tugas	Evaluasi Akhir TM= 2x50		Komprehensif	30%
							100%



	INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER FAKULTAS DESAIN KREATIF DAN BISNIS DIGITAL DEPARTEMEN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL					Kode Dokumen
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER						
MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)		SEMESTER	Tgl Penyusunan
Sejarah DKV	DV23104		T=2	P=0	1	5 Mei 2019
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK		Ketua PRODI	
	R. Eka Rizkiantono					
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK					
	CPL-6	Mampu mengkaji dan mengaplikasikan ilmu sosial budaya yang terkait dengan desain komunikasi visual				
	CPL-7	Mampu mengkaji dan mengaplikasikan ilmu dan keterampilan menggambar, membuat sketsa, dan membuat prototipe				
	CPL-11	Mampu mengkaji dan mengaplikasikan teknologi dan inovasi dalam desain komunikasi visual				
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)					
	CPMK-1	Mahasiswa memiliki pengetahuan yang berkaitan dengan perkembangan gaya visual , style, ataupun trend-trend dalam dunia desain komunikasi visual				
	CPMK-2	Mahasiswa memahami karakteristik setiap gaya visual ataupun style yang terjadi dari masing-masing gaya visual tersebut dan dapat menerapkannya pada karya desain jika dibutuhkan.				



	CPMK-3	Mahasiswa memiliki kemampuan untuk menganalisa karakteristik desain suatu karya, trend yang terjadi dan perkembangannya																								
		Matrik CPL – CPMK																								
		<table><tr><td>CPMK</td><td>CPL-6</td><td>CPL-7</td><td>CPL-11</td><td></td></tr><tr><td>CPMK-1</td><td>V</td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-2</td><td></td><td>V</td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-3</td><td></td><td></td><td>V</td><td></td></tr></table>					CPMK	CPL-6	CPL-7	CPL-11		CPMK-1	V				CPMK-2		V			CPMK-3			V	
CPMK	CPL-6	CPL-7	CPL-11																							
CPMK-1	V																									
CPMK-2		V																								
CPMK-3			V																							
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini adalah mata kuliah teori yang mempelajari dan mengulas perkembangan gaya visual dalam desain komunikasi visual. Tren-tren desain yang berpengaruh dimasyarakat luas pada masanya masing-masing maupun bagi perkembangan keilmuan dan keprofesian dari desain komunikasi visual itu sendiri																									
Bahan Kajian: Materi Pembelajaran	1. Introduksi pengertian DKV dan ruang lingkup keilmuan dan profesi DKV 2. Sejarah perkembangan DKV dari jaman Pra sejarah hingga Modern 3. Perkembangan awal teknologi cetak hingga sekarang 4. Victorian 5. Art & craft movement 6. Art Nouveau (Jugend Stil, Vienna Seccesion..) 7. Early Modern (Plakatstil) 8. Modern (Futurism, Konstruktivism, De Stilj, Bauhaus) 9. Art Deco 10. Dada 11. Heroic Realism 12. Late Modern (American, Swiss, Internasional Style, Kitsch, Pschedelic 13. Post-Modern 14. Digital Era																									



Pustaka		Utama :					
		Meggs, B. Philip., Pulvis, Alston ., (2012). Meggs' History of Graphic Design. John Wiley & Son, Inc., Hoboken, New Jersey Heller, Steven., Chwast, Seymour., (2011). Graphic Style From Victorian To New Century. Harry N.Abram					
		Pendukung :					
		Aynsley, Jeremy., (2004). Pioneer of Modern Graphic Design A Complete History. Octopus, London					
Dosen Pengampu		R. Eka Rizkiantono, S.Sn.,M.Ds					
Matakuliah syarat							
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Mahasiswa memahami ruang lingkup keilmuan DKV, Keprofesian dan perkembangan keilmuan tersebut hingga masa kini	Penilaian dan observasi dari tanya jawab dengan mahasiswa mengenai keilmuan DKV dan perkembangannya	Ikut terlibat aktif dalam diskusi mengenai topik tersebut	Kuliah Tatap muka berdurasi 2x50 menit = 100 menit,		Introduksi DKV dan ruang lingkupnya, sejarah DKV sejak jaman pra sejarah hingga masa kini	5
2	Mahasiswa memahami perngaruh teknologi di dalam membentuk style visual dan keilmuan DKV	observasi dari tanya jawab dengan mahasiswa mengenai teknologi yang	Ikut terlibat aktif dalam diskusi mengenai topik tersebut	Kuliah Tatap muka berdurasi 2x50 menit = 100 menit,		Perkembangan teknologi cetak dari masa ke masa	5



		berkembang di keilmuan DKV					
3	Mahasiswa memahami karakteristik desain yang bergaya Victoria dan situasi social saat itu	observasi dari tanya jawab dengan mahasiswa mengenai karakteristik victorian style	Ikut terlibat aktif dalam diskusi mengenai topik tersebut	Kuliah Tatap muka berdurasi 2x50 menit = 100 menit,		Victorian Style	5
4	Mahasiswa memahami proses lahirnya gerakan Art & Craft Movement dan pengaruhnya bagi perkembangan desain grafis secara umum	observasi dari tanya jawab dengan mahasiswa mengenai Art and Craft Movement	Ikut terlibat aktif dalam diskusi mengenai topik tersebut	Kuliah Tatap muka berdurasi 2x50 menit = 100 menit,		Art & Craft Movement	5
5	Mahasiswa memahami karakteristik desain yang bergaya art nouveau	observasi dari tanya jawab dengan mahasiswa mengenai gaya Art Nouveau	Ikut terlibat aktif dalam diskusi mengenai topik tersebut	Kuliah Tatap muka berdurasi 2x50 menit = 100 menit,		Art Nouveau	5
6	Mahasiswa memahami karakteristik desain yang bergaya plakastil dan pengaruhnya pada perkembangan desain	observasi dari tanya jawab dengan mahasiswa mengenai Plakatstil	Ikut terlibat aktif dalam diskusi mengenai topik tersebut	Kuliah Tatap muka berdurasi 2x50 menit = 100 menit,		Early Modern (Plakatstil)	5
7	Mahasiswa memahami karakteristik desain Modern; Futurism, Konstruktivisme,	observasi dari tanya jawab dengan mahasiswa	Ikut terlibat aktif dalam diskusi mengenai topik tersebut	Kuliah Tatap muka berdurasi 2x50 menit = 100 menit,		Modern (Futurism, Konstruktism, De Stilj,	5



	De stilj, Bauhaus, New Typography	mengenai Modernisme				Bauhaus, New Ty[ography)	
8	Mahasiswa memiliki pengetahuan dan memahami karakteristik desain pada materi yang sudah diberikan	Mahasiswa mampu mengerjakan dan memberi jawaban Essay dari materi ujian.	Ujian Essay tertulis	Ujian Essay 1X 50 menit		• UTS	10
9	Mahasiswa memahami karakteristik desain yang bergaya Art Deco	observasi dari tanya jawab dengan mahasiswa mengenai Art deco	Ikut terlibat aktif dalam diskusi mengenai topik tersebut membuat poster dengan style tertentu	Kuliah Tatap muka berdurasi 2x45 menit = 90 menit, 10 menit penjelasan brief tugas		• Art Deco • Tugas Redesain Poster, Iklan, Packaging	10
10	Mahasiswa memahami karakteristik dari Dadaisme	observasi dari tanya jawab dengan mahasiswa mengenai Dadasisme	Ikut terlibat aktif dalam diskusi mengenai topik tersebut membuat sketsa desain dengan style yang dipilih	Kuliah Tatap muka berdurasi 2x450 menit = 90 menit, 10 menit asistensi subjek desain		• Dada	5
11	Mahasiswa memahami karakteristik desain Heroic Realism	observasi dari tanya jawab dengan mahasiswa tentang topik Heroic Realism	Ikut terlibat aktif dalam diskusi mengenai topik tersebut menunjukkan progres dan finising tugas redesain poster	Kuliah Tatap muka berdurasi 2x45 menit = 100 menit, 10 menit asistensi Sketsa		• Heroic Realism	5



12	Mahasiswa memahami karakteristik desain late modern dan konsep komunikasi yang berkembang pada gaya ini	observasi dari tanya jawab dengan mahasiswa dengan topik Late Modern	Ikut terlibat aktif dalam diskusi mengenai topik tersebut	Kuliah Tatap muka berdurasi 2x50 menit = 100 menit,		Late Modern	5
13	Mahasiswa memahami desain yang bergaya Kitch	observasi dari tanya jawab dengan mahasiswa dengan topik desain bergaya kitsch	Ikut terlibat aktif dalam diskusi mengenai topik tersebut	Kuliah Tatap muka berdurasi 2x50 menit = 100 menit,		Kitsch	5
14	Mahasiswa memahami desain yang bergaya Post Modern	observasi dari tanya jawab dengan mahasiswa mengenai Post modern	Ikut terlibat aktif dalam diskusi mengenai topik tersebut	Kuliah Tatap muka berdurasi 2x50 menit = 100 menit,		Post Modern	5
15	Mahasiswa memahami karakteristik desain pada era digital	observasi dari tanya jawab dengan mahasiswa mengenai karakteristik Digital Era	Ikut terlibat aktif dalam diskusi mengenai topik tersebut	Kuliah Tatap muka berdurasi 2x50 menit = 100 menit,		Digital Era	5
16	Mahasiswa memiliki pengetahuan dan memahami karakteristik desain yang berkembang pada setiap era	Mahasiswa mampu mengerjakan dan memberi jawaban Essay dari materi ujian.	Essay tertulis	Ujian Essay 1x 50 menit		UAS	15%





Kode	Dokumen

MATA KULIAH (MK)			KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)		SEMESTER	Tgl Penyusunan	
Design Thinking			DV23106			T=1	P=1	1	20-01-2023
OTORISASI			Pengembang RPS		Koordinator RMK			Ketua PRODI	
			Nurina Orta Darmawati, ST, M.Ds						
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK								
	CPL-2	Mampu mengkaji dan memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam rangka mengaplikasikannya pada bidang keahlian desain komunikasi visual, serta mampu mengambil keputusan secara tepat dari hasil kerja sendiri maupun kerja kelompok melalui pemikiran logis, kritis, sistematis dan inovatif.							
	CPL-3	Mampu mengelola pembelajaran diri sendiri, dan mengembangkan diri sebagai pribadi pembelajar sepanjang hayat untuk bersaing ditingkat nasional, maupun internasional, dalam rangka berkontribusi nyata untuk menyelesaikan masalah dengan memperhatikan prinsip keberlanjutan							
	CPL-8	Mampu mengkaji dan mengaplikasikan kreatifitas dan design thinking							
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)								
	CPMK-1	Mahasiswa menguasai cara berempati dan memahami kebutuhan dan permasalahan secara komprehensif dari berbagai sudut pandang sesuai konteksnya							
	CPMK-2	Mahasiswa dapat mendefinisikan dengan jelas masalah dan tujuan pelanggan/pengguna/dll							
	CPMK-3	Mahasiswa dapat menerapkan teknik ideasi yang membantu menghasilkan solusi inovatif							
	CPMK-4	Mahasiswa dapat mewujudkan ide menjadi solusi yang realistis untuk diimplementasikan dan mengujinya untuk mendapatkan umpan balik untuk perbaikannya							
			Matrik CPL - CPMK						



		CPMK	CPL-2	CPL-3	CPL-8	
		CPMK-1		V	V	
		CPMK-2	V			
		CPMK-3	V	V		
		CPMK-4				
Deskripsi Singkat MK	Design Thinking adalah Mata Kuliah di tingkat dasar untuk membantu mahasiswa memahami permasalahan secara komprehensif melalui proses pemikiran nonlinier berbasis tim untuk memahami pengguna, mempertanyakan asumsi, mendefinisikan ulang masalah, dan membuat solusi inovatif dalam bentuk prototipe serta pengujiannya. Mata kuliah ini menggunakan lima tahapan Design Thinking yaitu Empati, Pendefinisian Permasalahan, Ideasi, Prototip, dan Pengujian untuk mengatasi masalah yang tidak jelas atau kompleks.					
Bahan Kajian: Materi Pembelajaran	1. Prinsip Design Thinking 2. Ethnographic Design Research 3. Stakeholder Analysis 4. Interviews Techniques 5. Affinity Diagramming 6. Stakeholder Map 7. Lateral Thinking 8. Brainstorming, 9. Idea Visualisation 10. Prototyping 11. Testing					
Pustaka	Utama :	Brown, T. (2009). Change by design, how design thinking transforms organizations and inspires innovation. HarperCollins. Liedtka, J., & Ogilvie, T. (2011). Designing for growth: A design thinking tool kit for managers. Columbia University Press. Lewrick, M., Link, P., & Leifer, L. (2018). The design thinking playbook: Mindful digital transformation of teams, products, services,				



businesses and ecosystems. John Wiley & Sons.

Pendukung :

Martin, R., & Martin, R. L. (2009). The design of business: Why design thinking is the next competitive advantage. Harvard Business Press.

Stickdorn, M., Hormess, M. E., Lawrence, A., & Schneider, J. (2018). This is service design doing: applying service design thinking in the real world. " O'Reilly Media, Inc."

Liedtka, J., Hold, K., & Eldridge, J. (2021). Experiencing design: The innovator's journey. Columbia University Press.

Burnett, B., & Evans, D. (2016). Designing your life: How to build a well-lived, joyful life. knopf.

Lewrick, M., Link, P., & Leifer, L. (2020). The design thinking toolbox: A guide to mastering the most popular and valuable innovation methods. John Wiley & Sons.

Mootee, I. (2013). Design thinking for strategic innovation: What they can't teach you at business or design school. John Wiley & Sons.

Dreyfuss, H. (2003). Designing for people. Skyhorse Publishing Inc.

De Bono, E., & Zimbalist, E. (1970). Lateral thinking (pp. 1-32). London: Penguin.

Rawlinson, J. G. (2017). Creative thinking and brainstorming. Routledge.

Wilson, C. E. (2006). Brainstorming pitfalls and best practices. interactions, 13(5), 50-63.

Heller, S., & Landers, R. (2014). Infographic designers' sketchbooks. New York: Princeton Architectural Press.

Dosen Pengampu

Matakuliah syarat

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (offline)	Daring (online)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Mahasiswa dapat menjelaskan, memberi contoh dan menguraikan berbagai bidang studi di Fakultas Desain Kreatif dan	Ketepatan dalam menjelaskan memberi contoh dan menguraikan berbagai bidang	Kriteria : Ketepatan wawasan Bentuk : Non tes Diskusi	Bentuk : Kuliah Diskusi Metode :		Profile Fakultas	



	Bisnis Digital/DKBD (C2, A3, P2)	studi di Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital		Student Centre Learning (SCL) – Diskusi kelas Penugasan : Menyampaikan pendapat dan resume diskusi perkuliahan terkait bidang studi di Fakultas DKBD Estimasi Waktu : 1x2x50 = 100 menit			
2	Mahasiswa dapat menguraikan Prinsip-prinsip Design Thinking (C2, A3, P2)	Ketepatan dalam menyampaikan prinsip-prinsip Design Thinking	Kriteria : Ketepatan, penguasaan Bentuk : Non tes Diskusi	Bentuk : Kuliah Diskusi Metode : Student Centre Learning (SCL) – Diskusi kelas Penugasan : Menyampaikan pendapat dan resume diskusi mengenai prinsip-prinsip <i>Design Thinking</i> Estimasi Waktu : 1x2x50 = 100 menit		Brown, T. (2009). <i>Change by design, how design thinking transforms organizations and inspires innovation</i> . HarperCollins. Martin, R., & Martin, R. L. (2009). <i>The design of business: Why design thinking is the next competitive advantage</i> . Harvard Business Press. Liedtka, J., & Ogilvie, T. (2011). <i>Designing for growth: A design thinking tool kit for managers</i> . Columbia University Press.	
3	Mahasiswa dapat menjelaskan teknik-teknik berempati dan	Ketepatan dalam menyampaikan teknik-teknik	Kriteria : Ketepatan, penguasaan	Bentuk : Kuliah Diskusi		Stickdorn, M., Hormess, M. E., Lawrence, A., & Schneider, J. (2018). <i>This is service design doing:</i>	



	mengidentifikasi pihak terkait (stakeholder) (C2, A3, P2)	berempati dan melakukan identifikasi pihak terkait	Bentuk : Non tes Diskusi	Metode : Student Centre Learning (SCL) – Diskusi kelas Penugasan : Menyampaikan pendapat dan resume diskusi mengenai prinsip-prinsip <i>Design Thinking</i> Estimasi Waktu : 1x2x50 = 100 menit		<i>applying service design thinking in the real world.</i> " O'Reilly Media, Inc."	
4	Mahasiswa dapat menjelaskan teknik-teknik berempati menggunakan Desain Etnografi, Cultural Probes, Persona dan Pemetaan Pengguna (C2, A3, P2)	Ketepatan dalam menyampaikan teknik-teknik untuk berempati	Kriteria : Ketepatan, penguasaan Bentuk : Non tes Diskusi	Bentuk : Kuliah Diskusi Metode : Student Centre Learning (SCL) – Diskusi kelas Penugasan : Menyampaikan pendapat dan resume diskusi mengenai teknik-teknik berempati Estimasi Waktu : 1x2x50 = 100 menit		Liedtka, J., Hold, K., & Eldridge, J. (2021). <i>Experiencing design: The innovator's journey</i> . Columbia University Press. Burnett, B., & Evans, D. (2016). <i>Designing your life: How to build a well-lived, joyful life</i> . knopf.	
5	Mahasiswa dapat menggunakan teknik berempati kepada pengguna	Kejelasan menguraikan teknik yang	Kriteria : Ketepatan, penguasaan	Bentuk : Diskusi Workshop		Lewrick, M., Link, P., & Leifer, L. (2018). <i>The design thinking</i>	10%



	dan pihak terkait, menganalisis pihak terkait proyek (C3, A3, P3)	digunakan untuk berempati	Bentuk : Non tes Diskusi	Metode : Team-Based Project Penugasan : Presentasi pihak-pihak terkait pada satu permasalahan sederhana di kampus yang dipilih secara berkelompok Estimasi Waktu : 1x2x50 = 100 menit		playbook: Mindful digital transformation of teams, products, services, businesses and ecosystems. John Wiley & Sons.	
6	Mahasiswa dapat merumuskan pertanyaan untuk menggali empati kepada pengguna dan pihak terkait dan melaksanakan wawancara (C3, A4, P3)	Ketepatan dan kejelasan pertanyaan untuk menggali empati	Kriteria : Ketepatan, penguasaan Bentuk : Non tes Diskusi	Bentuk : Kuliah Diskusi Workshop Metode : Team-Based Project Penugasan : Wawancara pihak-pihak terkait pada satu permasalahan sederhana di kampus yang dipilih secara berkelompok Estimasi Waktu : 1x2x50 = 100 menit		Lewrick, M., Link, P., & Leifer, L. (2020). <i>The design thinking toolbox: A guide to mastering the most popular and valuable innovation methods</i> . John Wiley & Sons.	10%
7	Mahasiswa dapat menganalisis hasil wawancara dan merumuskan	Kedalaman analisis rumusan permasalahan	Kriteria : Ketepatan, penguasaan	Bentuk : Kuliah Diskusi		Mootee, I. (2013). <i>Design thinking for strategic innovation: What they can't teach you at business</i>	10%



	permasalahan dan kebutuhan pengguna dan pihak terkait (C4, A4, P4)	dan kebutuhan pengguna	Bentuk : Non tes Diskusi	Workshop Metode : Team-Based Project Penugasan : Presentasi hasil wawancara terkait pada satu permasalahan sederhana di kampus yang dipilih secara berkelompok Estimasi Waktu : 1x2x50 = 100 menit		or design school. John Wiley & Sons.	
8	Mahasiswa dapat mendefinisikan / menyimpulkan kebutuhan pengguna dan pihak terkait dalam bentuk Empathy Map, Stakeholder Map, PoV Madlib dan/atau HMW Question (C5, A5, P4)	Kedalaman dan kecermatan mengidentifikasi kebutuhan pengguna	Kriteria : Ketepatan, penguasaan Bentuk : Non tes Diskusi	Bentuk : Kuliah Diskusi Workshop Metode : Team-Based Project Penugasan : Presentasi Kebutuhan Pengguna Estimasi Waktu : 1x2x50 = 100 menit		Dreyfuss, H. (2003). Designing for people. Skyhorse Publishing Inc.	5%



9	Evaluasi Tengah Semester / Ujian Tengan Semester						
10	Mahasiswa memahami prinsip-prinsip lateral thinking dan berbagai teknik ideasi (C2, A2, P3)	Ketepatan pemahaman terhadap prinsip lateral thinking	Kriteria : Ketepatan, penguasaan Bentuk : Non tes Diskusi	Bentuk : Kuliah Diskusi Workshop Metode : Team-Based Project Penugasan : Menyampaikan pendapat dan resume diskusi mengenai Lateral Thinking dan Berbagai Teknik Ideasi Estimasi Waktu : 1x2x50 = 100 menit		De Bono, E., & Zimbalist, E. (1970). <i>Lateral thinking</i> (pp. 1-32). London: Penguin.	
11	Mahasiswa dapat menerapkan teknik-teknik ideasi seperti Brainstorming dan Crazy Eight (C6, A4, P5)	Ketepatan memahami prinsip ideasi dan kekayaan serta kebaruan ide-ide yang dihasilkan	Kriteria : Ketepatan, penguasaan Bentuk : Non tes Diskusi	Bentuk : Kuliah Diskusi Workshop Metode : Team-Based Project Penugasan : Menyampaikan pendapat dan resume diskusi mengenai Lateral Thinking dan Berbagai Teknik Ideasi Estimasi Waktu : 1x2x50 = 100 menit		Rawlinson, J. G. (2017). <i>Creative thinking and brainstorming</i> . Routledge. Wilson, C. E. (2006). Brainstorming pitfalls and best practices. <i>interactions</i> , 13(5), 50-63.	10%



12	Mahasiswa dapat mendetilkkan ide untuk direalisasikan (C6, A5, P5)	Kejelasan pewujudan ide	Kriteria : Ketepatan, penguasaan Bentuk : Non tes Diskusi	Bentuk : Kuliah Diskusi Workshop Metode : Team-Based Project Penugasan : Sketsa dan Skenario Hasil Ideasi Estimasi Waktu : 1x2x50 = 100 menit			10%
13	Mahasiswa dapat mengkomunikasikan ide yang dihasilkan secara representatif (C6, A5, P5)	Kejelasan komunikasi ide	Kriteria : Ketepatan, penguasaan Bentuk : Non tes Diskusi	Bentuk : Kuliah Diskusi Workshop Metode : Team-Based Project Penugasan : Presentasi Ideasi Estimasi Waktu : 1x2x50 = 100 menit		Heller, S., & Landers, R. (2014). Infographic designers' sketchbooks. New York: Princeton Architectural Press.	10%
14	Mahasiswa dapat melakukan pengujian ide yang telah dihasilkan menggunakan Feedback Capture Grid (C6, A5, P5)	Ketepatan penggunaan teknik pengujian ide dan kedalaman dan <i>comprehensiveness</i> dalam menelaah umpan balik	Kriteria : Ketepatan, penguasaan Bentuk : Non tes Diskusi	Bentuk : Kuliah Diskusi Workshop Metode : Team-Based Project Penugasan : Presentasi Umpan Balik Pengguna terhadap Hasil Ideasi			10%



				Estimasi Waktu : 1x2x50 = 100 menit			
15-16	Evaluasi Akhir Semester / Ujian Akhir Semester						

RENCANA PEMBELAJARAN TIAP MINGGU:							
1 Introduction							
ABOUT CREABIZ FIELD of STUDY							
Research and Community Services at Creabiz							
Potential Project to Develop at CREABIZ							
Decide A Team-based Project							
2 "Design Thinking Principles and Why is it Important							
Design Thinking vs Scientific Thinking							
The Difference of NEEDS vs WAYS							
The phases in the design thinking process							
Divergent and Convergent Thinking"							
3 EMPATHIZE							
What Is Empathy and Why Is It So Important in Design Thinking?							
How to Develop Empathy (Participatory Design Research)							
Ways to Become a More Empathic Manager/Designer							
Making an Empathy Map							
4 EMPATHIZE							
Techniques to Develop Empathy With Your Users							
Decide Users and Stakeholders							
Stakeholder Analysis (Interest, Power and Goal)							



5	EMPATHIZE
	Ethnographic Design Research
	Cultural Probes
	User Persona
	User Journey Mapping
6	EMPATHIZE
	Conducting Interviews
7	DEFINE
	Analysing Interview Results
	Affinity Diagramming
	Identify User Persona
8	DEFINE
	Empathy Map
	PoV Madlib & HMW Question
	Stakeholder Map
9	Mid-Test PRESENTATION
10	DEVELOP
	Lateral Thinking
11	DEVELOP
	Brainstorming, Crazy Eight
12	DELIVER
	Make a scenario



Idea Visualisation
Prototyping: Common Pitfalls in Prototyping and How to Avoid Them
13 DELIVER
From Prototype to Product: Ensure That Your Solution Is Feasible and Viable
Make a scenario
Idea Visualisation
Prototyping
14 TESTING
Feedback Capture Grid
15-16 FINAL PRESENTATION

	INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER, FAKULTAS DESAIN KREATIF DAN BISNIS DIGITAL, DEPARTEMEN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL					Kode Dokumen
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER						
MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)		SEMESTER	Tgl Penyusunan
Dasar Desain Komunikasi Visual 3D	DV 23201	Lab. Media Kreatif Digital	T= 1	P=4	3	22 JANUARI 2023
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK		Ketua PRODI	
	Naufan Noordyanto, S.Sn., M.Sn.				Bambang Mardiono Soewito, S.Sn., M.Sn	
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK					
	CPL-4	Mampu mengkaji dan mengaplikasikan teori dan prinsip desain komunikasi visual				
	CPL-5	Mampu mengkaji dan mengaplikasikan ilmu dan media komunikasi				
	CPL-6	Mampu mengkaji dan mengaplikasikan ilmu sosial budaya yang terkait dengan desain komunikasi visual				
	CPL-7	Mampu mengkaji dan mengaplikasikan ilmu dan keterampilan menggambar, membuat sketsa, dan membuat prototipe				
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)					
	CPMK-1	Mahasiswa mampu memahami elemen tiga dimensi: elemen konseptual; <i>visual elements</i> ; dan <i>relational elements</i> ;				
	CPMK-2	Mahasiswa mampu memahami dan merancang eksplorasi material panel mencipta volume (<i>pop up, paper structure, aluminium structure</i>);				
	CPMK-3	Mahasiswa mampu memahami dan merancang konstruksi rangka (<i>linear framework</i> dan <i>linear layer</i>): konstruksi dari tusuk sate dan stick es krim				

	CPMK-4	Mahasiswa mampu memahami dan merancang <i>organic sculpture</i>
	CPMK-5	Mahasiswa mampu memahami dan merancang Kontur 3D: Kontur paku

		Matrik CPL – CPMK				
		CPMK	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7
		CPMK-1	V	V		
		CPMK-2	V	V		
		CPMK-3	V	V	V	
		CPMK-4	V	V	V	
		CPMK-5	V	V		V
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah Dasar Desain 2 merupakan mata kuliah lanjutan dari MK Dasar Desain I di lingkungan Departemen DKV. Pada MK ini, mahasiswa akan diberikan pengantar materi/teoretik dan praktikum di studio/kelas dan rumah, dengan fokus utama perkuliahan adalah penerapan prinsip-prinsip tata rupa dalam karya tiga dimensi (trimatra). Melalui perkuliahan teori dan praktik lanjutan ini, mahasiswa diharapkan mampu meningkatkan tiga kemampuan: berpikir konsep visual (kognitif), ‘sense’ artistik (afektif), dan ketrampilan berkarya (psikomotorik), guna menjadi pendukung dan bekal pengetahuan dasar desain untuk melanjutkan studi mata kuliah DKV (<i>core/inti</i>) berikutnya.					
Bahan Kajian: Materi Pembelajaran	1. Pengenalan elemen dan prinsip tiga dimensi: elemen konseptual; <i>visual elements</i>; dan <i>relational elements</i>; 2. Eksplorasi material panel mencipta volume (<i>pop up, paper structure, alumunium structure</i>); 3. Konstruksi rangka (<i>linear framework</i> dan <i>linear layer</i>): konstruksi dari tusuk sate dan stick es krim 4. <i>Organic sculpture</i> 5. Kontur 3D: Kontur paku					
Pustaka	Utama :					
	1. Wucius Wong. <i>Principles of three dimensional design</i> . 1977. Van Nostrand Reinhold Co					
	Pendukung :					
	1. Andika Indrayana. <i>Desain Elementer II: Prinsip-Prinsip Tata Rupa Desain Grafis</i>. 2021. Badan Penerbit ISI Yogyakarta 2. Sadjiman E. Sanyoto. <i>Nirmana Elemen-Elemen Seni dan Desain</i>. 2010. Jalasutra					

Dosen Pengampu		Naufan Noordyanto; Rabendra Yudhistira					
Matakuliah syarat		-					
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (<i>offline</i>)	Daring (<i>online</i>)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)

1-4	(CPMK-1/ Sub CPMK 1) Mahasiswa memahami elemen-elemen tiga dimensi: elemen konseptual; visual element; dan relational element;	(0.0) Mahasiswa mengenal tata perkuliahan, aturan, dan kontrak kuliah - Introduksi MK - Mahasiswa memahami elemen 3 dimensi, yaitu: - Elemen konseptual: titik, garis, bidang, dan volume - Elemen visual: bentuk, ukuran, warna, dan tekstur - Elemen relasional/ke satuan: posisi, arah, ruang, dan gerak dalam membentuk	Kriteria: Keaktifan, kualitas pertanyaan dan jawaban, Kemampuan berkomunikasi (berdiskusi) Bentuk Penilaian: Sikap kritis dan ketepatan menjawab	Bentuk Pembelajaran: Kuliah TM 4 minggu = 1 SKS x 50" PT 4 minggu = 4 SKS x 60" Metode Pembelajaran: Presentasi dan diskusi		- Kontrak awal perkuliahan Pengantar perkuliahan dan kontrak kuliah, alat dan bahan yang perlu dipersiapkan. <i>Overview</i> materi - Elemen-elemen desain (Wong, 1977 dan Sanyoto, 2010)	10
-----	--	--	--	--	--	---	----

	(CPMK-2/ Sub CPMK 2) Mahasiswa mampu memahami dan merancang eksplorasi material panel mencipta volume	irama dan repetisi Mahasiswa mampu mengeksplorasi dan merancang struktur material panel mencipta volume (<i>pop up, paper structure, aluminium structure</i>);	Kriteria: Asistensi; Kreativitas ide: unsur eksplorasi bentuk, unsur-unsur, keseimbangan, kesatuan, komposisi, ritme, irama, proses pengerjaan, dan teknik; ketepatan waktu. Bentuk Penilaian: hasil akhir konstruksi 3D	Tugas dan latihan: Tugas 1: Merancang struktur dengan prinsip 3D dari material panel mencipta volume (<i>pop up, paper structure, aluminium structure</i>);			
--	---	---	--	--	--	--	--

5-8	(CPMK-2/ Sub CPMK 2) Konstruksi rangka (<i>linear framework</i> dan <i>linear layer</i>):	Mahasiswa mampu memahami dan merancang konstruksi rangka (<i>linear framework</i> dan <i>linear layer</i>)	Kriteria: Asistensi; Kreativitas ide: unsur eksplorasi bentuk, unsur-unsur, keseimbangan, kesatuan, komposisi, ritme, irama, proses pengerjaan, dan teknik; ketepatan waktu. Bentuk Penilaian: hasil akhir konstruksi 3D	Bentuk Pembelajaran: Kuliah TM 4 minggu = 1 SKS x 50" PT 4 minggu = 4 SKS x 60" Tugas dan latihan: Tugas 2: Merancang konstruksi rangka dengan prinsip 3D dari stick es krim Tugas 3: Merancang konstruksi rangka dengan prinsip 3D dari tusuk sate	•	20
						20
9-12	(CPMK-3/ Sub CPMK 3) Mahasiswa mampu memahami dan merancang <i>organic sculpture</i>	Mahasiswa mampu memahami dan merancang konstruksi rangka (<i>linear framework</i> dan <i>linear layer</i>)	Kriteria: Asistensi; Kreativitas ide: unsur eksplorasi bentuk, unsur-unsur, keseimbangan, kesatuan, komposisi, ritme, irama, proses pengerjaan, dan teknik; ketepatan waktu.	Bentuk Pembelajaran: Kuliah TM 4 minggu = 1 SKS x 50" PT 4 minggu = 4 SKS x 60" Tugas dan latihan: Tugas 4: Merancang struktur <i>organic sculpture</i> dengan prinsip 3D dari kain (t-shirt)	•	20

			Bentuk Penilaian: hasil akhir konstruksi 3D				
13-16	(CPMK-4/ Sub CPMK 4)	Mahasiswa mampu memahami dan merancang Kontur 3D	Kriteria: Asistensi; Kreativitas ide: unsur eksplorasi bentuk, unsur-unsur, keseimbangan, kesatuan, komposisi, ritme, irama, proses pengerjaan, dan teknik; ketepatan waktu. Bentuk Penilaian: hasil akhir konstruksi 3D	Bentuk Pembelajaran: Kuliah TM 4 minggu = 1 SKS x 50" PT 4 minggu = 4 SKS x 60" Tugas dan latihan: Tugas 5: Merancang kontur dengan prinsip 3D dari paku			30



PENILAIAN

No	Jenis Penilaian	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Bobot	Due date
1	Tugas 1: Merancang struktur dengan prinsip 3D dari material panel mencipta volume (<i>pop up, paper structure, aluminium structure</i>);	Mendukung CPMK 1 dan 2	10%	Minggu ke-1-4
2	Tugas 2: Merancang konstruksi rangka dengan prinsip 3D dari stick es krim	Mendukung CPMK 3	20%	Minggu ke 5-6
3	Tugas 3: Merancang konstruksi rangka dengan prinsip 3D dari tusuk sate	Mendukung CPMK 3	20%	Minggu ke 7-8
4	Tugas 4: Merancang struktur <i>organic sculpture</i> dengan prinsip 3D dari kain (t-shirt)	Mendukung CPMK 4	20%	Minggu ke-9-12
5	Tugas 5 (EAS): Merancang kontur dengan prinsip 3D dari paku	Mendukung CPMK 5	30%	Minggu ke-13-16

KRITERIA NILAI AKHIR

Nilai A (86 – 100)	Menghasilkan luaran karya yang istimewa dari segi idenya, usaha/prosesnya, dan <i>finishing</i> -nya; atau Mampu mempresentasikan/mengomunikasikan tugas dengan sangat baik dan (berusaha) profesional;
Nilai AB (76 – 85)	Menghasilkan luaran karya yang baik dari segi idenya, usaha/prosesnya, dan <i>finishing</i> -nya; atau Mampu mempresentasikan/mengomunikasikan tugas dengan baik dan (berusaha) profesional;
Nilai B (66 – 75)	Luaran karya jadi, namun dengan kualitas biasa (ide mainstream, riset dan konsep dan penalaran baik)
Nilai BC (61 – 65)	Ada luaran karya, tapi cukup menunjukkan effort yang baik, pemahaman dan daya ungkap (afektif) dan daya pikir yang cukup baik
Nilai C (55 – 60)	Mengumpulkan karya apa adanya, kualitas visual cukup, konsep cukup, effort yang cukup, penalaran dan
Nilai D (41 – 54)	Tidak memenuhi kriteria tugas, dan atau tidak aktif-interaktif di kelas



Nilai E (0 – 40)

Tidak mengumpulkan tugas, atau tidak mengikuti presentasi, atau tidak hadir kuliah sesuai aturan

ATURAN DAN KEDISIPLINAN

- **Datang tepat waktu pada perkuliahan.**
- **Selama praktik studio, mahasiswa wajib mengerjakan tugas di kelas dengan dibimbing oleh dosen (Praktik berbasis workshop)**
- **Tugas harus dikumpulkan tepat waktu. Keterlambatan pengumpulan tugas akan berakibat pengurangan nilai.**
- **Ketidakhadiran pada saat presentasi/latihan soal dan diskusi dengan alasan apapun akan mengakibatkan komponen nilai tersebut nol.**
- **Dilarang melakukan plagiarisme pada karya penugasan**
- **Mahasiswa dituntut aktif, bertanya, berdiskusi, menyampaikan pendapat, berkomunikasi dengan baik, serta berpikir kreatif selama kuliah dan penugasan (menjadi komponen penilaian)**
- **Mahasiswa dituntut meningkatkan sensitivitas inderawinya untuk memahami unsur-unsur detail dan mikro dalam tipografi, seperti pengukuran mektriks dan permasalahan optis huruf.**



	INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER FAKULTAS DESAIN KREATIF DAN BISNIS DIGITAL DEPARTEMEN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL					Kode Dokumen	
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER							
MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK		BOBOT (sks)		SEMESTER	Tgl Penyusunan
Technical Drawing	DV23202			T=1	P=3	2	November 2022
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Ketua PRODI	
	Rabendra Yudistira Alamin		Nurina Orta Darmawati			Bambang Mardiono	
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK						
	CPL-4	Mampu mengkaji dan mengaplikasikan teori dan prinsip desain komunikasi visual					
	CPL-7	Mampu mengkaji dan mengaplikasikan ilmu dan keterampilan menggambar, membuat sketsa, dan membuat prototipe					
	CPL-8	Mampu mengkaji dan mengaplikasikan kreatifitas dan design thinking					
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)						
	CPMK-1 / SubCPMK 1	Mampu memahami elemen gambar teknik: bentuk, proporsi, skala, angle, dan lain sebagainya					
	CPMK-2 / SubCPMK 2	Mampu mengoptimalkan kepekaan, pengetahuan dan ketrampilan estetika : bentuk, proporsi, skala, angle dan lain sebagainya					
	CPMK-3 / SubCPMK 3	Mampu menggambar objek atau benda dengan logika struktur yang benar					
		Matrik CPL - CPMK					



		CPMK	CPL-4	CPL-7	CPL-8
		CPMK-1	V		
		CPMK-2		V	V
		CPMK-3		V	V
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini memberikan pemahaman dan <i>skill</i> kepada mahasiswa untuk mampu menggambar teknik. Mata kuliah ini menggabungkan pengenalan teori dan praktek langsung (<i>hands-on experience</i>) secara terintegrasi dalam menggambar objek. Pada akhirnya mahasiswa diharapkan mampu menggambar objek, meliputi bentuk, proporsi, skala, dengan logika struktur yang benar.				
Bahan Kajian: Materi Pembelajaran	1. Garis Teknik 2. Komposisi Bidang (2 Dimensi) 3. Komposisi Bangun (3 Dimensi) 4. Isometri 5. Gambar Proyeksi A 6. Gambar Proyeksi B 7. Gambar Stillife (objek diatas meja) 8. Otomotif A (kendaraan beroda 2-3) 9. Otomotif B (kendaraan beroda lebih dari 4) 10. Otomotif C (alat transportasi udara / laut) 11. Perspektif 1 Titik Hilang (gambar interior) 12. Perspektif 2 Titik Hilang (gambar arsitektur) 13. Gambar Environment (gambar konsep setting tempat) 14. Gambar Fiksi				
Pustaka	Utama :				
	Technical Drawing				
	Pendukung :				
	Tuliskan pustaka pendukung jika ada, sebagai pengayaan literasi				
Dosen Pengampu	Rabendra Yudistira Alamin, Nugrahardi Ramadhani, Naufan Noordyanto				



Matakuliah syarat		Live Drawing					
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa,		Materi Pembelajaran	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (offline)	Daring (online)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	CPMK-1 / SubCPMK 1 Mampu Memahami dan menggambar garis teknik	Pengantar Gambar Teknik dan Garis teknik a. Mampu menjelaskan Pengertian Gambar Teknik b. Mampu mengidentifikasi dan menjelaskan karakteristik berbagai garis teknik c. Mampu menghasilkan berbagai macam tipe garis teknik b.	Kriteria: Penguasaan dan keragaman garis Bentuk Penilaian: Karya Garis teknik	Bentuk Pembelajaran: Kuliah TM = 4 SKS x 50" PT = 4 SKS x 50" BM = 4 SKS x 50" Metode Pembelajaran: <i>Discovery Learning, Self-directed learning, project based learning.</i> Tugas & Latihan: Menggambar dan mengeksplorasi berbagai macam tipe garis teknik.		Technical Drawing, asistensi, tugas Praktek.	-
2	CPMK-1 / SubCPMK 1 Mampu Memahami dan menggambar komposisi bidang	Komposisi Bidang a. Mampu merumuskan dan menjelaskan	Kriteria: Penguasaan dan implementasi Komposisi Bidang	Bentuk Pembelajaran: Kuliah TM = 4 SKS x 50"		Technical Drawing, asistensi, tugas Praktek.	-



		konsep komposisi bidang b. Mampu menghasilkan ide yang representatif untuk komposisi bidang c. Mampu menghasilkan gambar komposisi bidang	Bentuk Penilaian: Karya Gambar komposisi bidang	PT = 4 SKS x 50" BM = 4 SKS x 50" Metode Pembelajaran: <i>Discovery Learning, Self-directed learning, project based learning.</i> Tugas & Latihan: Menggambar Komposisi Bidang		
3	CPMK-1 / SubCPMK 1 Mampu Memahami dan menggambar komposisi bangun	Komposisi Bangun a. Mampu merumuskan dan menjelaskan konsep komposisi bangun b. Mampu menghasilkan ide yang representatif untuk komposisi bangun c. Mampu menghasilkan gambar komposisi bangun	Kriteria: Penguasaan dan implementasi Komposisi Bangun Bentuk Penilaian: Karya Gambar komposisi bangun	Bentuk Pembelajaran: Kuliah TM = 4 SKS x 50" PT = 4 SKS x 50" BM = 4 SKS x 50" Metode Pembelajaran: <i>Discovery Learning, Self-directed learning, project based learning.</i> Tugas & Latihan: Menggambar Komposisi Bangun	Technical Drawing, asistensi, tugas Praktek.	-
4	CPMK-2 / SubCPMK 2 Mampu Memahami dan menerapkan Isometri	Isometri a. Mampu merumuskan dan menjelaskan konsep Isometri b. Mampu menghasilkan ide yang representatif untuk isometri	Kriteria: Penguasaan dan implementasi Isometri Bentuk Penilaian: Karya Gambar Isometri	Bentuk Pembelajaran: Kuliah TM = 4 SKS x 50" PT = 4 SKS x 50" BM = 4 SKS x 50"	Technical Drawing, asistensi, tugas Praktek.	-



		c. Mampu menghasilkan gambar isometri		Metode Pembelajaran: <i>Discovery Learning, Self-directed learning, project based learning.</i> Tugas & Latihan: Menggambar Isometri		
5	CPMK-2 / SubCPMK 2 Mampu Memahami dan menerapkan Gambar Proyeksi A	Gambar Proyeksi A a. Mampu merumuskan dan menjelaskan konsep Gambar Proyeksi A b. Mampu menghasilkan ide yang representatif untuk Gambar Proyeksi A c. Mampu menghasilkan Gambar Proyeksi A	Kriteria: Penguasaan dan implementasi Proyeksi A Bentuk Penilaian: Karya Gambar Proyeksi A	Bentuk Pembelajaran: Kuliah TM = 4 SKS x 50" PT = 4 SKS x 50" BM = 4 SKS x 50" Metode Pembelajaran: <i>Discovery Learning, Self-directed learning, project based learning.</i> Tugas & Latihan: Menggambar Proyeksi A	Technical Drawing, asistensi, tugas Praktek.	-
6	CPMK-2 / SubCPMK 2 Mampu Memahami dan menerapkan Gambar Proyeksi B	Gambar Proyeksi B a. Mampu merumuskan dan menjelaskan konsep Gambar Proyeksi B b. Mampu menghasilkan ide yang representatif untuk Gambar Proyeksi B c. Mampu menghasilkan Gambar Proyeksi B	Kriteria: Penguasaan dan implementasi Proyeksi B Bentuk Penilaian: Karya Gambar Proyeksi B	Bentuk Pembelajaran: Kuliah TM = 4 SKS x 50" PT = 4 SKS x 50" BM = 4 SKS x 50" Metode Pembelajaran: <i>Discovery Learning, Self-directed learning, project based learning.</i>	Technical Drawing, asistensi, tugas Praktek.	-



				Tugas & Latihan: Menggambar Proyeksi B		
7	CPMK-3 / SubCPMK 3 Mampu Memahami dan menggambar stillife	Gambar Stillife a. Mampu merumuskan dan menjelaskan konsep Gambar Stillife b. Mampu menghasilkan ide yang representatif untuk Gambar Stillife c. Mampu menghasilkan Gambar Stillife	Kriteria: Penguasaan dan implementasi Stillife Bentuk Penilaian: Karya Gambar Stillife	Bentuk Pembelajaran: Kuliah TM = 4 SKS x 50" PT = 4 SKS x 50" BM = 4 SKS x 50" Metode Pembelajaran: <i>Discovery Learning, Self-directed learning, project based learning.</i> Tugas & Latihan: Menggambar Stillife	Technical Drawing, asistensi, tugas Praktek.	10%



8	Evaluasi Tengah Semester / Ujian Tengan Semester Mampu Menggambar objek dengan ukuran lebih kecil dari manusia					20%
9	CPMK-3 / SubCPMK 3 Mampu Memahami dan menggambar objek otomotif A	Gambar Otomotif A a. Mampu merumuskan dan menjelaskan konsep Gambar Otomotif A b. Mampu menghasilkan ide yang representatif untuk Gambar Otomotif A c. Mampu menghasilkan Gambar Otomotif A	Kriteria: Penguasaan dan implementasi Otomotif A Bentuk Penilaian: Karya Gambar kendaraan beroda 2-3	Bentuk Pembelajaran: Kuliah TM = 4 SKS x 50" PT = 4 SKS x 50" BM = 4 SKS x 50" Metode Pembelajaran: <i>Discovery Learning, Self-directed learning, project based learning.</i> Tugas & Latihan: Menggambar Otomotif A	Technical Drawing, asistensi, tugas Praktek.	10%
10	CPMK-3 / SubCPMK 3 Mampu Memahami dan menggambar objek otomotif B	Gambar Otomotif B a. Mampu merumuskan dan menjelaskan konsep Gambar Otomotif B b. Mampu menghasilkan ide yang representatif untuk Gambar Otomotif B c. Mampu menghasilkan Gambar Otomotif B	Kriteria: Penguasaan dan implementasi Otomotif B Bentuk Penilaian: Karya Gambar kendaraan beroda lebih dari 4	Bentuk Pembelajaran: Kuliah TM = 4 SKS x 50" PT = 4 SKS x 50" BM = 4 SKS x 50" Metode Pembelajaran: <i>Discovery Learning, Self-directed learning, project based learning.</i> Tugas & Latihan: Menggambar Otomotif B	Technical Drawing, asistensi, tugas Praktek.	10%
11	CPMK-3 / SubCPMK 3	Gambar Otomotif C	Kriteria:	Bentuk Pembelajaran:	Technical Drawing,	10%



	Mampu Memahami dan menggambar objek otomotif C	a. Mampu merumuskan dan menjelaskan konsep Gambar Otomotif C b. Mampu menghasilkan ide yang representatif untuk Gambar Otomotif C c. Mampu menghasilkan Gambar Otomotif C	Penguasaan dan implementasi Otomotif C Bentuk Penilaian: Karya Gambar moda transportasi udara dan laut	Kuliah TM = 4 SKS x 50" PT = 4 SKS x 50" BM = 4 SKS x 50" Metode Pembelajaran: <i>Discovery Learning, Self-directed learning, project based learning.</i> Tugas & Latihan: Menggambar Otomotif C	asistensi, tugas Praktek.	
12	CPMK-2 / SubCPMK Mampu Memahami dan menerapkan perspektif 1 titik hilang	Gambar Perspektif 1 Titik Hilang a. Mampu merumuskan dan menjelaskan konsep Gambar Perspektif 1 Titik Hilang b. Mampu menghasilkan ide yang representatif untuk Gambar Perspektif 1 Titik Hilang c. Mampu menghasilkan Gambar Perspektif 1 Titik Hilang	Kriteria: Penguasaan dan implementasi Perspektif 1 Titik Hilang Bentuk Penilaian: Karya Gambar Perspektif 1 Titik Hilang	Bentuk Pembelajaran: Kuliah TM = 4 SKS x 50" PT = 4 SKS x 50" BM = 4 SKS x 50" Metode Pembelajaran: <i>Discovery Learning, Self-directed learning, project based learning.</i> Tugas & Latihan: Menggambar Interior ruang dengan Perspektif 1 Titik Hilang	Technical Drawing, asistensi, tugas Praktek.	-
13	CPMK-2 / SubCPMK Mampu Memahami dan menerapkan perspektif 2	Gambar Perspektif 2 Titik Hilang	Kriteria: Penguasaan dan implementasi	Bentuk Pembelajaran: Kuliah	Technical Drawing, asistensi, tugas Praktek.	-



	titik hilang	a. Mampu merumuskan dan menjelaskan konsep Gambar Perspektif 2 Titik Hilang b. Mampu menghasilkan ide yang representatif untuk Gambar Perspektif 2 Titik Hilang c. Mampu menghasilkan Gambar Perspektif 2 Titik Hilang	Perspektif 2 Titik Hilang Bentuk Penilaian: Karya Gambar Perspektif 2 Titik Hilang	TM = 4 SKS x 50" PT = 4 SKS x 50" BM = 4 SKS x 50" Metode Pembelajaran: <i>Discovery Learning, Self-directed learning, project based learning.</i> Tugas & Latihan: Menggambar Eksterior ruang dengan Perspektif 2 Titik Hilang		
14	CPMK-2 / SubCPMK Mampu Memahami dan menggambar sebuah setting tempat atau environment	Gambar Environment a. Mampu merumuskan dan menjelaskan konsep Gambar Environment b. Mampu menghasilkan ide yang representatif untuk Gambar Environment c. Mampu menghasilkan Gambar Environment	Kriteria: Penguasaan dan implementasi Environment Bentuk Penilaian: Karya Gambar Environment	Bentuk Pembelajaran: Kuliah TM = 4 SKS x 50" PT = 4 SKS x 50" BM = 4 SKS x 50" Metode Pembelajaran: <i>Discovery Learning, Self-directed learning, project based learning.</i> Tugas & Latihan: Menggambar Environment	Technical Drawing, asistensi, tugas Praktek.	10%
15	CPMK-2 / SubCPMK	Gambar Fiksi	Kriteria:	Bentuk Pembelajaran:	Technical Drawing,	10%



	Mampu Memahami dan menggambar fiksi	a. Mampu merumuskan dan menjelaskan konsep Gambar Fiksi b. Mampu menghasilkan ide yang representatif untuk Gambar Fiksi c. Mampu menghasilkan Gambar Fiksi	Penguasaan dan implementasi Gambar Fiksi Bentuk Penilaian: Karya Gambar Fiksi	Kuliah TM = 4 SKS x 50" PT = 4 SKS x 50" BM = 4 SKS x 50" Metode Pembelajaran: <i>Discovery Learning, Self-directed learning, project based learning.</i> Tugas & Latihan: Menggambar Fiksi	asistensi, tugas Praktek.	
16	Evaluasi Akhir Semester / Ujian Akhir Semester Mampu Menggambar objek dengan ukuran lebih besar dari manusia					20%



**INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
FAKULTAS DESAIN KREATIF DAN BISNIS DIGITAL
DEPARTEMEN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**Kode
Dokumen**

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)		KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)		SEMESTER	Tgl Penyusunan
Tipografi		DV23203	Lab. Media Kreatif Digital	T=1	P=3	2	25 November 2022
OTORISASI		Pengembang RPS		Koordinator RMK		Ketua PRODI	
		Naufan Noordyanto, S.Sn., M.Sn.				Bambang Mardiono Soewito, S.Sn., M.Sn	
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK						
	CPL-4	Mampu mengkaji dan mengaplikasikan teori dan prinsip desain komunikasi visual					
	CPL-5	Mampu mengkaji dan mengaplikasikan ilmu dan media komunikasi					
	CPL-6	Mampu mengkaji dan mengaplikasikan ilmu sosial budaya yang terkait dengan desain komunikasi visual					
	CPL-7	Mampu mengkaji dan mengaplikasikan ilmu dan keterampilan menggambar, membuat sketsa, dan membuat prototipe					
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)						
	CPMK-1/ Sub CPMK-1	Mahasiswa mampu memahami pengertian tipografi, ruang lingkup, penggunaannya, dan sejarah tipografi (bentuk, gaya, dan jenisnya)					
	CPMK-2/ Sub CPMK-2	Mahasiswa mampu memahami kaidah/prinsip (normatif) tipografi					
	CPMK-3/ Sub CPMK-3	Mahasiswa mampu memahami dan merancang <i>type personality</i>					
		CPMK-4/ Sub CPMK-4	Mahasiswa mampu memahami dan merancang <i>typeface</i>				

	CPMK-5/ Sub CPMK-5	Mahasiswa mampu memahami dan merancang huruf dalam penerapan desain dua dimensi, teknik manual dan digital
	CPMK-6/ Sub CPMK-6	Mahasiswa mampu memahami dan merancang tipografi eksperimental

		Matrik CPL – CPMK				
		CPMK	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7
		CPMK-1	V		V	
		CPMK-2	V	V	V	
		CPMK-3		V	V	
		CPMK-4		V	V	
		CPMK-5			V	V
		CPMK-6				V
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah Tipografi memberikan pemahaman teoretik dan pengalaman praktik tentang epistemologi tipografi, tipografi dasar (fundamental), tipografi eksperimental, dan penerapannya dalam penciptaan karya desain. Pada akhirnya, mahasiswa diharapkan dapat memiliki pengetahuan (<i>soft skill</i>) dan kemampuan untuk menerapkan teori dan pengalaman praktik/penciptaan tipografi, serta menerapkannya pada mata kuliah inti Desain Komunikasi Visual serta kerja desain (profesional), seperti pengetahuan tentangnya dapat diterapkan pada penciptaan identitas visual, media informasi dan promosi, desain grafis lingkungan, animasi, editorial, dan lainnya.					
Bahan Kajian: Materi Pembelajaran	1. Pengertian tipografi, ruang lingkup, penggunaannya, dan sejarah tipografi berdasar bentuk, gaya, dan jenisnya 2. Kaidah/prinsip (normatif) tipografi 3. <i>Type personality</i> 4. Merancang <i>typeface</i> 5. Memahami dan merancang huruf dalam penerapan desain dua dimensi, teknik manual dan digital 6. Tipografi eksperimental					
Pustaka	Utama :					
	1. Ilene Strizver, <i>Type Rules! The Designer's Guide to Professional Typography</i>, 2006. John Wiley & Sons 2. John Tselentis, <i>Type, Form & Function</i>, 2011. Rockport Publisher 3. Matthias Hillner, <i>Basics Typography</i>, 2009. AVA Publishing					

		4. Kristin Cullen, Design Elements – Typography Fundamentals. 2012. Rocksport 5. Danton Sihombing, <i>Tipografi dalam Desain Grafis</i> , 2001. Gramedia 6. Timothy Samara. <i>Typography Workbook</i> . 2011. Rocksport 7. Timothy Samara. <i>Letterforms: Typeface Design from Past to Future</i> . 2018. Rocksport 8. Rob Carter. <i>Experimental Typography</i> . 1997. RotoVision Book 9. Philips B. Meggs dan Alston W. Purvis, <i>Meggs' history of graphic design – 5th ed</i> . 2012. John Wiley & Sons, Inc.					
		Pendukung : -					
Dosen Pengampu		Naufan Noordyanto, S.Sn., M.Sn					
Matakuliah syarat		-					
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (offline)	Daring (online)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	(CPMK-1/ Sub CPMK 1) Mahasiswa memiliki pengetahuan dan pemahaman yang baik mengenai pengertian tipografi, ruang lingkup, penggunaannya, dan sejarah tipografi berdasar bentuk, gaya, dan jenisnya.	(0.0) Mahasiswa mengenal tata perkuliahan, aturan, dan kontrak kuliah	Kriteria: Keaktifan, kualitas pertanyaan dan jawaban, Kemampuan berkomunikasi (berdiskusi)	Bentuk Pembelajaran: Kuliah TM = 2 SKS x 50"	Metode Pembelajaran: Presentasi dan diskusi	Kontrak awal perkuliahan Pengantar perkuliahan dan kontrak kuliah. <i>Overview</i> materi (Introduksi Tipografi dan	5.5%

		(CPMK 1/1) Mahasiswa memahami pengertian tipografi, ruang lingkup tipografi dalam seni dan desain, serta penggunaan dan pekerjaan dalam bidang tipografi dan industrinya	Bentuk Penilaian: Sikap kritis dan ketepatan menjawab Bentuk Penilaian: Latihan Studio 1 <i>(preview/pretest): Pretest</i> praktik kreasi: membuat tipografi nama Judul Dongeng Indonesia dengan teknik	Praktik studio: (PT 2 SKS x 60")		materi satu semester) Pengertian tipografi, ruang lingkup dan penggunaannya Mampu menjelaskan epistemologi Tipografi: ciri dan ranah/ruang lingkup: Tipografi sebagai seni dan perangkat komunikasi visual (Tipografi sebagai visualisasi kunci dan bukan semata pelengkap), dan pekerjaan dalam tipografi. Briefing Latihan 1	
--	--	--	---	--	--	---	--

			manual, A3, blok hitam.				
2	(CPMK-2/ Sub CPMK 2) Mahasiswa memiliki pengetahuan dan pemahaman yang baik mengenai kaidah/prinsip (normatif) tipografi	• (CPMK 2/1) Mahasiswa memahami kategorisasi tipografi • (CPMK 2/2) Mahasiswa memahami anatomi huruf, <i>legibility</i> dan <i>unity</i> • (CPMK 2/3) Mahasiswa memahami sistem pengukuran/ matriks tipografi • (CPMK 2/4) Mahasiswa memahami sistem penyesuaian optis dalam tipografi	Kriteria: Keaktifan, kualitas pertanyaan dan jawaban, Kemampuan berkomunikasi (berdiskusi) (Tugas praktik): Kualitas penerapan pengukuran matriks dan penyesuaian optis; ketepatan proporsi (kewajaran ukuran) dalam anatomi huruf; penyajian; dan ketepatan waktu Bentuk Penilaian: Hasil desain	Bentuk Pembelajaran: Kuliah TM = 1 SKS x 50" Metode Pembelajaran: Presentasi dan diskusi Praktik studio: (PT 3 SKS x 60") Tugas 1: Menggambar dan menata huruf dari <i>typeface</i> (yang sudah ada, bukan dekoratif) dalam suatu kata: "<i>Handgloves</i>", dengan teknik manual (pensil dan blok terang), A3.		• <u>Membahas Latihan Studio 1 (review singkat)</u> Kaidah/prinsip (normatif) tipografi • Kategorisasi jenis huruf, berdasarkan (1) bentuk, keluarga/style huruf (<i>roman</i>, <i>bold</i>, <i>italic</i>), dan (2) sejarah, serta jenis <i>display vs text</i>. • Unsur pengidentifikasi <i>typeface</i>: anatomi huruf, <i>legibility</i> dan <i>unity</i>. • Sistem pengukuran/mat riks (matematika tipografi), <i>line space</i>, besar/lebar huruf, <i>x-height</i> sebagai penentu besar huruf, dan karakter lain.	5.5%

						• Sistem permasalahan dan penyesuaian optis.	
3	(CPMK-1/ Sub CPMK 1) Mahasiswa memiliki pengetahuan dan pemahaman yang baik mengenai sejarah tipografi	Mahasiswa memahami sejarah tipografi	Kriteria: Keaktifan, materi dan teknik presentasi, kualitas pertanyaan dan jawaban, Kemampuan berkomunikasi (berdiskusi) Bentuk Penilaian: Presentasi mahasiswa secara berkelompok	Bentuk Pembelajaran: Kuliah TM = 4 SKS x 50" Metode Pembelajaran: Presentasi dan diskusi		• <u>Presentasi dan Membahas Tugas 2</u> • <i>A brief history of Type</i> • Gaya desain dengan tipografi.	5.5%
4	(CPMK-3/ Sub CPMK 3) Mahasiswa memiliki pengetahuan dan pemahaman yang baik mengenai dan merancang proses kreatif merancang <i>type personality</i>	• (CPMK 2.1-2.4) • (CPMK-3) Mahasiswa memahami dan merancang <i>type personality</i>	Bentuk Penilaian: Hasil desain dengan mereview	Bentuk Pembelajaran: Kuliah TM = 1 SKS x 50" Metode Pembelajaran: Presentasi dan diskusi Praktik studio: (PT 3 SKS x 60")		• <u>Membahas Tugas 1</u> • <i>Type personality</i>	5.5%

				Tugas 3 (kreasi): kreasi huruf yang merepresentasikan <i>personality</i> huruf, manual blok hitam, A3			
5	(CPMK-4/Sub CPMK 4) Mahasiswa memahami dan merancang proses kreatif merancang <i>typeface</i> (alfabet) dalam teknik manual dan digital	Mendesain <i>typeface</i>		Bentuk Pembelajaran: Kuliah TM = 1 SKS x 50" Metode Pembelajaran: Presentasi dan diskusi Praktik studio: (PT 3 SKS x 60") Tugas mengumpulkan data, inspirasi, dan sketsa huruf guna mendesain <i>typeface</i>		<i>Designing your typeface</i> (proses kreatif dalam teknik manual dan digital): <i>font format, sign symbol, dingbats</i>, dan <i>special emphasizes, ligature</i>, dll <i>Briefing</i> tugas EAS: mendesain <i>typeface</i>	5.5%

6	(CPMK-5 / Sub CPMK 5)	(C) (CPMK 5.1) Mahasiswa memahami dan merancang <i>handlettering</i>, <i>calligraphy</i>, and <i>Vernacular typography</i>	Kriteria: Keaktifan, kualitas pertanyaan dan jawaban, Kemampuan berkomunikasi (berdiskusi) (Latihan): Kreativitas teknis dan eksplorasi gaya <i>handlettering</i>	Bentuk Pembelajaran: Kuliah TM = 1 SKS x 50" Metode Pembelajaran: Presentasi dan diskusi Praktik studio: (PT 3 SKS x 60") Latihan 2: <i>Handlettering</i> dengan teknik drill	<u>Membahas Tugas 3</u> <i>Handlettering, calligraphy, dan Vernacular typography</i> Briefing Latihan 2: <i>handlettering</i> dengan teknik <i>drill</i> huruf alfabet)	5.5%
7	(CPMK-5 / Sub CPMK 5)	(CPMK 5..2) Mahasiswa memahami penggunaan tipografi dalam desain: merancang <i>type as image</i>		Bentuk Pembelajaran: Kuliah TM = 1 SKS x 50" Metode Pembelajaran: Presentasi dan diskusi	- Membahas Latihan 2: <i>handlettering (drill huruf alfabet)</i> <i>Typography as image: as illustration, type in logo, Dropcaps, visual text</i> untuk dramatisasi komik	5.5%

8	Evaluasi Tengah Semester	Mahasiswa memiliki pengetahuan dan keterampilan untuk menerapkan materi yang sudah disampaikan dalam wujud perancangan tipografi	- Kriteria: Kreativitas ide dan visualisasi; penerapan pengukuran matriks dan penyesuaian optis; penyajian, dan teknik; ketepatan waktu - Bentuk penilaian: hasil desain	Praktik studio: latihan 1 (PT 3 SKS x 60") Merancang <i>dropcaps</i> secara digital		Tugas 4 (ETS): Merancang <i>Dropcaps</i>, manual, warna	15%
9	(CPMK-5/ Sub CPMK 5) Mahasiswa memiliki pengetahuan dan pemahaman yang baik mengenai tipografi dan jenis tipografi kinetik	(CPMK 5) Mahasiswa memahami tipografi kinetik	Kriteria: Keaktifan, kualitas pertanyaan dan jawaban, Kemampuan berkomunikasi (berdiskusi)	Bentuk Pembelajaran: Kuliah TM = 2 SKS x 50" Metode Pembelajaran: Presentasi dan diskusi		Tipografi kinetik	5.5%
10	(CPMK-5/ Sub CPMK 5) Mahasiswa memiliki pengetahuan dan pemahaman yang baik mengenai jenis tipografi dan penggunaannya dalam Desain Grafis Lingkungan	(CPMK 5) Mahasiswa memahami tipografi dalam Desain Grafis Lingkungan (DGL)		Bentuk Pembelajaran: - Kuliah - TM = 2 SKS x 50" Metode Pembelajaran: Presentasi dan diskusi		Tipografi dalam DGL Wayfinding, Signage, tipografi 3D	5.5%

11-15	(CPMK-6/ Sub CPMK 6) Mahasiswa memiliki pengetahuan dan pemahaman yang baik mengenai tipografi eksperimental	• (CPMK 6.1) Mahasiswa memahami pengertian dan prinsip tipografi eksperimental • (CPMK 6.2) Mahasiswa memahami readibilitas berdasarkan prinsip eksperimentasi tipografi • (CPMK 6.2) Mahasiswa memahami dan merancang eksperimentasi tipografi dalam karya desain: <i>typographic poster</i>	Kriteria Eksplorasi terhadap media dan teknik; kreativitas ide dan eksperimentasi huruf dan <i>layout</i>; readibilitas; komunikasi/pesan/konten informasi; penyajian, dan teknik; ketepatan waktu	Bentuk Pembelajaran: Kuliah TM = 1 SKS x 50" Metode Pembelajaran: Presentasi dan diskusi Praktik studio: (PT 3 SKS x 60" untuk minggu ke-10) (PT 4 SKS x 60" untuk minggu ke-11-14) • Tugas 5: Kreasi poster tipografis eksperimental, boleh pakai <i>typeface</i> yang ada atau kreasi sendiri, digital, buat dalam dimensi 70x100 cm dan 300dpi. Dikumpulkan dalam format JPG A3 • Tugas 6: Kreasi Poster tipografis eksperimental kolase dari majalah/koran/media cetak bekas	• Tipografi eksperimental: prinsip dan ideasi • Readibilitas berdasarkan prinsip eksperimentasi tipografi (Ref: Rob Carter. <i>Experimental Typography</i>. 1997. RotoVision Book) • Merancang <i>Typographic poster</i> (eksperimentasi) berdasar Wolfgang Weingart • Briefing tugas 5 dan 6	5.5%
16	• Evaluasi Akhir Semester	• (D) Mahasiswa	Kriteria:	Praktik studio:	Pengumpulan dokumen	30%

		memahami dan merancang proses kreatif merancang <i>typeface</i> (alfabet) dalam teknik manual dan digital	Asistensi; Kreativitas ide: unsur eksplorasi bentuk, dan ekperimentasi ruang/<i>screen</i>, penyajian, proses pengerjaan, dan teknik; ketepatan waktu. Bentuk penilaian: Hasil akhir desain, poster, dan dokumen portofolio (kreasi manual dan digital (maksimal 4x asistensi) 30% Designing typeface A-Z, atau a-z. Dalam wujud PDF portofolio dan poster-poster + microblog Instagram (untuk pameran))	(PT 4 SKS x 60") Tugas EAS: (pekerjaan rumah): <i>Designing typeface</i> , mulai mengumpulkan sumber inspirasi, sketsa A-Z, atau a-z			
							100



PENILAIAN



No	Jenis Penilaian	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Bobot	Due date
1	Tugas 1: Menggambar dan menata huruf dari <i>typeface</i> (yang sudah ada, bukan dekoratif) dalam suatu kata: "Handgloves" , dengan teknik manual (pensil dan blok terang), A3, manual.	Mendukung CPMK 1 dan 2	10%	Minggu ke 2-3
2	Tugas 2: Presentasi berkelompok sejarah tipografi berdasarkan kategori jenis huruf.	Mendukung CPMK 2	10%	Minggu ke 3
3	Tugas 3: Kreasi huruf yang merepresentasikan <i>personality</i> huruf, manual blok hitam, A3, manual, minimal 6 sketsa	Mendukung CPMK 1-3	10%	Minggu ke 5
4	Tugas 4 (ETS): Merancang dropcaps, digital	Mendukung CPMK 3 dan 4	15%	Minggu ke 8
5	Tugas 5: Kreasi poster tipografis ekperimental, boleh pakai <i>typeface</i> yang ada atau kreasi sendiri, digital, buat dalam dimensi 70x100 cm dan 300dpi. Dikumpulkan dalam format JPG A3	Mendukung CPMK 5-6	12,5%	Minggu ke-10-12
6	Tugas 6: Kreasi Poster tipografis ekperimental kolase dari majalah/koran	Mendukung CPMK 5-6	12,5%	Minggu ke-13-14
7	Tugas 7 (EAS): Mendesain <i>typeface</i> (Hasil akhir desain Designing typeface A-Z, atau a-z, Dalam wujud PDF portofolio dan poster-poster + microblog Instagram (untuk pameran))	Mendukung CPMK 1-6	30%	Minggu ke-16

KRITERIA NILAI AKHIR

Nilai A (86 – 100)	Menghasilkan luaran karya yang istimewa dari segi idenya, usaha/prosesnya, dan <i>finishing</i> -nya; atau Mampu mempresentasikan/mengomunikasikan tugas dengan sangat baik dan (berusaha) profesional;
--------------------	---



Nilai AB (76 – 85)	Menghasilkan luaran karya yang baik dari segi idenya, usaha/prosesnya, dan <i>finishing</i> -nya; atau Mampu mempresentasikan/mengomunikasikan tugas dengan baik dan (berusaha) profesional;
Nilai B (66 – 75)	Luaran karya jadi, namun dengan kualitas biasa (ide mainstream, riset dan konsep dan penalaran baik)
Nilai BC (61 – 65)	Ada luaran karya, tapi cukup menunjukkan <i>effort</i> yang baik, pemahaman dan daya ungkap (afektif) dan daya pikir yang cukup baik
Nilai C (55 – 60)	Mengumpulkan karya apa adanya, kualitas visual cukup, konsep cukup, effort yang cukup, penalaran/daya pikir yang cukup
Nilai D (41 – 54)	Tidak memenuhi kriteria tugas, dan atau tidak aktif-interaktif di kelas
Nilai E (0 – 40)	Tidak mengumpulkan tugas, atau tidak mengikuti presentasi, atau tidak hadir kuliah sesuai aturan

ATURAN DAN KEDISIPLINAN

- Datang tepat waktu pada perkuliahan.
- Selama praktik studio, mahasiswa wajib mengerjakan tugas di kelas dengan dibimbing oleh dosen (Praktik berbasis workshop)
- Tugas harus dikumpulkan tepat waktu. Keterlambatan pengumpulan tugas akan berakibat pengurangan nilai.
- Ketidakhadiran pada saat presentasi/latihan soal dan diskusi dengan alasan apapun akan mengakibatkan komponen nilai tersebut nol.
- Dilarang melakukan plagiarisme pada karya penugasan
- Mahasiswa dituntut aktif, bertanya, berdiskusi, menyampaikan pendapat, berkomunikasi dengan baik, serta berpikir kreatif selama kuliah dan penugasan (menjadi komponen penilaian)
- Mahasiswa dituntut meningkatkan sensitivitas inderawinya untuk memahami unsur-unsur detail dan mikro dalam tipografi, seperti pengukuran mektriks dan permasalahan optis huruf.



INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
FAKULTAS DESAIN KREATIF DAN BISNIS DIGITAL
DEPARTEMEN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

Kode
Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)		KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)		SEMESTER	Tgl Penyusunan
Studi Kreatifitas		DV23204		T=1	P=1	2	30 januari 2023
OTORISASI		Pengembang RPS		Koordinator RMK		Ketua PRODI	
		Nurina Orta Darmawati					
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK						
	CPL-2	Mampu mengkaji dan memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam rangka mengaplikasikannya pada bidang keahlian desain komunikasi visual, serta mampu mengambil keputusan secara tepat dari hasil kerja sendiri maupun kerja kelompok melalui pemikiran logis, kritis, sistematis dan inovatif.					
	CPL-3	Mampu mengelola pembelajaran diri sendiri, dan mengembangkan diri sebagai pribadi pembelajar sepanjang hayat untuk bersaing ditingkat nasional, maupun internasional, dalam rangka berkontribusi nyata untuk menyelesaikan masalah dengan memperhatikan prinsip keberlanjutan.					
	CPL-8	Mampu mengkaji dan mengaplikasikan kreatifitas dan design thinking					
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)						
	CPMK-1	Mahasiswa mampu berpikir kreatif, berpikir imajinatif serta berkomunikasi					
	CPMK-2	Memiliki ketrampilan dalam mengembangkan gagasan melalui pola pikir yang kreatif tetapi terstruktur dan terukur untuk memecahkan masalah desain, melalui metode <i>generating idea : brainstorming</i>					
	CPMK-3	Mampu memecahkan masalah desain melalui pendekatan kreatif yang <i>out of the box</i>					
		Matrik CPL – CPMK					



			CPMK	CPL-2	CPL-3	CPL-2	
			CPMK-1	V			
			CPMK-2		V	V	
			CPMK- 3	V	V		
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah Studi Kreativitas merupakan mata kuliah yang menyampaikan pemahaman terhadap relasi antara desain dan kreatifitas terhadap obyek, situasi, persona, serta ruang dan waktu. Studi Kreativitas bertujuan untuk mengupayakan tiap-tiap individu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif, kemampuan imajinasi intelektual, dan keahlian berkomunikasi. Kegiatan kreatif mencakup kolase, fotografi, field work, katalog seni, seni instalasi dan diskusi dan prinsip-prinsip design thinking, yang akan meningkatkan kemampuan refleksi budaya dan ketertarikan terhadap nilai-nilai estetis. Kegiatan perkuliahan akan ditekankan kepada penciptaan, penyajian, kritik, penciptaan ulang, refleksi dan analisa; dalam rangka pemahaman terhadap bahasa visual dan ekspresi individu. Setiap peserta perkuliahan diharapkan untuk mampu melewati zona nyaman sebagai strategi untuk membuat karya dan memperoleh ide. Tugas-tugas dalam perkuliahan ini akan dikerjakan secara individu dan berkelompok.						
Bahan Kajian: Materi Pembelajaran	1. Creative Thinking 2. Lateral Thinking 3. Design Thinking for Problem Solving 4. Object Thinking						
Pustaka	Utama :						
	1. Adams, J. L. (2001). <i>Conceptual Blockbusting: A guide to better ideas</i> (4th Edition ed.). Massachussets: Perseus Publishing. 2. Burleson, W. (2005). Developing creativity, motivation, and sel-actualization with learning system. <i>International Journal of Human-Computer Studies</i>, 63, 436-451.						



3. Renanda, R. (2014). *Mencuri Kreativitas Desainer*. Jakarta, Indonesia: Transmedia Pustaka.
4. Liedtka, J., Hold, K., & Eldridge, J. (2021). *Experiencing design: The innovator's journey*. Columbia University Press.
5. De Bono, E., & Zimbalist, E. (1970). *Lateral thinking* (pp. 1-32). London: Penguin.
6. Rawlinson, J. G. (2017). *Creative thinking and brainstorming*. Routledge.

Pendukung :

Wilde, J., & Wilde, R. (2000). *Visual Literacy: A Conceptual Approach to graphic Problem Solving* Paperback

Dosen Pengampu Nurina Orta Darmawati

Matakuliah syarat Tidak Ada

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuan Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (offline)	Daring (online)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Mahasiswa memahami proses berpikir kreatif dalam desain	Ketepatan dalam menjelaskan memberi contoh dan menguraikan jenis dan proses berpikir kreatif dalam desain	Kriteria : Ketepatan wawasan Bentuk : Non tes Diskusi	Bentuk : Kuliah Diskusi Metode : Student Centre Learning (SCL) – Diskusi kelas Penugasan : Menyampaikan pendapat dan resume diskusi perkuliahan terkait creative thinking Estimasi Waktu : 1x2x50 = 100 menit			



2	Mahasiswa mampu memahami dan menggunakan konsep Lateral Thinking	Ketepatan dalam menyampaikan prinsip-prinsip lateral Thinking	Kriteria : Ketepatan, penguasaan Bentuk : Non tes Diskusi	Bentuk : Kuliah Diskusi Metode : Student Centre Learning (SCL) – Diskusi kelas Penugasan : Menyampaikan pendapat dan resume diskusi mengenai prinsip-prinsip <i>Lateral Thinking</i> Estimasi Waktu : 1x2x50 = 100 menit			
3-4	Mampu menjelaskan dan mengaplikasikan Teknik SCAMPER dalam mendesain	Ketepatan dalam menjelaskan metode SCAMPER Mahasiswa mampu mengaplikasikan Teknik SCAMPER		Bentuk : Kuliah Diskusi Metode : Student Centre Learning (SCL) – Diskusi kelas Penugasan : Menyampaikan pendapat dan resume diskusi mengenai prinsip-prinsip metode SCAMPER Estimasi Waktu : 2x3x50 = 250 menit			10%



5	Mahasiswa mampu membuat visualisasi kreatif dengan studi kasus (lagu daerah)	Mahasiswa mampu membuat visualisasi kreatif dari teks verbal		Bentuk : Kuliah Diskusi Metode : Student Centre Learning (SCL) – Diskusi kelas Penugasan : Menyampaikan pendapat dan resume diskusi mengenai prinsip-prinsip <i>Design Thinking</i> Estimasi Waktu : 1x2x50 = 100 menit			10%
6	Mahasiswa mampu memahami dan memberi contoh penggunaan design thinking untuk pemecahan masalah	Mahasiswa mampu mengidentifikasi masalah yang dapat dipecahkan dengan design thinking Mahasiswa mampu memahami perbedaan Design think		Bentuk : Kuliah Diskusi Metode : Student Centre Learning (SCL) – Diskusi kelas Penugasan : Menyampaikan pendapat dan resume diskusi mengenai prinsip-prinsip <i>Design Thinking</i> Estimasi Waktu : 1x2x50 = 100 menit			10%



7	Mahasiswa dapat menggunakan empati untuk memahami masalah desain	Mahasiswa dapat menjelaskan teknik-teknik berempati dan mengidentifikasi pihak terkait (stakeholder)	Kriteria : Ketepatan, penguasaan Bentuk : Non tes Diskusi	Bentuk : Kuliah Diskusi Metode : Student Centre Learning (SCL) – Diskusi kelas Penugasan : Menyampaikan pendapat dan resume diskusi mengenai prinsip-prinsip <i>Design Thinking</i> Estimasi Waktu : 1x2x50 = 100 menit			
---	--	--	--	--	--	--	--



8	Evaluasi Tengah Semester / Ujian Tengan Semester						20%
9	Mahasiswa dapat memahami design sprint			Bentuk : Kuliah Diskusi Workshop Metode : Team-Based Project Penugasan : Presentasi Kebutuhan Pengguna Estimasi Waktu : 1x2x50 = 100 menit			
10-14	Mahasiswa dapat mengaplikasikan design sprint secara berkelompok untuk memecahkan masalah dan melihat peluang desain			Bentuk : Kuliah Diskusi Workshop Metode : Team-Based Project Penugasan : Presentasi Kebutuhan Pengguna Estimasi Waktu : 5x3x50 = 750menit			
15-16	Evaluasi Akhir Semester / Ujian Akhir Semester						40%



Semester 3

		INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER FAKULTAS DESAIN KREATIF DAN BISNIS DIGITAL DEPARTEMEN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL					Kode Dokumen	
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER								
MATA KULIAH (MK)		KODE	Rumpun MK		BOBOT (sks)		SEMESTER	Tgl Penyusunan
DKV Fungsi Komunikasi (Identitas)		DV23301			T=2	P=4	5	25 Nov 2022
OTORISASI		Pengembang RPS		Koordinator RMK			Ketua PRODI	
		Putri Dwitasari S.T., M. Ds		Andita Wibyasti Sari Putri S.T., M. Ds			Bambang Mardiono Soewito S.Sn., M.Sn	
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK							
	CPL- 4	Mampu mengkaji dan mengaplikasikan teori dan prinsip desain komunikasi visual						
	CPL- 5	Mampu mengkaji dan mengaplikasikan ilmu dan media komunikasi						
	CPL- 6	Mampu mengkaji dan mengaplikasikan ilmu sosial budaya yang terkait dengan desain komunikasi visual						
	CPL- 7	Mampu mengkaji dan mengaplikasikan ilmu dan keterampilan menggambar, membuat sketsa, dan membuat prototipe						
	CPL- 8	Mampu mengkaji dan mengaplikasikan kreatifitas dan design thinking						
	CPL- 9	Mampu mengkaji dan mengaplikasikan ilmu manajemen dan komunikasi marketing dalam bidang desain komunikasi visual						
	CPL- 10	Mampu mengkaji dan mengaplikasikan ilmu riset desain untuk menghasilkan karya desain komunikasi visual yang komprehensif						
	CPL- 11	Mampu mengkaji dan mengaplikasikan teknologi dan inovasi dalam desain komunikasi visual						
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)							
	CPMK-1	Mahasiswa mengenal konsep identitas visual						
	CPMK-2	Mahasiswa memahami dinamika gaya hidup masyarakat, kebutuhan informasi dan media						
	CPMK-3	Mahasiswa mempelajari, memahami dan menganalisa problematika merek dan grup sasaran						



	CPMK-4	Promosi/kampanye dari berbagai metode pencarian data
	CPMK-5	Mahasiswa mampu membuat strategi komunikasi visual dan media berdasarkan data yang sudah diperoleh
	CPMK-6	Mahasiswa mampu membuat konsep visual berdasarkan <i>creative brief</i>
	CPMK-7	Mahasiswa mampu membuat alternative desain dan mereduksi alternative berdasarkan kriteria yang telah dibuat
	CPMK-8	Mahasiswa mampu mengimplementasikan desain terpilih pada media yang telah ditentukan
	CPMK-9	Mahasiswa mampu menyusun portofolio dan menyelenggarakan pameran
		Matrik CPL - CPMK

[illegible]

**Pendukung :**

- Jorge Frascara, *Communication Design: Principles, Methods, and Practice*, Allworth Press, 2004.
- Mendiola B. Wiryawan, *Kamus Brand: A-Z*, Red & White Pub., 2008.
- Timothy Samara, *Design Elements: A Graphic Style Manual*, Rockport Publisher, Inc, 2007

Dosen Pengampu Putri Dwitasari S.T., M. Ds, Andita Wibyasti Sari Putri S.T., M. Ds**Matakuliah syarat** Dasar DKV 2 Dimensi, Dasar DKV 3 Dimensi

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa		Materi Pembelajaran	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (<i>offline</i>)	Daring (<i>online</i>)		
	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1-2	CPMK-1 Mahasiswa mengenal konsep identitas visual	Pengenalan Ruang lingkup Desain Komunikasi Visual. Elemen dan Prinsip Desain: - Mampu memahami Elemen dan Prinsip Desain - Mampu memahami definisi tipe logo - Mampu membuat pemetaan gagasan	Kriteria: Penguasaan dan Analisis tipe logo dan klasifikasi identitas visual Bentuk Penilaian: Diskusi Studi Kasus klasifikasi logo Eksplorasi Visual dan gagasan identitas	Bentuk Pembelajaran: Kuliah TM = 2 SKS x 50" PT = 2 SKS x 50" BM = 2 SKS x 50" Metode Pembelajaran: <i>Discovery learning, self-directed learning, project based learning</i> Tugas & Latihan: - Analisis klasifikasi logo entitas di		Pengantar Identitas Visual: Bagan Klasifikasi Logo <i>Brand Anatomy</i> <i>Logo Classification</i> <i>Brand Architecture</i> <i>Brand Equity</i> <i>Brand Strategy</i> <i>Naming,</i> <i>Target Market and Brand Positioning</i> Menelaah studi kasus identitas variasi entitas dan brand di industry kreatif dari	10%



		ide dan eksplorasi visual untuk dijadikan identitas visual		industri kreatif berdasarkan elemen-elemen desain - Pemetaan ide entitas berdasarkan subyek desain - Pemetaan referensi visual dan moodboard dari Identitas Entitas		sudut pandang dasar Desain Komunikasi Visual	
3-5	CPMK-2 - Mahasiswa memahami dinamika gaya hidup masyarakat, kebutuhan informasi dan media	Pengantar Logo & Visual Identity - Mampu mengidentifikasi perbedaan variasi logo dan klasifikasinya - Mampu mengenali dan menganalisis berbagai macam tipe logo yang ada	Kriteria: Penguasaan komprehensif tentang logo dan system identitas visual serta contoh implementasinya Analisa beberapa contoh kasus logo dan system identitas visual Bentuk Penilaian: Pemetaan gagasan ide berbasis klasifikasi logo dan identitas visual	Bentuk Pembelajaran: Kuliah TM = 2 SKS x 50" PT = 2 SKS x 50" BM = 2 SKS x 50" Metode Pembelajaran: <i>Discovery learning, self-directed learning, project based learning</i> Tugas & Latihan: TUGAS 1 - Identifikasi berbagai contoh logo dan Visual Identity Sistem - Klasifikasi dan Kategorisasi Analisa		Strategi Riset untuk masing-masing Entitas: <i>Secondary Research</i> <i>Primary Research</i> <i>Action Research</i> <i>Personal/ Other</i> <i>Design Needs</i> <i>Profil, Design Concept</i>	5%



				Logo Eksisting -Penggalian data mengenai entitas yang dipilih - Penyusunan Konsep Identitas Visual			
6-7	CPMK-3 - mahasiswa mempelajari, memahami dan menganalisa problematika merek dan grup sasaran promosi/kampanye dari berbagai metode pencarian data -	Eksplorasi konsep desain dan visual: -Mampu mengeksplorasi konsep desain melalui cara <i>mapping</i> dan <i>morphological matrix</i>	Kriteria: Penguasaan dalam merumuskan konsep desain untuk menjawab permasalahan kebutuhan identitas visual dan sistem grafis sebuah entitas Bentuk Penilaian: Pemetaan, pendekatan dan eksplorasi ide melalui metode <i>morphological matrix</i>	Bentuk Pembelajaran: Kuliah TM = 2 SKS x 50" PT = 2 SKS x 50" BM = 2 SKS x 50" Metode Pembelajaran: <i>Discovery learning, self-directed learning, project based learning</i> Tugas & Latihan: - Mampu membuat <i>mapping</i> , mengeksplorasi pendekatan <i>morphological matrix</i> untuk pengembangan ide. Sebanyak 30 alternatif logo, yang dikembangkan ke 9 logo digital)		Concept Development: <i>Pemetaan gagasan ide kedalam bentuk pengembangan konsep identitas visual</i> <i>Concept Development: Initial creative ideas</i> <i>Brainstorming ideas: Mind mapping</i> <i>Morfologi bentuk logo</i>	15%
8	Evaluasi Tengah Semester / Ujian Tengan Semester						20%



	Mahasiswa memiliki pengetahuan dan kemampuan menyerap pengetahuan dan berbagai materi yang sudah disampaikan selama perkuliahan. Mahasiswa mampu mengembangkan konsep identitas visual dalam eksplorasi ide dalam bentuk logo. Kriteria: Penguasaan Materi dan membuat logo Bentuk Penilaian: Presentasi Individu Bentuk Pembelajaran: Kuliah TM = 2 SKS x 50" PT = 2 SKS x 50" BM = 2 SKS x 50" Metode Pembelajaran: <i>Discovery learning, Self-directed learning, Project based learning</i> Tugas & Latihan: TUGAS 2 - Mahasiswa mampu membuat strategi komunikasi visual dan media berdasarkan data yang sudah diperoleh - Mahasiswa dapat membuat logo terpilih dari serangkaian metode dan proses desain. - Mampu membuat logo terpilih dalam versi warna, hitam putih, skema warna dan pengecilan logo ke ukuran minimum.						
9-11	CPMK-4 mahasiswa mampu membuat konsep visual berdasarkan creative brief	Identifikasi Kebutuhan Aplikasi Media dan Sistem grafis: -Mampu mengeksplorasi Identitas visual pada berbagai media dan Studi karakteristik media	Kriteria: Penguasaan penerapan sistem identitas visual dan pemetaan pengaplikasian media pada identitas visual Bentuk Penilaian:	Bentuk Pembelajaran: Kuliah TM = 2 SKS x 50" PT = 2 SKS x 50" BM = 2 SKS x 50" Metode Pembelajaran: <i>self-</i>		Materi Aplikasi Media dan GSM: <i>Supergraphic Mascot Media Application, Stationery Promotion Media</i>	15%



		- Mampu mengidentifikasi kebutuhan media aplikasi identitas visual dan mengimplementasikannya ke dalam bentuk purwarupa.	Eksplorasi gagasan ide pada system grafis sebuah identitas visual	<i>directed learning, project based learning</i> Tugas & Latihan: TUGAS - menerapkan sistem identitas visual seperti supergraphic ke dalam kebutuhan media dan mampu membuat purwarupa dengan penguasaan material dan dimensi.			
12-15	- mahasiswa mampu membuat alternative desain dan mereduksi alternative berdasarkan kriteria yang telah dibuat	Penyusunan Graphic Standard Manual & Portofolio: - Mampu mendokumentasikan karya dan proses desain. - Mampu Menyusun Portofolio dan dokumentasi metode dan proses desain. - Mampu membuat <i>Graphic Standard Manual</i> atau <i>Brand Guidelines</i> untuk sebuah entitas sebagai panduan aturan penerapan logo entitas	Kriteria: Penyajian Aturan Sistem Grafis dalam bentuk <i>Graphic Standard Manual</i> Bentuk Penilaian: Penyusunan Portofolio dan <i>Brand Guidelines</i> bagi Entitas yang dijadikan subyek desain (Portofolio A4 landscape dan 20x20cm GSM)	Bentuk Pembelajaran: Kuliah TM = 2 SKS x 50" PT = 2 SKS x 50" BM = 2 SKS x 50" Metode Pembelajaran: <i>Discovery learning, self-directed learning, project based learning</i> Tugas & Latihan: TUGAS 3 - Membuat <i>Graphic Standard Manual</i> atau <i>Brand Guidelines</i> untuk sebuah entitas sebagai		Diskusi/Revisi <i>Proofing</i> <i>Finishing & Prototyping</i> <i>Testing & Market Research</i>	20%



				panduan aturan penerapan logo Entitas			
16	Evaluasi Akhir Semester / Ujian Akhir Semester Mahasiswa mampu mengimplementasikan desain terpilih pada media yang telah ditentukan Mahasiswa mampu menyusun portofolio dan menyelenggarakan pameran. Tugas 4: Pengumpulan <i>Final Print Portofolio</i> dan <i>Graphic Standard Manual</i> Pameran Identitas Visual Entitas						15%
TOTAL							100%



	INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER SURABAYA, FAKULTAS DESAIN KREATIF DAN BISNIS DIGITAL, DEPARTEMEN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL					Kode Dokume n
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER						
MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)		SEMESTER	Tgl Penyusunan
Komunikasi Marketing dan Periklanan	DV 23302		T= 2	P=1	3	22-02-2023
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK		Ketua PRODI	
	Dr. Sabar., S.E. M.Si Putri Dwitasari., S.T., M.Ds.				Bambang Mardiono Soewito S.Sn., M.Sn	
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK					
	CPL-1	Mampu menunjukkan sikap dan karakter yang mencerminkan ketakwaan kepada Tuhan YME, berbudi pekerti luhur, peka dan peduli terhadap masalah sosial dan lingkungan, menghargai perbedaan budaya dan kemajemukan, menjunjung tinggi penegakan hukum, mendahulukan kepentingan bangsa dan masyarakat luas, melalui inovasi, kreatifitas, dan potensi lain yang dimiliki.				
	CPL-2	Mampu mengkaji dan memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam rangka mengaplikasikannya pada bidang keahlian desain komunikasi visual, serta mampu mengambil keputusan secara tepat dari hasil kerja sendiri maupun kerja kelompok melalui pemikiran logis, kritis, sistematis dan inovatif.				
	CPL-3	Mampu mengelola pembelajaran diri sendiri, dan mengembangkan diri sebagai pribadi pembelajar sepanjang hayat untuk bersaing ditingkat nasional, maupun internasional, dalam rangka berkontribusi nyata untuk menyelesaikan masalah dengan memperhatikan prinsip keberlanjutan.				
	CPL-4	Mampu mengkaji dan mengaplikasikan teori dan prinsip desain komunikasi visual				
	CPL-5	Mampu mengkaji dan mengaplikasikan ilmu dan media komunikasi				
	CPL-6	Mampu mengkaji dan mengaplikasikan ilmu sosial budaya yang terkait dengan desain komunikasi visual				
	CPL-7	Mampu mengkaji dan mengaplikasikan ilmu dan keterampilan menggambar, membuat sketsa, dan membuat prototipe				
	CPL-8	Mampu mengkaji dan mengaplikasikan kreatifitas dan design thinking				
	CPL-9	Mampu mengkaji dan mengaplikasikan ilmu manajemen dan komunikasi marketing dalam bidang desain komunikasi visual				
	CPL-10	Mampu mengkaji dan mengaplikasikan ilmu riset desain untuk menghasilkan karya desain komunikasi visual yang komprehensif				
	CPL-11	Mampu mengkaji dan mengaplikasikan teknologi dan inovasi dalam desain komunikasi visual				
	CPMK					
	CPMK-1	Mahasiswa mampu mengidentifkasi fenomena permasalahan terkait marketing				



	CPMK-2	Mahasiswa mampu menganalisa fenomena permasalahan, teoritis dan perbandingan marketing dan komunikasi																												
	CPMK-3	Mahasiswa mampu menyusun komunikasi pada media digital dan konvensional																												
	CPMK-4	Mahasiswa mampu mengimplementasikan konsep marketing pada produk atau merek																												
		Matrik CPL - CPMK <table><tr><th>CPMK</th><th>CPL-4</th><th>CPL-6</th><th>CPL-7</th><th>CPL-10</th></tr><tr><td>CPMK-1</td><td>v</td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-2</td><td></td><td>v</td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-3</td><td></td><td></td><td>v</td><td></td></tr><tr><td>CPMK-4</td><td></td><td></td><td></td><td>v</td></tr></table>				CPMK	CPL-4	CPL-6	CPL-7	CPL-10	CPMK-1	v				CPMK-2		v			CPMK-3			v		CPMK-4				v
CPMK	CPL-4	CPL-6	CPL-7	CPL-10																										
CPMK-1	v																													
CPMK-2		v																												
CPMK-3			v																											
CPMK-4				v																										



Deskripsi Singkat MK		Strategi Komunikasi dalam mendekatkan produk dan jasa kepada target market					
Bahan Kajian: Materi Pembelajaran		Buku Artikel Terindeks					
Pustaka		Utama:	Charles W. Lamb, Joseph F. Hair, Carl McDaniel - MKTG. Principles of Marketing (2017)				
		Pendukung:	Kevin Lane Keller, Ambi M. G. Parameswaran, Isaac Jacob - Strategic Brand Management_ Building, Measuring, and Managing Brand Equity-Pearson Education (2015)				
Dosen Pengampu		Dr. Sabar., S.E., M.Si					
Matakuliah syarat							
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (offline)	Daring (online)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Mahasiswa memahami Manajemen Marketing	Ketepatan dalam menjelaskan: a. Marketing Management Philosophies b. Differences Between Sales and Market Orientations c. Why Study Marketing?	Kriteria: Ketepatan wawasan Bentuk: Non tes Diskusi	Bentuk: Kuliah Diskusi Metode: Student Centre Learning (SCL) – Diskusi kelas Penugasan: Case study memilih 1 merek yang akan diimplentasikan pada topik-topik marketing selama 1 semester Estimasi Waktu:		Arnett, D. B., & Wittmann, C. M. (2013). Improving marketing success: The role of tacit knowledge exchange between sales and marketing. Journal of Business Research. https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2013.01.018	5



				1x3x50 = 150 menit			
2.	Mahasiswa memahami: <i>Strategic Planning for Competitive Advantage</i>	Ketepatan dalam menjelaskan: a. Setting Marketing Plan Objectives b. Describing the Target Market c. The Marketing Mix	Kriteria: Ketepatan wawasan Bentuk: Non tes Diskusi	Bentuk: Kuliah Diskusi Metode: Student Centre Learning (SCL) – Diskusi kelas Penugasan: Case study implementasi topik “ <i>Strategic Planning for Competitive Advantage</i> ” pada masing-masing merek /produk kelompok Estimasi Waktu: 1x3x50 = 150 menit		Whittington, R., Yakis-Douglas, B., Ahn, K., & Cailluet, L. (2017). Strategic Planners in More Turbulent Times: The Changing Job Characteristics of Strategy Professionals, 1960–2003. Long Range Planning, 50(1), 108-119. https://doi.org/10.1016/j.lrp.2015.12.021	5
3.	Mahasiswa memahami: <i>The Marketing Environment</i>	Ketepatan dalam menjelaskan: a. The External Marketing Environment b. Social Factors c. Demographic Factors d. Growing Ethnic Markets e. Economic Factors f. Technology and Innovation 60 g. Political and Legal Factors	Kriteria: Ketepatan wawasan Bentuk: Non tes Diskusi	Bentuk: Kuliah Diskusi Metode: Student Centre Learning (SCL) – Diskusi kelas Penugasan: Case study implementasi topik “ <i>The Marketing Environment</i> ” pada masing-masing merek /produk kelompok Estimasi Waktu: 1x3x50 = 150 menit		Wong, S. K.-S. (2014). Impacts of environmental turbulence on entrepreneurial orientation and new product success. European Journal of Innovation Management, 17(2), 229-249. https://doi.org/doi:10.1108/EJIM-04-2013-0032	5



		h. Competitive Factors					
4.	Mahasiswa memahami: <i>Business Marketing</i>	Ketepatan dalam menjelaskan: a. What Is Business Marketing? b. Trends in B-to-B Internet Marketing c. Major Categories of Business Customers d. Business versus Consumer Markets e. Types of Business Products	Kriteria: Ketepatan wawasan Bentuk: Non tes Diskusi	Bentuk: Kuliah Diskusi Metode: Student Centre Learning (SCL) – Diskusi kelas Penugasan: Case study implementasi topik “ <i>Business Marketing</i> ” pada masing-masing merek /produk kelompok Estimasi Waktu: 1x3x50 = 150 menit		Hunt, S. D. (2013). A general theory of business marketing: R-A theory, Alderson, the ISBM framework, and the IMP theoretical structure. <i>Industrial Marketing Management</i> , 42(3), 283-293. https://doi.org/10.1016/j.indmarman.2013.02.002	5
5.	Mahasiswa memahami: <i>Segmenting and Targeting Markets I</i>	Ketepatan dalam menjelaskan: a. Markets and Market Segments b. The Importance of Market Segmentation c. Criteria for Successful Segmentation d. Bases for	Kriteria: Ketepatan wawasan Bentuk: Non tes Diskusi	Bentuk: Kuliah Diskusi Metode: Student Centre Learning (SCL) – Diskusi kelas Penugasan: Case study implementasi topik “ <i>Segmenting and Targeting Markets</i> ” pada masing-masing merek /produk			5



		Segmenting Consumer Markets		kelompok Estimasi Waktu: 1x3x50 = 150 menit			
6.	Mahasiswa memahami: <i>Segmenting and Targeting Markets II</i>	Ketepatan dalam menjelaskan: a. Markets and Market Segments b. The Importance of Market Segmentation c. Criteria for Successful Segmentation d. Bases for Segmenting Consumer Markets e. Bases for Segmenting Business Markets f. Steps in Segmenting a Market	Kriteria: Ketepatan wawasan Bentuk: Non tes Diskusi	Bentuk: Kuliah Diskusi Metode: Student Centre Learning (SCL) – Diskusi kelas Penugasan: Case study implementasi topik “ <i>Segmenting and Targeting Markets</i> ” pada masing-masing merek /produk kelompok Estimasi Waktu: 1x3x50 = 150 menit		Dubois, b., czellar, s., And Laurent, g. (2005). Consumer Segments Based on Attitudes Toward Luxury: Empirical Evidence from Twenty Countries. Marketing Letters, 16(2), 14.	5
7.	Mahasiswa memahami: <i>Segmenting and Targeting Markets III</i>	Ketepatan dalam menjelaskan: a. Strategies for Selecting Target Markets b. CRM as a Targeting Tool c. Positioning	Kriteria: Ketepatan wawasan Bentuk: Non tes Diskusi	Bentuk: Kuliah Diskusi Metode: Student Centre Learning (SCL) – Diskusi kelas Penugasan:		Hong, T., & Kim, E. (2012). Segmenting customers in online stores based on factors that affect the customer’s intention to purchase. Expert Systems with	5



				Case study implementasi topik " Segmenting and Targeting Markets " pada masing-masing merek /produk kelompok Estimasi Waktu: 1x3x50 = 150 menit		Applications, 39(2), 2127-2131. https://doi.org/10.1016/j.eswa.2011.07.114	
8.	ETS	Tugas Kelompok: Case base Implentasi Kebijakan Marketing					
9.	Mahasiswa memahami: Product Concepts	Ketepatan dalam menjelaskan: a. What Is a Product? b. Types of Consumer Products c. Product Items, Lines, and Mixes d. Branding e. Packaging f. Global Issues in Branding and Packaging g. Product Warranties	Kriteria: Ketepatan wawasan Bentuk: Non tes Diskusi	Bentuk: Kuliah Diskusi Metode: Student Centre Learning (SCL) – Diskusi kelas Penugasan: Case study implementasi topik " Product Concepts " pada masing-masing merek /produk kelompok Estimasi Waktu: 1x3x50 = 150 menit		Bolton, M. (2004). Customer centric business processing. International Journal of Productivity and Performance Management, 53(1), 44-51. https://doi.org/10.1108/17410400410509950	5
10.	Mahasiswa memahami: Product Concepts: Supply Chain Management and Marketing Channels	Ketepatan dalam menjelaskan: a. Supply Chains and Supply	Kriteria: Ketepatan wawasan Bentuk: Non tes	Bentuk: Kuliah Diskusi Metode:		Ambrose, E., Marshall, D., & Lynch, D. (2010). Buyer Supplier Perspectives On Supply	10



		Chain Management b. Supply Chain Integration c. The Key Processes of Supply Chain Management d. Sustainable Supply Chain Management e. Trends in Supply Chain Management f. Marketing Channels and Channel g. Intermediaries h. Channel Structures i. Omnichannel versus Multichannel j. Marketing	Diskusi	Student Centre Learning (SCL) – Diskusi kelas Penugasan: Case study implementasi topik “ Product Concepts: Supply Chain Management and Marketing Channels ” pada masing-masing merek /produk kelompok Estimasi Waktu: 1x3x50 = 150 menit		Chain Relationships. International Journal of Operations & Production Management, 30(12), 1269-1290. https://doi.org/10.1108/01443571011094262	
11.	Mahasiswa memahami: Retailing	Ketepatan dalam menjelaskan: a. The Importance of Retailing b. Types of Retailers and Retail Operations c. The Rise of	Kriteria: Ketepatan wawasan Bentuk: Non tes Diskusi	Bentuk: Kuliah Diskusi Metode: Student Centre Learning (SCL) – Diskusi kelas Penugasan: Case study implementasi topik “ Retailing ” pada		Arnold, T. J., Palmatier, R. W., Grewal, D., & Sharma, A. (2009). Understanding Retail Managers’ Role in the Sales of Products and Services. Journal of Retailing, 85(2), 129-144. https://doi.org/10.101	10



		Nonstore Retailing d. Retail Operations Models e. Executing a Retail Marketing Strategy f. Retailing Decisions for Services		masing-masing merek /produk kelompok Estimasi Waktu: 1x3x50 = 150 menit		6/j.jretai.2008.09.006	
12.	Mahasiswa memahami: Marketing Communications	Ketepatan dalam menjelaskan: a. The Role of Promotion in the Marketing Mix b. Marketing Communication c. The Goals of Promotion d. The Promotional Mix e. Promotional Goals and the AIDA Concept f. Integrated Marketing Communications g. Factors Affecting the	Kriteria: Ketepatan wawasan Bentuk: Non tes Diskusi	Bentuk: Kuliah Diskusi Metode: Student Centre Learning (SCL) – Diskusi kelas Penugasan: Case study implementasi topik “ Marketing Communications ” pada masing-masing merek /produk kelompok Estimasi Waktu: 1x3x50 = 150 menit		Cismaru, M., & Lavack, A. M. (2006). marketing communications and protection motivation theory examining consumer decision-making International Review on Public and Non Profit Marketing, 3(2), 9-24.	10



		Promotional Mix					
13.	Mahasiswa memahami: Advertising, Public Relations, and Sales Promotion	Ketepatan dalam menjelaskan: a. The Effects of Advertising b. Major Types of Advertising c. Creative Decisions in Advertising d. Media Decisions in Advertising e. Public Relations f. Sales Promotion	Kriteria: Ketepatan wawasan Bentuk: Non tes Diskusi	Bentuk: Kuliah Diskusi Metode: Student Centre Learning (SCL) – Diskusi kelas Penugasan: Case study implementasi topik “ <i>The Marketing Environment</i> ” pada masing-masing merek /produk kelompok Estimasi Waktu: 1x3x50 = 150 menit		Baack, D. W., Wilson, R. T., van Dessel, M. M., & Patti, C. H. (2016). Advertising to businesses: Does creativity matter? <i>Industrial Marketing Management</i> , 55, 169-177. https://doi.org/10.1016/j.indmarman.2015.10.001	10
14.	Mahasiswa memahami: Personal Selling and Sales Management	Ketepatan dalam menjelaskan: a. The Sales Environment b. Personal Selling c. Relationship Selling d. Steps in the Selling Process e. Sales Management f. Customer Relationship Management and the Sales	Kriteria: Ketepatan wawasan Bentuk: Non tes Diskusi	Bentuk: Kuliah Diskusi Metode: Student Centre Learning (SCL) – Diskusi kelas Penugasan: Case study implementasi topik “ <i>Personal Selling and Sales Management</i> ” pada masing-masing merek /produk kelompok Estimasi Waktu: 1x3x50 = 150 menit		Jaramillo, F., & Marshall, G. W. (2004). Critical success factors in the personal selling process An empirical investigation of Ecuadorian salespeople in the banking industry. <i>The International Journal of Bank Marketing</i> , 22(1), 9-25.	10



		Process					
15.	Mahasiswa memahami: <i>Social Media and Marketing</i>	Ketepatan dalam menjelaskan: a. What Are Social Media? b. Creating and Leveraging a Social Media Campaign c. Evaluation and Measurement of Social Media d. Social Behavior of Consumers e. Social Media Tools: Consumer- and Corporate-Generated Content f. Social Media and Mobile Technology g. The Social Media Plan	Kriteria: Ketepatan wawasan Bentuk: Non tes Diskusi	Bentuk: Kuliah Diskusi Metode: Student Centre Learning (SCL) – Diskusi kelas Penugasan: Case study implementasi topik “ <i>Social Media and Marketing</i> ” pada masing-masing merek /produk kelompok Estimasi Waktu: 1x3x50 = 150 menit		Ahmed, Y. A., Ahmad, M. N., Ahmad, N., & Zakaria, N. H. (2019). Social media for knowledge-sharing: A systematic literature review. <i>Telematics and Informatics</i> , 37, 72-112. https://doi.org/10.1016/j.tele.2018.01.015	10
16.	EAS	Tugas Individu: Case base Implentasi Kebijakan Marketing					



Daftar Pustaka

- [1] D. B. Arnett and C. M. Wittmann, "Improving marketing success: The role of tacit knowledge exchange between sales and marketing," *Journal of Business Research*, 2013.
- [2] R. Whittington, B. Yakis-Douglas, K. Ahn, and L. Cailluet, "Strategic Planners in More Turbulent Times: The Changing Job Characteristics of Strategy Professionals, 1960–2003," *Long Range Planning*, vol. 50, no. 1, pp. 108-119, 2017.
- [3] A. Floh, A. Zauner, M. Koller, and T. Rusch, "Customer segmentation using unobserved heterogeneity in the perceived-value–loyalty–intentions link," *Journal of Business Research*, 2013.
- [4] T. Hong and E. Kim, "Segmenting customers in online stores based on factors that affect the customer's intention to purchase," *Expert Systems with Applications*, vol. 39, no. 2, pp. 2127-2131, 2012.
- [5] M. Bolton, "Customer centric business processing," *International Journal of Productivity and Performance Management*, vol. 53, no. 1, pp. 44-51, 2004/01/01 2004.
- [6] E. Ambrose, D. Marshall, and D. Lynch, "Buyer Supplier Perspectives On Supply Chain Relationships," *International Journal of Operations & Production Management*, vol. 30, no. 12, pp. 1269-1290, 2010.
- [7] T. J. Arnold, R. W. Palmatier, D. Grewal, and A. Sharma, "Understanding Retail Managers' Role in the Sales of Products and Services," *Journal of Retailing*, vol. 85, no. 2, pp. 129-144, 2009.
- [8] M. Cismaru and A. M. Lavack, "MARKETING COMMUNICATIONS AND PROTECTION MOTIVATION THEORY EXAMINING CONSUMER DECISION-MAKING " *International Review on Public and Non Profit Marketing*, vol. 3, no. 2, pp. 9-24, 2006.
- [9] D. W. Baack, R. T. Wilson, M. M. van Dessel, and C. H. Patti, "Advertising to businesses: Does creativity matter?," *Industrial Marketing Management*, vol. 55, pp. 169-177, 2016.
- [10] Y. A. Ahmed, M. N. Ahmad, N. Ahmad, and N. H. Zakaria, "Social media for knowledge-sharing: A systematic literature review," *Telematics and Informatics*, vol. 37, pp. 72-112, 2019.
- [11] F. Jaramillo and G. W. Marshall, "Critical success factors in the personal selling process An empirical investigation of Ecuadorian salespeople in the banking industry," *The International Journal of Bank Marketing*, vol. 22, no. 1, pp. 9-25, 2004.
- [12] B. DUBOIS, S. CZELLAR, and G. LAURENT, "Consumer Segments Based on Attitudes Toward Luxury: Empirical Evidence from Twenty Countries," *Marketing Letters*, vol. 16, no. 2, p. 14, 2005.
- [13] S. K.-S. Wong, "Impacts of environmental turbulence on entrepreneurial orientation and new product success," *European Journal of Innovation Management*, vol. 17, no. 2, pp. 229-249, 2014.
- [14] S. D. Hunt, "A general theory of business marketing: R-A theory, Alderson, the ISBM framework, and the IMP theoretical structure," *Industrial Marketing Management*, vol. 42, no. 3, pp. 283-293, 2013.





**INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA, FAKULTAS DESAIN KREATIF DAN
BISNIS DIGITAL, DEPARTEMEN DESAIN
KOMUNIKASI VISUAL**

**Kode
Dokumen**

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)		KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)		SEMESTER	Tgl Penyusunan
Metode Riset		DV 23303		T= 2 sks	Pertemuan= 16		
OTORISASI		Pengembang RPS		Koordinator RMK		Ketua PRODI	
		Sabar				Bambang Mardiono Soewito S.Sn., M.Sn	
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK						
	CPL-1	Mampu menunjukkan sikap dan karakter yang mencerminkan ketakwaan kepada Tuhan YME, berbudi pekerti luhur, peka dan peduli terhadap masalah sosial dan lingkungan, menghargai perbedaan budaya dan kemajemukan, menjunjung tinggi penegakan hukum, mendahulukan kepentingan bangsa dan masyarakat luas, melalui inovasi, kreatifitas, dan potensi lain yang dimiliki.					
	CPL-2	Mampu mengkaji dan memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam rangka mengaplikasikannya pada bidang keahlian desain komunikasi visual, serta mampu mengambil keputusan secara tepat dari hasil kerja sendiri maupun kerja kelompok melalui pemikiran logis, kritis, sistematis dan inovatif.					
	CPL-3	Mampu mengelola pembelajaran diri sendiri, dan mengembangkan diri sebagai pribadi pembelajar sepanjang hayat untuk bersaing ditingkat nasional, maupun internasional, dalam rangka berkontribusi nyata untuk menyelesaikan masalah dengan memperhatikan prinsip keberlanjutan.					
	CPL-4	Mampu mengkaji dan mengaplikasikan teori dan prinsip desain komunikasi visual					
	CPL-5	Mampu mengkaji dan mengaplikasikan ilmu dan media komunikasi					
	CPL-6	Mampu mengkaji dan mengaplikasikan ilmu sosial budaya yang terkait dengan desain komunikasi visual					
	CPL-7	Mampu mengkaji dan mengaplikasikan ilmu dan keterampilan menggambar, membuat sketsa, dan membuat prototipe					
	CPL-8	Mampu mengkaji dan mengaplikasikan kreatifitas dan design thinking					
	CPL-9	Mampu mengkaji dan mengaplikasikan ilmu manajemen dan komunikasi marketing dalam bidang desain komunikasi visual					
	CPL-10	Mampu mengkaji dan mengaplikasikan ilmu riset desain untuk menghasilkan karya desain komunikasi visual yang komprehensif					
	CPL-11	Mampu mengkaji dan mengaplikasikan teknologi dan inovasi dalam desain komunikasi visual					
	CPMK						
	CPMK-1	Mahasiswa mampu mengidentifikasi fenomena permasalahan secara holistik, perbandingan permasalahan desain dan non desain					



	CPMK-2	Mahasiswa mampu menganalisa solusi yang mungkin dilakukan melalui metode desain																												
	CPMK-3	Mahasiswa mampu menyusun desain penelitian pada bidang desain komunikasi visual																												
	CPMK-4	Mahasiswa mampu mengimplementasikan meode desain dalam penelitian desain komunikasi visual																												
		Matrik CPL - CPMK <table><tr><th>CPMK</th><th>CPL-4</th><th>CPL-6</th><th>CPL-7</th><th>CPL-10</th></tr><tr><td>CPMK-1</td><td>v</td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-2</td><td></td><td>v</td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-3</td><td></td><td></td><td>v</td><td></td></tr><tr><td>CPMK-4</td><td></td><td></td><td></td><td>v</td></tr></table>				CPMK	CPL-4	CPL-6	CPL-7	CPL-10	CPMK-1	v				CPMK-2		v			CPMK-3			v		CPMK-4				v
CPMK	CPL-4	CPL-6	CPL-7	CPL-10																										
CPMK-1	v																													
CPMK-2		v																												
CPMK-3			v																											
CPMK-4				v																										



Deskripsi Singkat MK		Metode Riset memberikan pemahaman pentingnya metode penelitian dalam Visual Communication Design, dan mengaplikasikan metode penelitian yang sesuai untuk memecahkan masalah atau mencapai tujuan penelitian yang telah ditetapkan.					
Bahan Kajian: Materi Pembelajaran							
Pustaka		Utama :	Weerakkody, Niranjala and He, Wu. (2017). Research Methods for Media and Communication. New York: Oxford University Press				
		Pendukung :	Ogilvie, Sharon P. and Woo, Hongjoo. (2013). "A Content Analysis of Visual Communication Design Research: 1991–2011". Journal of Visual Communication 12(2), 131-154				
Dosen Pengampu		Sabar					
Matakuliah syarat							
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
				Luring (offline)	Daring (online)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Mahasiswa memahami tentang Pentingnya Metode Penelitian dalam bidang desain komunikasi visual	Mahasiswa mampu menganalisis: a. Pengertian penelitian dalam DKV b. Pentingnya metode penelitian c. Kategori	Kriteria: penguasaan metode sesuai topik pembelajaran Bentuk: Case Study	Bentuk: Kuliah Diskusi Metode: Student Centre Learning (SCL) – Mahasiswa memilih topik penelitian DKV (tugas kelompok) dan		Hemmingway, Emma and Hestad, Monika. (2014). "Understanding Visual Communication Research: An Overview of Research Methods and Trends". Journal of Visual Communication 13(4), 401-402.	5



		penelitian dan jenis-jenisnya		menyesuaikan pembahasan sesuai topik Penugasan: Diskusi kelompok terkait topik pada masing-masing judul kelompok Estimasi Waktu: 1x3x50 = 150 menit			
2	Mahasiswa memahami tentang Perumusan Masalah dan Tujuan Penelitian	Mahasiswa mampu menganalisis kasus etika: a. Memahami perumusan masalah dan tujuan penelitian b. Konsep penelitian dalam Visual Communication Design c. Menentukan masalah penelitian	Kriteria: penguasaan metode sesuai topik pembelajaran Bentuk: Case Study	Bentuk: Kuliah Diskusi Metode: Student Centre Learning (SCL) – Mahasiswa membahas sesuai topik pembelajaran pada masing-masing judul penelitian kelompok Penugasan: Diskusi kelompok terkait topik pada masing-masing judul kelompok Estimasi Waktu: 1x3x50 = 150 menit		Hemmingway, Emma and Hestad, Monika. (2014). "Understanding Visual Communication Research: An Overview of Research Methods and Trends". Journal of Visual Communication 13(4), 401-402.	5
3	Mahasiswa memahami tentang Review Literatur	Mahasiswa mampu menganalisis: a. Memahami pentingnya review literatur	Kriteria: penguasaan metode sesuai topik pembelajaran Bentuk:	Bentuk: Kuliah Diskusi Metode:		Hemmingway, Emma and Hestad, Monika. (2014). "Understanding Visual Communication Research: An Overview of Research	5



		b. Melakukan review literatur dalam Visual Communication Design c. Membuat sintesis review literatur	Case Study	Student Centre Learning (SCL) – Mahasiswa membahas sesuai topik pembelajaran pada masing-masing judul penelitian kelompok Penugasan: Diskusi kelompok terkait topik pada masing-masing judul kelompok Estimasi Waktu: 1x3x50 = 150 menit		Methods and Trends". Journal of Visual Communication 13(4), 401-402.	
4	Mahasiswa memahami tentang Rancangan Penelitian	Mahasiswa mampu menganalisis: a. Pengertian rancangan penelitian b. Menentukan rancangan penelitian yang sesuai c. Membuat kerangka penelitian	Kriteria: penguasaan metode sesuai topik pembelajaran Bentuk: Case Study	Bentuk: Kuliah Diskusi Metode: Student Centre Learning (SCL) – Mahasiswa membahas sesuai topik pembelajaran pada masing-masing judul penelitian kelompok Penugasan: Diskusi kelompok terkait topik pada masing-masing judul kelompok Estimasi Waktu: 1x3x50 = 150 menit		Nightingale, Virginia and Dwyer, Tim. (2016). Research Methods for Digital Media. New York: Oxford University Press.	5
5	Mahasiswa memahami tentang Metode	Mahasiswa mampu Menganalisis	Kriteria: penguasaan metode sesuai topik	Bentuk: Kuliah		Morrison, Andrew, Murtola, Anna-Maria, and	5



	Pengumpulan Data	metode: - Pengertian metode pengumpulan data - Jenis-jenis metode pengumpulan data - Memilih metode pengumpulan data yang sesuai	pembelajaran Bentuk: Case Study	Diskusi Metode: Student Centre Learning (SCL) – Mahasiswa membahas sesuai topik pembelajaran pada masing-masing judul penelitian kelompok Penugasan: Diskusi kelompok terkait topik pada masing-masing judul kelompok Estimasi Waktu: 1x3x50 = 150 menit		Hynnä-Granberg, Kaisu. (2018). "Research Methods for Visual Communication: A Review and Reflection on Interdisciplinary Practice". The Design Journal 21(3), 365-381.	
6	Mahasiswa memahami tentang Pengolahan Data Kualitatif	Mahasiswa mampu Menganalisis metode: - Memahami pengolahan data kualitatif - Teknik analisis data kualitatif - Membuat ringkasan data kualitatif	Kriteria: penguasaan metode sesuai topik pembelajaran Bentuk: Case Study	Bentuk: Kuliah Diskusi Metode: Student Centre Learning (SCL) – Mahasiswa membahas sesuai topik pembelajaran pada masing-masing judul penelitian kelompok Penugasan: Diskusi kelompok terkait topik pada masing-masing judul kelompok Estimasi Waktu:		Morrison, Andrew, Murtola, Anna-Maria, and Hynnä-Granberg, Kaisu. (2018). "Research Methods for Visual Communication: A Review and Reflection on Interdisciplinary Practice". The Design Journal 21(3), 365-381.	5



				1x3x50 = 150 menit			
7	Mahasiswa memahami tentang Pengolahan Data Kuantitatif	Mahasiswa mampu Menganalisis metode: - Memahami pengolahan data kuantitatif - Teknik analisis data kuantitatif - Membuat ringkasan data kuantitatif	Kriteria: penguasaan metode sesuai topik pembelajaran Bentuk: Case Study	Bentuk: Kuliah Diskusi Metode: Student Centre Learning (SCL) – Mahasiswa membahas sesuai topik pembelajaran pada masing-masing judul penelitian kelompok Penugasan: Diskusi kelompok terkait topik pada masing-masing judul kelompok Estimasi Waktu: 1x3x50 = 150 menit		Morrison, Andrew, Murtola, Anna-Maria, and Hynnä-Granberg, Kaisu. (2018). "Research Methods for Visual Communication: A Review and Reflection on Interdisciplinary Practice". The Design Journal 21(3), 365-381.	5
8	ETS						
9	Mahasiswa memahami tentang Interpretasi dan Analisis Data	Mahasiswa mampu Menganalisis metode: - Pengertian interpretasi dan analisis data - Membuat analisis data yang benar dan akurat - Menginterpretasikan hasil analisis data	Kriteria: penguasaan metode sesuai topik pembelajaran Bentuk: Case Study	Bentuk: Kuliah Diskusi Metode: Student Centre Learning (SCL) – Mahasiswa membahas sesuai topik pembelajaran pada masing-masing judul penelitian kelompok Penugasan:		Gaimster, Julia. (2019). Visual Research Methods in Fashion. London: Bloomsbury Visual Arts.	5



				Diskusi kelompok terkait topik pada masing-masing judul kelompok Estimasi Waktu: 1x3x50 = 150 menit			
10	Mahasiswa memahami tentang Penulisan Laporan Penelitian	Mahasiswa mampu Menganalisis metode: a. Menulis laporan penelitian dalam Visual Communication Design b. Struktur laporan penelitian c. Menulis kesimpulan dan saran	Kriteria: penguasaan metode sesuai topik pembelajaran Bentuk: Case Study	Bentuk: Kuliah Diskusi Metode: Student Centre Learning (SCL) – Mahasiswa membahas sesuai topik pembelajaran pada masing-masing judul penelitian kelompok Penugasan: Diskusi kelompok terkait topik pada masing-masing judul kelompok Estimasi Waktu: 1x3x50 = 150 menit		Gaimster, Julia. (2019). Visual Research Methods in Fashion. London: Bloomsbury Visual Arts.	10
11	Mahasiswa memahami tentang Penyajian Hasil Penelitian	Mahasiswa mampu Menganalisis metode: a. Menyajikan hasil penelitian dengan efektif b. Pembuatan presentasi hasil penelitian	Kriteria: penguasaan metode sesuai topik pembelajaran Bentuk: Case Study	Bentuk: Kuliah Diskusi Metode: Student Centre Learning (SCL) – Mahasiswa membahas sesuai topik pembelajaran		Gaimster, Julia. (2019). Visual Research Methods in Fashion. London: Bloomsbury Visual Arts.	10



		c. Etika penyajian hasil penelitian		pada masing-masing judul penelitian kelompok Penugasan: Diskusi kelompok terkait topik pada masing-masing judul kelompok Estimasi Waktu: 1x3x50 = 150 menit			
12	Mahasiswa memahami tentang Studi Kasus	Mahasiswa mampu Menganalisis metode: a. Memahami studi kasus dalam Visual Communication Design b. Menentukan jenis studi kasus yang sesuai c. Analisis studi kasus	Kriteria: penguasaan metode sesuai topik pembelajaran Bentuk: Case Study	Bentuk: Kuliah Diskusi Metode: Student Centre Learning (SCL) – Mahasiswa membahas sesuai topik pembelajaran pada masing-masing judul penelitian kelompok Penugasan: Diskusi kelompok terkait topik pada masing-masing judul kelompok Estimasi Waktu: 1x3x50 = 150 menit		Creswell, John W. (2014). Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.	10
13	Mahasiswa memahami tentang Penelitian Eksperimental	Mahasiswa mampu Menganalisis metode: a. Memahami penelitian eksperimental	Kriteria: penguasaan metode sesuai topik pembelajaran Bentuk: Case Study	Bentuk: Kuliah Diskusi Metode: Student Centre Learning (SCL) –		Creswell, John W. (2014). Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.	10



		b. Menentukan jenis penelitian eksperimental c. Membuat perancangan penelitian eksperimental		Mahasiswa membahas sesuai topik pembelajaran pada masing-masing judul penelitian kelompok Penugasan: Diskusi kelompok terkait topik pada masing-masing judul kelompok Estimasi Waktu: 1x3x50 = 150 menit			
14	Mahasiswa memahami tentang Penelitian Kuantitatif	Mahasiswa mampu Menganalisis metode: a. Pengertian penelitian kuantitatif b. Menentukan jenis penelitian kuantitatif c. Pengolahan data kuantitatif	Kriteria: penguasaan metode sesuai topik pembelajaran Bentuk: Case Study Kriteria: penguasaan metode sesuai topik pembelajaran Bentuk: Case Study	Bentuk: Kuliah Diskusi Metode: Student Centre Learning (SCL) – Mahasiswa membahas sesuai topik pembelajaran pada masing-masing judul penelitian kelompok Penugasan: Diskusi kelompok terkait topik pada masing-masing judul kelompok Estimasi Waktu: 1x3x50 = 150 menit		Creswell, John W. (2014). Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.	10
15	Mahasiswa memahami implementasi Penelitian Kualitatif	Mahasiswa mampu Menganalisis metode: a. Pengertian	Kriteria: penguasaan metode sesuai topik pembelajaran	Bentuk: Kuliah Diskusi Metode:		Creswell, John W. (2014). Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches. Thousand	10



		penelitian kualitatif b. Menentukan jenis penelitian kualitatif c. Pengolahan data kualitatif	Bentuk: Case Study	Student Centre Learning (SCL) – Mahasiswa membahas sesuai topik pembelajaran pada masing-masing judul penelitian kelompok Penugasan: Diskusi kelompok terkait topik pada masing-masing judul kelompok Estimasi Waktu: 1x3x50 = 150 menit		Oaks, CA: Sage Publications.	
16	EAS	Tugas Individu: Laporan Penelitian dan Penyelesaian Tugas Akhir					

Referensi

- [1]. Holtzschue, Linda. (2012). Research Methods for Graphic Design. New York: Bloomsbury Academic.
- [2]. Milton, Alex and Rodgers, Paul. (2018). Research Methods for Product Design. New York: Bloomsbury Visual Arts.
- [3]. Weerakkody, Niranjala and He, Wu. (2017). Research Methods for Media and Communication. New York: Oxford University Press.
- [4]. Ogilvie, Sharon P. and Woo, Hongjoo. (2013). "A Content Analysis of Visual Communication Design Research: 1991–2011". Journal of Visual Communication 12(2), 131-154.
- [5]. Pauwels, Luc. (2010). "Visual Research Methods in the Social Sciences: Awakening Visions". New York: Routledge.
- [6]. Hemmingway, Emma and Hestad, Monika. (2014). "Understanding Visual Communication Research: An Overview of Research Methods and Trends". Journal of Visual Communication 13(4), 401-402.
- [7]. Nightingale, Virginia and Dwyer, Tim. (2016). Research Methods for Digital Media. New York: Oxford University Press.
- [8]. Creswell, John W. (2014). Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- [9]. Morrison, Andrew, Murtola, Anna-Maria, and Hynnä-Granberg, Kaisu. (2018). "Research Methods for Visual Communication: A Review and Reflection on Interdisciplinary Practice". The Design Journal 21(3), 365-381.



- [10]. Gaimster, Julia. (2019). Visual Research Methods in Fashion. London: Bloomsbury Visual Arts.



**INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
FAKULTAS DESAIN KREATIF DAN BISNIS DIGITAL
DEPARTEMEN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**Kode
Dokumen**

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE		Rumpun MK	Bobot (SKS)		SEMESTER	Tgl Penyusunan				
VIDEOGRAFI	DV23304			T=0	P=3	3	15-1-2023				
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator MK			Ketua Prodi					
	Yurif Setya Darmawan, S.T., M.Ds. Nugrahardi Ramadhani S.T., M.T.					Bambang Mardiono Soewito, S.Sn., M.Sn.					
Capaian	CPL-Prodi yang dibebankan MK										
Pembelajaran Mata Kuliah	CPL-5	Mampu mengkaji dan mengaplikasikan ilmu dan media komunikasi									
	CPL-7	Mampu mengkaji dan mengaplikasikan ilmu dan keterampilan menggambar, membuat sketsa, dan membuat prototipe									
	CPL-10	Mampu mengkaji dan mengaplikasikan ilmu riset desain untuk menghasilkan karya desain komunikasi visual yang komprehensif									
	CPL-11	Mampu mengkaji dan mengaplikasikan teknologi dan inovasi dalam desain komunikasi visual									
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah										
	CPMK-1	Menjelaskan wawasan dasar tentang videografi dan sejarahnya									
	CPMK-2	Mendemonstrasikan peralatan yang digunakan dalam pengambilan video									

	CPMK-3	Merancang konsep perekaman gambar untuk liputan dokumenter
	CPMK-4	Membuat karya liputan video dokumenter
	CPMK-5	Mempresentasikan hasil karya liputan video dokumenter

		Matriks CPL																														
		<table><tr><td></td><td>CPL-5</td><td>CPL-7</td><td>CPL-10</td><td>CPL-11</td></tr><tr><td>CPMK-1</td><td>V</td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-2</td><td></td><td>V</td><td></td><td>V</td></tr><tr><td>CPMK-3</td><td></td><td></td><td>V</td><td></td></tr><tr><td>CPMK-4</td><td></td><td>V</td><td></td><td>V</td></tr><tr><td>CPMK-5</td><td></td><td></td><td>V</td><td>V</td></tr></table>		CPL-5	CPL-7	CPL-10	CPL-11	CPMK-1	V				CPMK-2		V		V	CPMK-3			V		CPMK-4		V		V	CPMK-5			V	V
	CPL-5	CPL-7	CPL-10	CPL-11																												
CPMK-1	V																															
CPMK-2		V		V																												
CPMK-3			V																													
CPMK-4		V		V																												
CPMK-5			V	V																												

Deskripsi Singkat MK	Videografi merupakan matakuliah yang disampaikan sebagai penunjang pada matakuliah studio Perancangan Desain Komunikasi Visual. Dengan pemahaman yang tepat mengenai teori, teknik serta terapan aplikasinya (meliputi pengenalan alat perekaman video, pergerakan kamera, pencahayaan, peralatan shooting, alur kerja produksi liputan film, dan screening film/pameran), diharapkan mahasiswa mampu merancang video liputan video dengan baik, aman dan tepat guna. Pelaksanaan perkuliahan mata kuliah videografi di ruang materi (307) dan Studio (309). Sementara penanggungjawab mata kuliah merupakan dosen pengampu mata kuliah dan dosen koordinator mata kuliah Videografi. Mata kuliah ini pada dasarnya dipelajari untuk mahasiswa semester 5 departemen Desain Komunikasi Visual ITS.	
Bahan Kajian MK	- Sejarah Videografi - Kamera video dan alat pendukung shooting - Operasional kamera dan gerak kamera - Pra Produksi: Konsep perekaman reportase video, narasi; storyline, storyboard, timeline produksi, mengalokasikan kebutuhan peralatan dan menghitung biaya produksi - Produksi: perekaman video, scoring - Post Produksi: manajemen dan penyimpanan file video, editing video, audio, color grading dan rendering - Screening video /(pameran)	
Pustaka	Utama:	
	Cubitt, Sean. (1993) Videography; Video Media as Art and Culture. St. Martin's Press, Inc.,: New York.	
	Pendukung:	
	Brown, Blair. (2022) Cinematography; Theory and Practice for Cinematographers and Directors . Routledge: New York.	
Dosen Pengampu	Yurif Setya Darmawan, S.T., M.Ds.	

Mata Kuliah Syarat		-					
Minggu ke	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		CPMK-2 Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan		Materi Pembelajaran	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring	Daring		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1-2	SubCPMK 1 Mendeskripsikan uraian perkuliahan dan manfaat belajar videografi (RPS) Sub CPMK 2 Sejarah videografi	Sejarah videografi, sistem perekaman gambar (film)	Bentuk Test Quiz	Bentuk : Kuliah TM 2x3x50 Metode : Pembelajaran Kolaboratif	BM (2x3x60") Classroom: mempelajari bahan ajar yang telah disediakan PT (2x3x60") Peserta mengisi kuis di classroom	Utama Pendukung	5%
3	SubCPMK 3 Kamera Video dan Sistem Kerjanya	Mengoperasikan alat perekaman gambar dan mengenali alat pendukung lainnya untuk kebutuhan videografi.	Bentuk Non Test : Demonstrasi	Bentuk: Kuliah TM 1x3x50 Metode : Simulasi	BM (1x3x60") Classroom: mempelajari bahan ajar yang telah disediakan PT (1x3x60") Latihan secara mandiri	Utama Pendukung	5%

		Pengenalan kamera video dan fungsi-fungsi operasional dalam perekaman gambar, mengenai alat pendukung perekaman					
4-5	SubCPMK 4 Gerak Kamera dan Pencahayaan	Mendemonstrasikan perekaman gambar dengan a. tepat menangkap objek, bergerak atau diam b. teori pergerakan kamera (camera movement) c. pencahayaan: natural dan pencahayaan buatan	Bentuk Non Test : Demonstrasi	Bentuk: Kuliah TM 2x3x50 Metode : Simulasi	BM (2x3x60") Classroom: mempelajari bahan ajar yang telah disediakan PT (2x3x60") Latihan secara mandiri	Utama Pendukung	10%

6-8	Sub CPMK 5 Konsep dan Alur Kerja Video Dokumentasi (reportase)	a. Menjelaskan alur produksi video (pra-produksi, produksi, dan post produksi) b. Merancang konsep perekaman video dokumenter secara tematik (mengkomunikasikan pesan tertentu) c. Merancang narasi; storyline, storyboard, timeline produksi, mengalokasikan kebutuhan peralatan dan menghitung biaya produksi d. Mempresentasikan laporan	Bentuk Non Test : Demonstrasi	Bentuk: Kuliah TM 3x3x50 Metode : Simulasi	BM (3x3x60") Classroom: mempelajari bahan ajar yang telah disediakan PT (3x3x60") Asistensi	Utama Pendukung	15%
-----	---	--	--------------------------------------	--	--	------------------------	-----

9-12	Sub CPMK 6 Perekaman video	Melakukan tahap produksi a. Perekaman video b. Perekaman audio narasi c. Pengaturan pencahayaan d. pengaturan setting	Bentuk Non Test : Demonstrasi	Bentuk: Kuliah TM 3x3x50 Metode : Simulasi	BM (3x3x60") Classroom: mempelajari bahan ajar yang telah disediakan PT (3x3x60") Asistensi	Utama Pendukung	15%
13-15	Sub CPMK 7 Editing Video	Melakukan tahap post produksi a. manajemen penyimpanan file rekaman b. mengedit video: perbaikan kualitas gambar, c. mengedit audio; menyesuaikan dengan narasi dan kualitas rekaman d. melakukan color grading	Bentuk Non Test : Demonstrasi	Bentuk: Kuliah TM 3x3x50 Metode : Simulasi	BM (3x3x60") Classroom: mempelajari bahan ajar yang telah disediakan PT (3x3x60") Asistensi	Utama Pendukung	15%

		e. merender video					
16	Sub CPMK 8	Mempresentasikan hasil karya video dokumenter dan menuliskan laporan perancangan.	Bentuk Non Test : Presentasi	Bentuk: Pameran TM 3x3x170 Metode : merancang dan memamerkan karya fotografi yang dicetak		Utama Pendukung	35%



INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
FAKULTAS DESAIN KREATIF DAN BISNIS DIGITAL
DEPARTEMEN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

Kode
Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)		KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)		SEMESTER	Tgl Penyusunan
Creative Copywriting		DV23305		T=2	P=1	3	5 Februari 2023
OTORISASI		Pengembang RPS		Koordinator RMK		Ketua PRODI	
		Nurina Orta Darmawati					
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK						
	CPL-3	Mampu mengelola pembelajaran diri sendiri, dan mengembangkan diri sebagai pribadi pembelajar sepanjang hayat untuk bersaing ditingkat nasional, maupun internasional, dalam rangka berkontribusi nyata untuk menyelesaikan masalah dengan memperhatikan prinsip keberlanjutan					
	CPL-5	Mampu mengkaji dan mengaplikasikan ilmu dan media komunikasi					
	CPL-6	Mampu mengkaji dan mengaplikasikan ilmu sosial budaya yang terkait dengan desain komunikasi visual					
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)						
	CPMK-1	Mahasiswa mengetahui mengenai wawasan tentang lingkup penceritaan (Storytelling)					
	CPMK-2	Mahasiswa Mampu Menyusun komunikasi tertulis yang baik					
	CPMK-3	Mahasiswa mampu memahami Teknik editing dan manipulasi dalam penulisan					
		Matrik CPL - CPMK					



		<table><tr><td>CPMK</td><td>CPL-3</td><td>CPL-5</td><td>CPL-6</td></tr><tr><td>CPMK-1</td><td>V</td><td>V</td><td>V</td></tr><tr><td>CPMK - 2</td><td></td><td>V</td><td></td></tr><tr><td>CPMK - 3</td><td></td><td>V</td><td>V</td></tr></table>				CPMK	CPL-3	CPL-5	CPL-6	CPMK-1	V	V	V	CPMK - 2		V		CPMK - 3		V	V
CPMK	CPL-3	CPL-5	CPL-6																		
CPMK-1	V	V	V																		
CPMK - 2		V																			
CPMK - 3		V	V																		
Deskripsi Singkat MK	Pengantar prinsip-prinsip Copywriting serta proses dan metode Copywriting. Melalui serangkaian latihan praktis, siswa akan memperoleh pengetahuan kerja tentang struktur, gaya, dan format Copywriting dalam berbagai konteks penulisan persuasif.																				
Bahan Kajian: Materi Pembelajaran	1. Pengetahuan dan wawasan tentang lingkup penceritaan (Storytelling) 2. Metode pembuatan sebuah cerita 3. Teknik dan proses pembuatan sebuah cerita																				
Pustaka	Utama :																				
	- The Copy writing's handbook, Robert W. Bly - Everybody Writes, Ann Hadley - Bolton, G(2011) Write Yourself : Creative Writing and Personal Development, Jessica Kingsley Publishers, London and Philidelphia..																				
	Pendukung :																				
	-																				
Dosen Pengampu	-																				
Matakuliah syarat	-																				
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)														
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (offline)	Daring (online)																
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)														



1	Mahasiswa memahami scope pekerjaan copywriting	Ketepatan dalam menjelaskan memberi contoh dan menguraikan berbagai jenis creative writing	Kriteria : Ketepatan wawasan Bentuk : Non tes Diskusi	Bentuk : Kuliah Diskusi Metode : Student Centre Learning (SCL) – Diskusi kelas Penugasan : Menyampaikan pendapat dan resume diskusi perkuliahan terkait <i>creative writing process</i> Estimasi Waktu : 1x3x50 = 150 menit			
2	mahasiswa memahami dan menerapkan proses pencarian ide kreatif dalam penulisan	Ketepatan dalam menjelaskan memberi contoh dan menguraikan berbagai jenis proses brainstorming ide	Kriteria : Ketepatan wawasan Bentuk : Non tes Diskusi	Bentuk : Kuliah Diskusi Metode : Student Centre Learning (SCL) – Diskusi kelas Penugasan : Menyampaikan pendapat dan resume diskusi perkuliahan terkait <i>creative process</i> Estimasi Waktu : 1x3x50 = 150 menit			
3	Mahasiswa memahami dan mampu menerangkan	Kejelasan menguraikan	Kriteria :	Bentuk : Kuliah			



	mengenai penggunaan 'genre' dalam penulisan	teknik yang digunakan untuk menuliskan genre	Ketepatan, penguasaan Bentuk : Workshop Diskusi	Diskusi Metode : Student Centre Learning (SCL) – Diskusi kelas Penugasan : Menyampaikan pendapat dan resume diskusi perkuliahan terkait <i>genre</i> Estimasi Waktu : 1x3x50 = 150 menit			
4	Mahasiswa mampu menyajikan data kedalam tulisan (writing for journalism)		Kriteria : Ketepatan, penguasaan Bentuk : Non tes Diskusi	Bentuk : Kuliah Diskusi Metode : Student Centre Learning (SCL) – Diskusi kelas Penugasan : Menyampaikan pendapat dan resume diskusi perkuliahan terkait <i>jurnalisme</i> Estimasi Waktu : 1x3x50 = 150 menit			10%
5	Mahasiswa mampu mengembangkan karakter fiksi dalam cerita dengan beberapa Teknik (Cerita Anak)	Ketepatan penyusunan kriteria karakter dalam cerita	Kriteria : Ketepatan, penguasaan Bentuk : Non tes	Bentuk : Kuliah Diskusi Metode :			10%



			Diskusi	Student Centre Learning (SCL) – Diskusi kelas Penugasan : Menyampaikan pendapat dan resume diskusi perkuliahan terkait <i>jurnalisme</i> Estimasi Waktu : 1x3x50 = 150 menit			
6	Mahasiswa mampu mengembangkan sudut pandang dalam narasi	Ketepatan penggunaan Teknik narasi dalam cerita	Kriteria : Ketepatan, penguasaan Bentuk : Non tes Diskusi	Bentuk : Kuliah Diskusi Metode : Student Centre Learning (SCL) – Diskusi kelas Penugasan : Menyampaikan pendapat dan resume diskusi perkuliahan terkait <i>jurnalisme</i> Estimasi Waktu : 1x3x50 = 150 menit			
7	Mahasiswa memahami penggunaan struktur dalam penulisan (cerita, plot, aksi)	Ketepatan penggunaan struktur dalam penyusunan cerita, pembuatan plot dan aksi	Kriteria : Ketepatan, penguasaan Bentuk : Non tes Diskusi	Bentuk : Kuliah Diskusi Metode : Student Centre Learning (SCL) – Diskusi kelas			



				Penugasan : Menyampaikan pendapat dan resume diskusi perkuliahan terkait <i>jurnalisme</i> Estimasi Waktu : 1x3x50 = 150 menit			
--	--	--	--	---	--	--	--



8	Evaluasi Tengah Semester / Ujian Tengan Semester						
9	Mahasiswa memahami penulisan biografi dan penggunaannya	Ketepatan penggunaan Teknik narasi dalam cerita	Kriteria : Ketepatan, penguasaan Bentuk : Non tes Diskusi	Bentuk : Kuliah Diskusi Metode : Student Centre Learning (SCL) – Diskusi kelas Penugasan : Menyampaikan pendapat dan resume diskusi perkuliahan terkait <i>jurnalisme</i> Estimasi Waktu : 1x3x50 = 150 menit			10%
10-11	Mahasiswa mampu memahami dan mengaplikasikan penulisan blog	Ketepatan penyusunan konten cerita dalam konteks digital	Kriteria : Ketepatan, penguasaan Bentuk : Non tes Diskusi	Bentuk : Kuliah Diskusi Metode : Student Centre Learning (SCL) – Diskusi kelas Penugasan : Menyampaikan pendapat dan resume diskusi perkuliahan terkait <i>blog dan digital storytelling</i> Estimasi Waktu :			20%



				2x3x50 = 300 menit			
12-13	Mahasiswa mampu memahami dan mengaplikasikan penulisan perjalanan (travel writing)		Kriteria : Ketepatan, penguasaan Bentuk : Non tes Diskusi	Bentuk : Kuliah Diskusi Metode : Student Centre Learning (SCL) – Diskusi kelas Penugasan : Menyampaikan pendapat dan resume diskusi perkuliahan terkait <i>perjalanan</i> Estimasi Waktu : 2x3x50 = 300 menit			20%
14-15	Mahasiswa mampu menerapkan penulisan untuk media social dan iklan		Kriteria : Ketepatan, penguasaan Bentuk : Non tes Diskusi	Bentuk : Kuliah Diskusi Metode : Student Centre Learning (SCL) – Diskusi kelas Penugasan : Menyampaikan pendapat dan resume diskusi perkuliahan terkait <i>medsos dan iklan</i> Estimasi Waktu : 2x3x50 = 300 menit			30%
16	Evaluasi Akhir Semester / Ujian Akhir Semester						





	INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER SURABAYA, FAKULTAS DESAIN KREATIF DAN BISNIS DIGITAL, DEPARTEMEN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL					Kode Dokumen	
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER							
MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK		BOBOT (sks)		SEMESTER	Tgl Penyusunan
Fotografi	DV 23306			T=1	P=2	3	
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Ketua PRODI	
	Yurif Setya Darmawan, S.T., M.Ds. Bambang Mardiono Soewito, S.Sn., M.Sn.					Bambang Mardiono Soewito S.Sn., M.Sn	
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK						
	CPL-4	Mampu mengkaji dan mengaplikasikan teori dan prinsip desain komunikasi visual					
	CPL-7	Mampu mengkaji dan mengaplikasikan ilmu dan keterampilan menggambar, membuat sketsa, dan membuat prototipe					
	CPL-10	Mampu mengkaji dan mengaplikasikan ilmu riset desain untuk menghasilkan karya desain komunikasi visual yang komprehensif					
	CPMK						
	CPMK-1	Mampu mengoperasikan alat dalam pemotretan secara benar dan tepat					
	CPMK-2	Mampu menciptakan bentuk pencahayaan yang tepat dalam membuat foto					
	CPMK-3	Mampu membuat objek foto dengan beragam karakter					
	CPMK-4	Mampu mengaplikasikan hasil fotografi ke dalam berbagai bentuk media					
	CPMK-5	Mampu mempresentasikan karya fotografi yang berkaitan dengan perancangan DKV					



		Matrik CPL - CPMK			
			CPL-4	CPL-7	CPL-10
		CPMK-1	V		
		CPMK-2		V	
		CPMK-3		V	
		CPMK-4		V	
		CPMK-5			V



Deskripsi Singkat MK	Fotografi merupakan matakuliah yang disampaikan sebagai penunjang pada matakuliah studio Perancangan Desain Komunikasi Visual. Dengan pemahaman yang tepat mengenai teori, teknik serta terapan aplikasinya (meliputi pengenalan alat, pengenalan tentang pencahayaan, dan karakter objek), diharapkan mahasiswa mampu memvisualisasikan terapan objek melalui teknik fotografi dengan optimal, hingga akhirnya dapat menerapkan karyanya pada media 2D maupun 3D dengan tepat guna. Pelaksanaan perkuliahan mata kuliah fotografi di ruang Studio Foto (309) dan di ruang kelas. Sementara penanggungjawab mata kuliah merupakan dosen pengampu mata kuliah dan dosen koordinator mata kuliah Fotografi Dasar. Mata kuliah ini pada dasarnya dipelajari untuk mahasiswa semester 3 departemen Desain Komunikasi Visual ITS.	
Bahan Kajian: Materi Pembelajaran	1. Sejarah Fotografi 2. Perangkat Fotografi; Kamera dan Lensa 3. Triangle Exposure 4. Komposisi Foto 5. Artificial Light (Flash) 6. Artificial Light (Perangkat Studio) 7. Media (Percetakan dan Portofolio) 8. Teknik Mounting dan Pameran Foto	
Pustaka	Utama :	
	1. Langford, Michael. (2000): Basic Photography, 7 ed., London: Licensing Agency Ltd, 90 Tottenham Court Road. 2. Abdi, Yuyung. (2012): PHOTOGRAPHY FROM MY EYES, Jakarta: PT Elex Media Komputindo Kelompok Gramedia.	
	Pendukung :	
	Freeman, Michael. (2007): THE PHOTOGRAPHER'S EYE, (T. Mugridge, Ed.), Lewes, England: Alastair Campbell.	
Dosen Pengampu	1. Bambang Mardiono S.Sn., M.Sn 2. Yurif Setya Darmawan, S.T., M.Ds	
Matakuliah syarat		



Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (offline)	Daring (online)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	SubCPMK1 Introduksi (silabus, penilaian, aturan perkuliahan/ studio) SubCPMK2 Apresiasi dan Sejarah Fotografi	Menjelaskan sejarah fotografi dan mekanisme fotografi secara sederhana Mendeskripsikan foto-foto terkenal dalam sejarah fotografi Indonesia	Bentuk Test Quiz	Bentuk : Kuliah TM 1x3x50 Metode : Pembelajaran Kolaboratif	BM (1x3x60") Classroom: mempelajari bahan ajar yang telah disediakan PT (1x3x60") Peserta mengisi kuis di classroom	Sejarah Fotografi Aliran fotograf Tokoh-tokoh penting fotografi Utama 1 Utama 2	5%
2	SubCPMK3 Kamera dan Aplikasi Sistem Kerjanya	Mengoperasikan kamera beserta menjelaskan fungsi-fungsinya, baterai, lensa, memori, fungsi operasional tombol dan kualitas foto	Bentuk Non Test : Demonstrasi	Bentuk: Kuliah TM 1x3x50 Metode : Simulasi	BM (1x3x60") Classroom: mempelajari bahan ajar yang telah disediakan PT (1x3x60") Latihan secara mandiri	Kamera dan sistem operasionalnya Perangkat pendukung fotografi Utama 1 Utama 2	5%
3	SubCPMK4 Segitiga eksposur	Melakukan pengoperasian	Bentuk Test : Demonstrasi	Bentuk: Kuliah	BM (1x3x60")	Triangle exposure	5%



		masing-masing komponen pencahayaan di perangkat kamera a. Pilihan ISO b. Menentukan Diafragma c. Kecepatan rana		TM 1x3x50 Metode : Simulasi	Classroom: mempelajari bahan ajar yang telah disediakan PT (1x3x60") Latihan secara mandiri	Utama 1 Utama 2	
4	SubCPMK5 Teori Pencahayaan dan Dimensi Objek	Mengoperasikan kamera profesional secara tepat sesuai segitiga exposure dengan mode/pengaturan manual pada kondisi indoor dan outdoor (pencahayaan natural) Menerapkan pemotretan dengan komposisi	Bentuk Non Test: Demonstrasi	Bentuk: Kuliah TM 1x3x50 Metode : Simulasi	BM (1x3x60") Classroom: mempelajari bahan ajar yang telah disediakan PT (1x3x60") Peserta berlatih mengenali karakter pencahayaan natural	Pencahayaan dan Komposisi fotografi Utama 1 Pendukung	5%
5-8	SubCPMK6 Praktika: Natural Light (Shutter Speed, Aperture dan	Menetapkan pengaturan	Bentuk Non Test : Portfolio Cetak	Bentuk: Praktik Lapangan		Teknik dasar efek: Shutter Speed & DOF	20%



	ISO)	pencahayaan yang sesuai kebutuhan - ISO ditentukan sesuai prosedur pencahayaan - Diaframa (f) untuk mendapatkan ruang tajam sempit/ luas Pilihan kecepatan rana untuk pengambilan foto dengan kesan beku, panning dan gerak (blurring)		TM 4x3x170 Metode : Pembelajaran Berbasis Projek (praktek memotret di luar ruangan dengan memanfaatkan cahaya matahari)		Utama 1 Utama 2	
9	SubCPMK7 Artificial Light I – Flash	Mengatur kualitas cahaya Intensitas cahaya dan kuantitas cahaya yang tersedia pada perangkat kamera (flash internal) Kualitas cahaya yang diperlukan	Bentuk Non Test : Demonstrasi	Bentuk: Kuliah TM 1x3x50 Metode : Pembelajaran Kooperatif	BM (1x3x60") Classroom: mempelajari bahan ajar yang telah disediakan PT (1x3x60") Peserta berlatih menata lampu studio	Sumber cahaya buatan Flash Utama 1 Utama 2	5%



		menggunakan flash eksternal					
10-12	SubCPMK8 Artificial Light II - Foto Studio	Mengaplikasikan fungsi-fungsi perangkat studio: lampu monoflash (flash head), reflektor, softbox dll. Mengonsep foto sesuai dengan pengaturan arah pencahayaan 1 lampu dan 2 lampu Mendemonstrasikan proyek Fotografi Studio sesuai dengan konsep pengaturan arah pencahayaan 1 lampu dan 2 lampu	Bentuk Non Test : Portfolio Cetak	Bentuk: Praktik Lapangan TM 3x3x170 Metode : Pembelajaran Berbasis Proyek praktek memotret di studio foto dengan menekankan karakter model melalui komposisi pencahayaan buatan		Perangkat Studio, lampu monoflash dan aksesoris, trigger, receiver, background Utama 1 Utama 2 Pendukung	15%
13	SubCPMK9 Aplikasi Media	Menganalisis data gambar a. Ekstensi gambar	Bentuk Non Test : Demonstrasi	Bentuk: Kuliah TM 1x3x50	BM (1x3x60") Classroom: mempelajari bahan	Adobe Photoshop Adobe Lightroom Adobe Indesign	5%



		b. Analisis histogram c. Analisis piksel Mampu mengedit foto, perbaikan kualitas foto secara dasar maupun lanjut Melayout foto, photobook maupun pracetak		Metode : Pembelajaran Kooperatif	ajar yang telah disediakan PT (1x3x60") Peserta mengedit foto dan layout secara berkelompok	Utama 1 Pendukung	
14-16	SubCPMK10 Mounting dan presentasi karya	Mampu menentukan material percetakan dan mempresentasikan karya cetak foto secara menarik Membuat event pameran fotografi/ Memamerkan karya portofolio selama perkuliahan fotografi dasar	Bentuk Non Test : Presentasi	Bentuk: Pameran TM 3x3x170 Metode : merancang dan memamerkan karya fotografi yang dicetak		Teknik Pameran/ Presentasi karya Pendukung	35%



Semester 4



		INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER, FAKULTAS DESAIN KREATIF DAN BISNIS DIGITAL, DEPARTEMEN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL					Kode Dokumen	
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER								
MATA KULIAH (MK)		KODE	Rumpun MK		BOBOT (sks)		SEMESTER	Tgl Penyusunan
Desain Komunikasi Visual Teknologi		DV23401	Media Kreatif Digital		T=2	P=4	4	17 Januari 2023
OTORISASI		Pengembang RPS		Koordinator RMK		Ketua PRODI		
		Octaviyanti Dwi Wahyurini		Octaviyanti Dwi Wahyurini		Bambang Mardiono Soewito		
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK							
	CPL-4	Mampu mengkaji dan mengaplikasikan teori dan prinsip desain komunikasi visual						
	CPL-7	Mampu mengkaji dan mengaplikasikan ilmu dan keterampilan menggambar, membuat sketsa, dan membuat prototipe						
	CPL-8	Mampu mengkaji dan mengaplikasikan kreatifitas dan design thinking						
	CPL-9	Mampu mengkaji dan mengaplikasikan ilmu manajemen dan komunikasi marketing dalam bidang desain komunikasi visual						
	CPL10	Mampu mengkaji dan mengaplikasikan ilmu riset desain untuk menghasilkan karya desain komunikasi visual yang komprehensif						
	CPL 11	Mampu mengkaji dan mengaplikasikan teknologi dan inovasi dalam desain komunikasi visual						
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)							
	CPMK-1	Mahasiswa mampu memahami konteks komunikasi dalam berbagai aplikasi teknologi						
	CPMK-2	Mahasiswa mampu melaksanakan riset berbasis konsumen						
	CPMK-3	Mahasiswa mampu menyusun konsep dan strategi kampanye periklanan lintas media						
	CPMK-4	Mahasiswa mampu merancang strategi komunikasi dengan menggunakan teknologi dan media yang sesuai						
	CPMK-5	Mahasiswa mampu menerapkan fungsi marketing komunikasi pada teknologi dan media yang sesuai						



		Matrik CPL – CPMK						
		CPMK	CPL-4	CPL-7	CPL-8	CPL-9	CPL-10	CPL-11
		CPMK-1	v					
		CPMK-2	v			v		
		CPMK-3	v		v	v	v	
		CPMK-4		v	v		v	
		CPMK-5		v	v		v	v
Deskripsi Singkat MK	Pengembangan kompetensi mahasiswa dalam merancang komunikasi komersial lintas media dan teknologi							
Bahan Kajian: Materi Pembelajaran	• Marketing Research • Media Strategy • Integrated Marketing Communication • Technical Communication • Printed Media • Digital Media • Audio Visual Media							
Pustaka	Utama :							
	Armstrong, G., Adam, S., Denize, S., & Kotler, P. (2014). <i>Principles of marketing</i> . Pearson Australia. Brennen, B. S. (2021). <i>Qualitative research methods for media studies</i> . routledge. Delarue, J., & Lawlor, J. B. (Eds.). (2022). <i>Rapid sensory profiling techniques: Applications in new product development and consumer research</i> . Woodhead Publishing. McLuhan, M. (2019). The medium is the message (1964). In <i>Crime and Media</i> (pp. 20-31). Routledge. Sutherland, M. (2020). <i>Advertising and the mind of the consumer: what works, what doesn't, and why</i> . Routledge.							
	Pendukung :							
	Benyon, D. (2019). <i>Designing user experience</i> . Pearson UK. Greever, T. (2015). <i>Articulating design decisions: Communicate with stakeholders, keep your sanity, and deliver the best user experience</i> . "O'Reilly Media, Inc."							
Dosen Pengampu	Octaviyanti Dwi Wahyurini, S.T., M.AppDesArt, Ph.D.							
Matakuliah syarat	Life Drawing (min. D), Technical Drawing (min. D), Dasar Desain 2 Dimensi (min. D), Dasar Desain 3 Dimensi (min. D), DKV Bahasa Komunikasi (min. D)							



Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa,		Materi Pembelajaran	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (offline)	Daring (online)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Sub-CPMK 1.1: Mahasiswa memahami relasi antara teknologi media, komunikasi, dan marketing Sub-CPMK 1.2: Mahasiswa mampu menjelaskan relasi teknologi media, komunikasi, dan marketing	Ketepatan dalam memberikan contoh perkembangan teknologi media, komunikasi, dan marketing	Presentasi dan short paper	6	12	McLuhan, M. (2019). <i>The medium is the message</i> (1964). In <i>Crime and Media</i> (pp. 20-31). Routledge. Sutherland, M. (2020). <i>Advertising and the mind of the consumer: what works, what doesn't, and why</i> . Routledge.	5
2, 3, 4	Sub-CPMK 2.1: Mahasiswa mampu melakukan riset konsumen secara kualitatif dan kuantitatif	Ketepatan pemilihan subyek penelitian, pengambilan sample responden dan narasumber, ketajaman Analisa hasil temuan riset	Protokol riset, Analisa riset konsumen	12	24	Brennen, B. S. (2021). <i>Qualitative research methods for media studies</i> . routledge. Delarue, J., & Lawlor, J. B. (Eds.). (2022). <i>Rapid sensory profiling techniques: Applications in new product development and consumer research</i> . Woodhead Publishing.	15



5, 6	Sub CPMK 2.2: Mahasiswa mampu menyusun what to say & how to say dari subyek desain DKV. Sub CPMK 2.3: Mahasiswa mampu Menyusun strategi kreatif media, tone and manner, dan strategi visual	Ketajaman Analisa, relasi antara temuan dan identifikasi permasalahan,	Presentasi dan portofolio	12	24	Sutherland, M. (2020). <i>Advertising and the mind of the consumer: what works, what doesn't, and why.</i> Routledge.	30
7, 8	EVALUASI TENGAH SEMESTER Sub CPMK-3: Mahasiswa mampu menyajikan konsep What to Say dan How to Say dalam sebuah pitching deck yang komprehensif Sub CPMK-3.2: Mahasiswa mampu mengeksplorasi ide dan eksekusi desain dengan Teknik byte system. Sub CPMK-3.3: Mahasiswa mampu membuat iklan cetak	Kesesuaian konsep yang ditawarkan dalam menyelesaikan permasalahan-permasalahan melalui	Pengumpulan Print Ad	6	12	Sutherland, M. (2020). <i>Advertising and the mind of the consumer: what works, what doesn't, and why.</i> Routledge.	10
9-11	Sub CPMK-4.1: Mahasiswa membuat konsep dan prototype materi konten digital	Konsistensi strategi komunikasi dan strategi visual, storytelling	Script, Storyboard, konten audio visual berdurasi 30 detik	9	18	Sutherland, M. (2020). <i>Advertising and the mind of the consumer: what works, what doesn't, and why.</i> Routledge.	15



12-13	Sub CPMK-4.2 Mahasiswa mampu merancang website	Konsistensi strategi komunikasi dan strategi visual	website	9	18	Sutherland, M. (2020). <i>Advertising and the mind of the consumer: what works, what doesn't, and why.</i> Routledge.	10
14, 15, 16	EVALUASI AKHIR SEMESTER Sub CPMK 4.3 Mahasiswa mampu merancang Video Commercial Ad	Kemampuan untuk merancang Video Commercial Ad	Video Commercial Ad	9	18	Sutherland, M. (2020). <i>Advertising and the mind of the consumer: what works, what doesn't, and why.</i> Routledge.	15



Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)		KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)		SEMESTER	Tgl Penyusunan	
Desain Pengalaman Pengguna		DV23402	Media Kreatif Digital	T=2	P=2	4	17 Januari 2023	
OTORISASI		Pengembang RPS	Koordinator RMK			Ketua PRODI		
		Octaviyanti Dwi Wahyurini	Octaviyanti Dwi Wahyurini			Bambang Mardiono		
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK							
	CPL-4	Mampu mengkaji dan mengaplikasikan teori dan prinsip desain komunikasi visual						
	CPL-7	Mampu mengkaji dan mengaplikasikan ilmu dan keterampilan menggambar, membuat sketsa, dan membuat prototipe						
	CPL-8	Mampu mengkaji dan mengaplikasikan kreatifitas dan design thinking						
	CPL10	Mampu mengkaji dan mengaplikasikan ilmu riset desain untuk menghasilkan karya desain komunikasi visual yang komprehensif						
	CPL 11	Mampu mengkaji dan mengaplikasikan teknologi dan inovasi dalam desain komunikasi visual						
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)							
	CPMK-1	Mahasiswa mampu memahami ranah interaksi manusia dan komputer						
	CPMK-2	Mahasiswa mampu menguraikan psikologi manusia dan kebutuhan kognisi manusia yang dapat dipenuhi oleh layar						
	CPMK-3	Mahasiswa mampu melaksanakan riset berbasis <i>user experience design</i> dengan menerapkan pendekatan <i>design thinking</i>						
	CPMK-4	Mahasiswa mampu menyusun konsep desain antar muka						
	CPMK-5	Mahasiswa mampu menyusun konsep desain antar muka dan menerjemahkan konsep ke dalam aplikasi sesuai standar HCI						
		Matrik CPL – CPMK						



CPMK	CPL-4	CPL-7	CPL-8	CPL-10	CPL-11
CPMK-1	v				
CPMK-2	v				
CPMK-3	v		v	v	
CPMK-4		v	v	v	
CPMK-5		v	v	v	v

Deskripsi Singkat MK	Pengembangan kompetensi mahasiswa dalam merancang desain antar muka, dengan memperhatikan unsur <i>usability</i> dari pengguna dan teknologi, untuk menghasilkan <i>prototype</i> yang memenuhi kaedah studi <i>user experience</i>	
Bahan Kajian: Materi Pembelajaran	• Human-Computer Interaction • Digital Humanities • User Experience Design • User Interface Design	
Pustaka	Utama :	Benyon, D. (2019). <i>Designing user experience</i>. Pearson UK. Greever, T. (2015). <i>Articulating design decisions: Communicate with stakeholders, keep your sanity, and deliver the best user experience</i>. "O'Reilly Media, Inc." Kaiser, Z. (2023). <i>Interfaces and Us: User Experience Design and the Making of the Computable Subject</i>. Bloomsbury Publishing. Kantamneni, S. (2022). <i>User Experience Design: A Practical Playbook to Fuel Business Growth</i>. Wiley. MacDonald, D. (2019). <i>Practical ui patterns for design systems: Fast-track interaction design for a seamless user experience</i>. Apress. Soares, M. M., Rosenzweig, E., & Marcus, A. (Eds.). (2022). <i>Design, User Experience, and Usability: UX Research, Design, and Assessment: 11th International Conference, DUXU 2022, Held as Part of the 24th HCI International Conference, HCII 2022, Virtual Event, June 26–July 1, 2022, Proceedings, Part I</i> (Vol. 13321). Springer Nature. Suchman, L., & Suchman, L. A. (2007). <i>Human-machine reconfigurations: Plans and situated actions</i>. Cambridge university press.



		Pendukung : Drucker, J. (2021). <i>The digital humanities coursebook: an introduction to digital methods for research and scholarship</i>. Routledge.					
Dosen Pengampu		Octaviyanti Dwi Wahyurini, S.T., M.AppDesArt, Ph.D.					
Matakuliah syarat		Tidak ada					
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (offline)	Daring (online)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Sub-CPMK 1: Mahasiswa mampu memahami prinsip-prinsip Human Computer Interaction dalam perancangan Desain Antarmuka. Sub-CPMK 1: Mahasiswa mampu menjelaskan konteks Human-Computer Interaction dalam perancangan Desain Antarmuka	Ketepatan dalam memberikan contoh kasus aplikasi HCI dalam perancangan Desain Antarmuka	Presentasi dan short paper	3	6	Soares, M. M., Rosenzweig, E., & Marcus, A. (Eds.). (2022). <i>Design, User Experience, and Usability: UX Research, Design, and Assessment: 11th International Conference, DUXU 2022, Held as Part of the 24th HCI International Conference, HCII 2022, Virtual Event, June 26–July 1, 2022, Proceedings, Part I</i> (Vol. 13321). Springer Nature.	5
2	Sub-CPMK 2: Mahasiswa mampu menjelaskan psikologi manusia dan kebutuhan kognisi	Ketepatan memberikan contoh studi kasus	Presentasi dan short paper	3	6	Soares, M. M., Rosenzweig, E., & Marcus, A. (Eds.). (2022).	5



	manusia yang dapat difasilitasi oleh layar	untuk menjelaskan relasi psikologi manusia dan teknologi berbasis layar				<i>Design, User Experience, and Usability: UX Research, Design, and Assessment: 11th International Conference, DUXU 2022, Held as Part of the 24th HCI International Conference, HCII 2022, Virtual Event, June 26–July 1, 2022, Proceedings, Part I (Vol. 13321). Springer Nature. Suchman, L., & Suchman, L. A. (2007). Human-machine reconfigurations: Plans and situated actions. Cambridge university press.</i>	
3-6	Sub CPMK-3.1: Mahasiswa mampu melaksanakan riset kualitatif berupa observasi, wawancara, ataupun Focus Group Discussion pada tahap Empathy Sub CPMK-3.2: Mahasiswa mampu mengidentifikasi kebutuhan pengguna pada sebuah teknologi berbasis layer pada tahap Define Sub CPMK-3.3: Mahasiswa mampu mengusulkan berbagai scenario alternatif di tahap Ideation sebagai solusi	Sub CPMK-3.1: ketepatan protokol riset, ketepatan pertanyaan wawancara, pemahaman terhadap pengguna dengan Empathy Map Sub CPMK-3.2: Mampu mengidentifikasi permasalahan yang paling utama/mendesak untuk diselesaikan	Presentasi dan portofolio	12	24	Kaiser, Z. (2023). <i>Interfaces and Us: User Experience Design and the Making of the Computable Subject</i>. Bloomsbury Publishing. Kantamneni, S. (2022). <i>User Experience Design: A Practical Playbook to Fuel Business Growth</i>. Wiley.	30



	permasalahan	Sub CPMK-3.3: Mampu memberikan 30 alternatif solusi					
7, 8	EVALUASI TENGAH SEMESTER Sub CPMK-4: Mahasiswa mampu menyusun konsep desain antarmuka untuk memfasilitasi temuan-temuan permasalahan yang didapat pada tahap Empathy	Kesesuaian konsep yang ditawarkan dalam menyelesaikan permasalahan-permasalahan pada teknologi berbasis layar yang dikaji	Presentasi dan portofolio	6	12	Kaiser, Z. (2023). <i>Interfaces and Us: User Experience Design and the Making of the Computable Subject</i> . Bloomsbury Publishing. Kantamneni, S. (2022). <i>User Experience Design: A Practical Playbook to Fuel Business Growth</i> . Wiley.	20
9-11	Sub CPMK-5: Mahasiswa membuat prototype dari konsep yang dibuat	Kemampuan untuk memfasilitasi temuan-temuan pada empathy dalam konsep desain dan prototype	Paper prototype, storyboard, scenario, Figma	9	18	Greever, T. (2015). <i>Articulating design decisions: Communicate with stakeholders, keep your sanity, and deliver the best user experience.</i> "O'Reilly Media, Inc." Kantamneni, S. (2022). <i>User Experience Design: A Practical Playbook to Fuel Business Growth</i> .	10



						Wiley. MacDonald, D. (2019). <i>Practical ui patterns for design systems: Fast-track interaction design for a seamless user experience.</i> Apress.	
12-14	Sub CPMK-1, Sub CPMK-2, Sub CPMK-5: Mahasiswa mampu melakukan pengujian prototype kepada pengguna dan mampu mengakomodasi masukan pengguna untuk menyempurnakan prototype	Kemampuan untuk mengakomodasi umpan balik dan masukan dari pengguna untuk menyempurnakan prototype	Paper prototype, storyboard, scenario, Figma	9	18	Greever, T. (2015). <i>Articulating design decisions: Communicate with stakeholders, keep your sanity, and deliver the best user experience.</i> "O'Reilly Media, Inc." Kantamneni, S. (2022). <i>User Experience Design: A Practical Playbook to Fuel Business Growth.</i> Wiley. MacDonald, D. (2019). <i>Practical ui patterns for design systems: Fast-track interaction design for a seamless user experience.</i> Apress.	10



15, 16	EVALUASI AKHIR SEMESTER Sub CPMK-1, Sub CPMK-2, Sub CPMK-5: Mahasiswa mampu mempresentasikan desain antarmuka sesuai standar industri.	Kemampuan untuk merancang desain antar muka pada teknologi berbasis layar untuk memberikan solusi pada permasalahan pengguna	Paper prototype, storyboard, scenario, Figma	6	12	Greever, T. (2015). <i>Articulating design decisions: Communicate with stakeholders, keep your sanity, and deliver the best user experience.</i> "O'Reilly Media, Inc." Kantamneni, S. (2022). <i>User Experience Design: A Practical Playbook to Fuel Business Growth.</i> Wiley. MacDonald, D. (2019). <i>Practical ui patterns for design systems: Fast-track interaction design for a seamless user experience.</i> Apress.	20
--------	---	--	--	---	----	---	----



		INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER FAKULTAS DESAIN KREATIF DAN BISNIS DIGITAL DEPARTEMEN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL					Kode Dokumen	
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER								
MATA KULIAH (MK)		KODE	Rumpun MK		BOBOT (sks)		SEMESTER	Tgl Penyusunan
Ilustrasi Digital		DV23403			4	SKS	IV	November 2022
OTORISASI		Pengembang RPS		Koordinator RMK			Ketua PRODI	
		Rabendra Yudistira Alamin		Nurina Orta Darmawati			Bambang Mardiono	
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK							
	CPL-5	Mampu mengkaji dan mengaplikasikan ilmu dan media komunikasi						
	CPL-7	Mampu mengkaji dan mengaplikasikan ilmu dan keterampilan menggambar, membuat sketsa, dan membuat prototipe						
	CPL-10	Mampu mengkaji dan mengaplikasikan ilmu riset desain untuk menghasilkan karya desain komunikasi visual yang komprehensif						
	CPL-11	Mampu mengkaji dan mengaplikasikan teknologi dan inovasi dalam desain komunikasi visual						
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)							
	CPMK-1 / SubCPMK 1	Mampu memahami, mengeksplorasi, dan mengimplementasikan berbagai gaya gambar						
	CPMK-2 / SubCPMK 2	Mampu merancang ilustrasi digital sebagai media untuk menyampaikan pesan atau informasi, sehingga menghasilkan eksekusi yang sesuai dengan prinsip desain						
	CPMK-3 / SubCPMK 3	Mampu merancang ilustrasi yang memiliki nilai jual atau meningkatkan value sebuah produk atau jasa						
		Matrik CPL - CPMK						



		<table><tr><td>CPMK</td><td>CPL-5</td><td>CPL-7</td><td>CPL-10</td><td>CPL-11</td></tr><tr><td>CPMK-1</td><td></td><td>V</td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-2</td><td>V</td><td>V</td><td>V</td><td>V</td></tr><tr><td>CPMK-3</td><td>V</td><td>V</td><td>V</td><td>V</td></tr></table>	CPMK	CPL-5	CPL-7	CPL-10	CPL-11	CPMK-1		V			CPMK-2	V	V	V	V	CPMK-3	V	V	V	V
CPMK	CPL-5	CPL-7	CPL-10	CPL-11																		
CPMK-1		V																				
CPMK-2	V	V	V	V																		
CPMK-3	V	V	V	V																		
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini memberikan pemahaman dan <i>skill</i> kepada mahasiswa untuk media berbasis ilustrasi digital. Mata kuliah ini menggabungkan pengenalan teori dan praktek langsung (<i>hands-on experience</i>) secara terintegrasi untuk menghasilkan luaran berupa prototype. Pada akhirnya mahasiswa diharapkan mampu merancang media berbasis ilustrasi digital berdasarkan kaidah desain.																					
Bahan Kajian: Materi Pembelajaran	1. Gaya gambar 2. Ilustrasi Serial 3. Ilustrasi Editorial 4. Ilustrasi Infografik 5. Ilustrasi Desain Maskot 6. Ilustrasi Fashion items / merchandise 7. Ilustrasi Packaging / kemasan 8. Ilustrasi Permainan papan / boardgame																					
Pustaka	Utama :																					
	1. <i>Visual Styles</i> 2. <i>Pop media illustration</i> 3. <i>Lifelike portraits</i> 4. <i>Editorial design and layouts</i> 5. <i>The art of cartoonic</i> 6. <i>Visual graphic environment</i>																					
	Pendukung :																					
Dosen Pengampu	Rabendra Yudistira Alamin, Nugrahardi Ramadhani, Naufan Noordyanto																					



Matakuliah syarat		Live Drawing, Technical Drawing					
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (offline)	Daring (online)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1-2	CPMK-1 / SubCPMK 1, Mampu mengeksplorasi berbagai gaya gambar yang dikuasai untuk menghasilkan impresi visual yang berbeda-beda.	Pengantar Ilustrasi Digital dan Gaya Gambar d. Mampu menjelaskan prinsip ilustrasi e. Mampu mengidentifikasi dan menjelaskan karakteristik berbagai gaya gambar f. Mampu menggambar objek dalam berbagai kemungkinan gaya gambar c.	Kriteria: Penguasaan dan keragaman gaya gambar Bentuk Penilaian: Karya gambar objek dalam 8 gaya gambar	Bentuk Pembelajaran: Kuliah TM = 4 SKS x 50" PT = 4 SKS x 50" BM = 4 SKS x 50" Metode Pembelajaran: <i>Discovery Learning, Self-directed learning, project based learning.</i> Tugas & Latihan: Menggambar komposisi 2 objek karakter lengkap dengan latar belakang, untuk direpetisi ke dalam 8 gambar yang berbeda		Drawing and Illustration styles, asistensi, tugas prototype.	12.5%
3-4	CPMK-2 / SubCPMK 2, Mampu merancang ilustrasi untuk redesain cover buku serial	Ilustrasi Serial a. Mampu merumuskan dan	Kriteria: Konsep dan implementasi	Bentuk Pembelajaran: Kuliah		Ilustrasi berseri, asistensi, tugas prototype.	12.5%



	(minimum 3 episode)	menjelaskan konsep ilustrasi yang dihasilkan b. Mampu menghasilkan ide yang representatif untuk redesain cover c. Mampu menghasilkan prototype ilustrasi serial	Bentuk Penilaian: Karya prototype ilustrasi serial (minimal terdiri dari 3 varian pada media berseri)	TM = 4 SKS x 50" PT = 4 SKS x 50" BM = 4 SKS x 50" Metode Pembelajaran: <i>Discovery Learning, Self-directed learning, project based learning.</i> Tugas & Latihan: Merancang ilustrasi serial dalam media berseri, minimal terdiri dari 3 varian, contoh: cover buku, cover album musik.		
5-6	CPMK-2 / SubCPMK 2, Mampu merancang ilustrasi berdasarkan sebuah artikel dari isu-isu terkini di media cetak	Ilustrasi Editorial a. Mampu merumuskan dan menjelaskan konsep ilustrasi yang dihasilkan b. Mampu menghasilkan ide yang representatif untuk ilustrasi artikel populer c. Mampu menghasilkan prototype ilustrasi editorial	Kriteria: Konsep dan implementasi Bentuk Penilaian: Karya prototype ilustrasi editorial	Bentuk Pembelajaran: Kuliah TM = 4 SKS x 50" PT = 4 SKS x 50" BM = 4 SKS x 50" Metode Pembelajaran: <i>Discovery Learning, Self-directed learning, project based learning.</i> Tugas & Latihan: Merancang ilustrasi editorial dari sebuah artikel populer, untuk disajikan dalam format 2 halaman spreadsheet ukuran A4.	Ilustrasi Editorial dan layout, asistensi, tugas prototype.	12.5%
7-8	CPMK-2 / SubCPMK 2, Mampu merancang ilustrasi untuk visualisasi ilmu pengetahuan	Ilustrasi Infografis a. Mampu merumuskan dan	Kriteria: Konsep dan implementasi	Bentuk Pembelajaran: Kuliah	Ilustrasi Infografis, data kuantitatif,	12.5%



	dalam bentuk poster. Gambar diagramatik berupa proses terjadinya fenomena alam, komparasi statistik atau kronologi tertentu dalam bentuk infografis	menjelaskan konsep ilustrasi yang dihasilkan b. Mampu menghasilkan ide yang representatif untuk ilustrasi yang menyajikan lebih dari 2 layer data c. Mampu menghasilkan prototype ilustrasi infografis	Bentuk Penilaian: Karya prototype ilustrasi infografis	TM = 4 SKS x 50" PT = 4 SKS x 50" BM = 4 SKS x 50" Metode Pembelajaran: <i>Discovery Learning, Self-directed learning, project based learning.</i> Tugas & Latihan: Merancang ilustrasi infografis dari minimal 2 layer data, untuk disajikan dalam format poster berukuran A3	asistensi, tugas prototype.	
9-10	CPMK-3 / SubCPMK 3, Mampu merancang ilustrasi desain karakter maskot yang mampu merepresentasikan citra sebuah institusi, produk, atau event.	Ilustrasi Maskot a. Mampu merumuskan dan menjelaskan konsep ilustrasi yang dihasilkan b. Mampu menghasilkan ide yang representatif untuk ilustrasi maskot c. Mampu menghasilkan prototype ilustrasi maskot	Kriteria: Konsep dan implementasi Bentuk Penilaian: Karya prototype ilustrasi Maskot	Bentuk Pembelajaran: Kuliah TM = 4 SKS x 50" PT = 4 SKS x 50" BM = 4 SKS x 50" Metode Pembelajaran: <i>Discovery Learning, Self-directed learning, project based learning.</i> Tugas & Latihan: Merancang ilustrasi maskot untuk disajikan dalam berbagai angle atau sudut pandang	Ilustrasi Maskot, desain karakter, asistensi, tugas prototype.	12.5%
11-12	CPMK-3 / SubCPMK 3, Mampu merancang ilustrasi untuk produk fashion atau merchandise.	Ilustrasi Fashion	Kriteria: Konsep dan implementasi	Bentuk Pembelajaran: Kuliah	Ilustrasi Fashion, asistensi, tugas prototype.	12.5%



		a. Mampu merumuskan dan menjelaskan konsep ilustrasi yang dihasilkan b. Mampu menghasilkan ide yang representatif untuk ilustrasi Fashion atau merchandise yang memiliki nilai jual c. Mampu menghasilkan prototype ilustrasi fashion atau merchandise	Bentuk Penilaian: Karya prototype ilustrasi fashion	TM = 4 SKS x 50" PT = 4 SKS x 50" BM = 4 SKS x 50" Metode Pembelajaran: <i>Discovery Learning, Self-directed learning, project based learning.</i> Tugas & Latihan: Merancang ilustrasi fashion atau merchandise yang diimplementasikan dalam prototype produk.		
13-14	CPMK-3 / SubCPMK 3 Mampu merancang ilustrasi untuk redesain kemasan atau packaging sebuah produk.	Ilustrasi Packaging a. Mampu merumuskan dan menjelaskan konsep ilustrasi yang dihasilkan b. Mampu menghasilkan ide yang representatif untuk ilustrasi packaging yang meningkatkan nilai jual produk	Kriteria: Konsep dan implementasi Bentuk Penilaian: Karya prototype ilustrasi packaging	Bentuk Pembelajaran: Kuliah TM = 4 SKS x 50" PT = 4 SKS x 50" BM = 4 SKS x 50" Metode Pembelajaran: <i>Discovery Learning, Self-directed learning, project based learning.</i> Tugas & Latihan: Merancang ilustrasi packaging yang diimplementasikan dalam prototype produk.	Ilustrasi Packaging, asistensi, tugas prototype.	12.5%



		c. Mampu menghasilkan prototype ilustrasi packaging				
15-16	CPMK-3 / SubCPMK 3 Mampu merancang ilustrasi untuk desain permainan papan atau boardgame.	Ilustrasi Boardgame a. Mampu merumuskan dan menjelaskan konsep ilustrasi yang dihasilkan b. Mampu menghasilkan ide yang representatif untuk ilustrasi boardgame c. Mampu menghasilkan prototype ilustrasi boardgame	Kriteria: Konsep dan implementasi Bentuk Penilaian: Karya prototype ilustrasi boardgame	Bentuk Pembelajaran: Kuliah TM = 4 SKS x 50" PT = 4 SKS x 50" BM = 4 SKS x 50" Metode Pembelajaran: <i>Discovery Learning, Self-directed learning, project based learning.</i> Tugas & Latihan: Merancang ilustrasi boardgame yang diimplementasikan dalam prototype produk.	Ilustrasi Boardgame, komponen boardgame, asistensi, tugas prototype.	12.5%

**Kode
Dokumen**

MATA KULIAH (MK)		KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)		SEMESTER	Tgl Penyusunan
Teknologi Grafika		DV 23404	Kompetensi Penunjang	T=2	P=1	3	2 Januari 2023
OTORISASI		Pengembang RPS		Koordinator RMK		Ketua PRODI	
		Sayatman, S.Sn, M.Si				Bambang Mardiono Soewito, S.Sn, M.Sn	
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK						
	CPL-4	Mampu mengkaji dan mengaplikasikan teori dan prinsip desain komunikasi visual					
	CPL-7	Mampu mengkaji dan mengaplikasikan ilmu dan keterampilan menggambar, membuat sketsa, dan membuat prototipe					
	CPL-11	Mampu mengkaji dan mengaplikasikan teknologi dan inovasi dalam desain komunikasi visual					
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)						
	CPMK-1	- Mahasiswa memahami dan mampu menjelaskan prinsip dasar dan metode teknik cetak					
	CPMK-2	- Mahasiswa memahami dan mampu menjelaskan ragam jenis teknologi grafika dan perkembangannya					
	CPMK-3	- Mahasiswa memahami dan mampu menjelaskan proses dan alur produksi cetak/ <i>printing workflow</i>					
	CPMK-4	- Mahasiswa memahami dan mampu menjelaskan prinsip manajemen warna untuk produksi cetak					
	CPMK-5	- Mahasiswa memahami dan mampu menjelaskan ragam material dan finishing cetak					
	CPMK-6	- Mahasiswa mampu menyiapkan digital <i>Final Art Work</i> untuk persiapan produksi cetak.					
		Matrik CPL - CPMK					



CPMK	CPL-4	CPL-7	CPL-11	
CPMK-1	V			
CPMK-2	V			
CPMK-3		V		
CPMK-4		V		
CPMK-5			V	
CPMK-6			V	

Deskripsi Singkat MK

Mata Kuliah Teknologi Grafika merupakan MK *penunjang* pada prodi S1 desain komunikasi visual yang bertujuan memberikan pengetahuan kepada mahasiswa tentang ragam teknologi grafika cetak konvensional hingga digital serta pemanfaatannya dalam industri desain. Dalam perkuliahannya mahasiswa juga diberi pemahaman tentang prinsip dasar cetak, metode cetak, alur proses produksi cetak hingga pengetahuan bahan/ material cetak. Setelah mengikuti kuliah ini diharapkan mahasiswa memiliki pemahaman komprehensif dan kemampuan memanfaatkan teknologi grafika untuk menunjang produksi desain visual.

Bahan Kajian: Materi Pembelajaran

- Prinsip dasar cetak dan metode teknik cetak
- Perkembangan Teknologi Grafika (konvensional – digital)
- Ragam Teknologi Cetak (*Printing Technology*), a.l:
 - a) *Offset Printing*,
 - b) *Rotogravure*,
 - c) *Flexography*,
 - d) *Screen Printing*,
 - e) *Digital Printing*, dll.
- *Printing Materials dan Finishing*
- *Printing Process and Workflow*
- *Color Management*
- *Final Art Work for Pre Press*

Pustaka**Utama :**

- Edward Denison, Roger Fawcett-Tang, Jessica Glaser, Carolyn Kanight, Loewy, and Scott Witham: *Print Formats and Finishes: The Designer's Illustrated Guide to Brochures, Catalogs, Bags, Labels, Packaging, and Promotion*. Roto Vision 2010.



- Rob Sheppard, Hannah Doyle: New Epson Complete Guide to Digital Printing. Piqsiq Sterling Publishing Co. Inc. 2011.
- Heller, Jules. Print Making Today , York University, 1972

Pendukung :

- Damera, Anne. Panduan Designer dalam Produksi Cetak , Link & Match
- Damera, Anne. Color management , Link & Match
- Damera, Anne. Digital Workflow dalam Industri Grafika , Link & Match
- Damera, Anne. Designer Handbook dalam Produksi Cetak dan Digital Printing

Dosen Pengampu

Sayatman, S.Sn, M.Si

Matakuliah syarat

-

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (offline)	Daring (online)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Mahasiswa mengenal sejarah perkembangan teknologi cetak dan ragam jenis teknologi grafika (konvensional - digital)	Keaktifan dalam Diskusi Kemampuan menjawab pertanyaan seputar sejarah cetak	Penilaian Kualitatif	Kuliah, Responsi Diskusi, <i>Contextual Learning</i> TM: 3*50		Introduction: - Ruang Lingkup dan Overview Perkuliahan Teknologi Grafika History of Printing Technology - Perkembangan teknologi cetak konvensional - digital	5%
2	Mahasiswa mengenal ragam jenis teknologi grafika (konvensional s.d digital)	Menyebutkan perkembangan ragam jenis teknologi cetak dan prinsip dasar Teknik ceta	Penilaian Kualitatif	Kuliah, Responsi Diskusi, <i>Contextual Learning</i> TM: 3*50		Printing Technique - Jenis-jenis teknologi cetak - Prinsip-prinsip dasar Teknik Cetak	5%
2-3	Mahasiswa memahami proses dan alur produksi cetak/ <i>printing workflow</i>	Membuat esume Printing Workflow	Penilaian Kualitatif	Kuliah, Responsi Diskusi, <i>Contextual Learning</i> TM: 3*50 x 2		Printing Process & Workflow: - Prepress - Press - Post Press - Elemen lainnya	5%



4-5	Mahasiswa memahami konsep dan prinsip penggunaan warna untuk produksi cetak	Mahasiswa mampu menunjukkan proses sparasi warna	Penilaian Kualitatif	Kuliah, Responsi Diskusi, <i>Contextual Learning</i> TM: 3*50 x 2		Color Management: - Konsep Warna - Prinsip Dasar Warna - Komunikasi Warna Prinsip Color Sparation	5%
6-7	Mahasiswa memahami ragam material dan finishing cetak	Mahasiswa mampu menunjukkan contoh ragam material cetak dan jenis finishing cetak yang dimaksud	Penilaian Kualitatif	Kuliah, Responsi Diskusi, <i>Contextual Learning</i> TM: 3*50 x 2		f. Printing Material & Finishing: - Embossing/Debossing - Foil Stamping - UV Varnish - Dye Cuting - Binding, dll	5%
8	ETS	Mahasiswa mampu menjawab Quiz dan Menyelesaikan Tugas	Penilaian Kuantitatif/Kualitatif	Tes Kognitif dan Tugas TM=3*50		Komprehensif	25%
9-10	Mahasiswa memahami prinsip dasar cetak dan metode dan penggunaan teknologi cetak dalam industri grafika	Presentasi, Mahasiswa mampu menjelaskan ragam jenis teknologi cetak: (<i>Screen Printing & Offset Printing</i>)	Penilaian Kualitatif	Presentasi Kelompok, Small Grup Disccusion TM: (3*50) x 2		Printing Technology: - <i>Screen Printing</i> - <i>Offset Printing</i>	5%
11-12	Mahasiswa memahami prinsip dasar cetak dan metode dan penggunaan teknologi cetak dalam industri grafika	Mahasiswa mampu menjelaskan ragam jenis teknologi cetak: (<i>Flexography & Rotogravure</i>)	Penilaian Kualitatif	Presentasi Kelompok, Small Grup Disccusion TM: (3*50) x 2		g. Printing Technology: - <i>Flexography</i> - <i>Rotogravure</i>	5%
13-14	Mahasiswa memahami prinsip dasar cetak dan metode dan penggunaan teknologi cetak dalam industri grafika	Mahasiswa mampu menjelaskan ragam jenis teknologi cetak: (<i>Digital Printing & 3D Printing</i>)	Penilaian Kualitatif	Presentasi Kelompok, Small Grup Disccusion TM: (3*50) x 2		h. Printing Technology: - <i>Digital Printing</i> - <i>3D Printing</i>	5%
15	Mahasiswa mampu membuat <i>Art Work</i> contoh karya desain komunikasi visual tercetak dan Presentasi Karya	Mahasiswa mampu menunjukkan <i>Final Artwork</i> , dan dummy hasil contoh cetak	Penilaian Kualitatif	Project Base Learning/Case Study TM=3*50		Final Art Work - File Prepress - 3D Model/ Mock-Up - Manajemen File	10%



						i.	
16	EAS	Quiz	Penilaian Kuantitatif	Tes Kognitif dan Tugas TM=3*50		Komprehensif	25%
							100%



**INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
FAKULTAS DESAIN KREATIF DAN BISNIS DIGITAL
DEPARTEMEN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**Kode
Dokumen**

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)		KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)		SEMESTER	Tgl Penyusunan
Game Studies		DV 23405	Lab. Digital Creative Media	T= 1 sks	P= 1	4	25 Nov 2022
OTORISASI		Pengembang RPS		Koordinator RMK		Ketua PRODI	
		Didit Prasetyo Rabendra Yudistira A		Nurina Orta D		Bambang Mardiono	
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK						
	CPL-1	Mampu menunjukkan sikap dan karakter yang mencerminkan ketakwaan kepada Tuhan YME, berbudi pekerti luhur, peka dan peduli terhadap masalah sosial dan lingkungan, menghargai perbedaan budaya dan kemajemukan, menjunjung tinggi penegakan hukum, mendahulukan kepentingan bangsa dan masyarakat luas, melalui inovasi, kreatifitas, dan potensi lain yang dimiliki.					
	CPL-2	Mampu mengkaji dan memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam rangka mengaplikasikan nya pada bidang keahlian tertentu, serta mampu mengambil keputusan secara tepat dari hasil kerja sendiri maupun kerja kelompok melalui pemikiran logis, kritis, sistematis dan inovatif.					
	CPL-3	Mampu mengelola pembelajaran diri sendiri, dan mengembangkan diri sebagai pribadi pembelajar sepanjang hayat untuk bersaing ditingkat nasional, maupun internasional, dalam rangka berkontribusi nyata untuk menyelesaikan masalah dengan memperhatikan prinsip keberlanjutan					
	CPL-4	Memahami dan mampu menjelaskan tentang konsep teoritis perancangan Desain Komunikasi Visual (secara mendalam) yang meliputi prinsip dasar dan estetika desain, sosial budaya, perkembangan teknologi, faktor ekonomi dan bisnis terapan.					
	CPL-5	Memahami ilmu dan media komunikasi					
	CPL-6	Memahami social budaya dan literasi/script					
	CPL-7	Memahami dan mampu menerapkan skill desain					
	CPL-8	Memahami dan mampu menerapkan kreatifitas, inovasi dan design thinking					
	CPL-9	Memahami dan mampu menerapkan manajemen dan marketing dalam bidang desain komunikasi visual					
	CPL-10	Memahami dan mampu melakukan riset desain, analisis data, dan eksplorasi ide untuk menetapkan tujuan, sasaran, komunikasi dan prototipe solusi desain komunikasi visual					
	CPL-11	Memahami dan mampu menerapkan teknologi dalam desain komunikasi visual					



	CPMK																										
	CPMK-1	Mahasiswa mampu mengidentifikasi fenomena permasalahan terkait media permainan																									
	CPMK-2	Mahasiswa mampu menganalisa fenomena permasalahan, teoritis dan perbandingan produk terkait media permainan																									
	CPMK-3	Mahasiswa mampu menyusun prosedur gamifikasi yang sesuai dengan rumusan permasalahan																									
	CPMK-4	Mahasiswa mampu mengimplementasikan konsep gamifikasi kepada media permainan yang disusun																									
		Matrik CPL - CPMK																									
		<table><tr><th>CPMK</th><th>CPL-4</th><th>CPL-6</th><th>CPL-7</th><th>CPL-10</th></tr><tr><td>CPMK-1</td><td>v</td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-2</td><td></td><td>v</td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-3</td><td></td><td></td><td>v</td><td></td></tr><tr><td>CPMK-4</td><td></td><td></td><td></td><td>v</td></tr></table>	CPMK	CPL-4	CPL-6	CPL-7	CPL-10	CPMK-1	v				CPMK-2		v			CPMK-3			v		CPMK-4				v
CPMK	CPL-4	CPL-6	CPL-7	CPL-10																							
CPMK-1	v																										
CPMK-2		v																									
CPMK-3			v																								
CPMK-4				v																							



Deskripsi Singkat MK		Mata kuliah game studies (kajian permainan) secara umum mempelajari analisa fenomena dan implementasi konsep gamifikasi pada media permainan					
Bahan Kajian: Materi Pembelajaran		1. Kajian ilmiah tentang fenomena social, budaya dan permasalahan masyarakat kaitannya dengan desain permainan 2. Studi estetika desain permainan 3. Kajian permainan dan gamifikasi 4. Kajian adaptasi konten permainan 5. Struktur informasi dan komunikasi dalam permainan 6. Prosedur user test desain permainan					
Pustaka		Utama :					
		SKKNI tahun 2022 bidang video game					
		Bermain untuk belajar : Merancang Permainan sebagai Media Pembelajaran yang Efektif, penerbit LeutikaPrio, 2018, ISBN: 978-602-371-636-4					
		Pendukung :					
		1. Paul Booth, Board Games as Media 1st Edition, Bloomsbury Academic; 1st edition, 2021, ISBN : 978-1501357169 2. Marco Arnaudo, Matthew Wilhelm Kapell, Storytelling in the Modern Board Game: Narrative Trends from the Late 1960s to Today (Studies in Gaming), McFarland, 2018 3. Dustin Hansen, Game On!: Video Game History from Pong and Pac-Man to Mario, Minecraft, and More, Square Fish; Reprint edition, 2019, ISBN : 978-1250294456 4. <u>Evan Skolnick</u>, Video Game Storytelling: What Every Developer Needs to Know about Narrative Techniques, Watson-Guptill, 2014, ISBN : 978-0385345828					
Dosen Pengampu		Didit Prasetyo					
Matakuliah syarat		Telah menyelesaikan tahap persiapan (36 sks semester 1 dan 2)					
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (offline)	Daring (online)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Mahasiswa memahami teori,	Penilaian dan	Mengikuti pembelajaran	Kuliah Tatap muka		• Ceramah materi	5%



	tujuan, eksisting dan ekosistem permainan papan serta industry terkait dengan permainan papan	observasi dari tanya jawab dengan mahasiswa	dan aktif dalam diskusi kelas	berdurasi 2x50 menit = 100 menit, Asistensi berdurasi 2x60 menit = 120 menit Belajar mandiri bagi mahasiswa berdurasi 2 x 60 menit = 120 menit total alokasi waktu belajar dalam 1 minggu persemester adalah 340 menit		terkait dengan pengenalan boardgame • Tanya jawab terkait eksisting boardgame yang diketahui mahasiswa • Penggunaan pendukung media belajar berupa video, artikel jurnal, contoh produk eksisting dan lainnya	
2-3	Mahasiswa mampu memahami mekanika permainan papan	Penilaian dari pengumpulan tugas membuat mekanika sederhana untuk permainan	Mengamati permasalahan atau produk eksisting dan menyusun mekanika permainan papan	Kuliah tatap muka berdurasi 2 x 100 menit = 200 menit (berdurasi 2 pertemuan) Asistensi dan praktek lapangan bagi mahasiswa yang dilaporkan terjadwal dengan durasi 2 x 120(2) menit = 480 menit (berdurasi 2 pertemuan) Total alokasi waktu belajar dalam 2 minggu persemester adalah 680 menit		• Ceramah materi ragam mekanika permainan papan • Tutorial dan contoh materi mekanika permainan papan • Self directed learning dalam bentuk kelompok mahasiswa membuat analisa mekanika (1 pertemuan) dan membuat konsep mekanika sederhana (1 pertemuan)	10%
4-6	Mahasiswa mampu mengadopsi	Penilaian dari	Membuat desain yang	Kuliah tatap muka		• Ceramah materi	15%



	konten dalam elemen permainan	pengumpulan tugas desain konten dalam elemen permainan	mengadaptasi konten dalam elemen permainan yang bernilai estetik dan fungsional	berdurasi $3 \times 100 = 300$ menit (berdurasi 3 pertemuan) Asistensi dan praktek mandiri yang dilaporkan terjadwal dengan durasi $3 \times 120(3)$ menit = 1080 menit Total alokasi waktu belajar dalam 3 minggu persemester adalah 1380 menit		estetika desain dalam boardgame • Problem based learning /case method bagi mahasiswa dalam menyusun konten elemen permainan	
7-8	Mahasiswa mampu mendemonstrasikan mekanika, gamifikasi dan konten yang sesuai dengan konsep yang telah disusun sebelumnya dengan menguji papan permainan pada kelompok kecil	Penilaian dari hasil demonstrasi/simulasi permainan papan	Melakukan peer review terhadap karya permainan rekan mahasiswa lain dalam 1 kelas	Kuliah tatap muka berdurasi 2×100 menit = 200 menit (berdurasi 2 pertemuan) Asistensi berdurasi $2 \times 120 = 240$ menit Praktek studio berdurasi $2 \times 120 = 240$ menit Total alokasi waktu belajar 2 minggu persemester adalah 680 menit		• Ceramah materi bagaimana mengapresiasi boardgame • Praktikum mahasiswa memainkan dan mereview permainan papan kelompok lain	20%
9-10	• Mahasiswa mengetahui informasi, sejarah dan	Penilaian dari analisa dan review	Menyusun dan merencanakan game	Tatap muka berdurasi $2 \times 100 = 200$ menit		• Ceramah ragam permainan digital,	10%



	perkembangan permainan digital Mahasiswa mampu menyusun analisa penggunaan media kreatif berbasis digital untuk permasalahan yang sejenis	permasalahan dengan luaran permainan digital	engine yang sesuai untuk mencapai tujuan dari solusi/konsep yang ditawarkan dan membuat konsep prototipe permainan	(berdurasi 2 pertemuan) Asistensi dan praktek studio yang dilaporkan terjadwal dengan durasi 2x120(2) menit = 480 menit Total alokasi waktu belajar dalam 2 minggu persemester adalah 680 menit		perkembangan teknologi dan peluang potensi ekosistem desain visual dalam permainan digital - Tanya jawab terkait game engine - Cooperative learning dalam bentuk mahasiswa membuat kelompok kerja dan melakukan Peer review terhadap konsep game engine dan draft tema permainan digital	
11-12	Mahasiswa mampu menyusun perencanaan ragam informasi, pipeline system permainan dan alur permainan yang menarik sesuai target market	Penilaian terhadap manajemen skenario permainan	Menyusun dan membuat prototipe sederhana permainan digital	Tatap muka berdurasi 2x100 = 200 menit (berdurasi 2 pertemuan) Asistensi dan praktek studio yang dilaporkan terjadwal dengan durasi 2x120(2) menit = 480 menit Total alokasi waktu belajar dalam 2 minggu		- ceramah terkait system operasi, ragam interaksi manusia dan computer, potensi yang dapat digali dari perkembangan teknologi - Case Method pada kelompok mahasiswa dalam menyusun ragam informasi dan	10%



				persemester adalah 680 menit		manajemen skenario permainan digital	
13-14	Mahasiswa mampu mendemonstrasikan permainan digital secara prototipe sederhana dan memperkirakan perkembangan permainan digital lebih lanjut	Demonstrasi dan observasi pada hasil luaran game digital dari setiap kelompok mahasiswa	Menyelesaikan proses prototyping permainan digital, prototyping dapat berupa konsep high fidelity menggunakan aplikasi yang tersedia bebas dan mudah digunakan	Tatap muka berdurasi 2x100 = 200 menit (berdurasi 2 pertemuan) Asistensi dan praktek studio yang dilaporkan terjadwal dengan durasi 2x120(2) menit = 480 menit Total alokasi waktu belajar dalam 2 minggu persemester adalah 680 menit		- Penerapan case method pada kelompok mahasiswa sesuai dengan tema dan masalah yang diusung - Demonstrasi membuat produk prototipe permainan digital secara high fidelity	10%
15-16	Mahasiswa mampu mendokumentasikan, mendistribusikan, mempresentasikan dan mengujikan permainan digital yang disusun sejak awal	Presentasi/pameran/submisi lomba/even	Menyajikan prototipe high fidelity dan penulisan ilmiah yang mendokumentasikan proses penyusunan permainan digital	Tatap muka berdurasi 2x100 = 200 menit (berdurasi 2 pertemuan) Asistensi dan praktek studio yang dilaporkan terjadwal dengan durasi 2x120(2) menit = 480 menit Total alokasi waktu belajar dalam 2 minggu persemester adalah 680 menit		Mahasiswa melakukan presentasi, dan mempublikasikan konsep/pembahasan permainan digital	20%



				menit			
--	--	--	--	-------	--	--	--



**INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
FAKULTAS DESAIN KREATIF DAN BISNIS DIGITAL**

**Kode
Dokumen**

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE		Rumpun MK	Bobot (SKS)		SEMESTER	Tgl Penyusunan
Budaya Visual	DV23406			T=1	P=1	4	15-1-2023
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator MK			Ketua Prodi	
	Yurif Setya Darmawan, S.T., M.Ds. Naufan Noordyanto M.Sn.					Bambang Mardiono Soewito, S.Sn., M.Sn.	
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	CPL-Prodi yang dibebankan MK						
	CPL-4	Memahami dan mampu menjelaskan tentang konsep teoritis perancangan Desain Komunikasi Visual (secara mendalam) yang meliputi prinsip dasar dan estetika desain, sosial budaya, perkembangan teknologi, faktor ekonomi dan bisnis terapan.					
	CPL-6	Memahami sosial budaya dan literasi/ script					
	CPL-10	Memahami dan mampu melakukan riset desain, analisis data dan eksplorasi ide untuk menetapkan tujuan, sasaran komunikasi, dan prototipe solusi desain komunikasi visual					
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah						
	CPMK-1	Menjelaskan perkembangan dan wacana budaya visual (<i>oral culture, writing culture, dan visual culture</i>)					
	CPMK-2	Menjelaskan konsep kebudayaan (<i>culture</i>) dan budaya visual (<i>visual culture</i>)					
	CPMK-3	Menjelaskan konsep <i>image (picture, visual, dan image)</i>					
	CPMK-4	Menjelaskan konsep <i>gaze, gaze in the media, voyeorism, surveillance</i>					
	CPMK-5	Menjelaskan <i>visual rhetorics</i> , metodologi visual					
	CPMK-6	Menjelaskan <i>visual simulacra</i> , kaitan visual dengan perkembangan teknologi, reproduksi media					

		Matriks CPL			
			CPL-4	CPL-6	CPL-10
		CPMK-1	V		
		CPMK-2	V		
		CPMK-3		V	
		CPMK-4		V	
		CPMK-5			V
		CPMK-6			V
Deskripsi Singkat MK	Budaya visual merupakan matakuliah yang disampaikan sebagai penunjang pada matakuliah studio Perancangan Desain Komunikasi Visual. Mata kuliah ini merupakan mata kuliah wajib. Dengan pemahaman tepat mengenai budaya visual yang menekankan pemahaman teori kebudayaan visual, seperti konsep image, visualitas, citra, tatapan, simulacra hingga retorika visual diharapkan mahasiswa mampu mengapresiasi karya desain secara mendalam. Pelaksanaan perkuliahan mata kuliah budaya visual dilaksanakan di ruang materi. Sementara penanggungjawab mata kuliah merupakan dosen pengampu mata kuliah dan dosen koordinator mata kuliah budaya visual. Mata kuliah ini pada dasarnya dipelajari untuk mahasiswa semester 5 departemen Desain Komunikasi Visual ITS.				
Bahan Kajian MK	1. Sejarah Budaya Visual 2. Konsep Image, citra 3. Konsep gaze, look, dan surveillance 4. Simulacra 5. Retorika Visual				
Pustaka	Utama:				
	Mirzoeff, N. (1999): <i>An Introduction to Visual Culture</i>, Routledge, London. Definisi visual culture, 1. Visuality: Picture p.37, the age of photograhpy p.65, virtuality p.91				

2. Culture: Gaze p.163-183
3. Global/Lokal: Photograph p.231

Mitchell, W. J. T. (1994): *Picture Theory*, The University of Chicago Press, Chicago.

Images

1. What do Pictures want? P.28
2. Surplus value of images p.76

Objects

4. Founding objects p.111-187
5. Totemism, fetishism, idolatry p. 188-200

Media

6. Addressing media p.201-244
7. Color and race, stereotype p.294
8. The work of art in the age of biocybernetic reproduction p.309

Rose, G. (2012): *Visual Methodologies; An Introduction to Researching with Visual Materials*, Sage Publication Ltd, London.

1. Visual Methodology p.1-47

Pendukung:

Bal, M. (2003): Visual essentialism and the object of visual culture, *Journal of Visual Culture*, 2(1), 5-32.

Mitchell, W. J. T. (2005): *What do Pictures Want?*, The University of Chicago Press, Chicago.

Schirato, T., and Webb, J. (2004): *Reading the Visual*, Allen & Unwin, Cows Nest.

Reading visual, visual Technologies, communication and the visual, visual narratives, visual art, visual culture p.105, the media as spectacle p.169

Dosen Pengampu

-

Mata Kuliah Syarat		-					
Minggu ke	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		CPMK-2 Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan		Materi Pembelajaran	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring	Daring		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Sub CPMK 1 Menjelaskan perkembangan dan wacana budaya visual (<i>oral culture, writing culture, dan visual culture</i>)	Mahasiswa mengetahui ruang lingkup perkuliahan dan memiliki orientasi belajar	Kriteria: Bentuk: Non test tanya jawab lisan	Bentuk Pembelajaran : Kuliah TM 1x3x50 Metode : Pembelajaran Kolaboratif	BM (1x3x60") Classroom: mempelajari bahan ajar yang telah disediakan PT (1x3x60") Peserta mengisi kuis di classroom	Utama Pendukung	5%
2	Sub CPMK 2 Menjelaskan konsep kebudayaan (<i>culture</i>) dan alamiah (<i>nature</i>)	Mahasiswa memahami dan dapat menjelaskan kembali konsep budaya dan membedakannya dengan aspek alamiah (<i>nature</i>).	Kriteria: Bentuk: Non test tanya jawab lisan	Bentuk Pembelajaran : Kuliah TM 1x3x50 Metode : Pembelajaran Kolaboratif	BM (1x3x60") Classroom: mempelajari bahan ajar yang telah disediakan PT (1x3x60") Peserta mengisi kuis di classroom	Utama Pendukung	5%
3	Sub CPMK 3 Menjelaskan konsep image dan implikasinya (<i>picture, visual, dan image</i>)	Mahasiswa dapat mengenali dan menjelaskan kembali aspek-aspek fisik dan	Kriteria: Bentuk: Non test tanya jawab lisan	Bentuk Pembelajaran : Kuliah TM 1x3x50	BM (1x3x60") Classroom: mempelajari bahan ajar yang telah disediakan	Utama Pendukung	5%

		mental dari pengalaman visual.		Metode : Pembelajaran Kolaboratif	PT (1x3x60") Peserta mengisi kuis di classroom		
4	Sub CPMK 4 Menjelaskan Sejarah Budaya Visual	Mahasiswa mengetahui dan dapat menguraikan kembali bidang studi yang disebut "budaya visual" dan sejarah singkat kemunculannya	Kriteria: Bentuk: Non test tanya jawab lisan	Bentuk Pembelajaran : Kuliah TM 1x3x50 Metode : Pembelajaran Kolaboratif	BM (1x3x60") Classroom: mempelajari bahan ajar yang telah disediakan PT (1x3x60") Peserta mengisi kuis di classroom	Utama Pendukung	5%
5	Sub CPMK 5 Menjelaskan Ruang Lingkup Budaya Visual	Mahasiswa dapat menjelaskan kembali pengertian dan ruang lingkup budaya visual: Visualizing; Visual Power, Visual Pleasure; Visual Culture	Kriteria: Bentuk: Non test tanya jawab lisan	Bentuk Pembelajaran : Kuliah TM 1x3x50 Metode : Pembelajaran Kolaboratif	BM (1x3x60") Classroom: mempelajari bahan ajar yang telah disediakan PT (1x3x60") Peserta mengisi kuis di classroom	Utama Pendukung	5%

6	Sub CPMK 6 Menjelaskan Citra atau Image	Mahasiswa memahami dan dapat menjelaskan kembali pengertian dan jenis-jenis serta fenomena image sebagai salah satu kajian dalam budaya visual. Pengertian Image; Jenis-jenis Image; Fenomena tentang image; Imagology	Kriteria: Bentuk: Non test tanya jawab lisan	Bentuk Pembelajaran : Kuliah TM 1x3x50 Metode : Pembelajaran Kolaboratif	BM (1x3x60") Classroom: mempelajari bahan ajar yang telah disediakan PT (1x3x60") Peserta mengisi kuis di classroom	Utama Pendukung	5%
7	Sub CPMK 7 Menjelaskan konsep Gaze atau Tatapan	Mahasiswa dapat memahami dan menjelaskan kembali posisi gaze dalam kajian budaya visual. Pengertian Gaze; Teori Gaze berdasarkan pemikiran Foucault, Barthes, Lacan, dan Mulvey.	Kriteria: Bentuk: Non test tanya jawab lisan	Bentuk Pembelajaran : Kuliah TM 1x3x50 Metode : Pembelajaran Kolaboratif	BM (1x3x60") Classroom: mempelajari bahan ajar yang telah disediakan PT (1x3x60") Peserta mengisi kuis di classroom	Utama Pendukung	5%

8	Sub CPMK 8 UTS	Mahasiswa dapat mengenali dan menguraikan kembali secara tertulis teori-teori dan istilah-istilah kunci tentang visualitas dan budaya visual.	Bentuk Non Test : Presentasi/ Makalah	Bentuk: Praktik Lapangan TM 1x3x170 Metode : Pembelajaran Berbasis Proyek (mengkaji objek desain dengan pendekatan budaya visual)		Utama Pendukung	15%
9	Sub CPMK 9 Menjelaskan Look, Gaze, dan Surveillance	Mahasiswa dapat memahami dan menjelaskan kembali bahwa dalam budaya visual setiap tindakan menatap melibatkan konotasi dan implikasi: Gaze dalam lukisan; Voyeurism; Gaze dalam film; Las Meminas	Kriteria: Bentuk: Non test tanya jawab lisan	Bentuk Pembelajaran : Kuliah TM 1x3x50 Metode : Pembelajaran Kolaboratif	BM (1x3x60") Classroom: mempelajari bahan ajar yang telah disediakan PT (1x3x60") Peserta mengisi kuis di classroom	Utama Pendukung	5%
10	Sub CPMK 10 Menjelaskan Look, Gaze, dan Surveillance	Mahasiswa dapat memahami dan menjelaskan kembali bahwa	Kriteria: Bentuk:	Bentuk Pembelajaran : Kuliah	BM (1x3x60") Classroom: mempelajari bahan	Utama Pendukung	5%

		dalam budaya visual setiap tindakan menatap melibatkan konotasi dan implikasi : Surveillance; Narcissism	Non test tanya jawab lisan	TM 1x3x50 Metode : Pembelajaran Kolaboratif	ajar yang telah disediakan PT (1x3x60") Peserta mengisi kuis di classroom		
11	Sub CPMK 11 Menjelaskan Look, Gaze, dan Surveillance	Mahasiswa dapat memahami dan menjelaskan kembali bahwa dalam budaya visual setiap tindakan menatap melibatkan konotasi dan implikasi: Bahasa Visual dan Kekerasan	Kriteria: Bentuk: Non test tanya jawab lisan	Bentuk Pembelajaran : Kuliah TM 1x3x50 Metode : Pembelajaran Kolaboratif	BM (1x3x60") Classroom: mempelajari bahan ajar yang telah disediakan PT (1x3x60") Peserta mengisi kuis di classroom	Utama Pendukung	5%
12	Sub CPMK 12 Retorika Visual	Mahasiswa mengetahui dan dapat menjelaskan kembali kompleksitas dan problematika retorika dalam budaya visual:	Kriteria: Bentuk: Non test tanya jawab lisan	Bentuk Pembelajaran : Kuliah TM 1x3x50 Metode : Pembelajaran Kolaboratif	BM (1x3x60") Classroom: mempelajari bahan ajar yang telah disediakan PT (1x3x60") Peserta mengisi kuis di classroom	Utama Pendukung	5%

		Sejarah Retorika;Definisi Retorika;Dimensi Retorika;Visual Retorika					
13	Sub CPMK 13 Simulacra	Mahasiswa menyebutkan dan dapat menjelaskan kembali kompleksitas dan problematika simulacra dalam budaya visual: Pengertian Simulacra;Simulacra menurut Plato;Simulacra dan Realitas;Tiga Fase Visual Simulacra	Kriteria: Bentuk: Non test tanya jawab lisan	Bentuk Pembelajaran : Kuliah TM 1x3x50 Metode : Pembelajaran Kolaboratif	BM (1x3x60") Classroom: mempelajari bahan ajar yang telah disediakan PT (1x3x60") Peserta mengisi kuis di classroom	Utama Pendukung	5%
14	Sub CPMK 14 Rangkuman Perkuliahan	Mahasiswa dapat mengidentifikasi dan menjelaskan kembali teori dan istilah-istilah kunci dalam budaya visual.	Kriteria: Bentuk: Non test tanya jawab lisan	Bentuk Pembelajaran : Kuliah TM 1x3x50 Metode : Pembelajaran Kolaboratif	BM (1x3x60") Classroom: mempelajari bahan ajar yang telah disediakan PT (1x3x60") Peserta mengisi kuis di classroom	Utama Pendukung	5%

15-16	Sub CPMK 15 UAS	Mahasiswa dapat mengulas media kebudayaan visual dan menuliskannya secara terstruktur, argumentatif dan koheren dalam bentuk makalah	Bentuk Non Test : Presentasi/ Makalah	Bentuk: Praktik Lapangan TM 1x3x170 Metode : Pembelajaran Berbasis Projek (mengkaji objek desain dengan pendekatan budaya visual)		Utama Pendukung	20%
-------	--------------------	--	--	---	--	--------------------	-----



Semester 5

	INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER SURABAYA, FAKULTAS DESAIN KREATIF DAN BISNIS DIGITAL, DEPARTEMEN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL					Kode Dokumen	
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER							
MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK		BOBOT (sks)		SEMESTER	Tgl Penyusunan
DKV Sosial Budaya	DV 23501			T= 2	P=4	5	Februari 2023
OTORISASI		Pengembang RPS		Koordinator RMK		Ketua PRODI	
		Dr. Rahmatsyam Lakoro, S.Sn., M.T.		Dr. Rahmatsyam Lakoro, S.Sn., M.T.		Bambang Mardiono Soewito S.Sn., M.Sn	
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK						
	CPL-1	Mampu menunjukkan sikap dan karakter yang mencerminkan ketakwaan kepada Tuhan YME, berbudi pekerti luhur, peka dan peduli terhadap masalah sosial dan lingkungan, menghargai perbedaan budaya dan kemajemukan, menjunjung tinggi penegakan hukum, mendahulukan kepentingan bangsa dan masyarakat luas, melalui inovasi, kreatifitas, dan potensi lain yang dimiliki.					
	CPL-2	Mampu mengkaji dan memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam rangka mengaplikasikan nya pada bidang keahlian tertentu, serta mampu mengambil keputusan secara tepat dari hasil kerja sendiri maupun kerja kelompok melalui pemikiran logis, kritis, sistematis dan inovatif.					
	CPL-3	Mampu mengelola pembelajaran diri sendiri, dan mengembangkan diri sebagai pribadi pembelajar sepanjang hayat untuk bersaing ditingkat nasional, maupun internasional, dalam rangka berkontribusi nyata untuk menyelesaikan masalah dengan memperhatikan prinsip keberlanjutan					
	CPL-4	Memahami dan mampu menjelaskan tentang konsep teoritis perancangan Desain Komunikasi Visual (secara mendalam) yang meliputi prinsip dasar dan estetika desain, sosial budaya, perkembangan teknologi, faktor ekonomi dan bisnis terapan.					
	CPL-5	Memahami ilmu dan media komunikasi					
	CPL-6	Memahami sosial budaya dan literasi/script					
	CPL-7	Memahami dan mampu menerapkan skill desain					
	CPL-8	Memahami dan mampu menerapkan kreatifitas, inovasi dan design thinking					
	CPL-9	Memahami dan mampu menerapkan manajemen dan marketing dalam bidang desain komunikasi visual					
	CPL-10	Memahami dan mampu melakukan riset desain, analisis data, dan eksplorasi ide untuk menetapkan tujuan, sasaran, komunikasi dan prototipe solusi desain komunikasi visual					
	CPL-11	Memahami dan mampu menerapkan teknologi dalam desain komunikasi visual					



	CPMK												
	CPMK-1	Mahasiswa mampu mengidentifkasi fenomena permasalahan terkait Desain Komunikasi dalam konteks sosial budaya											
	CPMK-2	Mahasiswa mampu menganalisa fenomena permasalahan, teoritis dan perbandingan DKV dalam konteks sosial budaya											
	CPMK-3	Mahasiswa mampu menyusun pendekatan desain dalam berbagai setting sosial budaya											
	CPMK-4	Mahasiswa mampu mengimplementasikan konsep desain dalam konteks kajian sosial budaya											
		Matrik CPL – CPMK											
		CPMK	CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7	CPL-8	CPL-9	CPL-10	CPL-11
		CPMK-1	v	v	v	v	v	v					
		CPMK-2		v	v	v	v						
		CPMK-3					v	v	v	v	v		
		CPMK-4						v	v	v	v	v	v



Deskripsi Singkat MK	MK DKV Sosial Budaya merupakan matakuliah perancangan Desain Komunikasi Visual dalam konteks studi sosial budaya dari masyarakat pengguna desain.	
Bahan Kajian: Materi Pembelajaran	Desain Komunikasi Visual dan setting sosial budaya masyarakat Perkembangan pendekatan DKV dalam konteks sosial budaya Studi kasus DKV Sosial Budaya Desain Sosial dan Kampanye	
Pustaka	Utama :	
	Chesebro, J. W., & Bertelsen, D. A. (1996). <i>Analyzing Media</i> . The Guildford Press. Creswell, J. W. (2015). <i>Penelitian Kualitatif dan Desain Riset</i> (3rd ed.). Pustaka Pelajar. Fiske, J. (2004). <i>Cultural and Communication Studies</i> . Jalasutra. Greenwood, D. J., & Levin, M. (2007). <i>Introduction to Action Research</i> (2nd editio). Sage Publication, inc. Howaldt, J., Kopp, R., & Schwarz, M. (2015). Researching Social Innovation. In A. Nicholls, J. Simon, & G. Madeleine (Eds.), <i>New Frontiers in Social Innovation Research</i> . Palgrave MacMillan. Lunenfeld, P. (2003). The Design Cluster. In B. Laurel (Ed.), <i>Design Research, Methods and Perspective</i> . Murray, R., Caulier-grice, J., & Mulgan, G. (2010). <i>THE OPEN BOOK OF SOCIAL INNOVATION</i> . The Young Foundation. Wood, J. T. (1997). <i>Communication Theories in Action: an introduction</i> . Thomson Wadsworth. Pendukung :	
	Dale, E. (1946). <i>Audio-Visual Methods in Teaching</i> . Dryden Press.	
	Don, A., & Petrick, J. (2003). User Requirements. In <i>Design Research, Methods and Perspective</i> . The MIT Press.	



Hall, E. T. (1978). Beyond Culture. In *Contemporary Sociology* (Vol. 7, Issue 4). Doubleday. <https://doi.org/10.2307/2064404>

Krippendorff, K. (2006). *The Semantic Turn, A New Foundation For Design*,. Taylor And Francis Group.

Lakoro, R., Sachari, A., Budiwaspada, A. E., & Sabana, S. (2020). Sociotagging : Participatory Design as Flood Disaster Mitigation Campaign in Bojongsoang District during the Covid-19 Pandemic. *PalArch's Journal of Archaeology of Egypt*, 17(9), 39–48. <https://archives.palarch.nl/index.php/jae/article/view/3282>

Lankow, J., Ritchie, J., & Crooks, R. (2002). *Infographics, The Power of Storytelling*. Gramedia Pustaka Utama.

Nicholls, A., Simon, J., & Madeleine, G. (2019). *New Frontiers in Social Innovation Research* (Issue September). Palgrave MacMillan. <https://doi.org/10.1007/978-1-137-50680-1>

Plowman, T. (2003). Ethnography and Critical Design Practice. In B. Laurel (Ed.), *DESIGN RESEARCH, METHODS AND PERSPECTIVES*. The MIT Press.

Purpura, S. (2003). Overview of Quantitative Methods in Design Research. In B. Laurel (Ed.), *Design Research, Methods and Perspective*.

Smith, R. C., & Iversen, O. S. (2018). Participatory design for sustainable social change. *Design Studies*, 59, 9–36. <https://doi.org/10.1016/j.destud.2018.05.005>

Stickdorn, M., Lawrence, A., Hormess, M., & Schreider, J. (2018). *This is Service Design Doing: Applying service design thinking in the real world* (1st ed.). O'reilly Media, inc.

Sugiyama, K., & Andree, Ti. (2011). *The Dentsu Way*. McGraw-Hill.

Westera, W. (2015). Reframing the Role of Educational Media Technologies. *Quarterly Review of Distance Education*, 16(2), 19–32

Dosen Pengampu

Rahmatsyam Lakoro

Matakuliah syarat

Lulus DKV Teknologi dengan nilai min. C



Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (offline)	Daring (online)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Mahasiswa memahami Desain Komunikasi Visual dalam konteks sosial budaya	Ketepatan menjelaskan DKV dalam konteks sosial budaya, berupa contoh kasus dan kemungkinan pengembangan ilmu DKV	Kriteria: Wawasan Posisi peran ilmu DKV Bentuk: Diskusi kelas	Bentuk : Kuliah Diskusi Metode : Student Centered Learning (SCL) – Diskusi kelas Penugasan : - Estimasi Waktu : 2x3x50 = 150 menit		Creswell, J. W. (2015). <i>Penelitian Kualitatif Dan Desain Riset</i> (3rd Ed.). Pustaka Pelajar. Fiske, J. (2004). <i>Cultural And Communication Studies</i> . Jalasutra. Greenwood, D. J., & Levin, M. (2007). <i>Introduction To Action Research</i> (2nd Editio). Sage Publication, Inc.	
2	Mahasiswa memahami Desain Komunikasi Visual menggunakan metode Design Thinking	Ketepatan menjelaskan DKV dalam konteks sosial budaya dengan metode Design Thinking	Kriteria: Pemahaman metode Posisi peran ilmu DKV Bentuk: Diskusi kelas	Bentuk : Kuliah Diskusi Metode : Student Centered Learning (SCL) – Diskusi kelas Penugasan : - Estimasi Waktu : 2x3x50 = 150 menit		Don, A., & Petrick, J. (2003). <i>User Requirements. In Design Research, Methods And Perspective</i> . The MIT Press. Plowman, T. (2003). <i>Ethnography And Critical Design Practice</i> . In B. Laurel (Ed.), <i>DESIGN RESEARCH, METHODS</i>	



						AND PERSPECTIVES. The MIT Press	
3 - 7	Mahasiswa dapat menyusun perencanaan penelitian DKV dalam konteks sosial budaya	Ketepatan menjelaskan tujuan, metode, dan pendekatan DKV dalam konteks sosial budaya	Kriteria: Pemahaman atas topik yang akan diteliti dalam konteks DKV Bentuk: Presentasi	Bentuk : Presentasi Diskusi Metode : Student Centered Learning (SCL) – Diskusi kelas Penugasan : Proposal Desain Estimasi Waktu : 10x3x50 = 150 menit		Howaldt, J., Kopp, R., & Schwarz, M. (2015). <i>Researching Social Innovation</i> . In A. Nicholls, J. Simon, & G. Madeleine (Eds.), <i>New Frontiers In Social Innovation Research</i> . Palgrave Macmillan. Lunenfeld, P. (2003). The Design Cluster. In B. Laurel (Ed.), <i>Design Research, Methods And Perspective</i> . Murray, R., Caulier-Grice, J., & Mulgan, G. (2010). <i>THE OPEN BOOK OF SOCIAL INNOVATION</i> . The Young Foundation.	20%
8	EVALUASI TENGAH SEMESTER						20%
9-15	Mahasiswa dapat merancang DKV dalam konteks yang berdasarkan hasil penelitian sosial budaya	Ketepatan menjelaskan pendekatan DKV dalam konteks sosial budaya Ketepatan proses dan luaran desain	Kriteria: Kemampuan menerapkan rancangan DKV sesuai hasil penelitian dalam konteks sosial budaya Bentuk: Proses Menyusun konsep	Bentuk : Presentasi Diskusi Merancang Metode : Student Centered Learning (SCL) – Diskusi kelas		Smith, R. C., & Iversen, O. S. (2018). Participatory design for sustainable social change. <i>Design Studies</i> , 59, 9–36.	40%



			dan portofolio	Penugasan : Portofolio Desain berdasarkan hasil penelitian sosial budaya Presentasi proyek Estimasi Waktu : 14x3x50 = 150 menit		https://doi.org/10.1016/j.destud.2018.05.005 Stickdorn, M., Lawrence, A., Hormess, M., & Schreider, J. (2018). <i>This is Service Design Doing: Applying service design thinking in the real world</i> (1st ed.). O'reilly Media, inc. Murray, R., Caulier-Grice, J., & Mulgan, G. (2010). <i>THE OPEN BOOK OF SOCIAL INNOVATION</i>. The Young Foundation. Sugiyama, K., & Andree, Ti. (2011). <i>The Dentsu Way</i>. McGraw-Hill.	
16	EVALUASI AKHIR SEMESTER						20%



**INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
FAKULTAS DESAIN KREATIF DAN BISNIS DIGITAL
DEPARTEMEN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**Kode
Dokumen**

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)		KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)		SEMESTER	Tgl Penyusunan
Arcade Game		DV 23502	Lab. Digital Creative Media	T= 2	P= 1	5	25 Nov 2022
OTORISASI		Pengembang RPS		Koordinator RMK		Ketua PRODI	
		Didit Prasetyo Nurina Orta D		Nurina Orta D		Bambang Mardiono	
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK						
	CPL-1	Mampu menunjukkan sikap dan karakter yang mencerminkan ketakwaan kepada Tuhan YME, berbudi pekerti luhur, peka dan peduli terhadap masalah sosial dan lingkungan, menghargai perbedaan budaya dan kemajemukan, menjunjung tinggi penegakan hukum, mendahulukan kepentingan bangsa dan masyarakat luas, melalui inovasi, kreatifitas, dan potensi lain yang dimiliki.					
	CPL-2	Mampu mengkaji dan memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam rangka mengaplikasikan nya pada bidang keahlian tertentu, serta mampu mengambil keputusan secara tepat dari hasil kerja sendiri maupun kerja kelompok melalui pemikiran logis, kritis, sistematis dan inovatif.					
	CPL-3	Mampu mengelola pembelajaran diri sendiri, dan mengembangkan diri sebagai pribadi pembelajar sepanjang hayat untuk bersaing ditingkat nasional, maupun internasional, dalam rangka berkontribusi nyata untuk menyelesaikan masalah dengan memperhatikan prinsip keberlanjutan					
	CPL-4	Memahami dan mampu menjelaskan tentang konsep teoritis perancangan Desain Komunikasi Visual (secara mendalam) yang meliputi prinsip dasar dan estetika desain, sosial budaya, perkembangan teknologi, faktor ekonomi dan bisnis terapan.					
	CPL-5	Memahami ilmu dan media komunikasi					
	CPL-6	Memahami social budaya dan literasi/script					
	CPL-7	Memahami dan mampu menerapkan skill desain					
	CPL-8	Memahami dan mampu menerapkan kreatifitas, inovasi dan design thinking					
	CPL-9	Memahami dan mampu menerapkan manajemen dan marketing dalam bidang desain komunikasi visual					
	CPL-10	Memahami dan mampu melakukan riset desain, analisis data, dan eksplorasi ide untuk menetapkan tujuan, sasaran, komunikasi dan prototipe solusi desain komunikasi visual					
	CPL-11	Memahami dan mampu menerapkan teknologi dalam desain komunikasi visual					
	CPMK						



	CPMK-1	Mahasiswa mampu merancang konsep desain permainan video game arkade				
	CPMK-2	Mahasiswa mampu membuat konsep desain permainan video game arkade				
	CPMK-3	Mahasiswa mampu mengembangkan desain permainan video game arkade				
		Matrik CPL - CPMK				
		CPMK	CPL-4	CPL-7	CPL-8	CPL-11
		CPMK-1	v			
		CPMK-2		v	v	
	CPMK-3			v	v	



Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah game arcade (permainan arkade) merupakan mata kuliah yang mempelajari rancangan dan konsep dasar video game yang berisikan permainan dengan skenario yang relative singkat untuk tujuan hiburan atau edukasi						
Bahan Kajian: Materi Pembelajaran	7. Kajian tentang desain video game arcade di industri 8. Studi skenario video game arkade 9. Prosedur pemakaian perangkat mesin video game arkade 10. Implementasi skenario video game arkade menggunakan perangkat lunak 11. Simulasi distribusi video game arkade						
Pustaka	Utama :						
	SKKNI tahun 2022 bidang video game						
	Pendukung :						
	5. Simon Egenfeldt-Nielsen, Jonas Heide Smith, Susana Pajares Tosca, Understanding Video Games: The Essential Introduction, 2019, ISBN : 978-1138362994 6. Brian J. Wardyga, The Video Games Textbook: History-Business-Technology 1st Edition, 2018, ISBN : 978-0815390916 7. Matt Hackett, How to Make a Video Game All By Yourself, 2022 8. Raph Koster, Theory of Fun for Game Design 2nd Edition, 2013, ISBN : 978-1449363215						
Dosen Pengampu	Didit Prasetyo, Nurina Orta D						
Matakuliah syarat	Telah menyelesaikan tahap persiapan (36 sks semester 1 dan 2)						
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
				Luring (offline)	Daring (online)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Mahasiswa memahami proses merancang dan tujuan skenario video game arkade	Penilaian dan observasi dari tanya jawab dengan mahasiswa	Mengikuti pembelajaran dan aktif dalam diskusi kelas	Kuliah Tatap muka berdurasi 2x50 menit = 100 menit, Asistensi berdurasi 2x60 menit = 120 menit		Ceramah materi terkait dengan pengenalan video game arkade	5%



				Belajar mandiri bagi mahasiswa berdurasi 2 x 60 menit = 120 menit total alokasi waktu belajar dalam 1 minggu persemester adalah 340 menit		• Tanya jawab terkait eksisting video game arkade yang diketahui mahasiswa • Penggunaan pendukung media belajar berupa video, artikel jurnal/buku, contoh produk eksisting dan lainnya	
2-3	Mahasiswa mampu menganalisa video game arkade yang sudah beredar	Penilaian dari presentasi atau pengumpulan tugas membuat analisa video game arkade eksisting	Mengamati fenomena, permasalahan, distribusi, segmentasi pengguna dan review teknologi produk eksisting	Kuliah tatap muka berdurasi 2 x 100 menit = 200 menit (berdurasi 2 pertemuan) Asistensi dan praktek lapangan bagi mahasiswa yang dilaporkan terjadwal dengan durasi 2 x 120(2) menit = 480 menit (berdurasi 2 pertemuan) Total alokasi waktu belajar dalam 2 minggu persemester adalah 680 menit		• Ceramah materi ragam video game arkade berdasar tujuan, segmentasi, distribusi, teknologi atau perangkat lunak pendukung • Self directed learning dalam bentuk setiap mahasiswa mencari dan menganalisa eksisting yang relevan (1 pertemuan) dan membuat konsep video game sederhana berdasar referensi game eksisting (1	10%



						pertemuan)	
4-6	Mahasiswa mampu mengadopsi skenario arkade sederhana kedalam perangkat lunak	Penilaian dari laporan progress implementasi skenario pada perangkat lunak	Membuat desain karakter dan environment untuk 1 level permainan, menerapkan prinsip imersifitas sederhana dengan menyediakan skenario Batasan waktu, hadiah, masa hidup dan variable lainnya yang dapat menambah imersifitas	Kuliah tatap muka berdurasi $3 \times 100 = 300$ menit (berdurasi 3 pertemuan) Asistensi dan praktek mandiri yang dilaporkan terjadwal dengan durasi $3 \times 120(3) \text{ menit} = 1080$ menit Total alokasi waktu belajar dalam 3 minggu persemester adalah 1380 menit		• Ceramah materi manajemen imersifitas video game, penjelasan ruang lingkup 1 level permainan • Problem based learning /case method bagi mahasiswa dalam menyusun konten video game arkade	15%
7-8	Mahasiswa mampu mendemonstrasikan progress capaian rancangan 1 level video game arkade	Penilaian dari hasil demonstrasi/simulasi video game	Melakukan peer review terhadap karya permainan rekan mahasiswa lain dalam 1 kelas	Kuliah tatap muka berdurasi $2 \times 100 \text{ menit} = 200$ menit (berdurasi 2 pertemuan) Asistensi berdurasi $2 \times 120 = 240$ menit Praktek studio berdurasi $2 \times 120 = 240$ menit Total alokasi waktu belajar 2 minggu persemester		• Diskusi antar mahasiswa mengenai permasalahan dan capaian penyusunan konsep video game • Praktikum mahasiswa memainkan dan mereview capaian video game mahasiswa lainnya dalam 1 kelas	20%



				adalah 680 menit			
9-12	Mahasiswa mampu mengeksplorasi konsep video game dengan menambah level permainan menjadi 2 level permainan	Penilaian dari laporan progress capaian eksplorasi konsep video game	Menyusun level permainan dan mengeksekusi desain pada game engine yang sesuai untuk mengeksplorasi level permainan video game	Kuliah tatap muka berdurasi $4 \times 200 = 800$ menit (berdurasi 4 pertemuan) Asistensi dan praktek mandiri yang dilaporkan terjadwal dengan durasi $(4 \times 240) \text{ menit} \times 4 = 3840$ menit Total alokasi waktu belajar dalam 4 minggu persemester adalah 4640 menit		- Ceramah ragam alur kecerdasan buatan sederhana yang dapat diimplementasikan pada skenario video game - Tanya jawab terkait game engine, kecerdasan buatan dan game desain - Problem based learning /case method bagi mahasiswa dalam menyusun konten video game arkade	10%
13-14	Mahasiswa mampu mendemonstrasikan video game arkade	Demonstrasi dan observasi pada hasil luaran video game arkade	Menyelesaikan proses rancangan video game arkade	Tatap muka berdurasi $2 \times 100 = 200$ menit (berdurasi 2 pertemuan) Asistensi dan praktek studio yang dilaporkan terjadwal dengan durasi $2 \times 120(2) \text{ menit} = 480$ menit Total alokasi waktu belajar dalam 2 minggu		Demonstrasi membuat produk prototipe permainan digital secara high fidelity	20%



				persemester adalah 680 menit			
15-16	Mahasiswa mampu menyusun dokumentasi, konsep distribusi dan pengembangan video game arkade	Presentasi/pameran/submisi lomba/ikut serta dalam even/penulisan jurnal	Menyajikan konsep distribusi dan penulisan ilmiah yang mendokumentasikan proses rancangan game arcade	Tatap muka berdurasi 2x100 = 200 menit (berdurasi 2 pertemuan) Asistensi dan praktek studio yang dilaporkan terjadwal dengan durasi 2x120(2) menit = 480 menit Total alokasi waktu belajar dalam 2 minggu persemester adalah 680 menit		Mahasiswa melakukan presentasi/mengumpulkan laporan, dan mempublikasikan konsep/pembahasan video game arkade	20%



**INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
FAKULTAS DESAIN KREATIF DAN BISNIS DIGITAL
DEPARTEMEN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**Kode
Dokumen**

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)		KODE	Rumpun MK		BOBOT (sks)		SEMESTER	Tgl Penyusunan
Basic Computer Generative (CG) Animation		DV DV 23502	Lab. Digital Creative Media		T= 2	P=2	5	25 Nov 2022
OTORISASI		Pengembang RPS		Koordinator RMK		Ketua PRODI		
		Rahmatsyam Lakoro Didit Prasetyo		Nurina Orta D		Bambang Mardiono		
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK							
	CPL-1	Mampu menunjukkan sikap dan karakter yang mencerminkan ketakwaan kepada Tuhan YME, berbudi pekerti luhur, peka dan peduli terhadap masalah sosial dan lingkungan, menghargai perbedaan budaya dan kemajemukan, menjunjung tinggi penegakan hukum, mendahulukan kepentingan bangsa dan masyarakat luas, melalui inovasi, kreatifitas, dan potensi lain yang dimiliki.						
	CPL-2	Mampu mengkaji dan memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam rangka mengaplikasikan nya pada bidang keahlian tertentu, serta mampu mengambil keputusan secara tepat dari hasil kerja sendiri maupun kerja kelompok melalui pemikiran logis, kritis, sistematis dan inovatif.						
	CPL-3	Mampu mengelola pembelajaran diri sendiri, dan mengembangkan diri sebagai pribadi pembelajar sepanjang hayat untuk bersaing ditingkat nasional, maupun internasional, dalam rangka berkontribusi nyata untuk menyelesaikan masalah dengan memperhatikan prinsip keberlanjutan						
	CPL-4	Memahami dan mampu menjelaskan tentang konsep teoritis perancangan Desain Komunikasi Visual (secara mendalam) yang meliputi prinsip dasar dan estetika desain, sosial budaya, perkembangan teknologi, faktor ekonomi dan bisnis terapan.						
	CPL-5	Memahami ilmu dan media komunikasi						
	CPL-6	Memahami social budaya dan literasi/script						
	CPL-7	Memahami dan mampu menerapkan skill desain						
	CPL-8	Memahami dan mampu menerapkan kreatifitas, inovasi dan design thinking						
	CPL-9	Memahami dan mampu menerapkan manajemen dan marketing dalam bidang desain komunikasi visual						
	CPL-10	Memahami dan mampu melakukan riset desain, analisis data, dan eksplorasi ide untuk menetapkan tujuan, sasaran, komunikasi dan prototipe solusi desain komunikasi visual						
	CPL-11	Memahami dan mampu menerapkan teknologi dalam desain komunikasi visual						



	CPMK																		
	CPMK-1	Mahasiswa mampu merancang cerita animasi																	
	CPMK-2	Mahasiswa mampu melaksanakan prosedur kerja produksi animasi																	
	CPMK-3	Mahasiswa mampu membuat animasi sesuai dengan konsep cerita																	
		Matrik CPL - CPMK <table><tr><th>CPMK</th><th>CPL-4</th><th>CPL-7</th><th>CPL-8</th></tr><tr><td>CPMK-1</td><td>v</td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-2</td><td></td><td>v</td><td></td></tr><tr><td>CPMK-3</td><td></td><td></td><td>v</td></tr></table>		CPMK	CPL-4	CPL-7	CPL-8	CPMK-1	v			CPMK-2		v		CPMK-3			v
CPMK	CPL-4	CPL-7	CPL-8																
CPMK-1	v																		
CPMK-2		v																	
CPMK-3			v																



Deskripsi Singkat MK		Mata kuliah Basic CG animation (dasar animasi computer generative) merupakan mata kuliah yang mempelajari animasi secara mendasar dimana animasi sebagai media penyampai pesan kepada audiens dengan berupa sebagai vector, gambar tangan, bentukan 3 dimensi atau stop motion dan lain sebagainya					
Bahan Kajian: Materi Pembelajaran		12. Kajian ragam animasi dan implementasinya 13. Studi kriteria produksi animasi 14. Kajian pengguna produk animasi					
Pustaka		Utama :					
		SKKNI nomor 173 tahun 2020 tentang produksi media rekam animasi					
		Pendukung :					
		9. Paul Wells, Basic Animation 03: drawing for animation 1 st edition, 2019, ISBN : 978-2940373703 10. Andrew Chong, Digital Animation (Basic animation book 2) 1 st edition, 2019, ISBN : 978-2940373567 11. Barry JC Purves, Stop-motion animation: frame by frame film making with puppets and models (basic animation) 1 st edition, 2019, ISBN : 978-1501353796					
Dosen Pengampu		Rahmatsyam Lakoro, Didit Prasetyo					
Matakuliah syarat		Telah menyelesaikan tahap persiapan (36 sks semester 1 dan 2)					
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (offline)	Daring (online)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Mahasiswa memahami teori, sejarah dan perkembangan teknologi animasi menggunakan komputer	Penilaian dan observasi dari tanya jawab dengan mahasiswa	Mengikuti pembelajaran dan aktif dalam diskusi kelas	Kuliah Tatap muka berdurasi 4x50 menit = 200 menit, Asistensi berdurasi 4x60		Ceramah materi terkait perkembangan animasi computer	5%



				menit = 240 menit Belajar mandiri bagi mahasiswa berdurasi 4 x 60 menit = 240 menit total alokasi waktu belajar dalam 1 minggu persemester adalah 640 menit		(sejarah, ragam, produksi dan teknologi) • Tanya jawab terkait eksisting animasi computer yang diketahui mahasiswa • Penggunaan pendukung media belajar berupa video, artikel jurnal, contoh produk eksisting dan lainnya	
2	Mahasiswa mampu menyusun cerita/pesan dalam proses pra produksi animasi	Penilaian dari pengumpulan tugas naskah cerita pendek/short clip	Membuat naskah cerita pendek yang memuat pesan/kesan	Kuliah Tatap muka berdurasi 4x50 menit = 200 menit, Asistensi berdurasi 4x60 menit = 240 menit Belajar mandiri bagi mahasiswa berdurasi 4 x 60 menit = 240 menit total alokasi waktu belajar dalam 1 minggu persemester adalah 640 menit		• Ceramah materi ragam plot cerita animasi dan prinsip animasi • Tutorial dan contoh materi plot cerita dan prinsip animasi • Self directed learning dalam bentuk mahasiswa membuat naskah cerita	10%
3-6	Mahasiswa mampu mengadaptasi metode produksi animasi dari kajian eksisting	Penilaian dari demonstrasi pembuatan	Membuat desain karakter dan environment dalam	Kuliah tatap muka berdurasi 4x200 = 800 menit (berdurasi 4		• Ceramah materi prinsip animasi, elemen karakter dan	15%



		karakter dan environment dengan menggunakan media dan perangkat lunak yang sesuai	perangkat lunak atau media yang digunakan dalam produksi animasi	pertemuan) Asistensi dan praktek mandiri yang dilaporkan terjadwal dengan durasi (4x240) menit x 4 = 3840 menit Total alokasi waktu belajar dalam 4 minggu persemester adalah 4640 menit		elemen environment animasi • Problem based learning /case method bagi mahasiswa dalam mendesain karakter dan environment	
7-8	Mahasiswa mampu mempresentasikan naskah/cerita dalam bentuk sinematik animasi	Penilaian dari hasil demonstrasi/presentasi video animasi pendek/short animation clip	Melakukan peer review terhadap karya permainan rekan mahasiswa lain dalam 1 kelas	Kuliah tatap muka berdurasi 2 x 200 menit = 400 menit (berdurasi 2 pertemuan) Asistensi dan praktek lapangan bagi mahasiswa yang dilaporkan terjadwal dengan durasi 2 x 240(2) menit = 960 menit (berdurasi 2 pertemuan) Total alokasi waktu belajar dalam 2 minggu persemester adalah 1360 menit		• Ceramah/materi apresiasi animasi • Praktikum mahasiswa mereview animasi karya mahasiswa lainnya	25%
9-12	Mahasiswa mampu mengeksplorasi/menyajikan	Penilaian dari capaian	Menyajikan alternatif gaya visual/metode	Kuliah tatap muka berdurasi 4x200 = 800		• Ceramah ragam gaya visual, metode	10%



	alternatif gaya visual dari sinematik yang sudah dibuat	eksplorasi/alternatif gaya visual yang dibuat	yang berbeda dengan menggunakan naskah cerita yang sudah ada/melanjutkan durasi cerita/pesan/kesan	menit (berdurasi 4 pertemuan) Asistensi dan praktek mandiri yang dilaporkan terjadwal dengan durasi (4x240) menit x 4 = 3840 menit Total alokasi waktu belajar dalam 4 minggu persemester adalah 4640 menit		2D/3D, stopmotion dan lainnya • Tanya jawab terkait perangkat lunak/media untuk produksi animasi • Self directed learning dalam bentuk mahasiswa membuat animasi dengan gaya visual yang berbeda	
13-14	Mahasiswa mampu melakukan proses post-produksi animasi komputer	Penilaian terhadap post produksi animasi komputer	Melakukan proses editing, penyempurnaan dan integrasi 2 gaya visual animasi yang berbeda	Kuliah tatap muka berdurasi 2 x 200 menit = 400 menit (berdurasi 2 pertemuan) Asistensi dan praktek lapangan bagi mahasiswa yang dilaporkan terjadwal dengan durasi 2 x 240(2) menit = 960 menit (berdurasi 2 pertemuan) Total alokasi waktu belajar dalam 2 minggu persemester adalah 1360 menit		• ceramah materi macam proses editing, grading, skoring, audio, efek visual dan lain sebagainya • Case Method pada mahasiswa dalam menyelesaikan 2 gaya visual animasi	10%
15-16	Mahasiswa mampu	Demonstrasi/presentasi	Mempresentasikan	Kuliah tatap muka		• Demonstrasi	25%



	mendokumentasikan dan mempresentasikan luaran animasi	ntasi animasi	animasi dan mendokumentasikan luaran dalam bentuk penulisan artikel	berdurasi 2 x 200 menit = 400 menit (berdurasi 2 pertemuan) Asistensi dan praktek lapangan bagi mahasiswa yang dilaporkan terjadwal dengan durasi 2 x 240(2) menit = 960 menit (berdurasi 2 pertemuan) Total alokasi waktu belajar dalam 2 minggu persemester adalah 1360 menit		presentasi luaran animasi • Penyusunan artikel dokumentasi dari luaran yang telah dihasilkan	
--	---	---------------	---	--	--	---	--



Kode	Dokumen

MATA KULIAH (MK)		KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)		SEMESTER	Tgl Penyusunan	
Desain Kemasan		DV 23502	Kompetensi Peminatan/Khusus	T=2	P=2	5	2 Januari 2023	
OTORISASI		Pengembang RPS		Koordinator RMK		Ketua PRODI		
		Sayatman, S.Sn, M.Si				Bambang Mardiono Soewito, S.Sn, M.Sn		
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK							
	CPL-4	Memahami dan mampu menjelaskan tentang konsep teoritis perancangan Desain Komunikasi Visual (secara mendalam) yang meliputi prinsip dasar dan estetika desain, sosial budaya, perkembangan teknologi, faktor ekonomi dan bisnis terapan.						
	CPL-7	Memahami dan mampu menerapkan skill desain						
	CPL-10	Memahami dan mampu melakukan riset desain, analisis data dan eksplorasi ide untuk menetapkan tujuan, sasaran komunikasi, dan prototipe solusi desain komunikasi visual						
	CPL-11	Memahami dan mampu menerapkan teknologi dalam desain komunikasi visual						
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)							
	CPMK-1	- Mahasiswa memahami prinsip dan konsepsi desain kemasan						
	CPMK-2	- Mahasiswa memahami struktur dan material bahan kemasan						
	CPMK-3	- Mahasiswa memahami proses desain dan produksi kemasan						
	CPMK-4	- Mahasiswa memahami aspek-aspek pendukung dalam desain kemasan (teknologi, legal issue, lingkungan, dll)						
			Matrik CPL – CPMK					



		<table><tr><td>CPMK</td><td>CPL-4</td><td>CPL-7</td><td>CPL-10</td><td>CPL-11</td></tr><tr><td>CPMK-1</td><td>V</td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-2</td><td>V</td><td></td><td>V</td><td></td></tr><tr><td>CPMK-3</td><td></td><td>V</td><td>V</td><td></td></tr><tr><td>CPMK-4</td><td>V</td><td></td><td></td><td>V</td></tr></table>					CPMK	CPL-4	CPL-7	CPL-10	CPL-11	CPMK-1	V				CPMK-2	V		V		CPMK-3		V	V		CPMK-4	V			V
CPMK	CPL-4	CPL-7	CPL-10	CPL-11																											
CPMK-1	V																														
CPMK-2	V		V																												
CPMK-3		V	V																												
CPMK-4	V			V																											
Deskripsi Singkat MK	Mata Kuliah Desain Kemasan merupakan salahsatu MK <i>pilihan (minat keahlian)</i> pada prodi S1 desain komunikasi visual yang mempelajari proses perencanaan desain kemasan mulai dari konsep hingga implementasinya untuk mendukung kebutuhan industri. Dalam perkuliahan Desain Kemasan mahasiswa juga bekal pengetahuan bahan/material, proses produksi, teknologi serta pemahaman terhadap issue lingkungan dan aspek legal desain kemasan.																														
Bahan Kajian: Materi Pembelajaran	- Prinsip dasar dan konsepsi desain kemasan - Struktur dan material kemasan - Teknologi produksi kemasan - Stakeholder dan market desain kemasan - Konsep perencanaan desain kemasan - Proses Desain Kemasan - Merek dan Brand - Aspek Lingkungan dan legal issue desain kemasan																														
Pustaka	Utama :																														
	• Mariane Rosner Klimchuk and Sandra A Krasovec, Packaging Design: Successful Product Branding form Concept to Shelf. Published by John Wiley & Sons, Inc. • The Art of Packaging: Mengenal Metode, Teknik dan strategi pengemasan produk untuk branding dengan hasil maksimal.Sri Julianti. Penerbit Gramedia Pustaka Utama. 2014																														
	Pendukung :																														
	• Dameria, Anne. Panduan Designer dalam Produksi Cetak , Link & Match • Dameria, Anne. Color Management , Link & Match • Dameria, Anne. Digital Workflow dalam Industri Grafika , Link & Match • Dameria, Anne. Designer Handbook dalam Produksi Cetak dan Digital Printing																														
Dosen Pengampu	Sayatman, S.Sn, M.Si																														
Matakuliah syarat	-																														



Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (offline)	Daring (online)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Mahasiswa mampu menjelaskan prinsip-prinsip dasar kemasan	Mahasiswa mampu menjelaskan prinsip-prinsip dan konsepsi sebuah desain kemasan	Penilaian Kualitatif	Kuliah, Responsi Diskusi, <i>Contextual Learning</i> TM: 2x50 PT: 2x50		Introduction: - Ruang Lingkup Desain Kemasan dan pemanfaatannya - Prinsip dan Konsepsi Kemasan	5%
2-3	Mahasiswa memahami struktur dan material bahan kemasan	Mahasiswa mampu menjelaskan ragam jenis bahan desain kemasan	Penilaian Kualitatif	Kuliah, Responsi Diskusi, <i>Contextual Learning</i> TM: 2x50 PT: 2x50 (2 pertemuan)		Struktur Kemasan: - Paperboard structure - Folding styles - Other structure Material/Bahan Kemasan: - Paperboard, Plastic, Glass, Foil, dll. - Flexible and Frigid Character	5%
4-5	Mahasiswa memahami penggunaan teknologi cetak dalam industri kemasan	Mahasiswa mampu menjelaskan jenis teknologi dan teknik cetak untuk keperluan desain kemasan	Penilaian Kualitatif	Kuliah, Responsi Diskusi, <i>Contextual Learning</i> TM: 2x50 PT: 2x50 (2 pertemuan)		Teknologi Cetak Kemasan: - Rotogravure, Flexogravure, Screen Printing, Offset, dst. Teknik Produksi Cetak: - Conventional, - Digital	5%
6-7	Mahasiswa memahami faktor-faktor eksternal dan issue lingkungan dalam desain kemasan	Mahasiswa mampu menjelaskan faktor-faktor eksternal dan issue lingkungan dalam desain kemasan	Penilaian Kualitatif	Kuliah, Responsi Diskusi, <i>Contextual Learning</i> TM: 2x50 PT: 2x50 (2 pertemuan)		Environmental Factors: - Waste Management - Issue Lingkungan Legal Issue Kemasan: - Legal Issues dan Regulasi - IPR Kemasan	5%
8	ETS	Mahasiswa mampu menjawab Quiz dan Menyelesaikan Tugas	Penilaian Kuantitatif dan Kualitatif	Quiz Kognitif dan Tugas TM=4 sks *50		Comprehensive	30%



9-10	Mahasiswa mampu membuat konsep perencanaan desain kemasan secara komprehensif	Mahasiswa mampu membuat konsep perencanaan desain kemasan secara komprehensif sesuai dengan studi kasusnya (<i>Phase of Research and Analysis</i>)	Penilaian Kualitatif	Kuliah Tatap Muka, Penugasan Terstruktur (PBL/ Case Studi) TM: 2*50 PT: 2*50 (2 pertemuan)		Defining Packaging Design: - Konsep Desain Kemasan - Marketing Brief, Desain Brief - Merek dan Brand - Stakeholders - Riset kebutuhan klien - Riset Visual - Benchmark	5%
11-12	Mahasiswa mampu membuat rancangan desain kemasan secara komprehensif	Mahasiswa mampu membuat rancangan desain kemasan secara komprehensif sesuai dengan studi kasusnya (<i>Phase of Design Development</i>)	Penilaian Kualitatif	Kuliah Tatap Muka, Penugasan Terstruktur (PBL/ Case Studi) TM: 2*50 PT: 2*50 (2 pertemuan)		Phase of Design Development: - Perencanaan Desain - Elemen Desain Kemasan: Struktur, Bahan/Material - Elemen Desain (Merek, Imagery, Warna, Typography, dll)	5%
13-14	Mahasiswa mampu menjelaskan perencanaan proses produksi kemasan secara komprehensif	Mahasiswa mampu menjelaskan perencanaan proses produksi dan teknologi yang tepat untuk desain kemasan yang dibuatnya (<i>Phase of Preliminary Design</i>)	Penilaian Kualitatif	Kuliah Tatap Muka, Penugasan Terstruktur (PBL/ Case Studi) TM: 2*50 PT: 2*50 (2 pertemuan)		Phase of Preliminary Design: - Perencanaan Produksi - Printing Process - Digital Design - Packaging Technology	5%
15	Mahasiswa mampu membuat <i>Final Art Work</i> dan contoh model rancangan desain kemasan	Mahasiswa mampu membuat <i>Final Artwork</i> dan contoh/dummy kemasan sebagai acuan produksi cetak	Penilaian Kualitatif	Kuliah Tatap Muka, Penugasan Terstruktur (PBL/ Case Studi) TM: 2*50 PT: 2*50 (2 pertemuan)		j. Phase of Final Design and Refinement Pre Production - Dokumen Final Art Work - Portofolio - Model 3D - Mock-Up	5%
16	EAS	Mahasiswa mampu menjawab Quiz dan Menyelesaikan Tugas	Penilaian Kuantitatif dan Kualitatif	Quiz Kognitif dan Tugas TM=4 sks *50		Comprehensive	30%
							100%



**INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER SURABAYA,
FAKULTAS DESAIN KREATIF DAN BISNIS DIGITAL,
DEPARTEMEN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)		KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)		SEMESTER	Tgl Penyusunan
Digital Content Creation		DV 23502	Lab. Digital Creative Media	T= 2 sks	P= 2 sks	5	25 Nov 2022
OTORISASI		Pengembang RPS		Koordinator RMK		Ketua PRODI	
		Nugrahardi Ramadhani		Nurina Orta D		Bambang Mardiono	
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK						
	CPL-1	Mampu menunjukkan sikap dan karakter yang mencerminkan ketakwaan kepada Tuhan YME, berbudi pekerti luhur, peka dan peduli terhadap masalah sosial dan lingkungan, menghargai perbedaan budaya dan kemajemukan, menjunjung tinggi penegakan hukum, mendahulukan kepentingan bangsa dan masyarakat luas, melalui inovasi, kreatifitas, dan potensi lain yang dimiliki.					
	CPL-2	Mampu mengkaji dan memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam rangka mengaplikasikan nya pada bidang keahlian tertentu, serta mampu mengambil keputusan secara tepat dari hasil kerja sendiri maupun kerja kelompok melalui pemikiran logis, kritis, sistematis dan inovatif.					
	CPL-3	Mampu mengelola pembelajaran diri sendiri, dan mengembangkan diri sebagai pribadi pembelajar sepanjang hayat untuk bersaing ditingkat nasional, maupun internasional, dalam rangka berkontribusi nyata untuk menyelesaikan masalah dengan memperhatikan prinsip keberlanjutan					
	CPL-4	Memahami dan mampu menjelaskan tentang konsep teoritis perancangan Desain Komunikasi Visual (secara mendalam) yang meliputi prinsip dasar dan estetika desain, sosial budaya, perkembangan teknologi, faktor ekonomi dan bisnis terapan.					
	CPL-5	Memahami ilmu dan media komunikasi					
	CPL-6	Memahami social budaya dan literasi/script					
	CPL-7	Memahami dan mampu menerapkan skill desain					
	CPL-8	Memahami dan mampu menerapkan kreatifitas, inovasi dan design thinking					
	CPL-9	Memahami dan mampu menerapkan manajemen dan marketing dalam bidang desain komunikasi visual					
	CPL-10	Memahami dan mampu melakukan riset desain, analisis data, dan eksplorasi ide untuk menetapkan tujuan, sasaran, komunikasi dan prototipe solusi desain komunikasi visual					
	CPL-11	Memahami dan mampu menerapkan teknologi dalam desain komunikasi visual					
	CPMK						



	CPMK-1	Mahasiswa mampu memahami membuat Digital Content Creation			
	CPMK-2	Mahasiswa mampu memahami proses Digital Content Creation			
	CPMK-3	Mahasiswa mampu mengelola proses Digital Content Creation			
		Matrik CPL – CPMK			
		CPMK	CPL-7	CPL-8	CPL-11
		CPMK-1	v		
		CPMK-2		v	
		CPMK-3			v



Deskripsi Singkat MK		Mata kuliah Digital Content Creation adalah mata kuliah yang mempelajari tentang proses menghasilkan ide kreatif dalam perancangan konten digital seperti blog, sosial media, adsense dan lain					
Bahan Kajian: Materi Pembelajaran		15. Kajian tentang Digital Content Creation 16. Kajian tentang Proses Produksi Digital Content 17. Kajian tentang mengatur dan mengelola Digital Content					
Pustaka		Utama :					
		Pendukung :					
		1. Mahesh, Digital content creation and copyrighAt issues, 2009 2. Raza Zaidi, Digital Content for Marketing Analysis, 2022					
Dosen Pengampu		Nugrahardi Ramadhani					
Matakuliah syarat		Telah menyelesaikan tahap persiapan (36 sks semester 1 dan 2)					
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (offline)	Daring (online)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Mahasiswa memahami teori mendasar, etika dan pengembangan tentang Digital Content Creation	Penilaian dan observasi dari tanya jawab dengan mahasiswa	Mengikuti pembelajaran dan aktif dalam diskusi kelas	Kuliah Tatap muka berdurasi 4x50 menit = 200 menit, Asistensi berdurasi 4x60 menit = 240 menit Belajar mandiri bagi mahasiswa berdurasi 4 x 60 menit = 240 menit		- Ceramah materi terkait perkembangan teknologi (sejarah, ragam, produksi dsb) - Tanya jawab terkait eksisting teknologi dan digital content	5%



				total alokasi waktu belajar dalam 1 minggu persemester adalah 640 menit		creation yang diketahui mahasiswa Penggunaan pendukung media belajar berupa video, artikel jurnal, contoh produk eksisting dan lainnya	
2	Mahasiswa mampu mengeksplorasi naskah/alur cerita dalam digital content creation	Penilaian dari pengumpulan tugas naskah/alur cerita pendek untuk tujuan spesifik	Membuat naskah cerita pendek yang memuat pesan/kesan	Kuliah Tatap muka berdurasi 4x50 menit = 200 menit, Asistensi berdurasi 4x60 menit = 240 menit Belajar mandiri bagi mahasiswa berdurasi 4 x 60 menit = 240 menit total alokasi waktu belajar dalam 1 minggu persemester adalah 640 menit		- Ceramah materi ragam plot cerita digital content creation dan prinsip digital content creation - Tutorial dan contoh materi plot cerita dan prinsip digital content creation - Self directed learning dalam bentuk mahasiswa membuat naskah cerita	10%
3-6	Mahasiswa mampu mengadaptasi metode produksi teknologi atau eksplorasi media dari kajian produk eksisting	Penilaian dari demonstrasi implementasi teknologi menggunakan media dan perangkat lunak yang sesuai	Membuat desain objek digital content creation yang terintegrasi dengan teknologi	Kuliah tatap muka berdurasi 4x200 = 800 menit (berdurasi 4 pertemuan) Asistensi dan praktek mandiri yang dilaporkan terjadwal dengan durasi		- Ceramah materi teknologi - Problem based learning /case method bagi mahasiswa dalam mendesain objek dan skenario produk	15%



				(4x240) menit x 4 = 3840 menit Total alokasi waktu belajar dalam 4 minggu persemester adalah 4640 menit		turunan teknologi, digital content creation dan video (AR dan VR)	
7-8	Mahasiswa mampu mempresentasikan skenario implementasi teknologi dengan objek digital content creation	Penilaian dari hasil demonstrasi/presentasi luaran yang dapat berupa prototipe	Melakukan peer review terhadap karya permainan rekan mahasiswa lain dalam 1 kelas	Kuliah tatap muka berdurasi 2 x 200 menit = 400 menit (berdurasi 2 pertemuan) Asistensi dan praktek lapangan bagi mahasiswa yang dilaporkan terjadwal dengan durasi 2 x 240(2) menit = 960 menit (berdurasi 2 pertemuan) Total alokasi waktu belajar dalam 2 minggu persemester adalah 1360 menit		• Ceramah/materi teknologi digital content • Praktikum mahasiswa mereview digital content creation karya mahasiswa lainnya	25%
9-12	Mahasiswa mampu mengeksplorasi konten digital content creation dalam teknologi	Penilaian dari capaian eksplorasi/alternatif gaya visual yang dibuat	Menyajikan alternatif gaya visual objek digital content creation	Kuliah tatap muka berdurasi 4x200 = 800 menit (berdurasi 4 pertemuan) Asistensi dan praktek mandiri yang dilaporkan terjadwal dengan durasi		• Ceramah ragam eksperimen digital content creation dari beberapa medium • Tanya jawab terkait perangkat lunak/media untuk produksi	10%



				(4x240) menit x 4 = 3840 menit Total alokasi waktu belajar dalam 4 minggu persemester adalah 4640 menit		eksperimen digital content creation • Self directed learning dalam bentuk mahasiswa membuat objek digital content creation menggunakan beberapa medium digital atau sosial media	
13-14	Mahasiswa mampu melakukan konsep distribusi dan mendokumentasikan proses dalam artikel	Penilaian terhadap konsep distribusi	Melakukan kajian distribusi objek digital content creation dalam medium digital seperti sosial media (Instagram, tik tok, youtube, dll)	Kuliah tatap muka berdurasi 2 x 200 menit = 400 menit (berdurasi 2 pertemuan) Asistensi dan praktek lapangan bagi mahasiswa yang dilaporkan terjadwal dengan durasi 2 x 240(2) menit = 960 menit (berdurasi 2 pertemuan) Total alokasi waktu belajar dalam 2 minggu persemester adalah 1360 menit		• ceramah materi kajian pengguna • Case Method pada mahasiswa dalam menyelesaikan medium sosial media (Instagram, tik tok, youtube, dll)	10%
15-16	Mahasiswa mampu mendokumentasikan dan mempresentasikan luaran	Demonstrasi/presentasi digital content creation	Mempresentasikan digital content creation dan	Kuliah tatap muka berdurasi 2 x 200 menit = 400 menit (berdurasi 2		• Demonstrasi presentasi luaran eksperimen digital	25%



	eksperimen digital content creation		mendokumentasikan luaran dalam bentuk penulisan artikel	pertemuan) Asistensi dan praktek lapangan bagi mahasiswa yang dilaporkan terjadwal dengan durasi 2 x 240(2) menit = 960 menit (berdurasi 2 pertemuan) Total alokasi waktu belajar dalam 2 minggu persemester adalah 1360 menit		content creation • Penyusunan artikel dokumentasi dari luaran yang telah dihasilkan	
--	-------------------------------------	--	---	--	--	---	--



**INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
FAKULTAS DESAIN KREATIF DAN BISNIS DIGITAL
DEPARTEMEN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**Kode
Dokumen**

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)		KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)		SEMESTER	Tgl Penyusunan
Motion Graphic		DV 23503	Lab. Digital Creative Media	T= 2	P= 2	5	25 Nov 2022
OTORISASI		Pengembang RPS		Koordinator RMK		Ketua PRODI	
		Didit Prasetyo		Nurina Orta D		Bambang Mardiono	
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK						
	CPL-1	Mampu menunjukkan sikap dan karakter yang mencerminkan ketakwaan kepada Tuhan YME, berbudi pekerti luhur, peka dan peduli terhadap masalah sosial dan lingkungan, menghargai perbedaan budaya dan kemajemukan, menjunjung tinggi penegakan hukum, mendahulukan kepentingan bangsa dan masyarakat luas, melalui inovasi, kreatifitas, dan potensi lain yang dimiliki.					
	CPL-2	Mampu mengkaji dan memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam rangka mengaplikasikan nya pada bidang keahlian tertentu, serta mampu mengambil keputusan secara tepat dari hasil kerja sendiri maupun kerja kelompok melalui pemikiran logis, kritis, sistematis dan inovatif.					
	CPL-3	Mampu mengelola pembelajaran diri sendiri, dan mengembangkan diri sebagai pribadi pembelajar sepanjang hayat untuk bersaing ditingkat nasional, maupun internasional, dalam rangka berkontribusi nyata untuk menyelesaikan masalah dengan memperhatikan prinsip keberlanjutan					
	CPL-4	Memahami dan mampu menjelaskan tentang konsep teoritis perancangan Desain Komunikasi Visual (secara mendalam) yang meliputi prinsip dasar dan estetika desain, sosial budaya, perkembangan teknologi, faktor ekonomi dan bisnis terapan.					
	CPL-5	Memahami ilmu dan media komunikasi					
	CPL-6	Memahami social budaya dan literasi/script					
	CPL-7	Memahami dan mampu menerapkan skill desain					
	CPL-8	Memahami dan mampu menerapkan kreatifitas, inovasi dan design thinking					
	CPL-9	Memahami dan mampu menerapkan manajemen dan marketing dalam bidang desain komunikasi visual					
	CPL-10	Memahami dan mampu melakukan riset desain, analisis data, dan eksplorasi ide untuk menetapkan tujuan, sasaran, komunikasi dan prototipe solusi desain komunikasi visual					
	CPL-11	Memahami dan mampu menerapkan teknologi dalam desain komunikasi visual					
	CPMK						



	CPMK-1	Mahasiswa mampu mengidentifikasi dan mengoperasikan perangkat lunak yang sesuai untuk membuat motion grafis yang ditunjukkan dengan kemampuan membuat komposisi Teknik layer 2 dimensi dan membuat gerak digital non character																				
	CPMK-2	Mahasiswa mampu mengidentifikasi dan membuat pencitraan cahaya digital, membuat sudut pandang kamera digital dan membuat komposisi Teknik layer 3 dimensi (3D compositing)																				
	CPMK-3	Mahasiswa mampu membuat pencitraan gambar digital (rendering), melakukan penyuntingan gambar akhir (online editing) dan melakukan pengawasan nilai mutu seni visual (art directing)																				
		Matrik CPL – CPMK <table><tr><th>CPMK</th><th>CPL-4</th><th>CPL-6</th><th>CPL-7</th><th>CPL-11</th></tr><tr><td>CPMK-1</td><td>V</td><td>V</td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-2</td><td></td><td></td><td>V</td><td></td></tr><tr><td>CPMK-3</td><td></td><td></td><td>V</td><td>V</td></tr></table>	CPMK	CPL-4	CPL-6	CPL-7	CPL-11	CPMK-1	V	V			CPMK-2			V		CPMK-3			V	V
CPMK	CPL-4	CPL-6	CPL-7	CPL-11																		
CPMK-1	V	V																				
CPMK-2			V																			
CPMK-3			V	V																		



Deskripsi Singkat MK		Mata kuliah motion grafik secara umum mempelajari produksi luaran media yang terkait dengan penyampaian pesan/makna/kesan suatu obyek desain pada konten berbasis layar, dapat merupakan penggabungan unsur film dengan elemen desain seperti integrasi elemen tipografi, ilustrasi, animasi, fotografi dan lain sebagainya ke dalam media berformat video					
Bahan Kajian: Materi Pembelajaran		18. Kajian tentang fenomena social, budaya dan permasalahan masyarakat 19. Studi elemen dan komposisi desain 20. Studi prinsip animasi 21. Studi narasi dan alur penceritaan 22. Teknik frame by frame, tweening dan motion objek lainnya 23. Audio dan editing video dalam post produksi					
Pustaka		Utama :					
		SKKNI tahun 2020 bidang animasi dengan skema okupasi motion graphic artist					
		Pendukung :					
		12. Trish Meyer and Chris Meyer, Creating Motion Graphics with After Effects: Essential and Advanced Techniques, 5th Edition CS 5, 2010 13. Trish Meyer and Chris Meyer, After Effects Apprentice: Real-World Skills for the Aspiring Motion Graphics Artist (Apprentice Series), 2016 14. R. Brian Stone and Leah Wahlin, The Theory and Practice of Motion Design: Critical Perspectives and Professional Practice, 2018 15. Austin Shaw, Design for Motion: Fundamentals and Techniques of Motion Design, 2019 16. Chris Jackson, After Effects for Designers: Graphic and Interactive Design in Motion, 2017 17. Liz Blazer , Animated Storytelling: Simple Steps For Creating Animation and Motion Graphics, 2015 18. Jordi Bayarri Dolz, Isaac Newton and the Laws of Motion (Graphic Science Biographies), 2020					
Dosen Pengampu		Didit Prasetyo					
Matakuliah syarat		Telah menyelesaikan tahap persiapan (36 sks semester 1 dan 2)					
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (offline)	Daring (online)	(7)	(8)
1	Mahasiswa memahami teori, tujuan dan ekosistem industri	Penilaian dan observasi dari	Mengikuti pembelajaran dan aktif dalam diskusi	Kuliah Tatap muka berdurasi 4 x 50 menit =		Ceramah materi sejarah industri	5%



	terkait dengan motion grafik	tanya jawab dengan mahasiswa	kelas	200 menit, Asistensi berdurasi 4x60 menit = 240 menit Praktek studio bagi mahasiswa berdurasi 4 x 60 menit = 240 menit total alokasi waktu belajar dalam 1 minggu persemester adalah 680 menit		rekaman animasi dan perkembangan konten motion grafik • Ceramah terkait filosofi industri animasi beserta perangkat keras dan teknologi yang digunakan • Tanya jawab terkait industri yang diketahui mahasiswa di sekitar tempat tinggal masing-masing • Penggunaan pendukung media belajar berupa video, artikel jurnal dan lainnya	
2-3	Mahasiswa mampu membuat gerak digital non character	Penilaian dari pengumpulan tugas naskah/skenario berupa script teks/sketsa visual	Membuat naskah/skenario yang menarik sesuai dengan tema/kriteria penugasan dan membuat gerak digital pada perangkat lunak motion grafik	Kuliah tatap muka berdurasi 2 x 200 = 400 menit (berdurasi 2 pertemuan) Total alokasi waktu belajar dalam 2 minggu persemester adalah 1360	Asistensi dan praktek lapangan bagi mahasiswa yang dilaporkan terjadwal dengan durasi 2 x 240(2) menit = 960 menit (berdurasi 2 pertemuan)	• Ceramah materi gerak digital yang memuat prinsip animasi • Tutorial dan contoh materi gerak digital • Self directed learning dalam bentuk mahasiswa membuat naskah cerita (1 pertemuan) dan	10%



				menit		membuat sketsa visual (1 pertemuan)	
4-6	Mahasiswa mampu mendemonstrasikan komposisi Teknik layer 2 dimensi dan render	Penilaian dari pengumpulan tugas berupa storyboard	Membuat draft visual berupa animatic storyboard yang dilengkapi dengan durasi, petunjuk Gerakan objek dan Gerakan kamera dalam storyboard digital dengan baik	Kuliah tatap muka berdurasi 1x200 = 200 menit (berdurasi 1 pertemuan) Total alokasi waktu belajar dalam 3 minggu persemester adalah 2760 menit	Kuliah tatap muka online untuk pelaporan terkait komposisi Teknik layer 2 dimensi dan render, berdurasi 2 x 200 = 400 menit Asistensi dan praktek lapangan yang dilaporkan terjadwal dengan durasi 3x240(3) menit = 2160 menit	• Ceramah materi Teknik layer 2 dimensi dan render • Creative brief untuk melatih mahasiswa dinamis dalam melakukan pekerjaan lintas area dan simulasi remote pekerjaan • Self directed learning dalam bentuk mahasiswa membuat animatic storyboard	15%
7-8	Mahasiswa mampu mendemonstrasikan staging animasi dengan mengintegrasikan kemampuan sudut pandang kamera digital dan komposisi Teknik layer 3 dimensi (Evaluasi Tengah Semester)	Penilaian dari hasil pengumpulan pengerjaan berupa video animatik	Menerjemahkan storyboard cetak ke dalam perangkat lunak/komposisi digital untuk motion grafik berjalan dengan baik	Kuliah tatap muka berdurasi 2x200 menit =400 menit (berdurasi 2 pertemuan) Praktek studio berdurasi 2x240 = 480 menit Total alokasi waktu belajar 2 minggu persemester adalah 1360 menit	Asistensi berdurasi 2x240=480 menit	• Ceramah materi staging animasi, tata kamera digital • Tutorial dan contoh implementasi 3 axis dalam komposisi Teknik layer 3 dimensi • Praktikum mahasiswa membuat pengayaan dari animatic storyboard menjadi motion grafik yang lebih kompleks dan	30%



						berwarna	
9-11	Mahasiswa mampu mengolah durasi dari pergerakan (motion) yang sesuai dengan naskah/skenario	Prak Demonstrasi dan observasi pada hasil luaran kelompok mahasiswa	Menyelesaikan proses visualisasi, layout dan komposisi digital	Tatap muka berdurasi 3x200 = 600 menit (berdurasi 3 pertemuan) Asistensi dan praktek studio yang dilaporkan terjadwal dengan durasi 3x240(3) menit = 2160 menit Total alokasi waktu belajar dalam 3 minggu persemester adalah 2760 menit		• Penerapan project based learning method berdasarkan fenomena motion grafik di masyarakat, dapat mengambil kasus lomba, simulasi penelitian, simulasi membuat produk tandingan dengan premis ekonomi atau edukasi dari produk motion grafik yang sudah beredar di masyarakat • Cooperative learning dalam bentuk mahasiswa membuat kelompok kerja dan melakukan Peer review terhadap konsep yang dibuat antar kelompok • Praktikum membuat produk motion grafik sesuai konsep yang diusung setiap kelompok	5%
12-14	Mahasiswa mampu mendemonstrasikan	Demonstrasi dan observasi pada	Menyelesaikan proses penyuntingan gambar	Tatap muka berdurasi 3x200 = 600 menit		• Penerapan project based learning	5%



	penyuntingan gambar akhir (render) dan melakukan pengawasan nilai mutu seni visual (art directing)	hasil luaran kelompok mahasiswa	akhir yang sesuai dengan naskah	(berdurasi 3 pertemuan) Asistensi dan praktek studio yang dilaporkan terjadwal dengan durasi 3x240(3) menit = 2160 menit Total alokasi waktu belajar dalam 3 minggu persemester adalah 2760 menit		method dari fenomena motion grafik di masyarakat, dapat mengambil kasus lomba, simulasi penelitian, simulasi membuat produk tandingan dengan premis ekonomi atau edukasi dari produk motion grafik yang sudah beredar di masyarakat Praktikum membuat produk motion grafik sesuai konsep yang diusung setiap kelompok	
15-16	Mahasiswa mampu mempresentasikan/menyajikan media video motion grafis (Evaluasi Akhir Semester)	Presentasi/pameran/submisi lomba/event	Menyajikan video dan dokumentasinya	Tatap muka berdurasi 2 x 200 = 400 menit (berdurasi 2 pertemuan) Praktek studio bagi mahasiswa yang dilaporkan terjadwal dengan durasi 2 x 240(2) menit = 960 menit (berdurasi 2 pertemuan) Total alokasi waktu belajar		Mahasiswa melakukan simulasi review nilai mutu seni visual, mengapresiasi, simulasi evaluasi dengan mengecek dan mereview antar kelompok	30%



			dalam 2 minggu persemester adalah 1360 menit			
--	--	--	--	--	--	--



		INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER SURABAYA, FAKULTAS DESAIN KREATIF DAN BISNIS DIGITAL, DEPARTEMEN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL					Kode Dokumen	
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER								
MATA KULIAH (MK)		KODE	Rumpun MK		BOBOT (sks)		SEMESTER	Tgl Penyusunan
Etika Bisnis		DV 23505			T= 2 sks	P= 1	5	
OTORISASI		Pengembang RPS		Koordinator RMK			Ketua PRODI	
							Bambang Mardiono Soewito S.Sn., M.Sn	
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK							
	CPL-1	Mampu menunjukkan sikap dan karakter yang mencerminkan ketakwaan kepada Tuhan YME, berbudi pekerti luhur, peka dan peduli terhadap masalah sosial dan lingkungan, menghargai perbedaan budaya dan kemajemukan, menjunjung tinggi penegakan hukum, mendahulukan kepentingan bangsa dan masyarakat luas, melalui inovasi, kreatifitas, dan potensi lain yang dimiliki.						
	CPL-2	Mampu mengkaji dan memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam rangka mengaplikasikan nya pada bidang keahlian tertentu, serta mampu mengambil keputusan secara tepat dari hasil kerja sendiri maupun kerja kelompok melalui pemikiran logis, kritis, sistematis dan inovatif.						
	CPL-3	Mampu mengelola pembelajaran diri sendiri, dan mengembangkan diri sebagai pribadi pembelajar sepanjang hayat untuk bersaing ditingkat nasional, maupun internasional, dalam rangka berkontribusi nyata untuk menyelesaikan masalah dengan memperhatikan prinsip keberlanjutan						
	CPL-4	Memahami dan mampu menjelaskan tentang konsep teoritis perancangan Desain Komunikasi Visual (secara mendalam) yang meliputi prinsip dasar dan estetika desain, sosial budaya, perkembangan teknologi, faktor ekonomi dan bisnis terapan.						
	CPL-5	Memahami ilmu dan media komunikasi						
	CPL-6	Memahami social budaya dan literasi/script						
	CPL-7	Memahami dan mampu menerapkan skill desain						
	CPL-8	Memahami dan mampu menerapkan kreatifitas, inovasi dan design thinking						
	CPL-9	Memahami dan mampu menerapkan manajemen dan marketing dalam bidang desain komunikasi visual						
	CPL-10	Memahami dan mampu melakukan riset desain, analisis data, dan eksplorasi ide untuk menetapkan tujuan, sasaran, komunikasi dan prototipe solusi desain komunikasi visual						
	CPL-11	Memahami dan mampu menerapkan teknologi dalam desain komunikasi visual						



	CPMK					
	CPMK-1	Mahasiswa mampu mengidentifkasi problematik etika bisnis dan sejarahnya				
	CPMK-2	Mahasiswa mampu menganalisa peran etika bisnis dalam dunia bisnis				
	CPMK-3	Mahasiswa mampu 53enyusun prosedur operasional untuk membangun etika bisnis di perusahaan				
	CPMK-4	Mahasiswa mampu mengimplementasikan etika bisnis pada berbagai stakeholder perusahaan				
		Matrik CPL - CPMK				
		CPMK	CPL-4	CPL-6	CPL-7	CPL-10
CPMK-1		v				
CPMK-2			v			
CPMK-3				v		
CPMK-4					v	



Deskripsi Singkat MK		Mata kuliah Etika memberikan orientasi dan latihan pengambilan keputusan etis pada pelbagai dilema moral di bidang ilmunya untuk mencapai kedewasaan moral.					
Bahan Kajian: Materi Pembelajaran							
Pustaka		Utama :	Andrew Crane and Dirk Matten (2016), business ethics: Managing Corporate Citizenship and Sustainability in the Age of Globalization, Fourth edition, Glasgow: Oxford University Press.				
		Pendukung :	Peter A. StanwickAND Sarah D. Stanwick, (2016), Understanding business ethics, Third Edition, Singapore: SAGE Publications.				
Dosen Pengampu		Sabar					
Matakuliah syarat							
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
				Luring (offline)	Daring (online)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Mahasiswa memahami tentang Peran Penting Etika dalam Bisnis	Mahasiswa mampu menganalisis kasus etika: d. Klasifikasi Etika Bisnis e. Tujuan Etika Bisnis f. Prinsip Etika Bisnis beneficence; nonmaleficence; respect; justice.	Kriteria: Kedalaman wawasan Bentuk: Case Study	Bentuk: Kuliah Diskusi Metode: Student Centre Learning (SCL) – Diskusi kelas Penugasan: Diskusi Case study sesuai topik mingguan Etika Bisnis Estimasi Waktu: 1x3x50 = 150 menit		De George, R. T. (1999). Business ethics and the challenge of the information age. Journal of Business Ethics, 22(1), 7-11.	5



2	Mahasiswa memahami tentang Teori Etika	Mahasiswa mampu menganalisis kasus etika: d. Konsep Etika Bisnis e. Etika dan Moral	Kriteria: Kedalaman wawasan Bentuk: Case Study	Bentuk: Kuliah Diskusi Metode: Student Centre Learning (SCL) – Diskusi kelas Penugasan: Diskusi Case study sesuai topik mingguan Etika Bisnis Estimasi Waktu: 1x3x50 = 150 menit		De George, R. T. (1999). Business ethics and the challenge of the information age. <i>Journal of Business Ethics</i> , 22(1), 7-11.	5
3	Mahasiswa memahami tentang Etika Bisnis dalam Sejarah	Mahasiswa mampu menganalisis kasus etika: d. Etika Bisnis dalam Sejarah e. Pengaruh Agama dalam Etika Bisnis f. Kasus Etika Bisnis dalam Sejarah	Kriteria: Kedalaman wawasan Bentuk: Case Study	Bentuk: Kuliah Diskusi Metode: Student Centre Learning (SCL) – Diskusi kelas Penugasan: Diskusi Case study sesuai topik mingguan Etika Bisnis Estimasi Waktu: 1x3x50 = 150 menit		Werhane, P. H. (2017). Moral imagination, moral identity and moral confidence in business ethics education. <i>Journal of Business Ethics</i> , 146(1), 85-96.	5
4	Mahasiswa memahami tentang Tanggung Jawab Sosial dan Lingkungan Perusahaan	Mahasiswa mampu menganalisis kasus etika: a. Konsep Tanggung Jawab Sosial dan Lingkungan Perusahaan	Kriteria: Kedalaman wawasan Bentuk: Case Study	Bentuk: Kuliah Diskusi Metode: Student Centre Learning (SCL) – Diskusi kelas		Singer, A. E., & Singer, S. R. (2017). What are we talking about when we talk about business ethics?. <i>Business Ethics</i>	5



		b. Praktik Tanggung Jawab Sosial dan Lingkungan Perusahaan c. Manfaat Tanggung Jawab Sosial dan Lingkungan Perusahaan		Penugasan: Diskusi Case study sesuai topik mingguan Etika Bisnis Estimasi Waktu: 1x3x50 = 150 menit		Quarterly, 27(1), 1-15.	
5	Mahasiswa memahami tentang Etika Bisnis dalam Pemasaran	Mahasiswa mampu menganalisis kasus etika: a. Etika Bisnis dalam Pemasaran b. Kesalahan Etika dalam Pemasaran c. Kasus Etika Bisnis dalam Pemasaran	Kriteria: Kedalaman wawasan Bentuk: Case Study	Bentuk: Kuliah Diskusi Metode: Student Centre Learning (SCL) – Diskusi kelas Penugasan: Diskusi Case study sesuai topik mingguan Etika Bisnis Estimasi Waktu: 1x3x50 = 150 menit		Singer, A. E., & Singer, S. R. (2017). What are we talking about when we talk about business ethics?. Business Ethics Quarterly, 27(1), 1-15.	5
6	Mahasiswa memahami tentang Etika Bisnis dalam Keuangan	Mahasiswa mampu menganalisis kasus etika: a. Etika Bisnis dalam Keuangan b. Kesalahan Etika dalam Keuangan c. Kasus Etika	Kriteria: Kedalaman wawasan Bentuk: Case Study	Bentuk: Kuliah Diskusi Metode: Student Centre Learning (SCL) – Diskusi kelas Penugasan:		Singer, A. E., & Singer, S. R. (2017). What are we talking about when we talk about business ethics?. Business Ethics	5



		Bisnis dalam Keuangan		Diskusi Case study sesuai topik mingguan Etika Bisnis Estimasi Waktu: 1x3x50 = 150 menit		Quarterly, 27(1), 1-15.	
7	Mahasiswa memahami tentang Etika Bisnis dalam Sumber Daya Manusia	Mahasiswa mampu menganalisis kasus etika: a. Etika Bisnis dalam Sumber Daya Manusia b. Kesalahan Etika dalam Sumber Daya Manusia c. Kasus Etika Bisnis dalam Sumber Daya Manusia	Kriteria: Kedalaman wawasan Bentuk: Case Study	Bentuk: Kuliah Diskusi Metode: Student Centre Learning (SCL) – Diskusi kelas Penugasan: Diskusi Case study sesuai topik mingguan Etika Bisnis Estimasi Waktu: 1x3x50 = 150 menit		Minkes, J., Small, M. W., & Chatterjee, S. R. (1999). Leadership and business ethics: Does it matter? Implications for management. Journal of Business Ethics, 20(4), 327-335.	5
8	ETS	Tugas Kelompok: Case base Implentasi 4 pilar Etika Bisnis					
9	Mahasiswa memahami tentang Etika Bisnis dalam Desain	Mahasiswa mampu menganalisis kasus etika: a. Etika Bisnis dalam desain b. Kesalahan Etika dalam desain c. Kasus Etika Bisnis dalam desain	Kriteria: Kedalaman wawasan Bentuk: Case Study	Bentuk: Kuliah Diskusi Metode: Student Centre Learning (SCL) – Diskusi kelas Penugasan: Diskusi Case study sesuai topik mingguan Etika Bisnis Estimasi Waktu: 1x3x50 = 150 menit		Minkes, J., Small, M. W., & Chatterjee, S. R. (1999). Leadership and business ethics: Does it matter? Implications for management. Journal of Business Ethics, 20(4), 327-335.	5



10	Mahasiswa memahami tentang Praktek Etika Bisnis dalam Desain	Mahasiswa mampu menganalisis dan mengambil keputusan pada simulasi studi kasus etika: Etika Bisnis dalam desain	Kriteria: Kedalaman wawasan Bentuk: Case Study	Bentuk: Kuliah Diskusi Metode: Student Centre Learning (SCL) – Diskusi kelas Penugasan: Diskusi Case study sesuai topik mingguan Etika Bisnis Estimasi Waktu: 1x3x50 = 150 menit		Minkes, J., Small, M. W., & Chatterjee, S. R. (1999). Leadership and business ethics: Does it matter? Implications for management. Journal of Business Ethics, 20(4), 327-335.	10
11	Mahasiswa memahami tentang Etika Bisnis dalam Globalisasi	Mahasiswa mampu menganalisis kasus etika: a. Etika Bisnis dalam Globalisasi b. Pengaruh Etika Bisnis dalam Globalisasi c. Kasus Etika Bisnis dalam Globalisasi	Kriteria: Kedalaman wawasan Bentuk: Case Study	Bentuk: Kuliah Diskusi Metode: Student Centre Learning (SCL) – Diskusi kelas Penugasan: Diskusi Case study sesuai topik mingguan Etika Bisnis Estimasi Waktu: 1x3x50 = 150 menit		Hansen, J. W., & Salamon, S. (2018). Ethical leadership, employee well-being, and helping. Journal of Business Ethics, 151(1), 1-14.	10
12	Mahasiswa memahami tentang Etika Bisnis dan Korupsi	Mahasiswa mampu menganalisis kasus etika: a. Konsep Korupsi b. Dampak Korupsi pada Etika Bisnis c. Kasus Etika Bisnis dan	Kriteria: Kedalaman wawasan Bentuk: Case Study	Bentuk: Kuliah Diskusi Metode: Student Centre Learning (SCL) – Diskusi kelas		De George, R. T. (1999). Business ethics and the challenge of the information age.	10



		Korupsi		Penugasan: Diskusi Case study sesuai topik mingguan Etika Bisnis Estimasi Waktu: 1x3x50 = 150 menit		Journal of Business Ethics, 22(1), 7-11.	
13	Mahasiswa memahami tentang Praktik Etika Bisnis dan Korupsi	Mahasiswa mampu menganalisis dan mengambil keputusan pada simulasi studi kasus etika: Kasus Etika Bisnis dan Korupsi	Kriteria: Kedalaman wawasan Bentuk: Case Study	Bentuk: Kuliah Diskusi Metode: Student Centre Learning (SCL) – Diskusi kelas Penugasan: Diskusi Case study sesuai topik mingguan Etika Bisnis Estimasi Waktu: 1x3x50 = 150 menit		Treviño, L. K., Weaver, G. R., & Brown, M. E. (2008). It's lovely at the top: Hierarchical levels, identities, and perceptions of organizational ethics. Business Ethics Quarterly, 18(2), 233-252.	10
14	Mahasiswa memahami tentang Kasus Etika Bisnis Kontemporer	Mahasiswa mampu menganalisis kasus etika: Studi kasus Etika Bisnis Kontemporer	Kriteria: Kedalaman wawasan Bentuk: Case Study	Bentuk: Kuliah Diskusi Metode: Student Centre Learning (SCL) – Diskusi kelas Penugasan: Diskusi Case study sesuai topik mingguan Etika Bisnis Estimasi Waktu: 1x3x50 = 150 menit		Treviño, L. K., Weaver, G. R., & Brown, M. E. (2008). It's lovely at the top: Hierarchical levels, identities, and perceptions of organizational ethics. Business Ethics Quarterly, 18(2), 233-252.	10



15	Mahasiswa memahami implementasi Kasus Etika Bisnis Kontemporer	Mahasiswa mampu menganalisis dan mengambil keputusan dalam simulasi Studi kasus Etika Bisnis Kontemporer	Kriteria: Kedalaman wawasan Bentuk: Case Study	Bentuk: Kuliah Diskusi Metode: Student Centre Learning (SCL) – Diskusi kelas Penugasan: Diskusi Case study sesuai topik mingguan Etika Bisnis Estimasi Waktu: 1x3x50 = 150 menit		Treviño, L. K., Weaver, G. R., & Brown, M. E. (2008). It's lovely at the top: Hierarchical levels, identities, and perceptions of organizational ethics. <i>Business Ethics Quarterly</i> , 18(2), 233-252.	10
16	EAS	Tugas Individu: Case base Implentasi Etika Bisnis bidang desan					

Referensi

- [11]. Crane, A., & Matten, D. (2016). *Business ethics: Managing corporate citizenship and sustainability in the age of globalization*. Oxford University Press.
- [12]. Werhane, P. H. (2017). Moral imagination, moral identity and moral confidence in business ethics education. *Journal of Business Ethics*, 146(1), 85-96.
- [13]. Singer, A. E., & Singer, S. R. (2017). What are we talking about when we talk about business ethics?. *Business Ethics Quarterly*, 27(1), 1-15.
- [14]. Minkes, J., Small, M. W., & Chatterjee, S. R. (1999). Leadership and business ethics: Does it matter? Implications for management. *Journal of Business Ethics*, 20(4), 327-335.
- [15]. Hansen, J. W., & Salamon, S. (2018). Ethical leadership, employee well-being, and helping. *Journal of Business Ethics*, 151(1), 1-14.
- [16]. De George, R. T. (1999). Business ethics and the challenge of the information age. *Journal of Business Ethics*, 22(1), 7-11.

Treviño, L. K., Weaver, G. R., & Brown, M. E. (2008). It's lovely at the top: Hierarchical levels, identities, and perceptions of organizational



		INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER SURABAYA, FAKULTAS DESAIN KREATIF DAN BISNIS DIGITAL, DEPARTEMEN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL					Kode Dokumen	
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER								
MATA KULIAH (MK)		KODE	Rumpun MK		BOBOT (sks)		SEMESTER	Tgl Penyusunan
Fotografi eksperimen		DV 23502	Mata Kuliah Peminatan		T= 2	P=2	5	21 Februari 2023
OTORISASI		Pengembang RPS		Koordinator RMK		Ketua PRODI		
		Yurif Setya Darmawan, S.T., M.Ds. Bambang Mardino Soewito, S.Sn., M.Sn.				Bambang Mardiono Soewito S.Sn., M.Sn		
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK							
	CPL-5	Memahami ilmu dan media komunikasi						
	CPL-7	Memahami dan mampu menerapkan skill desain						
	CPL-10	Memahami dan mampu melakukan riset desain, analisis data, dan eksplorasi ide untuk menetapkan tujuan, sasaran, komunikasi dan prototipe solusi desain komunikasi visual						
	CPMK							
	CPMK-1	Merancang dan Mengerjakan pemotretan Iklan produk menggunakan table top						
	CPMK-2	Menyajikan portfolio fotografi produk secara digital atau cetak secara menarik						
	CPMK-3	Merancang dan mengerjakan esai fotografi						
	CPMK-4	Menyajikan portfolio esai fotografi dalam bentuk cetak atau digital						
	CPMK-5	Mengerjakan pemotretan dengan konsep eksperimental						
	CPMK-6	Merancang proyek fotografi (manajemen fotografi)						
	CPMK-7	Mengerjakan pemotretan proyek fotografi secara nyata						
	CPMK-8	Mempresentasikan hasil proyek fotografi dalam bentuk laporan (produk dan portfolio)						



		Matrik CPL - CPMK			
			CPL-5 KOM	CPL-7 SKILL	CPL-10 KONSEP
		CPMK-1	V		
		CPMK-2		V	
		CPMK-3			V
		CPMK-4	V		
		CPMK-5		V	
		CPMK-6	V		V
		CPMK-7		V	
		CPMK-8			V



Deskripsi Singkat MK	Fotografi lanjut (<i>Advanced Photography</i>) merupakan matakuliah yang disampaikan sebagai penunjang pada matakuliah studio Perancangan Desain Komunikasi Visual. Mata kuliah ini merupakan mata kuliah pilihan yang linier dengan mata kuliah Fotografi. Dengan pemahaman tepat mengenai fotografi lanjut yang menekankan kedalaman konsep dan project base, menerapkan skill fotografi dalam bidang periklanan (iklan produk), jurnalistik (esai fotografi), eksperimental medium foto, dan manajemen proyek fotografi di lapangan secara nyata (real), diharapkan mahasiswa mampu merancang karya fotografi secara tepat guna. Pelaksanaan perkuliahan mata kuliah fotografi lanjut dilaksanakan di ruang materi dan studio fotografi. Sementara penanggungjawab mata kuliah merupakan dosen pengampu mata kuliah dan dosen koordinator mata kuliah fotografi lanjut. Mata kuliah ini pada dasarnya dipelajari untuk mahasiswa semester 6 departemen Desain Komunikasi Visual ITS.	
Bahan Kajian: Materi Pembelajaran	- Fotografi iklan produk - Esai fotografi dan fotografi serial - Eksperimen medium fotografi - Manajemen proyek fotografi	
Pustaka	Utama :	
	1. Langford, Michael (2011) Langford's Advanced Photography, Eighth Edition: The guide for Aspiring Photographers, Focal Press: Ney York 2. Hirsch, Robert (2008) Light and Lens: Photography in the Digital Age, Elsevier Inc.: Oxford 3. Earnest, Allison (2013) Lighting for product photography: step-by-step guide to sculpting with light, Amherst Media: Amherst 4. Darling, Anne (2014) Storytelling with Photographs: How to Create a Photo Essay	
	Pendukung :	
	1. Mante, Harald (2011) Serial Photography Using Themed Images to Improve Your Photographic Skills, Roocky Nook Inc.: Santa Barbara 2. Hirsch, Robert (2008) Exploring Color Photography; From Film to Pixels, Elsevier Inc.: Oxford	
	• Yurif Setya Darmawan, S.T., M.Ds. • Nugrahardi Ramadhani S.T., M.T.	



- Bambang Mardino Soewito, S.Sn., M.Sn.

Matakuliah syarat							
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (offline)	Daring (online)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1-2	SubCPMK 1 Mendeskripsikan capaian perkuliahan dan manfaat belajar fotografi lanjut (RPS) Sub CPMK 2 Konsep pencahayaan fotografi table top	Mendeskripsikan capaian mata kuliah dan manfaat mempelajari fotografi lanjut Mendeskripsikan fungsi lampu, tata letak lampu, table top, dan karakter objek (produk) Mendemonstrasikan pencahayaan fotografi table top	Bentuk Test Quiz	Bentuk : Kuliah TM 2x3x50 Metode : Simulasi	BM (2x3x60") Classroom: mempelajari bahan ajar yang telah disediakan PT (2x3x60") Asistensi	Utama 1, Hal. 87-115 Utama 3	10%



3-4	SubCPMK 3 Pemotretan iklan produk dengan menggunakan table top	Merancang konsep pemotretan iklan produk fotografi Mengerjakan pemotretan foto produk pada table top Mempresentasikan karya foto iklan produk (dalam bentuk digital/ poster cetak)	Bentuk Non Test : Demonstrasi	Bentuk: Praktek Lapangan TM 2x3x170 Metode : Pembelajaran berbasis Proyek		Utama 1, Hal. 272 – 308 Utama 3	20%
5	SubCPMK 4 Materi esai fotografi dan serial photography	Mendesripsikan esai fotografi Merancang konsep pemotretan esai fotografi, menentukan ide pokok dan konsep penceritaan, menentukan peralatan dan jadwal.	Bentuk Test Quiz	Bentuk : Kuliah TM 1x3x50 Metode : Simulasi	BM (1x3x60") Classroom: mempelajari bahan ajar yang telah disediakan PT (1x3x60") Asistensi	Utama 4. Pendukung : 1	5%



6-7	Sub CPMK 5 Produksi esai fotografi	Mengerjakan pemotretan esai fotografi di lapangan Menyusun buku portfolio, dengan memperhatikan layout, font, alur, dan editing foto. Mempresentasikan portfolio esai fotografi dengan medium cetak atau digital.	Bentuk Non Test : Demonstrasi	Bentuk: Praktek Lapangan TM 2x3x170 Metode : Pembelajaran berbasis Proyek		Utama 4 Pendukung 1	20%
8-9	Sub CPMK 6 Fotografi eksperimental	Menjelaskan medium eksperimental fotografi, konsep eksperimental	Bentuk Non Test : Demonstrasi	Bentuk: Praktek Lapangan TM 2x3x170 Metode : Pembelajaran berbasis Proyek		Utama 2. Hal. 185-218, 313-376 Pendukung 2	10%
10	Sub CPMK 8 Manajemen proyek fotografi	Mendeskripsikan manajemen proyek fotografi, manajemen	Bentuk Test Quiz	Bentuk : Kuliah TM 1x3x50	BM (1x3x60") Classroom: mempelajari bahan	Utama 1, hal. 385-433	5%



		produksi foto: kontrak perjanjian, model rilis, prop. rilis, alokasi peralatan, biaya, jadwal, menyusun proposal dan penyusunan portfolio.		Metode : Simulasi	ajar yang telah disediakan PT (1x3x60") Asistensi		
11-15	Sub CPMK 9 Proyek fotografi secara real	Mengajukan, Menawarkan kepada calon client mengenai profil usaha dan project fotografi Mengerjakan proyek fotografi ; potret, wedding, wisuda, dokumentasi kegiatan, proyek kalender, editorial dan periklanan, fotograif seni, fotografi kedokteran/ saintifik/ forensik	Bentuk Non Test : Demonstrasi	Bentuk: Praktek Lapangan TM 5x3x170 Metode : Pembelajaran berbasis Proyek		Utama 1, hal. 385-433	20%
16	Sub CPMK 10 Presentasi akhir karya proyek fotografi	Melaporkan hasil proyek fotografi dalam bentuk portfolio dan presentasi	Bentuk Non Test : Presentasi	Bentuk: Pameran TM 1x3x170		Utama 1, hal. 385-433	10%



				Metode : Diskusi			
total							



Kode	Dokumen

MATA KULIAH (MK)		KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)		SEMESTER	Tgl Penyusunan
Komik dan Novel Grafis		23502	MK Pilihan	T=2	P=2	5	November 2022
OTORISASI		Pengembang RPS	Koordinator RMK			Ketua PRODI	
		Rabendra Yudistira Alamin	Nurina Orta Darmawati			Bambang Mardiono	
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK						
	CPL-5	Memahami ilmu dan media komunikasi					
	CPL-7	Memahami dan mampu menerapkan skill desain					
	CPL-10	Memahami dan mampu melakukan riset desain, analisis data dan eksplorasi ide untuk menetapkan tujuan, sasaran komunikasi, dan prototipe solusi desain komunikasi visual					
	CPL-11	Memahami dan mampu menerapkan teknologi dalam desain komunikasi visual					
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)						
	CPMK-1 / SubCPMK 1	Mampu memahami, mengeksplorasi, dan mengimplementasikan elemen-elemen komik dan novel grafis					
	CPMK-2 / SubCPMK 2	Mampu merancang komik dan novel grafis yang representatif dan sesuai dengan prinsip desain					
	CPMK-3 / SubCPMK 3	Mampu merancang skenario / naskah cerita yang diterjemahkan dalam bahasa komik dan novel grafis					
		Matrik CPL - CPMK					



		CPMK	CPL-5	CPL-7	CPL-10	CPL-11
		CPMK-1		V		V
		CPMK-2	V	V	V	V
		CPMK-3	V		V	
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini memberikan pemahaman dan <i>skill</i> kepada mahasiswa untuk media komik dan novel grafis. Mata kuliah ini menggabungkan pengenalan teori dan praktek langsung (<i>hands-on experience</i>) secara terintegrasi untuk menghasilkan luaran berupa komik maupun novel grafis. Pada akhirnya mahasiswa diharapkan mampu merancang media komik dan novel grafis dengan mengimplementasikan elemen dan struktur kedua media tersebut berdasarkan kaidah desain.					
Bahan Kajian: Materi Pembelajaran	15. Ragam Bahasa komik 16. Sejarah Komik Indonesia 17. Elemen Gutter 18. Elemen Panel 19. Elemen Layout 20. Elemen Line of Sight 21. Elemen Angles 22. Elemen Phase 23. Elemen Establishment Shot dan Emphasis 24. Elemen Words and Pictures 25. Storytelling					
Pustaka	Utama :					
	Understanding Comics – Scott McCloud					
	Pendukung :					
	Drawing Words and Writing Pictures – Jessica Abel					
Dosen Pengampu	Rabendra Yudistira Alamin					



Matakuliah syarat		Digital Illustration					
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (offline)	Daring (online)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	CPMK-1 / SubCPMK 1 Mampu Memahami ragam bahasa yang digunakan di dalam media komik	Pengantar Komik dan Novel Grafis g. Mampu menjelaskan prinsip komik dan novel grafis h. Mampu mengidentifikasi dan menjelaskan karakteristik komik dan novel grafis i. Mampu menjelaskan ruang lingkup implementasi media komik dan novel grafis	Kriteria: Penguasaan dan ketepatan jawaban Bentuk Penilaian: Analisis dan diskusi	Bentuk Pembelajaran: Kuliah TM = 4 SKS x 50" PT = 4 SKS x 50" BM = 4 SKS x 50" Metode Pembelajaran: <i>Discovery Learning, Self-directed learning</i> Tugas & Latihan: Membaca dan me-review minimal 2 komik Indonesia.		Introduksi, kontrak perkuliahan, Bahasa komik, tugas review	-
2	CPMK-1 / SubCPMK 1 Mampu Memahami sejarah komik di Indonesia	Sejarah Komik Indonesia a. Mampu memahami sejarah komik di Indonesia b. Mampu mengidentifikasi dan menjelaskan karakter	Kriteria: Penguasaan dan ketepatan jawaban Bentuk Penilaian: Analisis dan diskusi	Bentuk Pembelajaran: Kuliah TM = 4 SKS x 50" PT = 4 SKS x 50" BM = 4 SKS x 50" Metode Pembelajaran: <i>Discovery Learning, Self-directed learning</i>		Sejarah komik Indonesia, presentasi hasil review	5%



		komik dari masa ke masa		Tugas & Latihan: Presentasi Analisa terhadap komik Indonesia yang telah dibaca.		
3	CPMK-2 / SubCPMK 2 Mampu Memahami dan menerapkan Elemen Komik Gutter	Elemen Gutter a. Mampu merumuskan dan menjelaskan elemen gutter b. Mampu menghasilkan karya komik dengan menerapkan elemen gutter	Kriteria: Penguasaan dan implementasi Bentuk Penilaian: Karya komik strip	Bentuk Pembelajaran: Kuliah TM = 4 SKS x 50" PT = 4 SKS x 50" BM = 4 SKS x 50" Metode Pembelajaran: <i>Discovery Learning, Self-directed learning, project based learning.</i> Tugas & Latihan: Merancang adegan komik dengan mengimplementasikan elemen yang telah dipelajari.	Elemen Gutter, Latihan implementasi pada komik strip.	5%
4	CPMK-2 / SubCPMK 2 Mampu Memahami dan menerapkan Elemen Komik Panel	Elemen Panel a. Mampu merumuskan dan menjelaskan elemen panel b. Mampu menghasilkan karya komik dengan menerapkan elemen panel	Kriteria: Penguasaan dan implementasi Bentuk Penilaian: Karya komik strip	Bentuk Pembelajaran: Kuliah TM = 4 SKS x 50" PT = 4 SKS x 50" BM = 4 SKS x 50" Metode Pembelajaran: <i>Discovery Learning, Self-directed learning, project based learning.</i>	Elemen Panel, Latihan implementasi pada komik strip.	5%



				Tugas & Latihan: Merancang adegan komik dengan mengimplementasikan elemen yang telah dipelajari.		
5	CPMK-2 / SubCPMK 2 Mampu Memahami dan menerapkan Elemen Komik Layout	Elemen Layout a. Mampu merumuskan dan menjelaskan elemen layout b. Mampu menghasilkan karya komik dengan menerapkan elemen layout	Kriteria: Penguasaan dan implementasi Bentuk Penilaian: Karya komik strip	Bentuk Pembelajaran: Kuliah TM = 4 SKS x 50" PT = 4 SKS x 50" BM = 4 SKS x 50" Metode Pembelajaran: <i>Discovery Learning, Self-directed learning, project based learning.</i> Tugas & Latihan: Merancang adegan komik dengan mengimplementasikan elemen yang telah dipelajari.	Elemen Layout, Latihan implementasi pada komik strip.	5%
6	CPMK-2 / SubCPMK 2 Mampu Memahami dan menerapkan Elemen Komik Line of Sight	Elemen Line of Sight a. Mampu merumuskan dan menjelaskan elemen Line of Sight b. Mampu menghasilkan karya komik dengan menerapkan elemen Line of Sight	Kriteria: Penguasaan dan implementasi Bentuk Penilaian: Karya komik strip	Bentuk Pembelajaran: Kuliah TM = 4 SKS x 50" PT = 4 SKS x 50" BM = 4 SKS x 50" Metode Pembelajaran: <i>Discovery Learning, Self-directed learning, project based learning.</i>	Elemen Line of Sight, Latihan implementasi pada komik strip.	5%



				Tugas & Latihan: Merancang adegan komik dengan mengimplementasikan elemen yang telah dipelajari.		
7	CPMK-2 / SubCPMK 2 Mampu Memahami dan menerapkan Elemen Komik Angles	Elemen angles a. Mampu merumuskan dan menjelaskan elemen angles b. Mampu menghasilkan karya komik dengan menerapkan elemen angles	Kriteria: Penguasaan dan implementasi Bentuk Penilaian: Karya komik strip	Bentuk Pembelajaran: Kuliah TM = 4 SKS x 50" PT = 4 SKS x 50" BM = 4 SKS x 50" Metode Pembelajaran: <i>Discovery Learning, Self-directed learning, project based learning.</i> Tugas & Latihan: Merancang adegan komik dengan mengimplementasikan elemen yang telah dipelajari.	Elemen Angles, Latihan implementasi pada komik strip.	5%
8-9	Evaluasi Tengah Semester / Ujian Tengah Semester Mampu Merancang sebuah komik strip dengan tema dan genre tertentu					20%
10	CPMK-2 / SubCPMK 2 Mampu Memahami dan menerapkan Elemen Komik Phase	Elemen Phase a. Mampu merumuskan dan menjelaskan elemen phase b. Mampu menghasilkan karya komik dengan	Kriteria: Penguasaan dan implementasi Bentuk Penilaian: Karya komik strip	Bentuk Pembelajaran: Kuliah TM = 4 SKS x 50" PT = 4 SKS x 50" BM = 4 SKS x 50"	Elemen Phase, Latihan implementasi pada komik strip.	5%



		menerapkan elemen phase		Metode Pembelajaran: <i>Discovery Learning, Self-directed learning, project based learning.</i> Tugas & Latihan: Merancang adegan komik dengan mengimplementasikan elemen yang telah dipelajari.		
11	CPMK-2 / SubCPMK 2 Mampu Memahami dan menerapkan Elemen Komik Establishment Shot dan Emphasis	Elemen emphasis a. Mampu merumuskan dan menjelaskan elemen emphasis b. Mampu menghasilkan karya komik dengan menerapkan elemen emphasis	Kriteria: Penguasaan dan implementasi Bentuk Penilaian: Karya komik strip	Bentuk Pembelajaran: Kuliah TM = 4 SKS x 50" PT = 4 SKS x 50" BM = 4 SKS x 50" Metode Pembelajaran: <i>Discovery Learning, Self-directed learning, project based learning.</i> Tugas & Latihan: Merancang adegan komik dengan mengimplementasikan elemen yang telah dipelajari.	Elemen Establishment Shot, Elemen Emphasis, Latihan implementasi pada komik strip.	5%
12	CPMK-2 / SubCPMK 2 Mampu Memahami dan menerapkan Elemen Komik Words and Pictures	Elemen Words and Pictures a. Mampu merumuskan dan menjelaskan elemen words and pictures.	Kriteria: Penguasaan dan implementasi Bentuk Penilaian: Karya komik strip	Bentuk Pembelajaran: Kuliah TM = 4 SKS x 50" PT = 4 SKS x 50" BM = 4 SKS x 50"	Elemen Words and Pictures, Latihan implementasi pada komik strip.	5%



		b. Mampu menghasilkan karya komik dengan menerapkan elemen words and pictures.		Metode Pembelajaran: <i>Discovery Learning, Self-directed learning, project based learning.</i> Tugas & Latihan: Merancang adegan komik dengan mengimplementasikan elemen yang telah dipelajari.		
13	CPMK-3 / SubCPMK 3 Mampu Memahami dan menerapkan Elemen Storytelling	Elemen Storytelling a. Mampu merumuskan dan menjelaskan elemen storytelling b. Mampu menghasilkan karya komik dengan menerapkan elemen storytelling	Kriteria: Penguasaan dan implementasi Bentuk Penilaian: Karya komik strip	Bentuk Pembelajaran: Kuliah TM = 4 SKS x 50" PT = 4 SKS x 50" BM = 4 SKS x 50" Metode Pembelajaran: <i>Discovery Learning, Self-directed learning, project based learning.</i> Tugas & Latihan: Merancang adegan komik dengan mengimplementasikan elemen yang telah dipelajari.	Elemen Storytelling, Latihan implementasi pada komik strip.	5%
14-16	Evaluasi Akhir Semester / Ujian Akhir Semester Mampu Merancang novel grafis sebagai medium komunikasi yang diimplementasikan dalam media tertentu					30%



		INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER FAKULTAS DESAIN KREATIF DAN BISNIS DIGITAL DEPARTEMEN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL				Kode Dokumen	
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER							
MATA KULIAH (MK)		KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)		SEMESTER	Tgl Penyusunan
Branding		DV23506		T=2	P=2	V	5 Mei 2019
OTORISASI		Pengembang RPS		Koordinator RMK		Ketua PRODI	
		R. Eka Rizkiantono					
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK						
	CPL-4	Memahami dan mampu menjelaskan tentang konsep teoritis perancangan Desain Komunikasi Visual (secara mendalam) yang meliputi prinsip dasar dan estetika desain, sosial budaya, perkembangan teknologi, faktor ekonomi dan bisnis terapan.					
	CPL-5	Memahami ilmu dan media komunikasi					
	CPL-6	Memahami sosial budaya dan literasi/script					
	CPL-10	Memahami dan mampu melakukan riset desain, analisis data dan eksplorasi ide untuk menetapkan tujuan, sasaran komunikasi, dan prototipe solusi desain komunikasi visual					
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)						
	CPMK-1	Mahasiswa memiliki dan memahami pegetahuan tentang branding dan strateginya baik untuk produk, jasa, organisasi, maupun sebuah kota					
	CPMK-2	Mahasiswa memiliki dan memahami pengetahuan dalam menyusun Brand Building					
	CPMK-3	Mahasiswa memiliki dan memahami pengetahuan dan riset-riset yang diperlukan untuk melakukan sebuah Branding					
	CPMK-4	Mahasiswa memiliki dan memahami pengetahuan di dalam menyusun dan menentukan branding untuk suatu produk, jasa, organisasi, kota dan personal					
		Matrik CPL – CPMK					



		CPMK	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-10
		CPMK-1	V	V		
		CPMK-2	V	V	V	
		CPMK-3		V		V
		CPMK-4	V		V	
Deskripsi Singkat MK	Sebuah Mata kuliah Teori pengantar untuk memahami dan menguasai proses suatu branding dari suatu entitas seperti branding produk, jasa, organisasi, kota maupun personal					
Bahan Kajian: Materi Pembelajaran	1. Pengertian Brand 2. Branding Proses 3. Branding Strategy 4. Personal Branding 5. City Branding 6. Sharing Riset 7. Case Study : Conexxion 8. Branding UKM					
Pustaka	Utama :					
	Scott Stratten & Alison Stratten. 2017 . UnBranding: 100 Branding Lessons for the Age of Disruption Danil Rowles. 2017. Branding: A Complete Step-by-Step Guide to Strategy, Tactics, Tools and Measurement, 2nd Edition					
	Pendukung :					
	Alina Wheeler. 2009. Designing Brand Identity Wally Olins. 2008. The Brand Hand Book Marty Numeier. 2006. The Brand Gap How to Bridge the Distance Between Business Strategy and Design Mono. 2005. “BRANDING: From Brief to Finished Solution”.					



Dosen Pengampu		R. Eka Rizkiantono, S.Sn.,M.Ds					
Matakuliah syarat		Tidak ada					
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa		Materi Pembelajaran	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (<i>offline</i>)	Daring (<i>online</i>)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Mahasiswa memahami pengertian branding dan ruang lingkupnya	Penilaian dan observasi dari tanya jawab dengan mahasiswa mengenai branding	Mengikuti pembelajaran dan aktif dalam diskusi di kelas Mengenai topik tersebut	Kuliah tatap muka 2x 50 menit=100 menit		Pengertian Branding dan ruang lingkupnya	5
2	Mahasiswa memahami pengertian brand dengan baik	Penilaian dan observasi dari tanya jawab tentang pengertian brand	Mengikuti pembelajaran dan aktif dalam diskusi di kelas Mengenai topik tersebut	Kuliah tatap muka 2x 50 menit=100 menit		Pengertian Brand	5
3	Mahasiswa memahami fenomena disrupsi yang terjadi pada branding berbagai perusahaan besar	Penilaian dan observasi dari tanya jawab tentang fenomena disrupsi dari branding suatu perusahaan atau entitas bisnis	Mengikuti pembelajaran dan aktif dalam diskusi di kelas Mengenai topik tersebut	Kuliah tatap muka 2x 50 menit=100 menit		Branding di Era Disrupsi	5
4	Mahasiswa memahami proses brand building	Penilaian dan observasi dari tanya jawab berkaitan dengan	Mengikuti pembelajaran dan aktif dalam diskusi di kelas Mengenai topik tersebut	Kuliah tatap muka 2x 50 menit=100 menit		Brand Building	5



		proses brand building					
5	Mahasiswa memahami brand arsitektur dan brand tangibility	Penilaian dan observasi dari tanya jawab mengenai brand tangibility dan brand arsitektur	Mengikuti pembelajaran dan aktif dalam diskusi di kelas Mengenai topik tersebut	Kuliah tatap muka 2x 50 menit=100 menit		Brand Arsitektur dan Brand Tangibility	5
6	Mahasiswa memahami proses dan riset-riset yang diperlukan dalam sebuah branding	Penilaian dan observasi dari tanya jawab mengenai proses riset dari suatu branding	Mengikuti pembelajaran dan aktif dalam diskusi di kelas Mengenai topik tersebut	Kuliah tatap muka 2x 50 menit=100 menit		Proses dan Riset Branding	5
7	Mahasiswa memahami dan mampu menyusun strategi branding	Penilaian dan observasi dari tanya jawab mengenai strategi yang diperlukan dalam suatu branding	Mengikuti pembelajaran dan aktif dalam diskusi di kelas Mengenai topik tersebut	Kuliah tatap muka 2x 50 menit=100 menit		Branding Strategi	5



8	Evaluasi Tengah Semester / Ujian Tengan Semester						15
9	Mahasiswa memahami kapan dan bagaimana sebuah entitas memulai branding	Penilaian dan tanya jawab mengenai mengapa sebuah entitas melakukan branding	Mengikuti pembelajaran dan aktif dalam diskusi di kelas Mengenai topik tersebut	Kuliah tatap muka 2x 50 menit=100 menit		Memulai Branding	5
10	Mahasiswa memahami langkah-langkah dan strategi yang dilakukan Connexion untuk membangun brandnya	Penilaian dan observasi serta tanya jawab bagaimana connexion membangun brandnya	Mengikuti pembelajaran dan aktif dalam diskusi di kelas Mengenai topik tersebut	Kuliah tatap muka 2x 50 menit=100 menit		Case Study: Connexion	5
11	Mahasiswa memahami strategi Branding untuk UKM	Penilaian dan observasi serta tanya jawab tentang strategi branding untuk UKM	Mengikuti pembelajaran dan aktif dalam diskusi di kelas Mengenai topik tersebut	Kuliah tatap muka 2x 50 menit=100 menit		Branding UKM	5
12	Mahasiswa memahami pentingnya sebuah branding bagi suatu kota	Penilaian dan tanya jawab mengenai branding untuk suatu kota	Mengikuti pembelajaran dan aktif dalam diskusi di kelas Mengenai topik tersebut	Kuliah tatap muka 2x 50 menit=100 menit		City Branding	5
13	Mahasiswa memahami proses dan riset mengenai City Branding dan strategi yang diperlukan untuk mengaktifkannya	Penilaian dan tanya jawab dalam memahami proses dan riset yang diperlukan untuk City Branding	Mengikuti pembelajaran dan aktif dalam diskusi di kelas Mengenai topik tersebut	Kuliah tatap muka 2x 50 menit=100 menit		Sharing Riset:1 Kota Banyuwangi dan Kabupaten malang	5
14	Mahasiswa memahami proses dan riset mengenai City Branding dan strategi yang diperlukan untuk mengaktifkannya	Penilaian dan tanya jawab dalam memahami proses dan riset yang diperlukan untuk City Branding	Mengikuti pembelajaran dan aktif dalam diskusi di kelas Mengenai topik tersebut	Kuliah tatap muka 2x 50 menit=100 menit		Sharing Riset: 2 Kota Balikpapan	5



15	Mahasiswa memahami langkah-langkah membangun personal Branding	Penilaian dan tanya jawab dalam membangun personal branding	Mengikuti pembelajaran dan aktif dalam diskusi di kelas Mengenai topik tersebut	Kuliah tatap muka 2x 50 menit=100 menit		Personal Branding	5
16	Evaluasi Akhir Semester / Ujian Akhir Semester						15



**INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER SURABAYA,
FAKULTAS DESAIN KREATIF DAN BISNIS DIGITAL,
DEPARTEMEN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**Kode
Dokumen**

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)		KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)		SEMESTER	Tgl Penyusunan	
CORPORATE BRANDING		DV 23502		T= 2	P= 2	5		
OTORISASI		Pengembang RPS		Koordinator RMK		Ketua PRODI		
		Ir. Baroto Tavip Indrojarwo				Bambang Mardiono Soewito S.Sn., M.Sn		
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK							
	CPL-1	Mampu menunjukkan sikap dan karakter yang mencerminkan ketakwaan kepada Tuhan YME, berbudi pekerti luhur, peka dan peduli terhadap masalah sosial dan lingkungan, menghargai perbedaan budaya dan kemajemukan, menjunjung tinggi penegakan hukum, mendahulukan kepentingan bangsa dan masyarakat luas, melalui inovasi, kreatifitas, dan potensi lain yang dimiliki.						
	CPL-2	Mampu mengkaji dan memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam rangka mengaplikasikan nya pada bidang keahlian tertentu, serta mampu mengambil keputusan secara tepat dari hasil kerja sendiri maupun kerja kelompok melalui pemikiran logis, kritis, sistematis dan inovatif.						
	CPL-3	Mampu mengelola pembelajaran diri sendiri, dan mengembangkan diri sebagai pribadi pembelajar sepanjang hayat untuk bersaing ditingkat nasional, maupun internasional, dalam rangka berkontribusi nyata untuk menyelesaikan masalah dengan memperhatikan prinsip keberlanjutan						
	CPL-4	Memahami dan mampu menjelaskan tentang konsep teoritis perancangan Desain Komunikasi Visual (secara mendalam) yang meliputi prinsip dasar dan estetika desain, sosial budaya, perkembangan teknologi, faktor ekonomi dan bisnis terapan.						
	CPL-5	Memahami ilmu dan media komunikasi						
	CPL-6	Memahami social budaya dan literasi/script						
	CPL-7	Memahami dan mampu menerapkan skill desain						
	CPL-8	Memahami dan mampu menerapkan kreatifitas, inovasi dan design thinking						
	CPL-9	Memahami dan mampu menerapkan manajemen dan marketing dalam bidang desain komunikasi visual						
	CPL-10	Memahami dan mampu melakukan riset desain, analisis data, dan eksplorasi ide untuk menetapkan tujuan, sasaran, komunikasi dan prototipe solusi desain komunikasi visual						
	CPL-11	Memahami dan mampu menerapkan teknologi dalam desain komunikasi visual						
	CPMK							



	CPMK-1	Mahasiswa mampu memahami jenis korporat (operasional dan investasi; produk dan service, komersial dan non komersial)											
	CPMK-2	Mahasiswa mampu memahami konsep korporat per bidang bisnis (transportasi, keuangan, energy, dll)											
	CPMK-3	Mahasiswa mampu memahami dan mencari potensi/asset branding korporat											
	CPMK-4	Mahasiswa mampu membuat konsep branding untuk korporat											
		Matrik CPL - CPMK											
			CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7	CPL-8	CPL-9	CPL-10	CPL-11
		CPMK-1	V	V	V	V	V				V	V	
		CPMK-2	V	V	V	V	V				V		
		CPMK-3	V	V	V	V	V	V		V	V	V	
		CPMK-4	V	V	V	V		V	V	V	V		V



Deskripsi Singkat MK		Corporate Branding adalah mata kuliah yang memberi dan membahas ilmu dan ketrampilan tentang jenis, struktur dan kultur brand dalam menetapkan strategi dan konsep branding korporat bpenghasil produk maupun jasa, operasional maupun investasi; dan komersial maupun non-komersial (soasial dan pemerintahan).					
Bahan Kajian: Materi Pembelajaran		- Jenis, struktur, model bisnis korporat (barang dan jasa, operasional dan investasi, komersial dan non komersial) - Pengetahuan tentang korporat, produk dan konsumennya - Metode eksplorasi potensi branding korporat - Konsep branding korporat					
Pustaka		Utama :					
		- Phillips, Peter L. 2018. Managing Corporate Design: Best Practices for In-House Graphic Design Departments. Allworth Press - Chernev, Alexander. 2020. Strategic Brand Management. 3rd Edition. Cerebellum Press - Wheeler, Alina. 2017. Designing Brand Identity: An Essential Guide for the Whole Branding Team. 5th edition. Wiley - Miller, Donald. 2017. Building a StoryBrand: Clarify Your Message So Customers Will Listen Hardcover. HarperCollins Publishers - Myriam Sidibe. 2020. Brands on a Mission: How to Achieve Social Impact and Business Growth Through Purpose. 1st Edition. Routledge - Foroudi, Mohammad Mahdi & Foroudi, Pantea. 2021. Corporate Brand Design: Developing and Managing Brand Identity. 1st Edition, Routledge					
		Pendukung :					
		- Balliett, Amy. 2020. Killer Visual Strategies: Engage Any Audience, Improve Comprehension, and Get Amazing Results Using Visual Communication. 1st Edition. Wiley - Knafllic, Cole Nussbaumer. 2015. Storytelling with Data: A Data Visualization Guide for Business Professionals. 1st Edition. Wiley - Schwabish, Jonathan. 2021. Better Data Visualizations: A Guide for Scholars, Researchers, and Wonks. 1st Edition. Columbia University Press					
Dosen Pengampu		Baroto Tavip Indrojarwo, Sabar					
Matakuliah syarat		Tidak ada					
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (offline)	Daring (online)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Struktur dan model bisnis korporat jasa			150'			



2	Struktur dan model bisnis korporat barang (produk)			150'			
3	Struktur dan model bisnis korporat nirlaba (non komersial) <i>Evaluasi 1</i>			150'			25%
4	Konsep branding korporat transportasi dan otomotif			150'			-
5	Konsep branding korporat energy, pertambangan			150'			-
6	Konsep branding korporat industri manufaktur			150'			-
7	Konsep branding korporat perdagangan dan retail			150'			-
8	Konsep branding korporat industri pertanian, perikanan, perkebunan, kehutanan <i>Evaluasi 2</i>			150'			25%
9	Konsep branding korporat kesehatan			150'			-
10	Konsep branding korporat konstruksi dan property			150'			-
11	Konsep branding industri wisata, budaya, F & B			150'			-
12	Konsep branding korporat entertainment (film, music, sport) <i>Evaluasi 3</i>			150'			25%
13	Konsep branding korporat IT, elektronik			150'			-



14	Konsep branding lembaga keuangan						-
	Konsep branding lembaga pendidikan			150'			-
15	Konsep branding lembaga pemerintahan			150'			-
16	Konsep branding lembaga social <i>Evaluasi 4</i>			150'			25%



Semester 6

	INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER SURABAYA, FAKULTAS DESAIN KREATIF DAN BISNIS DIGITAL, DEPARTEMEN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL					Kode Dokumen	
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER							
MATA KULIAH (MK)		KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)		SEMESTER	Tgl Penyusunan
DKV Creativepreneur		DV 23601	MK Core DKV	T= 2 sks	P= 4 SKS	VI	
OTORISASI		Pengembang RPS		Koordinator RMK		Ketua PRODI	
		Ir. Baroto Tavip Indrojarwo				Bambang Mardiono Soewito S.Sn., M.Sn	
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK						
	CPL-1	Mampu menunjukkan sikap dan karakter yang mencerminkan ketakwaan kepada Tuhan YME, berbudi pekerti luhur, peka dan peduli terhadap masalah sosial dan lingkungan, menghargai perbedaan budaya dan kemajemukan, menjunjung tinggi penegakan hukum, mendahulukan kepentingan bangsa dan masyarakat luas, melalui inovasi, kreatifitas, dan potensi lain yang dimiliki.					
	CPL-2	Mampu mengkaji dan memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam rangka mengaplikasikan nya pada bidang keahlian tertentu, serta mampu mengambil keputusan secara tepat dari hasil kerja sendiri maupun kerja kelompok melalui pemikiran logis, kritis, sistematis dan inovatif.					
	CPL-3	Mampu mengelola pembelajaran diri sendiri, dan mengembangkan diri sebagai pribadi pembelajar sepanjang hayat untuk bersaing ditingkat nasional, maupun internasional, dalam rangka berkontribusi nyata untuk menyelesaikan masalah dengan memperhatikan prinsip keberlanjutan					
	CPL-4	Memahami dan mampu menjelaskan tentang konsep teoritis perancangan Desain Komunikasi Visual (secara mendalam) yang meliputi prinsip dasar dan estetika desain, sosial budaya, perkembangan teknologi, faktor ekonomi dan bisnis terapan.					
	CPL-5	Memahami ilmu dan media komunikasi					
	CPL-6	Memahami social budaya dan literasi/script					
	CPL-7	Memahami dan mampu menerapkan skill desain					
	CPL-8	Memahami dan mampu menerapkan kreatifitas, inovasi dan design thinking					
	CPL-9	Memahami dan mampu menerapkan manajemen dan marketing dalam bidang desain komunikasi visual					
	CPL-10	Memahami dan mampu melakukan riset desain, analisis data, dan eksplorasi ide untuk menetapkan tujuan, sasaran, komunikasi dan					



		prototipe solusi desain komunikasi visual											
	CPL-11	Memahami dan mampu menerapkan teknologi dalam desain komunikasi visual											
	CPMK												
	CPMK-1	Mahasiswa mampu memahami dan membuat konsep bisnis entrepreneur bidang DKV											
	CPMK-2	Mahasiswa mampu membuat konsep perusahaan rintisan (startup) bidang DKV											
	CPMK-3	Mahasiswa mampu membuat prototype dan MVP (minimum viable product)											
	CPMK-4	Mahasiswa mampu membuat konsep dan mempresentasikan pitch deck											
		Matrik CPL – CPMK											
			CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7	CPL-8	CPL-9	CPL-10	CPL-11
		CPMK-1	V	V	V	V	V	V					
		CPMK-2	V	V	V	V	V	V	V	V	V		
		CPMK-3	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
		CPMK-4	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V

Deskripsi Singkat MK	DKV Creativepreneur adalah mata kuliah yang memberi, membahas dan mempraktekkan ilmu dan ketrampilan dalam membuat proyek desain yang berpotensi menjadi bidang wirausaha inovatif dalam bidang komunikasi visual.				
Bahan Kajian: Materi Pembelajaran	- Bisnis dan entrepreneur dalam industri dan bidang DKV - Tahapan entrepreneurship: Ide, Prototype, MVP (minimum viable product), Traction dan Spin-off atau Scale-up - Pitchdeck dan Metode Pitching (kepada calon investor) - Penelusuran latar belakang, masalah, tujuan, dan ruang lingkup - Tinjauan Pustaka (referensi kasus terdahulu, dan referensi teoritis) - Metode Penelitian dan Perancangan - Konsep dan Hasil Desain Pembahasan				
Pustaka	Utama :				
	- Kumar, Vijay. 2012. 101 Design Methods: A Structured Approach for Driving Innovation in Your Organization. 1st Edition. Wiley - Lewrick, Michael, Patrick Link, Larry Leifer. 2018. The Design Thinking Playbook: Mindful Digital Transformation of Teams, Products, Services, Businesses and Ecosystems (Design Thinking Series). Wiley - Fisher, Steve, Ja-Nae Duane. 2016. The Startup Equation: A Visual Guidebook to Building Your Startup. McGraw Hill				
	Pendukung :				
	- Ries, Eric. 2011. The Lean Startup: How Today's Entrepreneurs Use Continuous Innovation to Create Radically Successful Businesses. Audible Audiobook – Unabridged. Random House Audio - Guillebeau, Chris, Thomas Vincent Kelly. 2012. The \$100 Startup: Reinvent the Way You Make a Living, Do What You Love, and Create a New Future. Audible Audiobook – Unabridged. Random House Audio - Long, Mark. 2019. Facilities Management for Business Incubators: Practical Advice and Information for Design, Construction and Management of 21st Century Business Incubation Facilities. Kindle Edition				
Dosen Pengampu	Baroto Tavip Indrojarwo				
Matakuliah syarat	Matakuliah DKV sebelumnya				

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuan Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (offline)	Daring (online)		

(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Bisnis dan entrepreneur dalam bidang DKV – jasa dan produk Tugas: Usulan judul dan Latar Belakang,			300'			-
2	Empathize, problem seeking, problem solution, Tugas: Masalah, Tujuan, Ruang Lingkup/Batasan Masalah			300'			-
3	Service, market size (TAM SAM SOM), target user/consumer Tugas: Tinjauan Pustaka			300'			-
4	Differentiation, model bisnis Tugas: Metode Penelitian dan Perancangan			300'			-
5	Membangun tim (hacker, hipster, hustler) Tugas: Presentasi judul			300'			20%
6	Penetapan model bisnis			300'			-
7	Go to market strategy			300'			-
8	Konsep produk (jasa dan atau barang)			300'			-
9	Perhitungan cost (HPS) Presentasi konsep bisnis dan produk			300'			20%
10	Pengembangan desain (produk dan jasa) Asistensi pengembangan produk			300'			-
11	Pembuatan prototype Asistensi pengembangan prototype			300'			-

12	Penghitungan aspek produksi dan price Asistensi aspek produksi			300'			-
13	Strategi branding dan marketing Tugas membuat konsep dan strategi markeing dan branding			300'			40%
14	Pengembangan desain media branding dan marketing Tugas: media branding dan marketing bisnis DKV			300'			-
15	Pembuatan pitch deck Tugas: Pembuatan pitch deck bisnis bidan DKV			300'			-
16	Pitching Tugas: Presentasi pirtch deck hasil			300'			40%



**INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER,
FAKULTAS DESAIN KREATIF DAN BISNIS DIGITAL,
DEPARTEMEN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

Kode	Dokumen
------	---------

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)		KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)		SEMESTER	Tgl Penyusunan
Buku Visual		DV23602	MK Pilihan	T=2	P=2	6	25 Januari 2023
OTORISASI		Pengembang RPS		Koordinator RMK		Ketua PRODI	
		Naufan Noordyanto; Rabendra Yudhistira					
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK						
	CPL-4	Mahasiswa memahami epistemologi, proses dan metode perancangan, serta asesmen evaluasi buku visual					
	CPL-5	Mahasiswa memahami dan merancang konten naratif dan visual dalam buku visual					
	CPL-6	Mahasiswa memahami dan menerapkan pengetahuan teknis produksi buku visual					
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)						
	CPMK-1/ Sub CPMK-1	Mahasiswa memahami epistemologi, proses, dan metode perancangan buku visual					
	CPMK-2/ Sub CPMK-2	Mahasiswa memahami dan merancang konten naratif					
	CPMK-3/ Sub CPMK-3	Mahasiswa memahami dan merancang konten visual					

	CPMK-4/ Sub CPMK-4	Mahasiswa mampu memahami dan merancang tata letak buku
	CPMK-5/ Sub CPMK-5	Mahasiswa mampu memahami metode evaluasi purwarupa buku (pracetak)
	CPMK-6/ Sub CPMK-6	Mahasiswa memahami dan menerapkan pengetahuan teknis produksi buku visual

		Matrik CPL – CPMK																															
		<table><tr><th>CPMK</th><th>CPL-4</th><th>CPL-5</th><th>CPL-6</th></tr><tr><td>CPMK-1</td><td>V</td><td>V</td><td>V</td></tr><tr><td>CPMK-2</td><td>V</td><td>V</td><td></td></tr><tr><td>CPMK-3</td><td>V</td><td>V</td><td></td></tr><tr><td>CPMK-4</td><td>V</td><td>V</td><td></td></tr><tr><td>CPMK-5</td><td>V</td><td></td><td>V</td></tr><tr><td>CPMK-6</td><td>V</td><td></td><td>V</td></tr></table>	CPMK	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPMK-1	V	V	V	CPMK-2	V	V		CPMK-3	V	V		CPMK-4	V	V		CPMK-5	V		V	CPMK-6	V		V			
CPMK	CPL-4	CPL-5	CPL-6																														
CPMK-1	V	V	V																														
CPMK-2	V	V																															
CPMK-3	V	V																															
CPMK-4	V	V																															
CPMK-5	V		V																														
CPMK-6	V		V																														
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah Buku Visual memberikan pemahaman teoretik dan pengalaman praktik tentang epistemologi, proses dan metode perancangan, serta asesmen evaluasi buku visual buku visual. Pada akhirnya, mahasiswa diharapkan dapat memiliki pengetahuan (<i>soft skill</i>) dan kemampuan untuk menerapkan teori dan pengalaman praktik/penciptaan buku visual, mulai dari menentukan inspirasi dan tema cerita, segmentasi dan target audiens, dinamika cerita, pemilihan diksi, tipografi dan layout, perencanaan dan visualisasi, rancang kaver atau halaman sampul, riset asesmen, dan esplorasi medium dan material serta teknis produksi/percetakan buku. Mata kuliah ini semestinya diikuti oleh mahasiswa yang sebelumnya telah mengikuti MK Ilustrasi dan Tipografi, karena pengetahuan dalam mata kuliah tersebut banyak diterapkan di MK Buku Visual																																
Bahan Kajian: Materi Pembelajaran	1. Epistemologi, proses, dan metode perancangan buku visual 2. Menentukan segmentasi dan target audiens 3. Menentukan inspirasi dan tema untuk cerita 4. Membuat story brief: permulaan, pertengahan, klimaks, akhir 5. Menulis unsur teks dan pemilihan diksi dan layout 6. Perencanaan, visualisasi (menentukan gaya ilustrasi), dan Thumbnailing 7. Pemilihan tipografi, layout dan menentukan margin, jarak potong buku 8. Perancangan kaver 9. Riset feedback pada audiens atau pakar																																

	10. Eksplorasi Medium & Material, serta teknis produksi						
Pustaka	Utama :						
	1. <i>From Book to Screen: Modern Japanese Literature on Film</i> . By Keiko I. McDonald. Armonk, NY: ME Sharpe, 2000. xv,						
	Pendukung :						
	-						
Dosen Pengampu		Naufan Noordyanto; Rabendra Yudhistira					
Matakuliah syarat		-					
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (offline)	Daring (online)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1		(0.0) Mahasiswa mengenal tata perkuliahan,		Bentuk Pembelajaran: Kuliah dan asesmen TM = 1 SKS x 50"			10

	(CPMK-1/ Sub CPMK 1) Mahasiswa memiliki pengetahuan dan pemahaman yang baik memahami epistemologi, proses, dan metode perancangan buku visual	aturan, dan kontrak kuliah (CPMK 1/1) Mahasiswa memahami pengertian, proses, dan metode perancangan buku visual (CPMK 1/2) Mahasiswa dapat menentukan segmentasi dan target audiens	Kriteria: Keaktifan, kualitas pertanyaan dan jawaban, Kemampuan berkomunikasi (berdiskusi) Bentuk Penilaian: Sikap kritis dan ketepatan menjawab Kriteria: Alasan atau pertimbangan dan tujuan pemilihan segmentasi dan target audiens Bentuk Penilaian: Hasil penentuan segmentasi dan target audiens	PT = 2 SKS x 60" Tugas dan latihan: Tugas 1: menentukan segmentasi dan target audiens buku visual			
2-3	(CPMK-2/ Sub CPMK 2) Mahasiswa memahami dan merancang konten naratif	Mahasiswa mampu menentukan inspirasi dan	Kriteria: Kreativitas tema, keunikan Bentuk Penilaian:	Bentuk Pembelajaran: Kuliah dan asesmen TM 2 mng = 2x 1 SKS x 50"			10

		tema untuk cerita	Hasil penentuan inspirasi dan tema cerita	PT 2 mng = 2x 2 SKS x 60" Tugas dan latihan: Tugas 2: Menentukan inspirasi, referensi, dan tema cerita			
4-6	(CPMK-2/ Sub CPMK 2) Mahasiswa memahami dan merancang konten naratif	- Mahasiswa mampu membuat <i>story brief</i>: permulaan, pertengahan, klimaks, akhir - Mahasiswa mampu menulis unsur teks dan pemilihan diks, dan layoutnya	Kriteria: Gagasan cerita, dinamika dan alur, originalitas, referensi cerita (dasar cerita, jika sejarah), kesesuaian dengan tema Bentuk Penilaian: Hasil dinamika dan alur cerita Kriteria: Pemilihan diksi, alternatif layout serta alasan/ pertimbangan pilihannya Bentuk Penilaian: Hasil pemilihan diksi	Bentuk Pembelajaran: Kuliah dan asesmen TM 3 mng = 3x 1 SKS x 50" PT 3 mng = 3x 2 SKS x 60" Tugas dan latihan: Tugas 3A: Mahasiswa membuat <i>story brief</i>: permulaan, pertengahan, klimaks, akhir Tugas dan latihan: Tugas 3B: Mahasiswa memilih diksi, dan layout dari <i>story brief</i> yang dirancang sebelumnya			15

7-9	(CPMK-3/ Sub CPMK 3) Mahasiswa memahami dan merancang konten visual (CPMK-4/ Sub CPMK 4) Mahasiswa mampu memahami dan merancang tata letak buku	- Mahasiswa mampu merencanakan dan memvisualisasikan ide cerita (menentukan gaya ilustrasi), dan <i>Thumbnailing</i> - Mahasiswa mampu memilih dan berkreasi dengan tipografi, layout dan menentukan margin, jarak potong buku	Kriteria: Asistensi; Kreativitas ide: unsur eksplorasi gaya dan bentuk, dan ekperimentasi penyajian, proses pengerjaan, dan teknik; ketepatan waktu. Bentuk Penilaian: Alternatif sketsa dan hasil akhir visualisasi/ilustrasi Kriteria: Asistensi; Kreativitas ide: alasan pemilihan tipografi, pertimbangan layout, penyajian, proses pengerjaan, dan teknik; ketepatan waktu. Bentuk Penilaian: Alternatif sketsa layout	Bentuk Pembelajaran: Kuliah dan asesmen TM 3 mng = 3x 1 SKS x 50" PT 3 mng = 3x 2 SKS x 60" Tugas dan latihan: Tugas 4A: Mahasiswa membuat sketsa dan final ilustrasi (visualisasi ide cerita) Tugas dan latihan: Tugas 4B: Mahasiswa membuat sketsa layout buku			15
-----	--	---	---	---	--	--	----

10-11	• (CPMK-3/ Sub CPMK 3) Mahasiswa memahami dan merancang konten visual • (CPMK-4/ Sub CPMK 4) Mahasiswa mampu memahami dan merancang tata letak buku	• Mahasiswa mampu merancang kaver buku visual	Kriteria: Asistensi; Kreativitas ide: unsur eksplorasi gaya dan bentuk, dan ekperimentasi penyajian, proses pengerjaan, dan teknik; ketepatan waktu. Bentuk Penilaian: Alternatif sketsa dan hasil akhir desain kaver	Bentuk Pembelajaran: Kuliah dan asesmen TM 2 mng = 2x 1 SKS x 50" PT 2 mng = 2x 2 SKS x 60" Tugas dan latihan: Tugas 5: Mahasiswa mendesain kaver buku		•	12,5
12-13	• (CPMK-5/ Sub CPMK 5) Mahasiswa mampu memahami metode evaluasi purwarupa buku (pracetak)	• Mahasiswa mampu melakukan feedback pada audiens atau pakar	Kriteria: Validasi dan relevansi pertanyaan dalam instrumen evaluasi buku Bentuk Penilaian: Instrumen evaluasi dan hasil risetnya	Bentuk Pembelajaran: Kuliah dan asesmen TM 2 mng = 2x 1 SKS x 50" PT 2 mng = 2x 2 SKS x 60" Tugas dan latihan: Tugas 6: Mahasiswa merancang instrumen evaluasi dan melakukan riset (evaluasi untuk mendapat <i>feedback</i> karya bukunya) pada audiens dan pakar			

14-15	(CPMK-6/ Sub CPMK 6) Mahasiswa memahami dan menerapkan pengetahuan teknis produksi buku visual	Mahasiswa mampu memproduksi dan mencetak buku visual dengan baik	Kriteria: Kreativitas teknis, pemilihan material, Bentuk Penilaian: Finishing, material, penjilidan	Bentuk Pembelajaran: Kuliah dan asesmen TM 2 mng = 2x 1 SKS x 50" PT 2 mng = 2x 2 SKS x 60" Tugas: Tugas 7: Mahasiswa memproduksi/ mencetak buku dengan pilihan bahan dan material sesuai kebutuhan dan tema buku		12,5
16	Evaluasi Akhir Semester	Mahasiswa mampu menjalani proses, memahami metode perancangan, dan menghasilkan buku visual (CPMK 1-6)		Pengumpulan dokumen		25
100						



PENILAIAN

No	Jenis Penilaian	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Bobot	Duedate
1	Tugas 1: menentukan segmentasi dan target audiens buku visual	Mendukung CPMK 1	10%	Minggu ke-1
2	Tugas 2: Menentukan inspirasi, referensi, dan tema cerita	Mendukung CPMK 2	10%	Minggu ke-2-3
3	● Tugas 3A: Mahasiswa membuat <i>story brief</i>: permulaan, pertengahan, klimaks, akhir ● Tugas 3B: Mahasiswa memilih diksi, dan layout dari <i>story brief</i> yang dirancang sebelumnya	Mendukung CPMK 2	15%	Minggu ke-4-6
4	● Tugas 4A: Mahasiswa membuat sketsa dan final ilustrasi (visualisasi ide cerita) ● Tugas 4B: Mahasiswa membuat sketsa layout buku	Mendukung CPMK 3 dan 4	15%	Minggu ke-7-9
5	Tugas 5: Mahasiswa mendesain kaver buku	Mendukung CPMK 3 dan 4	12,5%	Minggu ke-10-11
6	Tugas 6: Mahasiswa merancang instrumen evaluasi dan melakukan riset (evaluasi untuk mendapat <i>feedback</i> karya bukunya) pada audiens dan pakar	Mendukung CPMK 5	12,5%	Minggu ke-12-13
7	Tugas 7 (dan EAS): Mahasiswa memproduksi/ mencetak buku dengan pilihan bahan dan material sesuai kebutuhan dan tema buku	Mendukung CPMK 1-6	25%	Minggu ke-14-16



KRITERIA NILAI AKHIR

Nilai A (86 – 100)	Menghasilkan luaran karya yang istimewa dari segi idenya, usaha/prosesnya, dan <i>finishing</i> -nya; atau Mampu mempresentasikan/mengomunikasikan tugas dengan sangat baik dan (berusaha) profesional;
Nilai AB (76 – 85)	Menghasilkan luaran karya yang baik dari segi idenya, usaha/prosesnya, dan <i>finishing</i> -nya; atau Mampu mempresentasikan/mengomunikasikan tugas dengan baik dan (berusaha) profesional;
Nilai B (66 – 75)	Luaran karya jadi, namun dengan kualitas biasa (ide mainstream, riset dan konsep dan penalaran baik)
Nilai BC (61 – 65)	Ada luaran karya, tapi cukup menunjukkan <i>effort</i> yang baik, pemahaman dan daya ungkap (afektif) dan daya pikir yang cukup baik
Nilai C (55 – 60)	Mengumpulkan karya apa adanya, kualitas visual cukup, konsep cukup, effort yang cukup, penalaran/daya pikir yang cukup
Nilai D (41 – 54)	Tidak memenuhi kriteria tugas, dan atau tidak aktif-interaktif di kelas
Nilai E (0 – 40)	Tidak mengumpulkan tugas, atau tidak mengikuti presentasi, atau tidak hadir kuliah sesuai aturan



ATURAN DAN KEDISIPLINAN

- **Datang tepat waktu pada perkuliahan.**
 - **Selama praktik studio, mahasiswa wajib mengerjakan tugas di kelas dengan dibimbing oleh dosen (Praktik berbasis workshop)**
 - **Tugas harus dikumpulkan tepat waktu. Keterlambatan pengumpulan tugas akan berakibat pengurangan nilai.**
 - **Ketidakhadiran pada saat presentasi/latihan soal dan diskusi dengan alasan apapun akan mengakibatkan komponen nilai tersebut nol.**
 - **Dilarang melakukan plagiarisme pada karya penugasan**
 - **Mahasiswa dituntut aktif, bertanya, berdiskusi, menyampaikan pendapat, berkomunikasi dengan baik, serta berpikir kreatif selama kuliah dan penugasan (menjadi komponen penilaian)**
 - **Mahasiswa dituntut meningkatkan sensitivitas inderawinya untuk memahami unsur-unsur detail dan mikro dalam tipografi, seperti pengukuran mektriks dan permasalahan optis huruf.**
-



**INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
FAKULTAS DESAIN KREATIF DAN BISNIS DIGITAL
DEPARTEMEN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**Kode
Dokumen**

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)		KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)		SEMESTER	Tgl Penyusunan
Experimental Animation		DV 23602	Lab. Digital Creative Media	T= 2	P=2	6	25 Nov 2022
OTORISASI		Pengembang RPS		Koordinator RMK		Ketua PRODI	
		Didit Prasetyo Rahmatsyam Lakoro		Nurina Orta D		Bambang Mardiono	
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK						
	CPL-1	Mampu menunjukkan sikap dan karakter yang mencerminkan ketakwaan kepada Tuhan YME, berbudi pekerti luhur, peka dan peduli terhadap masalah sosial dan lingkungan, menghargai perbedaan budaya dan kemajemukan, menjunjung tinggi penegakan hukum, mendahulukan kepentingan bangsa dan masyarakat luas, melalui inovasi, kreatifitas, dan potensi lain yang dimiliki.					
	CPL-2	Mampu mengkaji dan memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam rangka mengaplikasikan nya pada bidang keahlian tertentu, serta mampu mengambil keputusan secara tepat dari hasil kerja sendiri maupun kerja kelompok melalui pemikiran logis, kritis, sistematis dan inovatif.					
	CPL-3	Mampu mengelola pembelajaran diri sendiri, dan mengembangkan diri sebagai pribadi pembelajar sepanjang hayat untuk bersaing ditingkat nasional, maupun internasional, dalam rangka berkontribusi nyata untuk menyelesaikan masalah dengan memperhatikan prinsip keberlanjutan					
	CPL-4	Memahami dan mampu menjelaskan tentang konsep teoritis perancangan Desain Komunikasi Visual (secara mendalam) yang meliputi prinsip dasar dan estetika desain, sosial budaya, perkembangan teknologi, faktor ekonomi dan bisnis terapan.					
	CPL-5	Memahami ilmu dan media komunikasi					
	CPL-6	Memahami social budaya dan literasi/script					
	CPL-7	Memahami dan mampu menerapkan skill desain					
	CPL-8	Memahami dan mampu menerapkan kreatifitas, inovasi dan design thinking					
	CPL-9	Memahami dan mampu menerapkan manajemen dan marketing dalam bidang desain komunikasi visual					
	CPL-10	Memahami dan mampu melakukan riset desain, analisis data, dan eksplorasi ide untuk menetapkan tujuan, sasaran, komunikasi dan prototipe solusi desain komunikasi visual					



	CPL-11	Memahami dan mampu menerapkan teknologi dalam desain komunikasi visual																		
	CPMK																			
	CPMK-1	Mahasiswa mampu mengeksplorasi Teknik produksi atau ragam animasi																		
	CPMK-2	Mahasiswa mampu menganalisa pengguna animasi untuk tujuan yang spesifik																		
	CPMK-3	Mahasiswa mampu mengintegrasikan animasi dan teknologi yang sesuai relevan dengan kebutuhan pengguna spesifik																		
		Matrik CPL – CPMK <table><tr><th>CPMK</th><th>CPL-7</th><th>CPL-8</th><th>CPL-11</th></tr><tr><td>CPMK-1</td><td>v</td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-2</td><td></td><td>v</td><td></td></tr><tr><td>CPMK-3</td><td></td><td></td><td>v</td></tr></table>			CPMK	CPL-7	CPL-8	CPL-11	CPMK-1	v			CPMK-2		v		CPMK-3			v
CPMK	CPL-7	CPL-8	CPL-11																	
CPMK-1	v																			
CPMK-2		v																		
CPMK-3			v																	



Deskripsi Singkat MK		Mata kuliah animasi eksperimen (experimental animation) merupakan mata kuliah yang mempelajari animasi secara eksploratif, mengintegrasikan animasi dengan					
Bahan Kajian: Materi Pembelajaran		24. Kajian audiens spesifik/market niche animasi 25. Kajian teknologi dengan konten animasi 26. Kajian teknologi dan konten augmented reality dan virtual reality 27. Studi Sinematografi eksperimen					
Pustaka		Utama :					
		SKKNI nomor 173 tahun 2020 tentang produksi media rekam animasi					
		SKKNI nomor 018 tahun 2022 tentang video game					
		SKKNI nomor 161 tahun 2020 tentang visual efek					
		Pendukung :					
		1. Jesse Glover, Jonathan Linowes, Complete Virtual Reality and Augmented Reality Development with Unity: Leverage the power of Unity and become a pro at creating mixed reality applications, 2019, ISBN : 978-1838648183 2. Diana Mazmany, Virtual Reality, Augmented Reality and 360° Videos: VR, AR and 360° Videos in comparison, 2020 3. Joel Schlemowitz, Experimental Filmmaking and the Motion Picture Camera: An Introductory Guide for Artists and Filmmakers, 2019, ISBN : 978-1138586581					
Dosen Pengampu		Didit Prasetyo, Rahmatsyam Lakoro					
Matakuliah syarat		Telah menyelesaikan tahap persiapan (36 sks semester 1 dan 2)					
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (offline)	Daring (online)	(7)	(8)
1	Mahasiswa memahami teori, sejarah dan perkembangan teknologi yang menggunakan	Penilaian dan observasi dari tanya jawab	Mengikuti pembelajaran dan aktif dalam diskusi	Kuliah Tatap muka berdurasi 4x50 menit = 200 menit,		Ceramah materi terkait perkembangan	5%



	konten animasi	dengan mahasiswa	kelas	Asistensi berdurasi 4x60 menit = 240 menit Belajar mandiri bagi mahasiswa berdurasi 4 x 60 menit = 240 menit total alokasi waktu belajar dalam 1 minggu persemester adalah 640 menit		teknologi (sejarah, ragam, produksi dsb) • Tanya jawab terkait eksisting teknologi dan animasi computer yang diketahui mahasiswa • Penggunaan pendukung media belajar berupa video, artikel jurnal, contoh produk eksisting dan lainnya	
2	Mahasiswa mampu mengeksplorasi naskah/alur cerita dalam animasi	Penilaian dari pengumpulan tugas naskah/alur cerita pendek untuk tujuan spesifik	Membuat naskah cerita pendek yang memuat pesan/kesan	Kuliah Tatap muka berdurasi 4x50 menit = 200 menit, Asistensi berdurasi 4x60 menit = 240 menit Belajar mandiri bagi mahasiswa berdurasi 4 x 60 menit = 240 menit total alokasi waktu belajar dalam 1 minggu persemester adalah 640		• Ceramah materi ragam plot cerita animasi dan prinsip animasi • Tutorial dan contoh materi plot cerita dan prinsip animasi • Self directed learning dalam bentuk mahasiswa membuat naskah cerita	10%



				menit			
3-6	Mahasiswa mampu mengadaptasi metode produksi teknologi atau eksplorasi media dari kajian produk eksisting	Penilaian dari demonstrasi implementasi teknologi menggunakan media dan perangkat lunak yang sesuai	Membuat desain objek animasi yang terintegrasi dengan teknologi	Kuliah tatap muka berdurasi $4 \times 200 = 800$ menit (berdurasi 4 pertemuan) Asistensi dan praktek mandiri yang dilaporkan terjadwal dengan durasi (4×240) menit $\times 4 = 3840$ menit Total alokasi waktu belajar dalam 4 minggu persemester adalah 4640 menit		• Ceramah materi teknologi • Problem based learning /case method bagi mahasiswa dalam mendesain objek dan skenario produk turunan teknologi, animasi dan video (AR dan VR)	15%
7-8	Mahasiswa mampu mempresentasikan skenario implementasi teknologi dengan objek animasi	Penilaian dari hasil demonstrasi/presentasi luaran yang dapat berupa prototipe	Melakukan peer review terhadap karya permainan rekan mahasiswa lain dalam 1 kelas	Kuliah tatap muka berdurasi 2×200 menit $= 400$ menit (berdurasi 2 pertemuan) Asistensi dan praktek lapangan bagi mahasiswa yang dilaporkan terjadwal dengan durasi $2 \times 240(2)$ menit $= 960$ menit (berdurasi 2 pertemuan)		• Ceramah/materi teknologi AR dan VR • Praktikum mahasiswa mereview animasi karya mahasiswa lainnya	25%



				Total alokasi waktu belajar dalam 2 minggu persemester adalah 1360 menit			
9-12	Mahasiswa mampu mengeksplorasi konten animasi dalam teknologi	Penilaian dari capaian eksplorasi/alternatif gaya visual yang dibuat	Menyajikan alternatif gaya visual objek animasi	Kuliah tatap muka berdurasi $4 \times 200 = 800$ menit (berdurasi 4 pertemuan) Asistensi dan praktek mandiri yang dilaporkan terjadwal dengan durasi (4×240) menit $\times 4 = 3840$ menit Total alokasi waktu belajar dalam 4 minggu persemester adalah 4640 menit		• Ceramah ragam eksperimen animasi menggunakan AR, VR atau Mix Reality • Tanya jawab terkait perangkat lunak/media untuk produksi eksperimen animasi • Self directed learning dalam bentuk mahasiswa membuat objek animasi menggunakan AR, VR dan Mix reality	10%
13-14	Mahasiswa mampu melakukan konsep distribusi dan mendokumentasikan proses dalam artikel	Penilaian terhadap konsep distribusi	Melakukan kajian distribusi objek animasi dalam AR, VR dan Mix reality	Kuliah tatap muka berdurasi 2×200 menit $= 400$ menit (berdurasi 2 pertemuan) Asistensi dan praktek		• ceramah materi kajian pengguna • Case Method pada mahasiswa dalam menyelesaikan AR, VR dan mix reality	10%



				lapangan bagi mahasiswa yang dilaporkan terjadwal dengan durasi 2 x 240(2) menit = 960 menit (berdurasi 2 pertemuan) Total alokasi waktu belajar dalam 2 minggu persemester adalah 1360 menit			
15-16	Mahasiswa mampu mendokumentasikan dan mempresentasikan luaran eksperimen animasi	Demonstrasi/presentasi animasi	Mempresentasikan animasi dan mendokumentasikan luaran dalam bentuk penulisan artikel	Kuliah tatap muka berdurasi 2 x 200 menit = 400 menit (berdurasi 2 pertemuan) Asistensi dan praktek lapangan bagi mahasiswa yang dilaporkan terjadwal dengan durasi 2 x 240(2) menit = 960 menit (berdurasi 2 pertemuan) Total alokasi waktu belajar dalam 2 minggu persemester adalah 1360 menit		• Demonstrasi presentasi luaran eksperimen animasi • Penyusunan artikel dokumentasi dari luaran yang telah dihasilkan	25%



	INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER, FAKULTAS DESAIN KREATIF DAN BISNIS DIGITAL, DEPARTEMEN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL					Kode Dokumen
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER						
MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)		SEMESTE R	Tgl Penyusunan
Branding Kawasan	DV23602	MK Pilihan	T=2	P=2	6	21 Februari 2023
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK		Ketua PRODI	
	Octaviyanti Dwi Wahyurini Putri Dwitasari		Nurina Orta Darmawati		Bambang Mardiono Soewito	
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK					
	CPL-4	Memahami dan mampu menjelaskan tentang konsep teoritis perancangan Desain Komunikasi Visual (secara mendalam) yang meliputi prinsip dasar dan estetika desain, sosial budaya, perkembangan teknologi, faktor ekonomi dan bisnis terapan.				
	CPL-7	Memahami dan mampu menerapkan skill desain				
	CPL-8	Memahami dan mampu menerapkan kreatifitas, inovasi, dan design thinking				
	CPL-9	Memahami dan mampu menerapkan manajemen dan marketing dalam bidang desain komunikasi visual				
	CPL10	Memahami dan mampu melakukan riset desain, analisis data dan eksplorasi ide untuk menetapkan tujuan, sasaran komunikasi, dan prototipe solusi desain komunikasi visual				
	CPL 11	Memahami dan mampu menerapkan teknologi dalam desain komunikasi visual				
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)					
	CPMK-1	Mahasiswa mampu memahami kegiatan brand dan branding, membangun branding kawasan, serta mengkomunikasikan kepada masyarakat luas				
	CPMK-2	Mahasiswa mampu menganalisa dan menguraikan permasalahan serta menentukan solusi branding pada sebuah kawasan				



	CPMK-3	Mahasiswa mampu menyusun langkah strategis dan rekomendasi di dalam membangun brand						
	CPMK-4	Mahasiswa mampu merancang strategi komunikasi dengan menggunakan teknologi dan media yang sesuai						
	CPMK-5	Mahasiswa mampu merancang berbagai aspek visual maupun komunikasi yang dibutuhkan dalam branding						
		Matrik CPL – CPMK						
		CPMK	CPL-4	CPL-7	CPL-8	CPL-9	CPL-10	CPL-
		CPMK-1	v					
		CPMK-2			v	v	v	
		CPMK-3			v	v	v	
		CPMK-4			v	v	v	v
		CPMK-5		v	v		v	v
Deskripsi Singkat MK		Pengembangan kompetensi mahasiswa untuk merancang sebuah branding kawasan yang mampu memberikan pengalaman yang berkesan dan menyenangkan bagi pengunjung sebuah kawasan, menyajikan informasi dengan jelas dan konsisten untuk membangun sense of place dan mempermudah navigasi, serta membangun afinitas merek yang lebih kuat dan tahan lama bagi pengunjung.						
Bahan Kajian: Materi Pembelajaran		● Brand Theory ● Brand Strategy ● Environmental Branding ● Integrated Marketing Communication ● Technical Communication						
Pustaka		Utama :						
		Morgan, N., Pritchard, A., & Pride, R. (2011). <i>Destination brands: Managing place reputation</i> . Routledge. Dinnie, K. (2010). <i>City branding: Theory and cases</i> . Springer. O'Grady, J. V., & O'Grady, K. V. (2017). <i>A Designer's Research Manual, Updated and Expanded: Succeed in Design by Knowing Your Clients and Understanding what They Really Need</i> . Rockport Publishers. Armstrong, G., Adam, S., Denize, S., & Kotler, P. (2014). <i>Principles of marketing</i> . Pearson Australia. Brennen, B. S. (2021). <i>Qualitative research methods for media studies</i> . routledge.						



McLuhan, M. (2019). The medium is the message (1964). In *Crime and Media* (pp. 20-31). Routledge.
 Sutherland, M. (2020). *Advertising and the mind of the consumer: what works, what doesn't, and why*. Routledge.
 Craig M. Berger (2005), *Wayfinding: Designing and Implementing Graphic Navigational Systems*, Page One,
 Jie Zhou, Muzi Guan, Liying Wang, Zhe Gao (2011) *Graphic Design in Architecture*, Design Media Publishing Limited
 Gibson, D (2009) *The Wayfinding Handbook : Information Design for Public Place*, Princeton Architectural Press

Pendukung :

Yu, J. (2014) *Museum Display Design*, Design Media Publishing Limited.
 12 Kim Baer, Jill Vacarra (2008) *Information Design Workbook: Graphic Approaches, Solutions, and Inspiration + 30 Case Studies*,
 13 Rockport

Dosen Pengampu

Octaviyanti Dwi Wahyurini, S.T., M.AppDesArt, Ph.D.

Matakuliah syarat

MK pilihan ini harus diambil bersamaan dengan MK Sosial Budaya. MK ini tidak dapat diambil oleh mahasiswa di bawah semester 5.

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa,		Materi Pembelajaran	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (offline)	Daring (online)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Sub-CPMK 1: Mahasiswa mampu memahami kegiatan	Ketepatan dalam memberikan contoh konsep branding	Presentasi dan short paper	6	6		5



	brand dan branding, membangun branding kawasan, serta mengkomunikasikan kepada masyarakat luas						
2, 3, 4	Sub-CPMK 2: Mahasiswa mampu menganalisa dan menguraikan permasalahan serta menentukan solusi branding pada sebuah kawasan	Ketepatan pemilihan subyek penelitian (kawasan), pengambilan sample responden dan narasumber, ketajaman Analisa hasil temuan riset	Protokol riset, Analisa riset kawasan	12	24		5
5	Sub CPMK 3: Mahasiswa mampu menyusun langkah strategis dan rekomendasi di dalam membangun brand	Ketajaman Analisa, relasi antara temuan dan identifikasi permasalahan	Presentasi dan portofolio	6	12		30
7, 8	EVALUASI TENGAH SEMESTER Sub CPMK-4: Mahasiswa mampu merancang strategi komunikasi dengan	Kesesuaian konsep yang ditawarkan dalam menyelesaikan permasalahan-permasalahan sebuah kawasan	Presentasi dan portofolio	6	12		20



	menggunakan teknologi dan media yang sesuai						
9-11	Sub CPMK-5: Mahasiswa mampu merancang berbagai aspek visual maupun komunikasi yang dibutuhkan dalam branding	Kemampuan untuk mengaplikasikan konsep dalam berbagai implementasi branding touchpoint	Alternatif Desain	9	18		10
12-14	Sub CPMK-1, Sub CPMK-2, Sub CPMK-5: Mahasiswa mampu melakukan pengujian prototype kepada stakeholder dan mampu mengakomodasi masukan untuk menyempurnakan prototype	Kemampuan untuk mengakomodasi umpan balik dan masukan dari pengguna untuk menyempurnakan prototype	prototype, 3d modeling implementation	9	18		10
15, 16	EVALUASI AKHIR SEMESTER Sub CPMK-1, Sub CPMK-2, Sub CPMK-5: Mahasiswa mampu mempresentasikan hasil branding kawasan	Kemampuan untuk merancang strategi branding kawasan beserta implementasinya	prototype, 3d modeling implementation	6	12		20



INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
FAKULTAS DESAIN KREATIF DAN BISNIS DIGITAL
DEPARTEMEN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

**Kode
Dokumen**

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)		KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)		SEMESTER	Tgl Penyusunan
Serious Game		DV 23602	MK Pilihan	T= 2 sks	P=2	6	25 Nov 2022
OTORISASI		Pengembang RPS		Koordinator RMK		Ketua PRODI	
		Didit Prasetyo Rahmatsyam Lakoro		Nurina Orta D		Bambang Mardiono	
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK						
	CPL-1	Mampu menunjukkan sikap dan karakter yang mencerminkan ketakwaan kepada Tuhan YME, berbudi pekerti luhur, peka dan peduli terhadap masalah sosial dan lingkungan, menghargai perbedaan budaya dan kemajemukan, menjunjung tinggi penegakan hukum, mendahulukan kepentingan bangsa dan masyarakat luas, melalui inovasi, kreatifitas, dan potensi lain yang dimiliki.					
	CPL-2	Mampu mengkaji dan memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam rangka mengaplikasikan nya pada bidang keahlian tertentu, serta mampu mengambil keputusan secara tepat dari hasil kerja sendiri maupun kerja kelompok melalui pemikiran logis, kritis, sistematis dan inovatif.					
	CPL-3	Mampu mengelola pembelajaran diri sendiri, dan mengembangkan diri sebagai pribadi pembelajar sepanjang hayat untuk bersaing ditingkat nasional, maupun internasional, dalam rangka berkontribusi nyata untuk menyelesaikan masalah dengan memperhatikan prinsip keberlanjutan					
	CPL-4	Memahami dan mampu menjelaskan tentang konsep teoritis perancangan Desain Komunikasi Visual (secara mendalam) yang meliputi prinsip dasar dan estetika desain, sosial budaya, perkembangan teknologi, faktor ekonomi dan bisnis terapan.					
	CPL-5	Memahami ilmu dan media komunikasi					
	CPL-6	Memahami social budaya dan literasi/script					
	CPL-7	Memahami dan mampu menerapkan skill desain					
	CPL-8	Memahami dan mampu menerapkan kreatifitas, inovasi dan design thinking					
	CPL-9	Memahami dan mampu menerapkan manajemen dan marketing dalam bidang desain komunikasi visual					
	CPL-10	Memahami dan mampu melakukan riset desain, analisis data, dan eksplorasi ide untuk menetapkan tujuan, sasaran, komunikasi dan prototipe solusi desain komunikasi visual					
	CPL-11	Memahami dan mampu menerapkan teknologi dalam desain komunikasi visual					
	CPMK						



	CPMK-1	Mahasiswa mampu merancang konsep desain serious game																								
	CPMK-2	Mahasiswa mampu membuat konsep desain serious game																								
	CPMK-3	Mahasiswa mampu mengembangkan desain serious game																								
		Matrik CPL - CPMK																								
		<table><tr><th>CPMK</th><th>CPL-4</th><th>CPL-7</th><th>CPL-8</th><th>CPL-11</th></tr><tr><td>CPMK-1</td><td>v</td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-2</td><td></td><td>v</td><td>v</td><td></td></tr><tr><td>CPMK-3</td><td></td><td></td><td>v</td><td>v</td></tr></table>	CPMK	CPL-4	CPL-7	CPL-8	CPL-11	CPMK-1	v				CPMK-2		v	v		CPMK-3			v	v				
		CPMK	CPL-4	CPL-7	CPL-8	CPL-11																				
		CPMK-1	v																							
		CPMK-2		v	v																					
CPMK-3			v	v																						



Deskripsi Singkat MK		Mata kuliah permainan serius (serious game) merupakan mata kuliah yang mempelajari rancangan dan konsep dasar permainan serius yang memiliki kriteria dan parameter untuk dikategorikan sebagai media permainan yang bertujuan implisit					
Bahan Kajian: Materi Pembelajaran		28. Kajian tentang desain serious game di industri dan pendidikan 29. Studi skenario serious game 30. Prosedur pemakaian perangkat mesin serious game 31. Implementasi skenario serious game 32. Simulasi distribusi serious game					
Pustaka		Utama : SKKNI tahun 2022 bidang video game					
		Pendukung : 4. Scott Rogers, Level Up! The Guide to Great Video Game Design 2nd Edition, 2014, ISBN : 978-1118877166 5. Minhua Ma, Andreas Oikonomou, Serious Games and Edutainment Applications: Volume II 1st ed. 2017 Edition, ISBN : 978-3319516431 6. Yiyu Cai, Sui Lin Goei, Simulations, Serious Games and Their Applications (Gaming Media and Social Effects) 2014th Edition, ISBN : 978-9814560313 7. Ross Berger, Dramatic Storytelling & Narrative Design: A Writer's Guide to Video Games and Transmedia, 2019, ISBN : 978-1138319790 8. Scott M. Martin, James R. Casey, Stephanie Kane, Serious Games in Personalized Learning: New Models for Design and Performance, 2021, ISBN : 978-0367483968					
Dosen Pengampu		Didit Prasetyo, Rahmatsyam Lakoro					
Matakuliah syarat		Telah menyelesaikan tahap persiapan (36 sks semester 1 dan 2)					
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuan Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (offline)	Daring (online)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Mahasiswa memahami proses merancang dan tujuan skenario serious game	Penilaian dan observasi dari tanya jawab dengan mahasiswa	Mengikuti pembelajaran dan aktif dalam diskusi kelas	Kuliah Tatap muka berdurasi 2x50 menit = 100 menit, Asistensi berdurasi 2x60 menit = 120 menit		- Ceramah materi terkait dengan pengenalan serious game - Tanya jawab terkait eksisting serious	5%



				Belajar mandiri bagi mahasiswa berdurasi 2 x 60 menit = 120 menit total alokasi waktu belajar dalam 1 minggu persemester adalah 340 menit		game yang diketahui mahasiswa • Penggunaan pendukung media belajar berupa video, artikel jurnal/buku, contoh produk eksisting dan lainnya	
2-3	Mahasiswa mampu menganalisa serious game yang sudah beredar	Penilaian dari presentasi atau pengumpulan tugas membuat analisa serious game eksisting	Mengamati fenomena, permasalahan, distribusi, segmentasi pengguna dan review teknologi produk eksisting	Kuliah tatap muka berdurasi 2 x 100 menit = 200 menit (berdurasi 2 pertemuan) Asistensi dan praktek lapangan bagi mahasiswa yang dilaporkan terjadwal dengan durasi 2 x 120(2) menit = 480 menit (berdurasi 2 pertemuan) Total alokasi waktu belajar dalam 2 minggu persemester adalah 680 menit		• Ceramah materi ragam serious game berdasar tujuan, segmentasi, distribusi, teknologi atau perangkat lunak pendukung • Self directed learning dalam bentuk setiap mahasiswa mencari dan menganalisa eksisting yang relevan (1 pertemuan) • membuat konsep serious game berdasar referensi game eksisting (1 pertemuan)	10%
4-6	Mahasiswa mampu mengadopsi skenario serious game kedalam perangkat lunak	Penilaian dari laporan progress implementasi skenario pada	Membuat desain karakter dan environment untuk 1 level permainan dengan	Kuliah tatap muka berdurasi 3x100 = 300 menit (berdurasi 3 pertemuan)		• Ceramah materi manajemen imersifitas serious game, penjelasan	15%



		perangkat lunak	menerapkan prinsip parameter dan kriteria serious game	Asistensi dan praktek mandiri yang dilaporkan terjadwal dengan durasi 3x120(3) menit = 1080 menit Total alokasi waktu belajar dalam 3 minggu persemester adalah 1380 menit		ruang lingkup 1 level permainan • Problem based learning /case method bagi mahasiswa dalam menyusun konten serious game	
7-8	Mahasiswa mampu mendemonstrasikan progress capaian rancangan 1 level serious game	Penilaian dari hasil demonstrasi/simulasi serious game	Melakukan peer review terhadap karya permainan rekan mahasiswa lain dalam 1 kelas	Kuliah tatap muka berdurasi 2x100 menit =200 menit (berdurasi 2 pertemuan) Asistensi berdurasi 2x120=240 menit Praktek studio berdurasi 2x120 = 240 menit Total alokasi waktu belajar 2 minggu persemester adalah 680 menit		- Diskusi antar mahasiswa mengenai permasalahan dan capaian penyusunan konsep serious game - Praktikum mahasiswa memainkan dan mereview capaian serious game mahasiswa lainnya dalam 1 kelas	20%
9-12	Mahasiswa mampu mengeksplorasi dan menyempurnakan kriteria capaian/tujuan serious game yang dibuat	Penilaian dari laporan progress capaian eksplorasi konsep serious game	Melengkapi level permainan dan mengeksekusi desain pada game engine yang sesuai untuk mengeksplorasi dan	Kuliah tatap muka berdurasi 4x200 = 800 menit (berdurasi 4 pertemuan) Asistensi dan praktek mandiri yang dilaporkan		Ceramah ragam alur kecerdasan buatan sederhana yang dapat diimplementasikan pada skenario	10%



			menyempurnakan serious game	terjadwal dengan durasi (4x240) menit x 4 = 3840 menit Total alokasi waktu belajar dalam 4 minggu persemester adalah 4640 menit		serious game - Tanya jawab terkait game engine, kecerdasan buatan dan game desain - Problem based learning /case method bagi mahasiswa dalam menyusun konten serious game	
13-14	Mahasiswa mampu mendemonstrasikan serious game	Demonstrasi dan observasi pada hasil luaran serious game	Menyelesaikan proses rancangan serious game	Tatap muka berdurasi 2x100 = 200 menit (berdurasi 2 pertemuan) Asistensi dan praktek studio yang dilaporkan terjadwal dengan durasi 2x120(2) menit = 480 menit Total alokasi waktu belajar dalam 2 minggu persemester adalah 680 menit		Demonstrasi membuat produk prototipe serious game secara high fidelity	20%
15-16	Mahasiswa mampu menyusun dokumentasi, konsep distribusi dan pengembangan serious game	Presentasi/pameran/submisi lomba/ikut serta dalam even/penulisan jurnal	Menyajikan konsep distribusi dan penulisan ilmiah yang mendokumentasikan proses rancangan serious game	Tatap muka berdurasi 2x100 = 200 menit (berdurasi 2 pertemuan) Asistensi dan praktek studio yang dilaporkan terjadwal dengan durasi		Mahasiswa melakukan presentasi/mengumpulkan laporan, dan mempublikasikan konsep/pembahasan serious game	20%



				2x120(2) menit = 480 menit Total alokasi waktu belajar dalam 2 minggu persemester adalah 680 menit			
--	--	--	--	---	--	--	--



	INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER SURABAYA, FAKULTAS DESAIN KREATIF DAN BISNIS DIGITAL, DEPARTEMEN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL					Kode Dokumen	
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER							
MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK		BOBOT (sks)		SEMESTER	Tgl Penyusunan
Sinematografi	DV 23602			T= 2	P=2	VI	21-02-2023
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Ketua PRODI	
	Yurif Setya Darmawan, S.T., M.Ds. Nugrahardi Ramadhani S.T., M.T. Bambang Mardino Soewito, S.Sn., M.Sn.					Bambang Mardiono Soewito S.Sn., M.Sn	
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK						
	CPL-5	Memahami ilmu dan media komunikasi					
	CPL-7	Memahami dan mampu menerapkan skill desain					
	CPL-10	Memahami dan mampu melakukan riset desain, analisis data, dan eksplorasi ide untuk menetapkan tujuan, sasaran, komunikasi dan prototipe solusi desain komunikasi visual					
	CPL-11	Memahami dan mampu menerapkan teknologi dalam desain komunikasi visual					
	CPMK						
	CPMK-1	Menguraikan dan merancang storytelling dan workflow produksi sinema					
	CPMK-2	Mempresentasikan konsep produksi sinema					
	CPMK-3	Memproduksi film pendek					
	CPMK-4	Melakukan pascaproduksi film pendek					
	CPMK-5	Mempresentasikan hasil karya film pendek					



		Matrik CPL - CPMK				
			CPL-5	CPL-7	CPL-10	CPL-11
		CPMK-1	V			
		CPMK-2		V		V
		CPMK-3			V	
		CPMK-4		V		V
		CPMK-5			V	V



Deskripsi Singkat MK		Sinematografi merupakan matakuliah yang disampaikan sebagai penunjang pada matakuliah studio Perancangan Desain Komunikasi Visual. Mata kuliah ini merupakan mata kuliah pilihan yang linier dengan mata kuliah videografi. Dengan pemahaman tepat mengenai teori sinematografi yang menekankan kedalaman konsep penceritaan melalui media visual/ audio-visual berupa film, diharapkan mahasiswa mampu merancang sebuah karya film pendek dengan tepat guna. Pelaksanaan perkuliahan mata kuliah sinematografi di ruang materi dan studio. Sementara penanggungjawab mata kuliah merupakan dosen pengampu mata kuliah dan dosen koordinator mata kuliah sinematografi. Mata kuliah ini pada dasarnya dipelajari untuk mahasiswa semester 6 departemen Desain Komunikasi Visual ITS.					
Bahan Kajian: Materi Pembelajaran		-					
Pustaka		Utama :					
		Brown, Blair. (2022) Cinematography; Theory and Practice for Cinematographers and Directors . Routledge: New York. Cleve, Bastian (2006) Film Production Management (Third Edition). Focal Press: Indiana					
		Pendukung :					
		Lancaster, Kurt. (2019) Basic Cinematography A Creative Guide to Visual Storytelling . Routledge: New York. Kelly, Rory (2023) Prepping and Shooting Your Student Short Film A Brief Guide to Film Production. Routledge: New York.					
Dosen Pengampu		• Yurif Setya Darmawan, S.T., M.Ds. • Nugrahardi Ramadhani S.T., M.T. • Bambang Mardino Soewito, S.Sn., M.Sn.					
Matakuliah syarat		-					
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
				Luring (offline)	Daring (online)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1-3	SubCPMK 1 Mendeskripsikan capaian perkuliahan dan manfaat	Mendeskripsikan capaian mata kuliah dan manfaat	Bentuk Test Quiz	Bentuk : Kuliah TM 3x3x50	BM (2x3x60") Classroom: mempelajari bahan	Utama Pendukung	10%



	belajar sinematografi (RPS)	mempelajari sinematografi		Metode : Simulasi	ajar yang telah disediakan		
	Sub CPMK 2 Workflow Sinematografi	Menguraikan dan merancang storytelling Mendeskripsikan dan merancang konsep dan alur kerja (workflow) produksi sinema			PT (3x3x60") Asistensi		
4	SubCPMK 3 Mempresentasikan konsep Sinematografi	Mempresentasikan konsep : - Ide besar cerita (pesan) - Narasi - Story telling - Jadwal produksi film secara keseluruhan - Biaya produksi Crew	Bentuk Non Test : Demonstrasi	Bentuk: Kuliah TM 1x3x50 Metode : Pembelajaran Kolaboratif	BM (1x3x60") Classroom: mempelajari bahan ajar yang telah disediakan PT (1x3x60") Latihan secara mandiri	Utama Pendukung	20%
5	SubCPMK 4 Pencapaian	Mendemonstrasikan setting pencahayaan d. Teknik	Bentuk Non Test : Demonstrasi	Bentuk: Kuliah TM 2x3x50 Metode : Simulasi	BM (2x3x60") Classroom: mempelajari bahan	Utama Pendukung	10%



		pencahayaan e. Prinsip pencahayaan Kontrol pencahayaan (hard/soft, barndoors, snoots, dimmer.			ajar yang telah disediakan PT (2x3x60") Latihan secara mandiri		
6-12	Sub CPMK 5 Produksi Film	Proses produksi film: Script breakdown Casting aktor/aktris Survey lokasi Blocking Tata lighting Perlengkapan kamera/ kameraman Storyboard Wardrobe- setdresser Still photography Soundcrew/sfx	Bentuk Non Test : Demonstrasi	Bentuk: Praktek Lapangan TM 7x3x170 Metode : Pembelajaran berbasis Proyek		Utama Pendukung	20%
13-15	Sub CPMK 6 Editing Film	Mengedit film e. manajemen penyimpanan file rekaman f. mengedit	Bentuk Non Test : Demonstrasi	Bentuk: Praktek Lapangan TM 3x3x170 Metode :		Utama Pendukung	10%



		video: perbaikan kualitas gambar, g. mengedit audio; menyesuaikan dengan narasi dan kualitas rekaman h. melakukan color grading merender video		Pembelajaran berbasis Proyek			
16	Sub CPMK 8 Pameran/ Launching Film	Mempresentasikan hasil karya film pendek dan melaporkan proses produksi.	Bentuk Non Test : Presentasi	Bentuk: Pameran TM 3x3x170 Metode : Diskusi		Utama Pendukung	30%



		INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER SURABAYA, FAKULTAS DESAIN KREATIF DAN BISNIS DIGITAL, DEPARTEMEN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL					Kode Dokumen	
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER								
MATA KULIAH (MK)		KODE	Rumpun MK		BOBOT (sks)		SEMESTER	Tgl Penyusunan
Branding Produk		DV23602	Kompetensi Peminatan/Khusus		T=2	P=2	6	2 Januari 2023
OTORISASI		Pengembang RPS		Koordinator RMK		Ketua PRODI		
		Sayatman, S.Sn, M.Si				Bambang Mardiono Soewito, S.Sn, M.Sn		
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK							
	CPL-4	Memahami dan mampu menjelaskan tentang konsep teoritis perancangan Desain Komunikasi Visual (secara mendalam) yang meliputi prinsip dasar dan estetika desain, sosial budaya, perkembangan teknologi, faktor ekonomi dan bisnis terapan.						
	CPL-7	Memahami dan mampu menerapkan skill desain						
	CPL-9	Memahami dan mampu menerapkan manajemen dan marketing dalam bidang desain komunikasi visual						
	CPL-10	Memahami dan mampu melakukan riset desain, analisis data, dan eksplorasi ide untuk menetapkan tujuan, sasaran, komunikasi dan prototipe solusi desain komunikasi visual						
	CPMK							
	CPMK-1	Mahasiswa memahami tentang konsep branding produk dan konsumen						
	CPMK-2	Mahasiswa mampu merencanakan dan mengembangkan strategi branding produk						
	CPMK-3	Mahasiswa mampu menganalisa kinerja management branding produk						
	CPMK-4	Mahasiswa mampu merancang konsep pemasaran produk dan evaluasinya						



Matrik CPL – CPMK

CPMK	CPL-4	CPL-7	CPL-9	CPL-10
CPMK-1	V			
CPMK-2	V		V	
CPMK-3		V	V	
CPMK-4	V			V



Deskripsi Singkat MK	Mata Kuliah Branding Produk merupakan salahsatu MK <i>pilihan (minat keahlian)</i> pada prodi S1 desain komunikasi visual yang mempelajari manajemen branding produk mulai dari konsep perencanaan, pengelolaan, pemasaran dan evaluasinya. Dalam perkuliahan Branding Produk mahasiswa juga bekal pengetahuan konsep branding, brand management, pemasaran brand dan evaluasi kinerja branding produk. Setelah mengikuti kuliah ini diharapkan mahasiswa dapat memahami dan menguasai konsep dasar branding produk serta mampu merancang branding produk yang efektif dan menarik bagi konsumen.	
Bahan Kajian: Materi Pembelajaran	- Pengenalan Branding Produk - Konsumen dan perilaku konsumen - Brand Management - Perencanaan Branding Produk - Pengembangan Branding Produk - Pengukuran Kinerja Branding Produk - Pemasaran Produk Review dan Evaluasi	
Pustaka	Utama :	
	• Alina Wheeler. Designing Brand Identity: An Essential Guide for the Whole Branding Team, (Third, fourth and Fifth Edition) • Von Katharina S. Güse. Brand Personalities and Consumer-brand Relationships as Elements of Successful Brand Management. University Of Bamberg Press • Tilde Heding, Charlotte F. Knudtzen and Mogens Bjerre. Brand Management: Research, theory and practice. Routledge Taylor & Francis Group	
	Pendukung :	
	• Azize Sahin et al (2011). The effect of Brand Experiences, Trust and Satisfaction on building Brand Loyalty; An Empirical Research On Global Brands • Franzen, G., dan Moriarty, S. 2009. The Science and Art of Branding. New York: M.E. Sharpe, Inc. • Gobe, Marc. 2005. Emotional Branding. Jakarta: Erlangga	
Dosen Pengampu		
Matakuliah syarat	-	



Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (offline)	Daring (online)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Mahasiswa memahami konsep branding produk	Mahasiswa mampu menjelaskan definisi, tujuan dan manfaat branding produk	Penilaian Kualitatif	Kuliah, Responsi Diskusi, <i>Contextual Learning</i> TM: 2x50 PT: 2x50		Overview/Introduction: - Definisi Branding Produk - Tujuan Branding Produk - Manfaat Branding Produk	5%
2-3	Mahasiswa memahami konsep konsumen dan perilaku konsumen	Mahasiswa mampu menjelaskan konsep konsumen dan perilaku konsumen	Penilaian Kualitatif	Kuliah, Responsi Diskusi, <i>Contextual Learning</i> TM: 2x50 PT: 2x50 (2 pertemuan)		Pemahaman Mengenai Konsumen: - Konsumen dan Perilaku Konsumen - Studi Kasus - Segmentasi Pasar	5%
4-5	Mahasiswa mampu merencanakan konsep branding produk	Mahasiswa mampu membuat perencanaan branding dengan contoh kasus produk tertentu	Penilaian Kualitatif	Kuliah, Responsi Diskusi, <i>Contextual Learning</i> TM: 2x50 PT: 2x50 (2 pertemuan)		Perencanaan Branding Produk: - Identitas Merek - Positioning Produk - Analisis SWOT	5%
6-7	Mahasiswa mampu mengembangkan konsep branding dan citra produk	Mahasiswa mampu membangun dan mengembangkan konsep branding dan citra produk	Penilaian Kualitatif	Kuliah, Responsi Diskusi, <i>Contextual Learning</i> TM: 2x50 PT: 2x50		Pengembangan Branding Produk: - Membangun Citra Merek - Pengembangan Logo	5%



				(2 pertemuan)		- Pengembangan Packaging	
8	ETS	Mahasiswa mampu menjawab Quiz dan Menyelesaikan Tugas	Penilaian Kuantitatif dan Kualitatif	Quiz Kognitif dan Tugas TM=4 sks *50		Comprehensive	30%
9-10	Mahasiswa mampu mengelola branding produk	Mahasiswa mampu membuat konsep pengelolaan branding produk, brand management untuk membangun kesetiaan konsumen	Penilaian Kualitatif	Kuliah Tatap Muka, Penugasan Terstruktur (PBL/ Case Studi) TM: 2*50 PT: 2*50 (2 pertemuan)		Pengelolaan Branding Produk: - Brand Management - Membangun Kesetiaan Konsumen - Penanganan Keluhan Konsumen	5%
11-12	Mahasiswa mampu melakukan analisis terhadap kinerja branding produk	Mahasiswa mampu menganalisa dan melakukan pengukuran kinerja branding produk melalui studi kasus dan contoh implementasi	Penilaian Kualitatif	Kuliah Tatap Muka, Penugasan Terstruktur (PBL/ Case Studi) TM: 2*50 PT: 2*50 (2 pertemuan)		Analisis dan Evaluasi Branding Produk - Pengukuran Kinerja Branding Produk - Analisis Terhadap Kompetitor - Studi Kasus dan Contoh Implementasi	5%
13-14	Mahasiswa mampu membuat konsep pemasaran produk	Mahasiswa mampu membuat konsep pemasaran produk melalui media-media promosi	Penilaian Kualitatif	Kuliah Tatap Muka, Penugasan Terstruktur (PBL/ Case Studi) TM: 2*50 PT: 2*50 (2 pertemuan)		Konsep Pemasaran Produk: - Promosi dan Kampanye - Pemasaran Media Sosial - Kemitraan dan Sponsorship	5%



15	Mahasiswa mampu membuat model rancangan branding produk secara komprehensif	Mahasiswa mampu membuat <i>Final Artwork</i> dan contoh/dummy kemasan sebagai acuan produksi cetak	Penilaian Kualitatif	Kuliah Tatap Muka, Penugasan Terstruktur (PBL/ Case Studi) TM: 2*50 PT: 2*50 (2 pertemuan)		Review dan Evaluasi: - Evaluasi Materi - Diskusi dan Evaluasi Tugas - Penyelesaian Proyek Akhir	5%
16	EAS	Mahasiswa mampu menyelesaikan Tugas Branding Produk secara komprehensif	Penilaian Kuantitatif dan Kualitatif	Quiz Kognitif dan Tugas TM=4 sks *50		Comprehensive	30%
							100%



	INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER SURABAYA, FAKULTAS DESAIN KREATIF DAN BISNIS DIGITAL, DEPARTEMEN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL					Kode Dokumen
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER						
MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)		SEMESTER	Tgl Penyusunan
Immersive Creative Media	DV 23602	Lab. Digital Creative Media	T= 3 sks	Pertemuan= 16	6	25 Nov 2022
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK		Ketua PRODI	
	Nugrahardi Ramadhani		Nurina Orta D		Bambang Mardiono	
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK					
	CPL-1	Mampu menunjukkan sikap dan karakter yang mencerminkan ketakwaan kepada Tuhan YME, berbudi pekerti luhur, peka dan peduli terhadap masalah sosial dan lingkungan, menghargai perbedaan budaya dan kemajemukan, menjunjung tinggi penegakan hukum, mendahulukan kepentingan bangsa dan masyarakat luas, melalui inovasi, kreatifitas, dan potensi lain yang dimiliki.				
	CPL-2	Mampu mengkaji dan memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam rangka mengaplikasikan nya pada bidang keahlian tertentu, serta mampu mengambil keputusan secara tepat dari hasil kerja sendiri maupun kerja kelompok melalui pemikiran logis, kritis, sistematis dan inovatif.				
	CPL-3	Mampu mengelola pembelajaran diri sendiri, dan mengembangkan diri sebagai pribadi pembelajar sepanjang hayat untuk bersaing ditingkat nasional, maupun internasional, dalam rangka berkontribusi nyata untuk menyelesaikan masalah dengan memperhatikan prinsip keberlanjutan				
	CPL-4	Memahami dan mampu menjelaskan tentang konsep teoritis perancangan Desain Komunikasi Visual (secara mendalam) yang meliputi prinsip dasar dan estetika desain, sosial budaya, perkembangan teknologi, faktor ekonomi dan bisnis terapan.				
	CPL-5	Memahami ilmu dan media komunikasi				
	CPL-6	Memahami social budaya dan literasi/script				
	CPL-7	Memahami dan mampu menerapkan skill desain				
	CPL-8	Memahami dan mampu menerapkan kreatifitas, inovasi dan design thinking				
	CPL-9	Memahami dan mampu menerapkan manajemen dan marketing dalam bidang desain komunikasi visual				
	CPL-10	Memahami dan mampu melakukan riset desain, analisis data, dan eksplorasi ide untuk menetapkan tujuan, sasaran, komunikasi dan prototipe solusi desain komunikasi visual				
	CPL-11	Memahami dan mampu menerapkan teknologi dalam desain komunikasi visual				
	CPMK					



	CPMK-1	Mahasiswa mampu mengeksplorasi immersive creative media																		
	CPMK-2	Mahasiswa mampu menganalisa dan memahami penggunaan immersive creative media																		
	CPMK-3	Mahasiswa mampu mengintegrasikan immersive creative media menjadi salah satu metode komunikasi visual																		
		Matrik CPL - CPMK <table><tr><th>CPMK</th><th>CPL-7</th><th>CPL-8</th><th>CPL-11</th></tr><tr><td>CPMK-1</td><td>v</td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-2</td><td></td><td>v</td><td></td></tr><tr><td>CPMK-3</td><td></td><td></td><td>v</td></tr></table>			CPMK	CPL-7	CPL-8	CPL-11	CPMK-1	v			CPMK-2		v		CPMK-3			v
CPMK	CPL-7	CPL-8	CPL-11																	
CPMK-1	v																			
CPMK-2		v																		
CPMK-3			v																	



Deskripsi Singkat MK		Mata kuliah Immersive Creative Media adalah mata kuliah yang mempelajari tentang penggunaan media immersive antara AR, VR dan MR baik secara komunikasi visual, proses kreatif hingga dampak psikologis terhadap user.					
Bahan Kajian: Materi Pembelajaran		33. Kajian tentang evolusi media immersive 34. Kajian tentang pengalaman pengguna dan antarmuka 35. Kajian teknologi dari konten augmented reality, virtual reality dan mixed reality					
Pustaka		Utama :					
		Immersive Mixed Media Augmented Reality Applications and Technology, UNSW Sydney					
		Pendukung :					
		1. Regina Kaplan, Kay Meseberg, Immersive Media and their Future, Januari 2018 2. Emre Erturk, The Expanding Role of Immersive Media in Education, July 2020 3. Andrew Perkis, Qualinet White Paper on Definitions of Immersive Media Experience, June 2020					
Dosen Pengampu		Nugrahardi Ramadhani					
Matakuliah syarat		Telah menyelesaikan tahap persiapan (36 sks semester 1 dan 2)					
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (offline)	Daring (online)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Mahasiswa memahami teori, sejarah dan perkembangan teknologi yang menggunakan konten Immersive Creative Media	Penilaian dan observasi dari tanya jawab dengan mahasiswa	Mengikuti pembelajaran dan aktif dalam diskusi kelas	Kuliah Tatap muka berdurasi 4x50 menit = 200 menit, Asistensi berdurasi 4x60 menit = 240 menit Belajar mandiri bagi mahasiswa berdurasi 4 x 60		- Ceramah materi terkait perkembangan teknologi (sejarah, ragam, produksi dsb) - Tanya jawab terkait eksisting teknologi	5%



				menit = 240 menit total alokasi waktu belajar dalam 1 minggu persemester adalah 640 menit		Immersive Creative Media computer yang diketahui mahasiswa • Penggunaan pendukung media belajar berupa video, artikel jurnal, contoh produk eksisting dan lainnya	
2	Mahasiswa mampu mengeksplorasi naskah/alur cerita dalam Immersive Creative Media	Penilaian dari pengumpulan tugas naskah/alur cerita pendek untuk tujuan spesifik	Membuat naskah cerita pendek yang memuat pesan/kesan	Kuliah Tatap muka berdurasi 4x50 menit = 200 menit, Asistensi berdurasi 4x60 menit = 240 menit Belajar mandiri bagi mahasiswa berdurasi 4 x 60 menit = 240 menit total alokasi waktu belajar dalam 1 minggu persemester adalah 640 menit		• Ceramah materi ragam plot cerita Immersive Creative Media dan prinsip Immersive Creative Media • Tutorial dan contoh materi plot cerita dan prinsip Immersive Creative Media • Self directed learning dalam bentuk mahasiswa membuat naskah cerita	10%
3-6	Mahasiswa mampu mengadaptasi metode produksi teknologi atau eksplorasi media dari kajian produk eksisting	Penilaian dari demonstrasi implementasi teknologi menggunakan	Membuat desain objek Immersive Creative Media yang terintegrasi dengan teknologi	Kuliah tatap muka berdurasi 4x200 = 800 menit (berdurasi 4 pertemuan)		• Ceramah materi teknologi • Problem based learning /case method bagi	15%



		media dan perangkat lunak yang sesuai		Asistensi dan praktek mandiri yang dilaporkan terjadwal dengan durasi (4x240) menit x 4 = 3840 menit Total alokasi waktu belajar dalam 4 minggu persemester adalah 4640 menit		mahasiswa dalam mendesain objek dan skenario produk turunan teknologi, Immersive Creative Media dan video (AR dan VR)	
7-8	Mahasiswa mampu mempresentasikan skenario implementasi teknologi dengan objek Immersive Creative Media	Penilaian dari hasil demonstrasi/presentasi luaran yang dapat berupa prototipe	Melakukan peer review terhadap karya permainan rekan mahasiswa lain dalam 1 kelas	Kuliah tatap muka berdurasi 2 x 200 menit = 400 menit (berdurasi 2 pertemuan) Asistensi dan praktek lapangan bagi mahasiswa yang dilaporkan terjadwal dengan durasi 2 x 240(2) menit = 960 menit (berdurasi 2 pertemuan) Total alokasi waktu belajar dalam 2 minggu persemester adalah 1360 menit		• Ceramah/materi teknologi AR dan VR • Praktikum mahasiswa mereview Immersive Creative Media karya mahasiswa lainnya	25%
9-12	Mahasiswa mampu mengeksplorasi konten Immersive Creative Media dalam teknologi	Penilaian dari capaian eksplorasi/alternatif gaya visual yang dibuat	Menyajikan alternatif gaya visual objek Immersive Creative Media	Kuliah tatap muka berdurasi 4x200 = 800 menit (berdurasi 4 pertemuan)		• Ceramah ragam eksperimen Immersive Creative Media menggunakan AR, VR atau Mix	10%



				Asistensi dan praktek mandiri yang dilaporkan terjadwal dengan durasi (4x240) menit x 4 = 3840 menit Total alokasi waktu belajar dalam 4 minggu persemester adalah 4640 menit		Reality • Tanya jawab terkait perangkat lunak/media untuk produksi eksperimen Immersive Creative Media • Self directed learning dalam bentuk mahasiswa membuat objek Immersive Creative Media menggunakan AR, VR dan Mix reality	
13-14	Mahasiswa mampu melakukan konsep distribusi dan mendokumentasikan proses dalam artikel	Penilaian terhadap konsep distribusi	Melakukan kajian distribusi objek Immersive Creative Media dalam AR, VR dan Mix reality	Kuliah tatap muka berdurasi 2 x 200 menit = 400 menit (berdurasi 2 pertemuan) Asistensi dan praktek lapangan bagi mahasiswa yang dilaporkan terjadwal dengan durasi 2 x 240(2) menit = 960 menit (berdurasi 2 pertemuan) Total alokasi waktu belajar dalam 2 minggu persemester adalah 1360		• ceramah materi kajian pengguna • Case Method pada mahasiswa dalam menyelesaikan AR, VR dan mix reality	10%



				menit			
15-16	Mahasiswa mampu mendokumentasikan dan mempresentasikan luaran eksperimen Immersive Creative Media	Demonstrasi/presentasi Immersive Creative Media	Mempresentasikan Immersive Creative Media dan mendokumentasikan luaran dalam bentuk penulisan artikel	Kuliah tatap muka berdurasi 2 x 200 menit = 400 menit (berdurasi 2 pertemuan) Asistensi dan praktek lapangan bagi mahasiswa yang dilaporkan terjadwal dengan durasi 2 x 240(2) menit = 960 menit (berdurasi 2 pertemuan) Total alokasi waktu belajar dalam 2 minggu persemester adalah 1360 menit		- Demonstrasi presentasi luaran eksperimen Immersive Creative Media - Penyusunan artikel dokumentasi dari luaran yang telah dihasilkan	25%



**INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA, FAKULTAS DESAIN KREATIF DAN
BISNIS DIGITAL, DEPARTEMEN DESAIN
KOMUNIKASI VISUAL**

**Kode
Dokumen**

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)		KODE	Rumpun MK		BOBOT (sks)		SEMESTER	Tgl Penyusunan
Manajemen Desain		DV23603			T= 2 sks	P=1	6	
OTORISASI		Pengembang RPS		Koordinator RMK			Ketua PRODI	
							Bambang Mardiono Soewito S.Sn., M.Sn	
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK							
	CPL-1	Mampu menunjukkan sikap dan karakter yang mencerminkan ketakwaan kepada Tuhan YME, berbudi pekerti luhur, peka dan peduli terhadap masalah sosial dan lingkungan, menghargai perbedaan budaya dan kemajemukan, menjunjung tinggi penegakan hukum, mendahulukan kepentingan bangsa dan masyarakat luas, melalui inovasi, kreatifitas, dan potensi lain yang dimiliki.						
	CPL-2	Mampu mengkaji dan memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam rangka mengaplikasikan nya pada bidang keahlian tertentu, serta mampu mengambil keputusan secara tepat dari hasil kerja sendiri maupun kerja kelompok melalui pemikiran logis, kritis, sistematis dan inovatif.						
	CPL-3	Mampu mengelola pembelajaran diri sendiri, dan mengembangkan diri sebagai pribadi pembelajar sepanjang hayat untuk bersaing ditingkat nasional, maupun internasional, dalam rangka berkontribusi nyata untuk menyelesaikan masalah dengan memperhatikan prinsip keberlanjutan						
	CPL-4	Memahami dan mampu menjelaskan tentang konsep teoritis perancangan Desain Komunikasi Visual (secara mendalam) yang meliputi prinsip dasar dan estetika desain, sosial budaya, perkembangan teknologi, faktor ekonomi dan bisnis terapan.						
	CPL-9	Memahami dan mampu menerapkan manajemen dan marketing dalam bidang desain komunikasi visual						
	CPL-10	Memahami dan mampu melakukan riset desain, analisis data, dan eksplorasi ide untuk menetapkan tujuan, sasaran, komunikasi dan prototipe solusi desain komunikasi visual						
	CPL-11	Memahami dan mampu menerapkan teknologi dalam desain komunikasi visual						
	CPMK							
	CPMK-1	Mahasiswa mampu memahami dan membuat konsep manajemen strategis dalam industri DKV						
	CPMK-2	Mahasiswa mampu memahami dan membuat konsep manajemen pengadaan dalam industri DKV						



	CPMK-3	Mahasiswa mampu memahami dan membuat usulan HKI terkait DKV																																																																					
	CPMK-4	Mahasiswa mampu memahami dan membuat konsep manajemen brand																																																																					
		Matrik CPL - CPMK <table><tr><th></th><th>CPL-1</th><th>CPL-2</th><th>CPL-3</th><th>CPL-4</th><th>CPL-5</th><th>CPL-6</th><th>CPL-7</th><th>CPL-8</th><th>CPL-9</th><th>CPL-10</th><th>CPL-11</th></tr><tr><td>CPMK-1</td><td>V</td><td>V</td><td>V</td><td>V</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>V</td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-2</td><td>V</td><td>V</td><td>V</td><td>V</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>V</td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-3</td><td>V</td><td>V</td><td>V</td><td>V</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>V</td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-4</td><td>V</td><td>V</td><td>V</td><td>V</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>V</td><td></td><td></td></tr></table>											CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7	CPL-8	CPL-9	CPL-10	CPL-11	CPMK-1	V	V	V	V					V			CPMK-2	V	V	V	V					V			CPMK-3	V	V	V	V					V			CPMK-4	V	V	V	V					V		
	CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7	CPL-8	CPL-9	CPL-10	CPL-11																																																												
CPMK-1	V	V	V	V					V																																																														
CPMK-2	V	V	V	V					V																																																														
CPMK-3	V	V	V	V					V																																																														
CPMK-4	V	V	V	V					V																																																														



Deskripsi Singkat MK	Manajemen Desain adalah MK yang memberi dan membahas tentang ilmu dan ketrampilan mengelola dan mengatur aset-aset desain komunikasi visual yang menjadi potensi dalam industri dan bidang desain komunikasi visual	
Bahan Kajian: Materi Pembelajaran	- Manajemen Strategis - Manajemen Pengadaan - Manajemen Brand - Manajemen HKI: hak cipta, merek dan logo, desain industri	
Pustaka	Utama :	
	Best, Kathryn. 2006. Design Management: Managing Design Strategy, Process and Implementation . 1 st edition. AVA Publishing	
	David Hands. 2017. Design Management: The Essential Handbook . 1st Edition. Kogan Page	
	Rothaermel, Frank. 2021. Strategic Management: Concepts . 5th Edition. McGraw-Hill	
	Dess, Gregory, Gerry McNamara, Alan Eisner, Seung-Hyun Lee. 2020. Strategic Management Text and Cases . 10 th Edition. McGraw-Hill Education	
	Aaker, David A. 1991. Managing Brand Equity . 1 st Edition. Free Press	
	Peraturan Presiden Nomor 16 Tahun 2018 tentang Pengadaan Barang/Jasa Pemerintah	
	Undang-undang (UU) No. 20 Tahun 2016 tentang Merek dan Indikasi Geografis	
	Undang-undang (UU) No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta	
	Undang-undang (UU) No. 31 Tahun 2000 tentang Desain Industri	
	Undang-undang (UU) No. 13 Tahun 2013 tentang Paten	
	Pendukung :	
	Croft, Chris. 2022. Project Management QuickStart Guide: The Simplified Beginner's Guide to Precise Planning, Strategic Resource Management, and Delivering World Class Results (QuickStart Guides™ - Business). 1 st Edition. ClydeBank Media LLC	
Dosen Pengampu	Aaker, David A. 2014. Aaker on Branding: 20 Principles That Drive Success . Morgan James Publishing	
	Baroto Tavip Indrojarwo	
Matakuliah syarat	Tidak ada	



Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (offline)	Daring (online)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Definisi Manajemen Strategis			150'			-
2	Faktor-faktor Internal-Eksternal			150'			-
3	Analisis Faktor Internal-Eksternal			150'			-
4	Matriks Penentuan Strategi <i>Evaluasi 1</i>			150'			20%
5	Jenis dan Prinsip Manajemen Pengadaan			150'			-
6	Metode Pengadaan			150'			-
7	Penetapan HPS/OE			150'			-
8	TOR (KAK) dan Dokumen lelang			150'			-
9	Penetapan nilai pengadaan <i>Evaluasi 2</i>			150'			40%
10	Brand Equity dan Brand Awareness			150'			-
11	Corporate Branding dan Product Branding			150'			-
12	Destination Branding dan City Branding <i>Evaluasi 3</i>			150'			20%
13	Prinsip dan Fungsi HKI terkait DKV			150'			



14	Hak Cipta			150'			
15	Hak Merek dan Logo, Desain Industri, dan Paten			150'			
16	Pembuatan draf/ form pendaftaran HKI <i>Evaluasi 4</i>			150'			20%



	INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER SURABAYA, FAKULTAS DESAIN KREATIF DAN BISNIS DIGITAL, DEPARTEMEN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL					Kode Dokumen
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER						
MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)		SEMESTER	Tgl Penyusunan
Bahasa Indonesia	UG224912	Mata Kuliah SPKB	T= 1	P=1	6/7	
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK		Ketua PRODI	
	Eka Dian Savitri, S.Hum., M.A.Dra. Enie Hendrajati, M.Pd. Dra. Siti Zahrok, M.Pd.		Eka Dian Savitri, S.Hum.,M.A.		Bambang Mardiono Soewito S.Sn., M.Sn	
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK					
	CPL-1	S8 : Menginternalisasi nilai, norma, dan etika ademik. <i>Internalizing values, norms, and academic attitude.</i> KU9 : Mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi. <i>Documenting, storing, securing, and recovering data to ensure validity and preventplagiarism.</i> KU1 : Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya. <i>Able to apply logical, critical, systematic, and innovative thinking in the context of developior implementing science and technology that pays attention to and applies humanities values in accordance with their field of expertise.</i>				
	CP MK/ LO					
	CPMK1/Sub CPMK1:	Mahasiswa mampu menjelaskan konsep dan manfaat memahami penerapan etika akademik dengan benar dalam menyusun KTI.				



	<i>Able to explain concepts and benefits of understanding the application of academic ethics correctly.</i> CPMK2/ SubCPMK2: Mahasiswa mampu mengaplikasikan teknik pereferensian dan kutipan dengan tepat. <i>Able to apply reference and citation techniques appropriately.</i> CPMK3/ SubCPMK3: Mahasiswa mampu menjelaskan dan/atau memberikan contoh sistematika, formulasi bahasa Indonesia yang digunakan dalam KTI dengan memperhatikan kaidah gramatika, PUEBI, dan KBBI. <i>Able to explain the systematics and formulations of Indonesian used in KTI by paying attention to the rules of grammar, PUEBI, and KBBI.</i> CPMK4/ SubCPMK4: Mahasiswa mampu menyusun KTI bagian judul dan pendahuluan dengan baik sebagai wujud kemampuan berfikir logis, kritis, sistematis, dan inovatif menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar. <i>Able to compile KTI in the title and introduction well as a form of logical, critical, systematic, and innovative logical thinking ability using good and correct Indonesian.</i> CPMK4/ SubCPMK5: Mahasiswa mampu menyusun KTI bagian hasil dan pembahasan dengan baik sebagai wujud kemampuan berfikir logis, kritis, sistematis, dan inovatif menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar. <i>Able to apply logical, critical, systematic, and innovative thinking in the compilation of the KTI results and discussion sections using good and correct Indonesian.</i> CPMK4/ SubCPMK6: Mahasiswa mampu menyusun KTI bagian kesimpulan dan abstrak dengan baik sebagai wujud kemampuan berfikir logis, kritis, sistematis, dan inovatif menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar. <i>Able to compile KTI conclusion and abstract parts well as a form of logical, critical, systematic, and innovative logical thinking ability using good and correct Indonesian.</i> CPMK5/ SubCPMK7: Mahasiswa mampu mempresentasikan hasil penyusunan KTI dengan baik sesuai prinsip komunikasi efektif. <i>Able to present the results of the preparation of KTI properly according to the principles of effective communication.</i>
--	--



--	--	--



Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah bahasa Indonesia termasuk salah satu mata kuliah wajib umum/nasional, oleh karena itu mahasiswa akan mendalami materi perkuliahan meliputi: (a) etika akademik; (b) teknik pereferensian; (c) sistematika KTI dan formulasi bahasa Indonesia yang digunakan dalam KTI dengan memperhatikan kaidah gramatika, PUEBI, dan KBBI; (d) penyusunan KTI secara logis, kritis, sistematis, dan inovatif dengan menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar; (e) teknik presentasi efektif. Materi yang dipelajari bermanfaat dalam menyusun karya tulis ilmiah baik berupa tugas perkuliahan, laporan penelitian, maupun karya tulis ilmiah yang dikompertisikan. <i>The Indonesian language course is one of the general / national compulsory courses, therefore students will explore lecture materials including: (a) academic ethics; (b) referencing techniques; (c) Systematicsof Scientific Writing (KTI) and Indonesian language formulations used in KTI with due observance ofgrammar, PUEBI, and KBBI principles; (d) structuring KTI logically,critically, systematically, and innovatively by using good and correct Indonesian; (e) effective presentation techniques. The material studied is useful in compiling scientific papers in the form of lecture assignments, researchreports, as well as competedscientific papers.</i>
Bahan Kajian: Materi Pembelajaran	1. Etika akademik. 2. Teknik pereferensian. 3. Sistematika, gaya selingkung, dan kaidah gramatika bahasa Indonesia dalam KTI. 5. Presentasi efektif. <i>1. Academic writing of scientific papers.</i> <i>2. Reference techniques and Mendeley applications for reference systems.</i> <i>Systematics, writing style, and grammatical rules for the Indonesian language in KTI.Effective presentation.</i>
Pustaka	Utama : 1. Alwi, Hasan, 2007, <i>Tata Bahasa Baku Bahasa Indonesia</i>, Edisi Ketiga, Balai Pustaka: Jakarta. 2. Dirjen Pembelajaran dan Kemahasiswaan Kemenristekdikti, <i>Bahasa Indonesia untuk Perguruan Tinggi</i>, 2016, Jakarta, DirjenBelmawa. 3. <i>Kamus Besar Bahasa Indonesia</i> (daring atau luring), Kemdikbud RI, https://kbbi.kemdikbud.go.id/ <i>Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia</i> (PUEBI), 2016, http://badanbahasa.kemdikbud.go.id/lamanbahasa/sites/default/files/PUEBI.pdf Pendukung : 1. Pratapa, Suminar, 2018, <i>Etika ilmiah, Hak cipta, dan Plagiarisme</i>. 2. Rosmawaty, 2017, <i>Menulis Karya Ilmiah</i>, 2017. The Structure, Format, Content, and Style of a Journal-Style Scientific Paper, Bates Collage, http://jrtd.com/wp-



<content/uploads/2018/05/How-to-Write-a-Paper-in-Scientific-Journal-Style-and-Format.pdf>

Dosen Pengampu	Eka Dian Savitri, S. Hum., M.A. Dra. Siti Zahrok, M.Pd. Dra. Enie Hendrajati, M.Pd.
----------------	---

Matakuliah syarat	
-------------------	--

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (offline)	Daring (online)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1 s.d. 2	Sub-CPMK1: Mahasiswa mampu menjelaskan konsep dan manfaat penerapan etika akademik dalam menyusun KTI; <i>Students are able to explain concepts and benefits of understanding the application of academic ethics correctly.</i>	1.1 Ketepatan menjelaskan konsep etika ilmiah, hak cipta, dan plagiarisme 1.2 Ketepatan menjelaskan manfaat penerapan etika akademik	Kriteria: Rubrik pemahaman etika akademik dan plagiarisme Teknik nontes: Observasi dan unjuk kerja diskusi kelompok tentang etika ilmiah dan plagiarisme Criteria: Rubrics of understanding academic ethics and plagiarism Nontest techniques: Observation and performance of group discussion on ethics	Kuliah Diskusi kelompok Tugas 1: Menjawab soal materi etika ilmiah, hak cipta, dan plagiarisme. 1. Lecture 2. Group discussions Task 1: Answering material questions of scientific ethics, copyright, and plagiarism	Kuliah tatap muka maya. MyITS-Classroom: sinkron dan asinkron; Diskusi kelompok Tugas 1: Menjawab soal materi etika ilmiah, hak cipta, dan plagiarisme. Virtual face-to-face lectures. MyITS-Classroom: synchronous and asynchronous; Group discussions	Kontrak perkuliahan - Tujuan belajar KTI - artikel "Etika ilmiah, hak cipta, dan plagiarisme" oleh Prof. Suminar. - Tulisan Franz Magnis Suseno "Etika Dasar Masalah-masalah Pokok Filsafat Moral" (materi tersedia di myitsclassroom) - Lecture contract - The purpose of learning KTI - article "Etika ilmiah, hak cipta,	10



		scientific ethics, copyright, and plagiarism Accuracy explains the benefits of applying academic ethics	and plagiarism		• Task 1: Answering material questions of scientific ethics, copyright, and plagiarism	dan plagiarisme" by Prof. Suminar. Franz Magnis Suseno's writings "Etika Dasar Masalah-masalah Pokok Filsafat Moral"	
			TM = [2mggx(2sksx50")] PT = [2mggx(2sksx60")] BM = [2mggx(2sksx60")]				
3 s.d. 4	Sub-CPMK 2: Mahasiswa mampu mengaplikasikan teknik pereferensiandan kutipan dengan tepat; <i>Students are able to apply reference and citation techniques appropriately.</i>	1.1 Ketepatan menelusuri referensi kredibel 1.2 ketepatan mengutip referensi dengan benar 1.1 Accuracy of tracing credible references Accuracy of quoting references correctly	Kriteria Rubrik praktik menelusuri referensi kredibel dan mengutip menggunakan mendeley Teknik nontes Observasi dan unjuk kerja Menelusuri artikel penelitian yang kredibel Criteria: Practice rubrics tracing credible references and citing using mendeley Technical nontes Observation and performance	• Kuliah • Tutorial • Diskusi • Tugas 2 Mengutip dan menggunakan referensi dalam karya tulis ilmiah dengan benar. • Lecture • Tutorial • Discussion Task 2 Correctly citing and using references in scientific papers.	• Kuliah tatap muka maya. MyITS-Classroom: sinkron dan asinkron • Tutorial • Diskusi • Tugas 2 Mengutip dan menggunakan referensi dalam karya tulis ilmiah dengan benar. • Virtual face-to-face lectures. MyITS- Classroom: synchronous and asynchronous • Tutorial	• Jenis-jenis kutipan. • Tutorial mendeley: https://www.youtube.com/watch?v=Gv6HuCYExM • Tautan penelusuran referensi: http://gen.lib.rus.ec/scimag/ http://e-resources.perpusnas.go.id/ http://sinta.ristekbrin.go.id/journals • Types of citations. • Tutorial mendeley:	10



			Browse credible research articles		• Discussion • Task 2 Correctly citing and using references in scientific papers.	https://www.youtube.com/watch?v=Gv6HuCYExM • Reference search link: http://gen.lib.rus.ec/scimag/ http://e-resources.perpusnas.go.id/	
			TM = [2mgx(2sksx50")]PT = [2mgx(2sksx60")]				
5 s.d. 6	Sub-CPMK3: Mahasiswa mampu menjelaskan dan/atau memberikan contoh sistematika, formulasi bahasa Indonesia yang digunakan dalam KTI dengan memperhatikan kaidah gramatika, PUEBI, dan KBBI. <i>Students are able to explain the systematics and formulations of Indonesian used in KTI by paying attention to the rules of grammar, PUEBI, and KBBI.</i>	1.1 Ketepatan mengidentifikasi sistematika KTI (artikel jurnal ilmiah) 1.2 Ketepatan mengidentifikasi gaya penulisan KTI (artikel jurnal ilmiah) 1.3 Keaktifan	Kriteria: Rubrik Teknik nontes: • Observasi & unjuk kerja Mengidentifikasi sistematika KTI (artikel jurnal ilmiah). Mengidentifikasi gaya selingkung penulisan KTI (artikel jurnal ilmiah).	• Kuliah: • Diskusi kelompok. • Tugas 3: - Mengulas artikel penelitian berdasarkan sistematika dan gaya selingkungnya. • Lectures: • Group discussions. • Task 3: <i>Review of research articles based on their systematics and writing</i>	• Kuliah tatap muka maya. MyITS-Classroom: sinkron dan asinkron; • Diskusi kelompok. Tugas 3: Mengulas artikel penelitian berdasarkan sistematika dan gaya selingkungnya. • Virtual face-to-face lectures.	Materi "Menulis Karya Ilmiah" oleh Prof. Rosmawati (tersedia di MyITSClassroom) Link penulisan artikel jurnal ilmiah: https://www.youtube.com/watch?v=MTYcPNQzBCg Penelusuran artikel jurnal ilmiah di www.sciencedirect.com, www.sagepublication.com,	10



		kerja kelompok 1.1 Accuracy of identifying the systematic s of KTI (scientific journal articles) 1.2 Accuracy of identifying the writing style of KTI (scientific journal articles) Activeness of group work.	Criteria: <i>Rubric</i> Nontest techniques: 1.Observation & performance Identify the systematics of KTI (scientific journal articles). Identifying the cheating style of writing KTI (scientific journalarticles).	style.	MyITS- Classroom: synchronous and asynchronous; • Group discussions. • Task 3: Reviewing researcharticles based on their systematics and cheating style.	www.springer.com , http://sinta.ristekbrin.go.id/journals Material "Writing Scientific Papers" by Prof. Rosmawati (available at MyITSClassroom) Link to writing scientific journalarticles: https://www.youtube.com/watch?v=MTYcPNQzBCg Search for scientific journal articles in www.sciencedirect.com , www.sagepublication.com , www.springer.com , http://sinta.ristekbrin.go.id/journals	
				TM = [2mngx(2sksx50")] PT = [2mngx(2sksx60")] BM = [2mngx(2sksx60")]			
7 s.d. 8	Sub-CPMK4: Mahasiswa mampu menyusun KTI bagian judul dan pendahuluan	1.1 Ketepatan menyusun judul dan	Kriteria Rubrik penyusunan artikel jurnal ilmiah bagian judul dan	• Kuliah, • Diskusi kelompok	• Kuliah tatap muka maya. MyITS-	Materi: -Kamberlis Handout (tersedia di MyITSClassroom)	10



	sebagai wujud berfikir logis, logis, kritis, sistematis, dan inovatif menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar. <i>Students are able to compile KTI in the title and introduction well as a form of logical, critical, systematic, and innovative logical thinking ability using good and correct Indonesian</i>	pendahuluan berisi latar belakang, tujuan, dan metode 1.2 Ketepatan menggunakan formulasi bahasa Indonesia sesuai prinsip bahasa Indonesia ilmiah 1.1 Accuracy of composing the title and introduction containing the background, purpose, and method Accuracy of using Indonesian formulations according to	pendahuluan Teknik nontes Observasi dan unjuk kerja Menyusun judul dan bab pendahuluan Criteria <i>Rubric preparation of scientific journal articles in the title and introduction section</i> Nontest technique <i>Observation and performance</i> <i>Composing the title and introductory chapter</i>	• Tugas 4: Menyusun karangan berupa judul, latar belakang, tujuan, tinjauan pustaka/studi literatur, dan metode. • Lecture, • Group discussions • Task 4: <i>Compile essays in the form of titles, backgrounds, objectives, literature reviews / literature studies, and methods.</i>	Classroom: sinkron dan asinkron; • Diskusi kelompok, Tugas 4: Menyusun karangan berupa judul, latar belakang, tujuan, tinjauan pustaka/studi literatur, dan metode. Virtual face-to-face lectures. MyITS-Classroom: synchronous and asynchronous; • Group discussion, Task 4: <i>Compile essays in the form of titles, backgrounds, objectives, literature reviews / literature studies, and methods.</i>	<i>Material: -Kamberlis Handout (available in MyITSClassroom)</i>	
--	--	--	--	---	--	--	--



		<i>scientific principles Indonesian</i>					
				TM = [2mggx(2sksx50")] PT = [2mggx(2sksx60")] BM = [2mggx(2sksx60")]			
9 s.d. 10	Sub-CPMK5: Mahasiswa mampu menyusun KTI bagian hasil dan pembahasan dengan sebagai wujud berfikir logis, kritis, sistematis, dan inovatif menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar. <i>Students are able to apply logical, critical, systematic, and innovative thinking in the compilation of the KTI results and discussion sections using good and correct Indonesian.</i>	1.1 Ketepatan menyusun hasil dan pembahasan 1.2 Ketepatan menggunakan formulasi bahasa Indonesia sesuai prinsip bahasa Indonesia ilmiah <i>1.1 Accuracy of compiling results and discussion</i> <i>Accuracy of using</i>	Kriteria Rubrik penyusunan artikel jurnal ilmiah bagian hasil dan pembahasan Teknik nontes Observasi dan unjuk kerja Menyusun bab hasil dan pembahasan Criteria <i>Rubric of preparation of scientific journal articles part of results and discussion</i> Nontest technique <i>Observation and</i>	• Kuliah • Diskusi kelompok • Tugas 4: - Menyusun karangan bab hasil dan pembahasan • Lecture • Group discussions Task 4: <i>Compile a chapter essay of results and discussion</i> Group discussion, Task 4: <i>Compile chapter essays and discussions.</i>	• Kuliah tatap muka maya. MyITS-Classroom: sinkron dan asinkron; • Diskusi kelompok, Tugas 4: Menyusun karangan bab hasil dan pembahasan. • Virtual face-to-face lectures. MyITS- Classroom: synchronous and asynchronous; Group discussion, Task 4: <i>Compile chapter essays and discussions.</i>	PPT review contoh artikel jurnal bagian hasil dan pembahasan (tersedia di MyITSClassroom). <i>PPT review sample journal articles section results and discussion (available at MyITSClassroom)</i>	10



		<i>Indonesian formulations according to scientific principles Indonesian language</i>	<i>performance</i> <i>Compile chapters of results and discussions</i>	$TM = [2m \times 2s \times 50'']$ $PT = [2m \times 2s \times 60'']$ $BM = [2m \times 2s \times 60'']$			
11	Sub-CPMK6: Mahasiswa mampu menyusun KTI bagian kesimpulan dan abstrak sebagai wujud berfikir logis logis, kritis, sistematis, dan inovatif menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar. <i>Students are able to compile KTI conclusion and abstract parts well as a form of logical, critical, systematic, and innovative logical thinking ability using good and correct Indonesian.</i>	1.1 Ketepatan menyusun kesimpulan 1.2 Ketepatan menggunakan formulasi bahasa Indonesia sesuai prinsip bahasa Indonesia ilmiah 1.1 Accuracy of drawing	Kriteria Rubrik penyusunan artikel jurnal ilmiah bagian kesimpulan Teknik nontes Observasi dan unjuk kerja Menyusun bab kesimpulan Criteria <i>Rubric preparation of scientific journal articles conclusion section</i> Nontest Technique <i>Observation and performance</i>	• Kuliah • Diskusi kelompok • Tugas 5: - Menyusun karangan bab kesimpulan • Lecture • Group discussions <i>Task 5: Compiling a conclusion chapter essay</i>	• Kuliah tatap muka maya. MyITS-Classroom: sinkron dan asinkron; • Diskusi kelompok • Tugas 5: Menyusun karangan bab kesimpulan • Virtual face-to-face lectures. MyITS-Classroom: synchronous and asynchronous; • Group discussions <i>Task 5; Compiling a conclusion chapter essay</i>	PPT review contoh artikel jurnal bagian kesimpulan (tersedia di MyITSClassroom) <i>PPT review sample journal articles conclusion section (available at MyITSClassroom)</i>	10



		conclusions Accuracy of using Indonesian formulations according to scientific principles Indonesian	Drafting the conclusion chapter	TM = [1mggx(2sksx50")]PT = [1mggx(2sksx60")]			
12 s.d. 14	Sub-CPMK7: Mahasiswa mampu mempresentasikan hasil penyusunan KTI dengan baik sesuai prinsip komunikasi efektif; <i>Students are able to present the results of the preparation of KTI properly according to the principles of effective communication.</i>	1.1. Ketepatan dalam menjelaskan hasil penyusunan karya tulis ilmiah sesuai kaidah gramatika, kohesi dan koherensi, sistematis, dan menarik. 1.2 Keefektifan komunikasi lisan 1.3 Keaktifan kerja kelompok <i>1.1. Accuracy in explaining the results of</i>	Kriteria Rubrik presentasi Teknik nontes Observasi dan unjuk kerja Melakukan presentasi sesuai prinsip komunikasi efektif Criteria <i>Presentation rubric</i> Nontest technical <i>Observation and performance</i> <i>Make presentations according to the principles of effective communication</i>	• Kuliah, • Diskusi kelompok • Presentasi: Menyampaikan hasil penyusunan artikel ilmiah. • <i>Lectures,</i> • Group discussions Presentation: <i>Conveying the results of the preparation of scientific articles.</i>	• Kuliah tatap muka maya. MyITS-Classroom: sinkron dan asinkron; • Diskusi kelompok. • Presentasi: Menyampaikan hasil penyusunan artikel ilmiah, presentasi diunggah ke youtube. • Virtual face-to-face lectures. MyITS- Classroom: synchronous and asynchronous; • Group discussions. • Presentation: <i>Delivering the</i>	Tautan presentasi menarik: <i>Interesting presentation link:</i> https://www.youtube.com/watch?v=bbz2boNSeL0 https://www.youtube.com/watch?v=NSuJ-L6xN-I	15



		<i>the preparation of scientific papers in accordance with the rules of grammar, cohesion and coherence, systematic, and interesting.</i> <i>1.2 Effectiveness of oral communication</i> <i>Activeness of group work</i>			<i>results of the preparation of scientific articles, presentations are uploaded to Youtube.</i>		
				TM = [1mggx(2sksx50'')] PT = [1mggx(2sksx60'')] BM = [1mggx(2sksx60'')]			
16	End of Semester Evaluation						25
							200



**INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA, FAKULTAS DESAIN KREATIF DAN
BISNIS DIGITAL, DEPARTEMEN DESAIN
KOMUNIKASI VISUAL**

**Kode
Dokumen**

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)		SEMESTER	Tgl Penyusunan
Aplikasi Teknologi dan Transformasi Digital	UG. 184916	SPKB	T= 1	P=2	6 dan 7	
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK		Ketua PRODI	
	1. Dra. Sukriyah Kustanti Moerad.MSi. 2. Dra, Endang Susilowati, M.Kes. 3. Lienggar Rahardiantino, SE.,M.Sc. 4. Deti Rahmawati, S.IP. M.T 5. Dr. Tridani Widyastuty, MSi.MT 6. Yudha Prasetyawan, ST. M.Eng. 7. Endarko, MSi. Ph.D 8. Gogor Arif Handiwibowo, ST.,MMT 9. Lissa Rosdianna ST.,MT 10. Gita Widi Bhawika, ST.,MT 11. Dr. Dra. Dian Saptarini, MSc. 12. Herdayanto S Putro, SSi, MSi. 13. Zjakra Vianita Nugraheni, SSi.,MSi. 14. Moh Singgih Purwanto, SSi.,MT. 15. Dr. Ir. Lily Pudjiastuti, MT. 16. Dr.Ir. Hasan Ikhwan, MSc. 17. Dr.Ir. Niniek Fajar Puspita, M.Eng. 18. Dyah Savitri, ST.,MT 19. Dr. Irhamah SSi., MSi. 20. Ir. Eko Nurmianto, M.Eng., Sc. 21. M. Riduwan, S.Kom.M. Kom. 22. Ir. Arief Abdurachman, MT. 23. Dr. Atria Pradityana, ST. MT.		Dra. Sukriyah Kustanti Moerad,MSi		Bambang Mardiono Soewito S.Sn., M.Sn	



		24. Ciptian Weried P, SST., 25. Ir. Joko Susilo, MT 26. Ir. Arief Musthofa , MT. 27. Muhammad Hafiizh Imaaduddiin,MT.		
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK			
	S6	Able to cooperate and have social sensitivity, as well as concern for the community andthe environment		
	KU1	Able to apply logical, critical, systematic, and innovative thinking in the context of thedevelopment or implementation of science and technology that pays attention to and applies humanities values in accordance with their field of expertise		
	KU3	Able to use Technology Applications for the development or implementation of science and technology based on scientific rules, procedures and ethics in order to producesolutions, and ideas		
	KU4	Able to compile a final report / Proposal or research / innovation project / StudentCreativity Program (PKM).		
	CPMK			
	CPMK 1	Students understand the outline of the lecture from beginning to end, are able tounderstand the Knowledge and Concepts of Digital Literacy by thinking systematically in solving general problems properly and correctly		
	CPMK 2	Students able to utilize research centers both locally and nationally with technologicalapplications and innovative products that are competitive		
	CPMK 3	Able to have conservation insights into natural and human resources in applying science and technology for the benefit of Sustainable Development with SDG'sTheories and Concepts.		
	CPMK 4	Able to complete the making of Student Creativity Program Proposals (PKM) and similar programs in preparing project-based innovations along with PKM Proposal Outputs (Articles, Posters and Videos)		



Deskripsi Singkat MK	The Technology Application and Digital Transformation Courses (APTEKTRANSIDI) is one of the Institute's content courses that must be taken. This course is an ITS character, which will inspire students in developing insights into science, technology and innovative products that are competitive and the form of application in society and the environment. Students will receive material 1. Digital Literacy Knowledge and Concepts; 2. Systems Theory and Systemic Thinking; 3. Knowledge of the National Research Roadmap and ITS; 4. Introduction to Science Technopark (STP); 5. Knowledge and Concepts of Sustainable Development Goals (SDGs); 6. Opensource Mobile Application Technology, E Commerce; 7. Creative and Innovative Knowledge; and 8. Making Proposals for Student Creativity Programs (PKM) and similar programs in preparing project-based innovations along with PKM Proposal Outputs (Articles and Videos). At the end of the lecture, students are able to compile a Student Creativity Program Proposal (PKM) based on the knowledge that has been given in this lecture. The benefits of learning the APTEKTRANSIDI Course are: Students are able to explain, explain and implement problems in society and the environment with a Technology Application approach and expertise in their fields in accordance with the principles in the APTEKTRANSIDI teaching material.		
Bahan Kajian: Materi Pembelajaran	The material of the Technology Application and Digital Transformation course is 1. Digital Literacy Knowledge and Concepts 2. Theory of Systems Thinking and Information Transformation 3. Introduction and Knowledge of Science Technopark (STP) 4. Knowledge of ITS and National Research Roadmaps 5. The concept of SDGs (Sustainable Development Goals) 6. Open Source Technology and IT Ethics Student Creative Program Proposal Concept (PKM)		
Pustaka	<table border="1" data-bbox="398 1273 2152 1313"> <tr> <td data-bbox="398 1273 712 1313">Utama :</td><td data-bbox="712 1273 2152 1313"></td></tr> </table> 1. Digital Literacy : Tools and Methodologies for Information Society. Pier Casera Rivoltella, UniversitasCottolica del Sacro Cuore, Italy 2. Akhmad Hidayatno, "BERPIKIR SISTEM", Pola Pikir Untuk Pemahaman Masalah Yang Lebih baik. 2016.University of	Utama :	
Utama :			



Indonesia.

3. Gerakan Literasi Nasional, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Jakarta, 2017
4. Buku Tim Pengembang Mata Kuliah Wawasan Teknologi dan Komunikasi Ilmiah, "Wawasan Teknologi & Komunikasi Ilmiah", ITS Press, Surabaya, 2015.
5. Alfred Watkins and Michel Ehst, "Science, Technology and Innovation: Capacity Building for Sustainable Growth and Poverty Reduction", The International Bank for Reconstruction and Development, Washington DC, 2008.
6. Frieder Meyer Krahmer, "Innovation and Sustainable Development-Lesson for Innovation Policies, " A Springer-Verlag Company, Heidelberg, 1998.
7. Book : ARAHAN Pelaksanaan Tujuan Pembangunan Berkelanjutan/SDGs Team Leader Sekretariat SDGs Kementerian PPN/Bappenas, 1 Februari 2018, Alamat Kontak: Website : sdgs.bappenas.go.id

Pendukung :

Dosen Pengampu

Matakuliah syarat

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)	
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (offline)	Daring (online)			
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	7	(8)	
1	CPMK1 : Students understand the outline of the lecture from beginning to end, are able to understand the	Digital Literacy Knowledge	Criterion: Able to find Exam	My ITS Classroom				Class lecturers
				TM = 3x50 menit				



	Knowledge and Concepts of Digital Literacy by thinking systematically in solving general problems properly and correctly Students are able : Understand the outline of lectures Able to explain Digital Literacy Knowledge and Concepts	and Concepts : Students able to analyze the concept of digital literacy Students able to analyze the concept of Social Networking, Transliteracy, Cyber- crime, Digital identity	ples the problem that can be resolved with Digital Literacy Knowledge Bentuk penilaian :	PT = 1 x 60" BM = 1x60" Learning methods: Lecture Small Group Discussion Frequently Asked Questions 2x 50 minutes : Lectures/Lectures 1x50 minutes : Diskusi				
2	CPMK1 : Students understand the outline of the lecture from beginning to end, are able to understand the Knowledge and Concepts	Being able to find examples the	Kriteria : Mampu menemukan contoh-contoh permasalahan yang dapat	My ITS Classroom TM = 3x50 menit PT = 1 x 60" BM = 1x60" Learning methods:		Systems Theory and Think Systemic	5%	Class lecturers



	of Digital Literacy by thinking systematically in solving general problems properly and correctly baik dan benar Students are able to explain the concept of systematic thinking in solving common problems	problem can be resolved with the concept of the system	diselesaikan dengan konsep, system Bentuk penilaian :	Lectures small Group Discussion Frequently Asked Questions 2x 50 minutes : Lectures/Lectures 1x50 minutes : Dskusi				
3	CPMK2: Students able to utilize research centers both locally and nationally with technological applications and innovative products that are competitive. Students Able to utilize Research Centers at ITS and National	Able to discuss with groups problems that it's in the Centres Good research National as well as research at ITS	Kriteria : Mampu menemukan permasalahan yang ada di Pusat-Pusat Penelitian baik Nasional maupun penelitian di ITS	My ITS Classroom TM = 3x50 menit PT = 1 x 60" BM = 1x60" Learning methods: Lectures small Group Discussion Frequently Asked Questions		Knowledge Roadmap National Research and ITS	0%	DRPM Lecturer



				2x 50 minutes : Lectures /Lecture s 1x50 minutes : Diskusi				
4	CPMK2: Students able to utilize research centers both locally and nationally with technological applications and innovative products that are competitive Students understand the problems in their environment with the Technology Application approach	Conducting group discussions to analyze Science Technopark (STP) Knowledge)	Kriteria : Able to find Examples the problem that can be resolved with the concept of Knowledge Science Technopark (STP) Bentuk penilaian	My ITS Classroom TM = 3x50 menit PT = 1 x 60" BM = 1x60" Learning methods: Lectures small Group Discussion Frequently Asked Questions 2x 50 minutes : Lectures /Lecture s		Introduction to Science Technopark (STP)		Class Lecturer



				1x50 minutes : Diskusi				
5	CPMK 3 : Able to have conservation insights into natural and human resources in applying science and technology for the benefit of Sustainable Development with SDG's Theories and Concepts. -Students can explain problems in the environment with the Sustainable Development Approach	Conduct discussions with groups to find problems according to aspects of the SDG's.	Kriteria : Able to find each example existing problems as per the aspects in SDG's Bentuk penilaian	My ITS Classroom TM = 3x50 menit PT = 1 x 60" BM = 1x60" Learning methods: Lecture Small Group Discussion Frequently Asked Questions 2x 50 minutes : Lectures /Lecture	Development Goals (SDGs)	Theory and Concept of Sustainable	5%	Class Lecturer



				s 1x50 minutes : Diskusi				
6	CPMK 3: Able to have conservation insights into natural and human resource in applying science and technology for the benefit of Sustainable Development with SDG's Theories and Concepts. Students Able to utilize opensource technology and simple mobile applications	Able to discuss with groups in Using WordPress CMS to create, Videos, websites /web blogs, as well as E. Commerce Mobile Applications	Criterion: Able to use Opensource Technology And Ecommerce mobile app to finish problems in society and the environment Bentuk penilaian	My ITS Classroom TM = 3x50 menit PT = 1 x 60" BM = 1x60" Learning methods: Lectures small Group Discussion Frequently Asked Questions 2x 50 minutes : Lectures/Lectures 1x50 minutes : Diskusi		Opensource Technology Mobile Applications, E Commerce	0%	Class Lecturer
7	CPMK2: Students able to utilize research centers both locally and nationally with technological applications and	Conduct discussions with groups to find research problems according to the	Criterion: Able to find research results both nationally, ITS, and internationally with Innovation approach	My ITS Classroom TM = 3x50 menit PT = 1 x 60" BM = 1x60" Learning methods:		Knowledge of Roadmap National Research and ITS	0%	DRPM Lecturer



	innovative products that arecompetitive Students Able to utilize Research Centers at ITS and National	selected aspects	Bentuk penilaian	Lectures small Group Discussion Frequently AskedQuestions 2x 50 minutes : Lectures/Lectures 1x50 minutes : Dskusi				
8	CPMK2: Students able toutilize research centers both locally and nationally with technological applications and innovative products that arecompetitive Able to make creative, innovative thinking conceptsbased on science technology	Conduct discussions in solving problems with innovative creative approaches.	Criterion: Able to find each exampleof existing problems according to creativity and innovative aspects Bentuk penilaian	My ITS Classroom		Creative and Innovative Knowledge	0%	STP Lecturer
				TM = 3x50 menitPT = 1 x 60” BM = 1x60” Learning methods: Lectures small Group Discussion Frequently AskedQuestions 2x 50 minutes : Lectures/Lectures 1x50 minutes : Dskusi				
9	Students Able todo the Midterm Exam well and on time	Doing the MidtermExam questions (UTS)	Able to work Middle Exam questions Semester (UTS) well andOn time		3 x 50 minutes	Midterm	25%	Class Lecturer
10	CPMK 4: Able to complete the making of Student CreativityProgram	Conduct discussions with groups to find	Kriteria : Able to conduct group	My ITS Classroom	3 x 50 minute : Discussion of PKMproposals	Discussion on Pkm Proposal Guidance	0%	Class Lecturer



	Proposals (PKM) and similar programs in preparing project-based innovations along with PKM Proposal Outputs (Articles, Posters and Videos). Students know the problem real in the surrounding environment	PKM Proposal Topics	discussions in class to produce PKM Proposal Topics Bentuk penilaian	TM = 3x50 menit PT = 1 x 60" BM = 1x60" Learning methods: Lectures small Group Discussion Frequently Asked Questions 2x 50 minutes : Lectures/Lectures 1x50 minutes : Dskusi				
11	CPMK 4: Able to complete the making of Student Creativity Program Proposals (PKM) and similar programs in preparing project-based innovations along with PKM Proposal Outputs (Articles, Posters and Videos). Able to complete the making of Student Creativity Program (PKM) Proposals and similar programs in preparing innovation-based projects along with PKM Proposal Outputs (Articles, Posters and Videos)	Conducting discussions with the group Of work results of making PKM Proposals with PPT	Kriteria : Able to present group work results with good coordination, and on time. Bentuk penilaian	My ITS Classroom TM = 3x50 menit PT = 1 x 60" BM = 1x60" Learning methods: Lectures small Group Discussion Frequently Asked Questions 2x 50 minutes : Lectures/Lectures 1x50 minutes : Dskusi		Presentation of pkm proposal group work in ppt form	10%	Class Lecturer



12	CPMK 4: Able to complete the making of Student CreativityProgram Proposals (PKM) and similar programs in preparing project-based innovationsalong with PKM Proposal Outputs (Articles, Posters and Videos). Able to complete the making of Student CreativityProgram (PKM) Proposals and similar programs in preparing innovation-based projects along with PKM Proposal Outputs (Articles, Postersand Videos).	Conducting discussions with the group Of workresults of making PKM Proposals with PPT	Kriteria : Able to present group work results with good coordination, and on time Bentuk penilaian	My ITS Classroom		Presentation of pkm proposal group workin ppt form	10%	Class Lecturer
				TM = 3x50 menitPT = 1 x 60” BM = 1x60” Learning methods: Lectures small Group Discussion Frequently AskedQuestions 2x 50 minutes : Lectures/Lectures 1x50 minutes : Dskusi				
13	CPMK 4: Able to complete the making of Student Creativity Program Proposals (PKM) and similar programs in preparing project-based innovationsalong with PKM Proposal Outputs	Conducting discussions with the group Of workresults of making PKM Proposals with PPT	Kriteria : Able to present group work results with good coordination, and on time. Bentuk penilaian	My ITS Classroom		Presentation of pkm proposal group workin Power Point	10%	Class Lecturer
				TM = 3x50 menitPT = 1 x 60” BM = 1x60” Learning methods: Lectures small Group Discussion Frequently AskedQuestions 2x 50 minutes : Lectures/Lectures				



	(Articles, Posters and Videos). Able to complete the making of Student Creativity Program (PKM) Proposals and similar programs in preparing innovation-based projects along with PKM Proposal Outputs (Articles, Posters and Videos).			1x50 minutes : Dskusi			
14	Able to complete the making of Student Creativity Program (PKM) Proposals and similar programs in preparing innovation-based projects along with PKM Proposal Outputs (Articles, Posters).	Conducting discussions with groups for the creation of PKM Articles and Proposal Posters	Kriteria : Able to complete results of group work in the form of Articles and Posters Bentuk penilaian	My ITS Classroom TM = 3x50 menit PT = 1 x 60" BM = 1x60" Learning methods: Lectures small Group Discussion Frequently Asked Questions 2x 50 minutes : Lectures/Lectures 1x50 minutes : Dskusi	Guidance on Making Articles and Posters from PKM Proposals	20%	Class Lecturer
15	CPMK 4: Able to complete the	Conducting discussions with	Kriteria : Able to complete results	My ITS Classroom	Guidance on Making Videos	15%	Class Lecturer



	making of Student CreativityProgram Proposals (PKM) and similar programs in preparing project-based innovationsalong with PKM Proposal Outputs (Articles, Posters and Videos). -Able to completethe making of Student CreativityProgram (PKM) Proposals and similar programsin preparing innovation-basedprojects along with PKM Proposal Outputs (Videos).	the group to discuss the results of the work of making a PKM Proposal video	of group work in the form of Articlesand Posters Bentuk penilaian	TM = 3x50 menitPT = 1 x 60" BM = 1x60" Learning methods: Lectures small Group Disssussion Frequently AskedQuestions 2x 50 minutes : Lectures/Lectures 1x50 minutes : Dskusi	fromPKM Proposals and Collecting Final Proposals, Artikrl, Posters and Videos from PKM		
16	CPMK 4 : Able to complete the making of Student CreativityProgram Proposals (PKM) and similar programs in preparing project-based innovationsalong with PKM Proposal Outputs (Articles, Posters and Videos).	Conducting discussionswith groups for the collection of assignments2 aptektransidi courses	Proposal Evaluation	My ITS Classroom TM = 3x50 menitPT = 1 x 60" BM = 1x60" Learning methods: Lectures small Group Disssussion Frequently AskedQuestions 2x 50 minutes : Lectures/Lectures 1x50 minutes : Dskusi	Final Proposals, Artikrl, Posters and Videos from PKM	0%	Class Lecturer



	Able to complete the making of Student CreativityProgram (PKM) Proposals and similar programs in preparing innovation-based projects along with PKM Proposal Outputs (Videos).						
							100%



		INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER SURABAYA, FAKULTAS DESAIN KREATIF DAN BISNIS DIGITAL, DEPARTEMEN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL					Kode Dokumen
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER							
MATA KULIAH (MK)		KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)		SEMESTER	Tgl Penyusunan
Kewarganegaraan		UG. 184913	Mata Kuliah Wajib Kurikulum	T= 1 sks	P= 1	6/7	
OTORISASI		Pengembang RPS		Koordinator RMK		Ketua PRODI	
		TIM Dosen Lecturer TEAM		Tanda tangan (Ni Wayan Suarmini)		Bambang Mardiono Soewito S.Sn., M.Sn	
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK						
	CPL 1 (S3)	Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban berdasarkan Pancasila .					
	CPL 2 (S4)	Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggungjawab pada negara dan bangsa .					
	CPL 3 (S7)	Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara .					
	CPL 4 (KU7)	Mampu bertanggung jawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggung jawabnya .					
	PLO 1 (S3)	Contribute to improving the quality of life in society, nation, state and civilization based on Pancasila.					
	PLO 2 (S4)	Acting as citizens who are proud and love the country, have nationalism and a sense of responsibility to the state and nation.					



	PLO 3 (S7)	<i>Obeying the law and discipline in social and state life.</i>
	PLO 4(KU7)	<i>Being responsible for the achievement of group work and supervise and evaluate the completion of work assigned to workers under their responsibility.</i>
	CPMK	
	CP MK 1/Sub – CPMK1	Memahami substansi pendidikan kewarganegaraan untuk memiliki kepribadian Indonesia , membangun rasa kebangsaan dan mencintai tanah air, sehingga menjadi warga negara yang baik dan terdidik (smart and good citizen) dalam kehidupan masyarakat, bangsa dan negara yang demokratis.
	CP MK 2/Sub – CPMK2	Memahami korelasi pendidikan kewarganegaraan dengan nilai-nilai kehidupan sehingga menjadi warganegara yang berkepribadian Indonesia memiliki daya saing, berdisiplin dan berpartisipasi aktif dalam membangun kehidupan yang damai berdasarkan sistem nilai Pancasila.
	CP MK 3/Sub- CPMK3	Mampu mengaplikasikan konsep kewarganegaraan untuk menjadikan warga negara yang baik yang mampu mendukung bangsa dan negara dalam mencapai tujuan nasional serta menjadi warga negara yang demokratis, yaitu warga negara yang cerdas, berkeadaban dan bertanggung jawab bagi kelangsungan hidup negara Indonesia dalam mengamalkan kemampuan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni yang dimilikinya.
	CPMK 4/ Sub-	Mampu berkontribusi dalam bentuk tata sikap dan tata nilai, yaitu menghargai ke-bhinekaan, bekerjasama, memiliki sifat amanah, kepekaan social dan kecintaan yang tinggi terhadap masyarakat, bangsa dan negara Indonesia.



Matrik CPL - CPMK

	CPL 1	CPL 2	CPL 3	CPL 4
CPMK 1 / SUB CPMK 1		√	√	
CPMK 2 / SUB CPMK 2	√	√	√	
CPMK 3 / SUB CPMK 3	√		√	√
CPMK 4 / SUB CPMK 4		√		√



Deskripsi Singkat MK		Kewarganegaraan (Kwn) pada dasarnya membahas tentang ke-Indonesiaan yakni: menjadi warga negara yang berkepribadian Indonesia, membangun rasa kebangsaan dan mencintai tanah air Indonesia, dengan demikian akan dapat menjadi warga negara yang baik dan terdidik (<i>Smart and good citizen</i>) dalam kehidupan masyarakat, bangsa dan negara yang demokratis					
Bahan Kajian: Materi Pembelajaran		1. Hakikat dan tantangan Kewarganegaraan bagi masa depan bangsa 2. Negara: Konstitusi dan Demokrasi 3. Identitas dan Integrasi Nasional 4. Penegakan Hukum: Hak dan Kewajiban Warga Negara, dan HAM. 5. Pendidikan Anti Korupsi 6. Wawasan Nusantara dan Otonomi Daerah 7. Ketahanan Nasional: Posisi Negara dalam era global dan Bela Negara					
Pustaka		Utama :					
		Kemenristekdikti. 2016. Modul Pendidikan Kewarganegaraan Untuk Perguruan Tinggi. Jakarta: Dirjen Belmawa Kemenristekdikti					
		Pendukung :					
		1. Armaidy Armawi, Geostrategi Indonesia, Jakarta, Direktorat jenderal Pendidikan Tinggi, 2006 2. Azyumardi Azra, paradigma Baru Pendidikan Nasional dan Rekonstruksi dan Demokratisasi, Penerbit Kompas, Jakarta, 2002 3. Bahar, Dr. Saefrodin, "Konteks Kenegaraan, Hak Asasi Manusia, Pustaka Sinar Harapan, Jakarta, 2000. 4. Kaelan, Pendidikan Kewarganegaraan, UGM Press, Yogyakarta 2005. 5. Slamet Soemiarso, Geopolitik Indonesia, Jakarta, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, 2006					
Dosen Pengampu		Tim : Dyah Satya Yoga, Niken Prasetyawati, Ni Wayan Suarmini, Windiani, Tri Widyastuti, Tony Hanoraga, Banu Prastyo, Aurel Ratu,					
Matakuliah syarat							
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuan Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (offline)	Daring (online)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)



1-4	CP MK 1 : Memahami substansi pendidikan kewarganegaraan untuk memiliki kepribadian Indonesia , membangun rasa kebangsaan dan mencintai tanah air, sehingga menjadi warga negara yang baik dan terdidik (smart and good citizen) dalam kehidupan masyarakat, bangsa dan negara yang demokratis.	Unjuk kerja, ketepatan mengumpulkan tugas Presentasi <i>Performance, accuracy of collecting tasks</i>	Instrumen Rubrik Teknik ;Non Tes (Observasi, Presentasi dan tugas) <i>Rubric Instrument Techniques; Non-Test (Observation, presentations and assignments)</i>	TM: (8x50 mnt) Kontrak Kuliah Pembentukan kelompok Ceramah bervariasi Problem solving TM: (8x50 min) Tgs 1 (Individu) : menganalisa kasus dengan tema sesuai materi Tugas 2 (Kelompok) menganalisa kasus skala nasional dengan tema sesuai materi	Synchronous /Unsyncronus Learning Link : https://classroom.its.ac.id/	• Kontrak Kuliah: menjelaskan bentuk evaluasi, referensi dan Pembentukan kelompok. • Hakekat dan Tantangan KWN untuk masa depan • Pengertian Bangsa dan Negara , sifat hakikat negara dan tujuan negara. • Konstitusi, nilai dan norma konstitusional UUD RI 1945 dan konstitusionalitas per UU dibawah UUD 1945 • Lembaga dan hubungan	19
-----	--	--	---	--	---	---	----



						antar lembaga negara pemerintahan negara dan Sistem pemerintahan daerah. • Teori dan konsep demokrasi Indonesia berlandaskan Pancasila dan UUD1945. • Hakikat demokrasi sebagai sistem nilai dan sistem politik, partai politik, pemilu dan sistem perwakilan, • pendidikan demokrasi • nasional sebagai salah satu determinan pembangunan	
--	--	--	--	--	--	---	--



						bangsa dan karakter bangsa • Integrasi nasional sebagai salah satu parameter persatuan dan kesatuan bangsa.	
5-7	CP MK 2: Memahami korelasi pendidikan kewarganegaraan dengan nilai-nilai kehidupan sehingga menjadi warganegara yang berkepribadian Indonesia memiliki daya saing, berdisiplin dan berpartisipasi aktif dalam membangun kehidupan yang damai berdasarkan sistem nilai Pancasila <i>CLO 2/LL02: Understand the correlation of civic education with the values of life so that becoming a citizen with an Indonesian</i>	Bentuk kerjasama, kepekaan sosial. Unjuk kerja, kesesuaian hasil kerja dengan tema Presentasi	Instrumen Rubrik Teknik : Non Test (Tanya jawab, sikap, diskusi, presentasi, Penilaian Essay	TM; (6x50 mnt) Kuliah: Ceramah bervariasi Problem solving Tugas 2 (Kelompok) membuat makalah dengan Tema studi kasus sesuai materi	Synchronous /Unsyncronus Learning Link : https://classroom.its.ac.id/	• Penegakan Hukum : Kepastian dan Keadilan Hukum • Law enforcement : Legal Certainty and Justice • Hak Dan Kewajiban Negara dan Warga Negara, • Dinamika, Tantangan hak dan kewajiban Negara Dan Warga Negara	13



	<i>personality is competitive, disciplined and actively participates in building a peaceful life based on the Pancasila value system.</i>					<i>Rights and Duties of the State and Citizens, Dynamics, Challenges of the rights and Obligation of the State and Citizens</i> • Pengakuan Atas Martabat Dan Hak- Hak Yang Sama (HAM). • Recognition of Dignity and Equal Rights (HAM)	
8	CP MK 1 dan CP MK 2 CLO 1/LL01 dan CLO2/LL02	Ujian Tengah Semester/ Midterm exam					15
9-12	CPMK 3/ SUB CPMK 3 Mampu mengaplikasikan konsep kewarganegaraan untuk menjadikan warga negara yang baik yang mampu mendukung bangsa dan negara dalam	Memahami keberagaman Unjuk kerja, kerja sama Memahami konten	Instrumen: Rubrik Teknik: Observasi Diskusi, Presentasi Penilaian essay, penilaian projek	TM; (8x50 mnt) Kuliah; ceramah bervariasi <i>Problem solving</i>	Synchronous /unsynchronous Learning Link : https://classroom.its.ac.id/ (2x 50 mnt)	• Pendidikan antikorupsi untuk mewujudkan warga negara yang berkeadaban	20



	mencapai tujuan nasional serta menjadi warga negara yang demokratis, yaitu warga negara yang cerdas, berkeadaban dan dan bertanggung jawab bagi kelangsungan hidup negara Indonesia dalam mengamalkan kemampuan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni yang dimilikinya.	Hasil temuan lapangan.		<i>TM; (8x50 min)</i> <i>Studying; various</i> Tugas1 (Individu) Menganalisa kasus dengan tema sesuai materi Tugas 3 (Kelompok) Projek : survey dengan Tema sesuai materi		dan bertanggung jawab bagi kelangsungan hidup bangsa dan negara Indonesia. • Tindakan pidana Korupsi dan peraturan perundang-undangan • wawasan nusantara sebagai konsepsi dan pandangan kolektif kebangsaan Indonesia dalam konteks pergaulan dunia • otonomi daerah dalam konteks persatuan dan kesatuan	
--	--	------------------------	--	---	--	--	--

[illegible]



Semester 7



	INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER FAKULTAS DESAIN KREATIF DAN BISNIS DIGITAL DEPARTEMEN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL					Kode Dokumen
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER						
MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)		SEMESTER	Tgl Penyusunan
DKV Konseptual		Kompetensi Utama	T=2	P=4	7	2 Januari 2023
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK		Ketua PRODI	
	Sayatman, S.Sn, M.Si		Ir. Baroto Tavip Indrojarwo, M.Si		Bambang Mardiono Soewito, S.Sn, M.Sn	
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK					
	CPL-4	Memahami dan mampu menjelaskan tentang konsep teoritis perancangan Desain Komunikasi Visual (secara mendalam) yang meliputi prinsip dasar dan estetika desain, sosial budaya, perkembangan teknologi, faktor ekonomi dan bisnis terapan.				
	CPL-7	Memahami dan mampu menerapkan skill desain				
	CPL-10	Memahami dan mampu melakukan riset desain, analisis data dan eksplorasi ide untuk menetapkan tujuan, sasaran komunikasi, dan prototipe solusi desain komunikasi visual				
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)					
	CPMK-1	- Mahasiswa mampu membuat judul riset inovatif Desain Komunikasi Visual berdasarkan kebutuhan, permasalahan dan user needs insight (<i>design tinkering</i>). Mahasiswa mampu menuangkan idenya secara sistematis menjadi latar belakang, rumusan masalah, tujuan, dan batasan masalah atau ruang lingkup.				
	CPMK-2	- Mahasiswa mampu memilih, memahami dan membuat tinjauan referensi, meliputi: tinjauan desain/hasil riset terdahulu; tinjauan terhadap referensi sumber konten; dan tinjauan teoritis				
	CPMK-3	- Mahasiswa mampu merencanakan metodologi riset secara sistematis, meliputi: perencanaan proses riset, perencanaan protokol riset dan penjadwalan riset.				
	CPMK-4	- Mahasiswa mampu menyusun, membahas dan menganalisis hasil riset yang dilakukan sebagai bahan baku untuk menyusun konsep desain.				
	CPMK-5	- Mahasiswa mampu membuat konsep desain yang berupa draft desain dan prototipe awal yang dapat dipakai sebagai materi riset post-test.				
	CPMK-6	- Mahasiswa mampu menyusun dan mempresentasikan seluruh luaran berupa: Materi Presentasi (PPT), Laporan Akhir dan Prototipe awal sebagai syarat Kolokium #1.				
		Matrik CPL – CPMK				



		<table><tr><td>CPMK</td><td>CPL-4</td><td>CPL-7</td><td>CPL-10</td><td></td></tr><tr><td>CPMK-1</td><td>V</td><td></td><td>V</td><td></td></tr><tr><td>CPMK-2</td><td>V</td><td></td><td>V</td><td></td></tr><tr><td>CPMK-3</td><td>V</td><td></td><td>V</td><td></td></tr><tr><td>CPMK-4</td><td>V</td><td>V</td><td>V</td><td></td></tr><tr><td>CPMK-5</td><td>V</td><td>V</td><td>V</td><td></td></tr><tr><td>CPMK-6</td><td>V</td><td>V</td><td>V</td><td></td></tr></table>	CPMK	CPL-4	CPL-7	CPL-10		CPMK-1	V		V		CPMK-2	V		V		CPMK-3	V		V		CPMK-4	V	V	V		CPMK-5	V	V	V		CPMK-6	V	V	V	
CPMK	CPL-4	CPL-7	CPL-10																																		
CPMK-1	V		V																																		
CPMK-2	V		V																																		
CPMK-3	V		V																																		
CPMK-4	V	V	V																																		
CPMK-5	V	V	V																																		
CPMK-6	V	V	V																																		
Deskripsi Singkat MK	Desain Komunikasi Visual (DKV) Konseptual adalah mata kuliah riset untuk menghasilkan konsep inovatif bagi eksekusi desain pada Tugas Akhir. DKV Konseptual membahas ide judul yang berangkat dari permasalahan, kebutuhan dan <i>user needs insight (design thinking)</i> , sehingga akan menghasilkan karya yang menjadi solusi inovatif bagi kebutuhan dan pasar dengan pendekatan akademik keilmuan dan keprofesian DKV. Hasil akhir mata kuliah ini adalah berupa Konsep Desain dan Draf Desain yang disesuaikan dengan subyek perancangannya. Prototipe awal yang merupakan sebagian contoh dari end product yang akan dipergunakan sebagai materi riset post-test. Luaran dari MK ini antara lain: 1) Proposal Riset yang akan dipresentasikan pada Kolokium di pertengahan semester; 2) Laporan Akhir, Prototipe dan Materi Presentasi (PPT) yang dipresentasikan pada Kolokium 1 di akhir semester. Konsep Desain akan menjadi input bagi proyek Tugas Akhir sehingga aktivitas utama Tugas Akhir adalah eksekusi desain secara komprehensif dengan konsep dan data yang telah disediakan oleh luaran mata kuliah ini.																																				
Bahan Kajian: Materi Pembelajaran	- <i>Design Thinking</i> - <i>Design Research</i> - <i>Design Methods</i> - <i>Design Propose</i> - <i>Definition of Problem and Communication needs</i> - <i>Research for Information Idea</i> - <i>Data Analysis and discussion</i> - <i>Concept Generation and refinement of Idea</i> - <i>Presentation Report and Evaluation</i>																																				
Pustaka	Utama :																																				
	• Jhou Jie, Guan Muzi, Gao Zhe & Wang: International Visual Communication. Design Media Publishing Limited. Hong Kong.2011. • Will Hill: The Complete Typographer. A Foundation Course for Graphic Designers Working with Type. Thames Hudson. 2010. • Booth, Wayne C., Gregory G. Colomb, and Joseph M. Williams. The Craft of Research. Chicago: University of Chicago Press, 1995. • Bothamley, Jennifer. Dictionary of Theories. London: Gale Research International, 1993.																																				
	Pendukung :																																				
	• Edward Denison, Roger Fawcett-Tang, Jessica Glaser, Carolyn Kanight, Loewy, and Scott Witham: Print Formats and Finishes: The Designer’s Illustrated Guide to Brochures, Catalogs, Bags, Labels, Packaging, and Promotion. Roto Vision 2010.																																				



- Rob Sheppard, Hannah Doyle: New Epson Complete Guide to Digital Printing. Piquiq Sterling Publishing Co. Inc. 2011.
- Eva Minguet Camara: Illustration on Advertising. Instituto Monsa De Ediciones. 2010.
- Patrick Cramsie: The Story of Graphic Design: From the Invention of Writing to the Birth of Digital Design. The British Library. London. 2010.

Dosen Pengampu (Team Teaching)

Matakuliah syarat -

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (offline)	Daring (online)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Mahasiswa mampu mendefinisikan permasalahan desain yang berbasis pada kebutuhan pasar atau pengguna (<i>user need insight</i>)	Kemampuan mendefinisikan permasalahan desain yang berbasis pada kebutuhan pasar atau pengguna dengan pendekatan <i>design thinking</i> .	Penilaian Kualitatif	Kuliah, <i>Praktek Studio Project Based Learning/Case Study</i> TM: 3x50 BM: 3x50		- Introduksi ruang lingkup perkuliahan DKV Konseptual - Overview: Riset dan desain yang berbasis pada <i>user needs insight (Design Thinking)</i>	5%
2	Mahasiswa mampu menentukan topik dan metode riset berbasis <i>design thinking</i>	Kemampuan menentukan ruang lingkup dan metodologi riset sesuai topik riset berbasis <i>design thinking</i>	Penilaian Kualitatif	Kuliah, <i>Praktek Studio Project Based Learning/Case Study</i> TM: 3x50 BM: 3x50		- Overview: Metode perancangan topik riset yang berbasis pada <i>user needs insight (Design Thinking)</i>	5%
3	Mahasiswa mampu membuat usulan judul riset disertai dengan latar belakang permasalahan, maksud, tujuan dan manfaatnya.	Kemampuan membuat usulan judul perancangan yang dapat diwujudkan dalam on-screen dan/atau on-surface media yang disertai latar belakang, masalah, tujuan dan manfaatnya.	Penilaian Kualitatif	Kuliah, <i>Praktek Studio Project Based Learning/Case Study</i> TM: 3x50 BM: 3x50		- Tema/Topik dan Judul Perancangan - Latar Belakang Pemasalahan, Tujuan dan Manfaat Perancangan.	5%
4	Mahasiswa mampu mendefinisikan rumusan permasalahan, maksud, tujuan dan ruang lingkup penelitian.	Kemampuan menjelaskan latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan ruang lingkup penelitian.	Penilaian Kualitatif	Kuliah, <i>Praktek Studio Project Based Learning/Case Study</i> TM: 3x50		- Rumusan Masalah, Batasan Masalah atau Ruang Lingkup	5%



				BM: 3x50			
5	Mahasiswa mampu menemukan acuan pustaka dan referensi yang relevan, terbaik/ terkini serta teori pendukung yang sesuai dengan topik penelitian.	Kemampuan menemukan dan menyajikan acuan pustaka dan referensi yang relevan dan teori pendukung yang sesuai dengan topik riset	Penilaian Kualitatif	Kuliah, <i>Praktek Studio Project Based Learning/Case Study</i> TM: 3x50 BM: 3x50		- Perancangan Tinjauan Pustaka: Tinjauan Hasil Riset atau Desain Terdahulu; Tinjauan Sumber Konten Riset, Tinjauan Teori	5%
6	Mahasiswa mampu menyusun metode/ cara/langkah yang tepat dan efektif dalam memecahkan masalah yang diteliti.	Kemampuan menyusun metode riset yang efektif sesuai dengan tema perancangannya.	Penilaian Kualitatif	Kuliah, <i>Praktek Studio Project Based Learning/Case Study</i> PT: 3x50 BM: 3x50		- Metode Riset: Alur Proses Riset, Protokol Riset, Jadwal Pelaksanaan	5%
7	Mahasiswa mampu menyusun dan mempersiapkan protokol riset untuk memudahkan proses riset dan pengumpulan data	Mahasiswa mampu menyiapkan Protokol Riset sesuai dengan jenis metode riset yang dipilihnya.	Penilaian Kualitatif	Praktik Studio, <i>Project Based Learning/Case Study</i> PT: 3x50 BM: 3x50		- Perancangan Protokol Riset: tujuan, nara sumber, obyek, materi, waktu, jumlah sampel, sebaran, lokasi, peralatan, dan daftar pertanyaan (sesuai dengan jenis metode riset)	5%
8	ETS	Kemampuan menyusun dan mempresentasikan Proposal Riset : (BAB I Pendahuluan, BAB II Pustaka dan Referensi dan BAB III Metodologi Riset)	Penilaian Kuantitatif/Kualitatif	Kolokium #0, evaluasi terhadap Porposal Riset TM= 3x50 PT= 3x50		Comprehensive Kolokium #0, evaluasi terhadap porposal awal riset	15%
9	Mahasiswa melakukan riset/studi dan analisisnya dengan metode tertentu (1)	Kemampuan melakukan riset/studi dengan pendekatan metode tertentu yang dipilih. Contoh: Observasi, Survey, dll	Penilaian Kualitatif	Praktik Studio, <i>Project Based</i> PT: 3x50 BM: 3x50		- Studi Eksperimental untuk pembuatan materi riset (naskah, story board, permodelan, dll)	5%
10	Mahasiswa melakukan riset/studi dan analisisnya dengan metode tertentu (2)	Kemampuan melakukan riset/studi dengan pendekatan metode tertentu yang dipilih. Contoh: Depth Interview dengan expert, dll	Penilaian Kualitatif	Praktik Studio, <i>Project Based</i> PT: 3x50 BM: 3x50		- Depth Interview untuk mengembangkan hasil eksperimental dengan para ekspert	5%



11	Mahasiswa melakukan riset/studi dan analisisnya dengan metode tertentu (3)	Kemampuan melakukan riset/studi dengan pendekatan metode tertentu yang dipilih. Contoh: Focus Group Discussion dengan expert, dll	Penilaian Kualitatif	Praktik Studio, <i>Project Based</i> PT: 3x50 BM: 3x50		- Focus Group Discussion - Eksperimen desain	5%
12	Mahasiswa mampu menyusun konsep desain dan menyajikan alternatif desain hasil eksperimen	Kemampuan menyusun konsep desain dan menyajikan hasil eksperimen desain.	Penilaian Kualitatif	Praktik Studio, <i>Project Based</i> PT: 3x50 BM: 3x50		- Konsep Desain - Pengembangan hasil Eksperiment desain	5%
13	Mahasiswa mampu menyajikan ide/gagasan awal melalui draft desain komunikasi visual	Kemampuan menyajikan visualisasi ide/gagasan awal berupa draft desain/ prototipe/ story board/ permodelan, dll.	Penilaian Kualitatif	Praktik Studio, <i>Project Based</i> PT: 3x50 BM: 3x50		- Draft Desain - Prototiping - Storyboard - Modeling, dll	5%
14	Mahasiswa mampu melakukan pengujian hasil riset desain melalui metode tertentu atau post test	Kemampuan melakukan pengujian hasil riset desain melalui post test atau metode lainnya.	Penilaian Kualitatif	Praktik Studio, <i>Project Based</i> PT: 3x50 BM: 3x50		- Pelaksanaan pengujian hasil riset desain (post test) - Metode lainnya : (tujuan, sample, sebaran, rancangan kuisener)	5%
15	Mahasiswa mampu menyusun laporan akhir dan materi presntasi konseptual secara komprehensif	Kemampuan menyusun laporan akhir dan menyajikan materi presntasi konseptual secara komprehensif.	Penilaian Kualitatif	Praktik Studio, <i>Project Based</i> PT: 3x50 BM: 3x50		- Penyusunan laporan akhir dan pembuatan materi presentasi	5%
16	EAS	Laporan lengkap, materi presentasi dan draft desain/ prototipe awal.	Penilaian Kuantitatif/Kualitatif	<i>Project Based</i> TM= 3x50 PT= 3x50		Comprehensive Kolokium #1, evaluasi terhadap Presentasi Akhir, Laporan Akhir, Prototipe Hasil Riset	15%
							100%



		INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER SURABAYA, FAKULTAS DESAIN KREATIF DAN BISNIS DIGITAL, DEPARTEMEN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL					Kode Dokumen	
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER								
MATA KULIAH (MK)		KODE	Rumpun MK		BOBOT (sks)		SEMESTER	Tgl Penyusunan
Bahasa Inggris		UG234914			2 -		6 atau 7	
OTORISASI		Pengembang RPS		Koordinator RMK			Ketua PRODI	
							Bambang Mardiono Soewito S.Sn., M.Sn	
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK							
	Sikap Attitude	Mampu menunjukkan sikap dan karakter yang mencerminkan: ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, etika dan integritas, berbudi pekerti luhur, peka dan peduli terhadap masalah sosial dan lingkungan, menghargai perbedaan budaya dan kemajemukan, menjunjung tinggi penegakan hukum, mendahulukan kepentingan bangsa dan masyarakat luas, melalui kreatifitas dan inovasi, eksekusi, kepemimpinan yang kuat, sinergi, dan potensi lain yang dimiliki untuk mencapai hasil yang maksimal. Able to show attitudes and characters that reflect: piety to God Almighty, ethics and integrity, virtuous character, sensitive and caring for social and environmental issues, respecting cultural differences and plurality, upholding law enforcement, prioritizing the interests of the nation and the wider community, through creativity and innovation, externality, strong leadership, synergy, and other potentials possessed to						
	Keterampilan Umum General skill	Mampu mengkaji dan memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam rangka mengaplikasikannya pada bidang keahlian prodi, sertamampu mengambil keputusan secara tepat dari hasil kerja sendiri maupun kerja kelompok dalam bentuk laporan tugas akhir atau bentuk kegiatan pembelajaran lain yang luarannya setara dengan tugas akhir melalui pemikiran logis, kritis, sistematis dan inovatif. Able to study and utilize science and technology in order to apply it to the field of expertise of the study program, and able to make decisions precisely from the results of own work and group work in the form of final project reports or other forms of learning activities whose						



	<i>output isequivalent to the final project through logical, critical, systematic and innovative thinking.</i>																
	CPMK																
	CP MK 1	Mahasiswa mampu menganalisa teks dengan menerapkan strategi membaca secara efektif. <i>Students are able to analyze texts by applying reading strategies effectively.</i>															
	CP MK 2	Mahasiswa mampu menulis lima paragraph essay dengan menerapkan struktur penulisan essay dengan benar. <i>Students are able to write five-paragraph essays by applying the essay writing structure correctly.</i>															
	CP MK 3	Mahasiswa mampu melakukan presentasi akademik dengan menerapkan strategi presentasi dengan benar. <i>Students are able to make academic presentations by applying presentation strategies correctly.</i>															
	CP MK 4	Mahasiswa mampu mengintegrasikan keterampilan berbahasa untuk kebutuhan persiapan menghadapi dunia kerja. <i>Students are able to integrate language skills for the needs of preparing for the world of work.</i>															
		Matrik CPL - CPMK <table><tr><th></th><th>S</th><th>KU</th></tr><tr><td>CPMK 1</td><td>√</td><td>√</td></tr><tr><td>CPMK 2</td><td>√</td><td>√</td></tr><tr><td>CPMK 3</td><td>√</td><td>√</td></tr><tr><td>CPMK 4</td><td>√</td><td>√</td></tr></table>		S	KU	CPMK 1	√	√	CPMK 2	√	√	CPMK 3	√	√	CPMK 4	√	√
	S	KU															
CPMK 1	√	√															
CPMK 2	√	√															
CPMK 3	√	√															
CPMK 4	√	√															



Deskripsi Singkat MK	Mata Kuliah Bahasa Inggris sebagai mata kuliah penciri ITS dirancang untuk membantu mahasiswa mengintegrasikan keterampilan bahasa Inggris untuk memenuhi kebutuhan akademik dan kebutuhan kebahasaan di dunia kerja. <i>The English course as an ITS characteristic course is designed to help students integrate English language skills to meet academic needs and language needs in the world of work.</i>
Bahan Kajian: Materi Pembelajaran	Reading Strategies: Skimming, Scanning, Reading for detail comprehension Vocabulary in context Text Organization/text structure Signal words for text organization Sentence Structure Paragraph Writing Process Essay Writing The Structure of an Essay Writing an Essay References Citation Academic Presentation Planning: Establishing the context Structuring Your Presentation Using Visual Aids Delivering your speech Dos and Don'ts English for Workplace Addressing Selection Criteria Writing Your CV/Resume Writing Your Application At The Interview



Pustaka	Utama :
	1. Hogue Ann, Oshima Alice, "Introduction to Academic Writing", Longman,1997 2. Johnston Susan S, Zukowski Jean/Faust, "Steps to Academic Reading," Heinle, Canada, 2002 3. Mikulecky, Beatrice S, "Advanced Reading Power", Pearson Education, New York, 2007 4. Fellag Linda Robinson, "College Reading," Houghton Mifflin Company, 2006 5. Hague Ann, " First Steps in Academic Writing," Addison Wesley Publishing Company, 1996 6. Weissman Jerry, "Presenting to Win, the Art of Telling Your Story, Prentice Hall, 2006 7. Becker Lucinda & Joan Van Emden, "Presentation Skills for Students, Palgrave, Macmillan, 2010 8. Barbara Chivers and Michael Shoolbred, <i>Student's Guide to Presentation, Making Your Presentation Count</i>, SAGE Publication,2007 9. Godwin, J. (2014). Planning Your Essay. 2nd ed. Basingstoke: Palgrave-MacMillan 10. University of Leicester. (2012). Writing Essays. Available from 11. University of Essex. (2008). How to improve your academic writing. Available from 12. Cooper, H. and Shoolbred, M. (2016). Where's your argument? London: Palgrave. 13. Anderson, L.W., Krathwohl, D.R. 2001. A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assesing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educationl Objectives. New York: Addison Wesley Longman, Inc. 14. Oshima A. & Hogue, A. Writing Academic English (1998) NY: Addison Wesley Longman 15. Anderson, M & Anderson, K. 2003, Text Types in English 3, South Yarra: Macmillan Education Australia PTY LTD Macmillan. 16. Jordan, R.R. 2012, English for Academic Purposes, Cambridge: Cambridge University Press. 17. Nunan, D. 1999. Second Language Teaching and Learning, Heinle &Heinle Publisher Boston. 18. Harmer, J. 2003. How to Teach English: An Introduction to the Practice of English Language Teaching. England: Pearson Education Limited. 19. Valerir Ellery, 2005, Creating Strategic Readers, Florida: International Reading Association, Inc. 20. Bochner, D. 2007. Professional English Reader. Adelaide: School of Humanities, Flinders University 21. Richard J.C. & Renandya W. 2010. Methodology in Language Teaching, Cambridge: Cambridge University Press
	Pendukung :
	1. Root Christine & Blanchard Karen, " Ready to Read Now, Pearson Education, New York, 2005 2. Root Christine & Blanchard Karen, " Ready to Write, Pearson Education, New York, 2003 3. Bonamy David, "Technical English," Pearson Education, New York, 2011



		4. Fellag Linda Robinson, "College Reading," Houghton Mifflin Company, 2006 5. Fuchs Marjorie & Bonner Margaret, "Focus on Grammar; An Integrated Skills Approach," Pearson Education, Inc, 2006 6. Hague Ann, "First Steps in Academic Writing," Addison Wesley Publishing Company, 1996					
Dosen Pengampu		• Dra. Endang Susilowati, M. Kes • Ratna Rintaningrum, S.S., M.Ed., Ph.D • Arfan Fahmi, S.S., M.Pd • Umi Trisyanti, S.S., M.PdHermanto, S.S., M.Pd • Adi Suryani, S.S., M.Ed., Ph.D • Dr. Kartika Nuswantara, S.Pd., M.Pd					
Matakuliah syarat		-					
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (offline)	Daring (online)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)



1 - 4	CPMK 1: Mahasiswa mampu menganalisa teks dengan menerapkan strategi membaca secara efektif. <i>Students are able to analyze texts by applying reading strategies effectively.</i> Sub CPMK 1.1: Mampu menerapkan reading strategies scanning, skimming and reading for detail comprehension untuk menganalisa teks. <i>Students are able to apply reading strategies scanning, skimming and reading for detail comprehension to analyze text.</i> SUB CPMK 2	1.1.1. Mahasiswa mampu menjawab soal/pertanyaan secara lisan dan tulisan dengan benar. <i>Students are able to answer questions orally and in writing correctly.</i> 1.1.2. Mahasiswa mampu memprediksi isi teks. <i>Students are able to predict the content of the text.</i> 1.1.3. Mahasiswa mampu mengidentifikasi	Tes: - Latihan/<i>exercise</i> - Project: Tugas kelompok/Project - Group task (reading report: comprehension, vocabulary in context, text structure, summary: text/note taking: list, column, mind mapping/Table/Diagram) - Kuis/Quiz	- Kuliah - Diskusi - <i>lecture</i> - <i>discussion</i> (4 x 100 menit)	- MyITS Classroom	Reading Strategies: Skimming: general idea Scanning: specific information reading for detail comprehension: analysing the content of the text, main idea, Predicting connecting (what I already know to what I am reading; previous part to what I am reading Evaluating Asking questions Checking for answers to questions Translating Linguistics elements: Grammatical: sentence structure, clause types, tense	20%
-------	--	---	---	---	---	--	-----



		asi ide/gagasan utama pada tiap paragraph. <i>Students are able to identify the main idea in each paragraph.</i> 1.1.4. Mahasi swa mampu menjelaskan isiteks secara umum. <i>Students are able to explain the content of thetext in general.</i> 1.1.5.Mahasi swa mampu menjelaska n informasi khusus yang				Lexical/discourse: reference item, conjunction, linking expression Vocabulary in context: synonyms, contextual redefinition, what doyou mean? (select words with multiple meanings), categorising (which words belong to), prefixes Text	
--	--	---	--	--	--	---	--



		terdapat pada teks. <i>Students are able to explain the special information contained in the text.</i> terdapat pada teks. <i>Students are able to explain the special information contained in the text.</i>				Organization/text structure (chronological order, cause and effect, procedure/process, comparison and contrast, critique) Signal words for text organization Punctuation The way sentences are constructed Paragraphing Text (summary)/note taking/diagram/Table	
		Mahasiswa mampu menjelaskan isi teks secara detail baik secara lisan maupun tertulis. <i>Students are able to explain the content of the text in detail both orally and in writing.</i> Mahasiswa				Organization/text structure (chronological order, cause and effect, procedure/process, comparison and contrast, critique) Signal words for text organization	



		mampu membuat summary dalam bentuk paragraph, atau dalam bentuk diagram, atau tabel. <i>Students are able to make summaries in the form of paragraphs, or in the form of diagrams, or tables.</i> 1.2.1. Mahasiswa mampu mengidentifikasi signal words pada teks dengan struktur yang berbeda. <i>Students are able to identify signal words in text with different structures.</i>				Punctuation The way sentences are constructed Paragraphing Text (summary)/note taking/diagram/Table	
5 - 9	CPMK 2: Mahasiswa mampu menulis lima		Tes dan Non tes/Test and non-test:	Diskusi kelompok dan simulasi	MyITS Classroom	Sentence Structure, types of sentences, clauses types,	25%



	paragraf essay dengan menerapkan struktur penulisan essay secara benar. <i>Students are able to write five paragraphs of essays by applying the essay writing structure correctly.</i> Sub CPMK 2.1: Mahasiswa mampu menulis kalimat dengan menggunakan Phrases to Clauses dengan benar. <i>Students are able to write sentences using Phrases to Clauses correctly.</i> Sub CPMK 2.2: Mahasiswa mampu menggunakan Cohesive devices dalam tulisan dengan benar. <i>Students are able to use Cohesive devices in writing correctly.</i>	2.1.1. Mahasiswa mampu menulis kalimat dengan menggunakan Phrases to Clauses secara benar. Students are able to write sentences using Phrases to Clauses correctly. 2.2.1. Mahasiswa mampu menulis kalimat dengan menggunakan	- Sentence structure test Project: Tugas Kelompok/Group Tasks: Essay Writing	<i>Group discussions and simulations</i> (5 x 100 menit)		phrases, cohesive devices, transitions Paragraph What is paragraph? Paragraph organization: Topic sentence Supporting sentences Concluding sentence Writing Process (Stages of Writing) Pre-writing: Step 1: Choose a topic Step 2: Gather ideas Step 3: Organise Drafting (Writing itself): Step 4: Write. Reviewing and Revising Step 5: Review Structure and Content Re-writing Step 6: Revise Structure and	
--	--	--	---	--	--	---	--



	Sub CPMK 2.3: Mahasiswa mampu menulis essay dengan benar <i>Students are able to write essays correctly.</i>	cohesive devices dalam paragraf. Students are able to write sentences using cohesive devices in paragraphs. 2.3.1 Mahasiswa mampu menulis thesis statement dalam paragraf essay. Students are able to write a thesis statement in an essay paragraph. 2.3.2. Mahasiswa mampu menulis sesuai tahap-tahap menulis essay. Students are able to write				content Proofread Make final corrections Essay Writing What is an Essay? The Structure of an Essay Introductory Paragraph: General Introductory Statement Thesis Statement Order of Argument Body: Paragraph 1 Paragraph 2 Paragraph 3 Paragraph 4 Conclusion Restate Thesis General Conclusion Final Concluding Statement What is a thesis statement? Writing a thesis statement: Connecting thesis statement to the	
--	--	--	--	--	--	---	--



		according to the stages of writing an essay. 2.3.3. Mahasiswa mampu menulis paragraf introduction untuk sebuah essay. Students are able to write an introduction paragraph for an essay. 2.3.4. Mahasiswa mampu mengembangkan dan menjelaskan ide/gagasan utama dan argumen secara tertulis dalam paragraf essay. Students are able to develop and explain the main ideas and				Essay Developing a thesis statement Stages of Essay Writing Generating ideas (Brainstorming ideas) (deciding topic, title, understand the question) Planning (Outlining) Essay: Introduction, Body, Conclusion (how many words each, how many paragraphs) Introductory Paragraph: General Introductory Statement Thesis Statement Order of Argument References Menggunakan buku sebagai referensi, dan cara penulisannya (APA) style / Using a book as a reference, and how	
--	--	--	--	--	--	--	--



		arguments in writing in essay paragraphs. 2.3.5.Mahasiswa mampu menulis kesimpulan dengan cara membuat ringkasan dari ide/gagasan utama, memberikan komen/pandangan tentang ide/gagasan utama yang dikembangkan dalam paragraf essay. Students are able to write conclusions by making a summary of the main idea / idea, providing comments /				it's written (APA) style Springer, C 1999, 'The pleasure of the interface', in Cybersexualities: A Reader on Feminist Theory, Cyborgs and Cyberspace, ed Jenny Wolmark, Edinburgh University Press, Edinburgh, pp. 34-55. Citation 1.The author's surname 2.The year of publication 3.The page numbers (only necessary if you make a direct quote or paraphrase an idea from a particular page) Contoh: Smith (1999) indicates that there are significant pockets of deases in country towns.	
--	--	--	--	--	--	--	--



		views on the main idea / ideas developed in the essay paragraph					
10 - 12	CPMK 3: Mahasiswamampu melakukan presentasi akademik. <i>Students are able to make academic presentations.</i> Sub CPMK 3.1: Mahasiswa mampu menerapkan struktur presentasi akademik dengan baik dan benar. <i>Students are able to apply the structure of academic presentations properly and correctly.</i>	3.1.1. Mahasiswa mampu melakukan presentasi akademik dengan menerapkan teknik dan strategi presentasi akademik sesuai struktur presentasi akademik. <i>Students are</i>	Non tes/nontest: - Unjuk kerja/tes lisan/ Performance/oral test - Exercise Assignment	- Kuliah - Tutorial - Lecture - Tutorial (3 x 100 menit)	MyITS Classroom	Academic Presentation (3 meetings) Planning: Establishing the context What is the purpose of your presentation? Who is your audience? Where are you going to talk? How long are you going to talk? Are you going to talk as a part of group or not? Structuring Your Presentation Introduction Reveal the topic of your speech Establish credibility and goodwill	20%



	Sub CPMK 3.2: Mahasiswa mampu menggunakan media presentasi secara efektif. Students are able to use presentation media effectively.	<i>able to make academic presentations by applying academic presentation techniques and strategies according to the structure of academic presentations.</i> 3.2.1. Mahasiswa mampu melakukan presentasi dengan menggunakan media presentasi secara efektif. <i>Students are able to make presentations by using presentation media effectively.</i>				Relate everything to the audience The Main Body Build your main body around 3 main ideas Link your main points together through what are known as 'connective' The Conclusion Using Visual Aids Ppt handouts Delivering your speech Practice not reading your speech Reshape your written information for the public presentation Dos and Don'ts Presentation	
14 - 15	CPMK 4: Mahasiswa mampu mengintegrasikan		- Latihan Tugas Individu: membuat CV Exercise	Kuliah Tutoria l	MyITS Classroom	English for Workplace Addressing Selection	20%



	keterampilan berbahasa untuk kebutuhan persiapan menghadapi dunia kerja. Sub CPMK 4.1: Mahasiswa mampu menulis Curriculum vitae/personal profile dengan benar dan menarik. <i>Students are able to write a Curriculum vitae / personal profile correctly and interestingly.</i> Sub CPMK 4.2: Mahasiswa mampu menulis surat lamaran pekerjaan dengan benar. <i>Students are able to write a job application letter correctly.</i> Sub CPMK 4.3: Mahasiswa mampu menghadapi wawancara kerja. <i>Students are able to deal with</i>	4.1.1. Mahasiswa mampu menulis curriculum vitae/personal profile dengan benar dan menarik. <i>Students are able to write a curriculum vitae / personal profile correctly and interestingly.</i> 4.2.1. Mahasiswa mampu membuat surat lamaran pekerjaan dengan benar. <i>Students are able to carry out job interviews</i>	- Individual Task: create a CV <i>play interview</i> - Assignment Project: Tugas kelompok video interview/ <i>Project: Group video interview assignment</i>	(4 x 100 menit)		Criteria Near the end of your degree: Top Tips Your Career Success What are selection criteria? Examples of selection criteria instruction Examples of criteria and how to address Responses to the criteria Writing Your CV/Resume Step 1: Define who you are through self-assessment Step 2: Research the employer and what they are looking for Step 3: Match yourself to the Employer's requirement Step 4: Plan the resume structure and what information to include Step 5: Present your	
--	--	---	--	------------------------	--	---	--



	job interviews.	correctly. 4.3.1. Mahasiswa mampu melaksanakan wawancara kerja dengan benar. <i>Students are able to carry out job interviews correctly.</i>				resume professionally Step 6: Create the content of your resume Writing Your Application What is a letter of application? Points to remember Some DON'T'S A sample letter of application format Writing your application At The Interview Types of interview Presenting a professional image What happens at the interview Your body language and the job interview The STAR method After the interview The telephone/video interview The Panel interview How would you answer	
--	------------------------	---	--	--	--	--	--



						More practice	
16	UAS / Evaluasi Akhir Semester – <i>Final Exam</i>						15%



AGAMA
Agama Islam



RP MK PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

		INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER FAKULTAS DESAIN KREATIF DAN BISNIS DIGITAL SUBDIREKTORAT KOORDINASI PERKULIAHAN BERSAMA PRODI: S1 / VOKASI (Semua Prodi)			
MATA KULIAH	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)	SEMESTER	Tgl Penyusunan
SISTEM PENGENDALIAN OTOMATIS	UG234901	Rumpun MKWK	2 sks	6 / 7	28-10-2022 / Koordinator PAI
OTORISASI	Pengembang RP		Koordinator RMK		Ka PRODI
	Ttd Koordinator		Ttd RMK		Ttd Kaprodi
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI				
	1. Bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius (S.1); 2. Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral dan etika (S.2); 3. Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik (S.8); 4. Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmunepengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya (KU.1				
	CP MK				



1. Menerapkan esensi relasi manusia dengan Allah, dengan sesama manusia dan dengan lingkungan alam dalam paradigma Qur'ani (KK.1);
2. Terampil menyajikan hasil penelaahan konseptual dan/atau empiris terkait esensi dan urgensi nilai-nilai spiritualitas Islam sebagai salah satu determinan dalam pembangunan bangsa yang berkarakter (KK.2);
3. Terampil bersikap secara konsisten terhadap koherensi pokok-pokok ajaran Islam sebagai implementasi Iman, Islam, dan Ihsan, serta menghadirkan Islam *rahmatan lil alamin* (KK.3);
4. Memahami esensi Pendidikan Agama Islam sebagai komponen Mata Kuliah Wajib dan urgensinya sebagai nilai-nilai spiritualitas yang menjadi salah satu determinan dalam pembangunan karakter bangsa (P.1);



	- Memahami korelasi antara ajaran Islam dengan kontekstualisasinya dalam kehidupan modern sebagai <i>rahmatan lil alamin</i> (P.3); - Menguasai aplikasi konsep Islam tentang ilmu pengetahuan, teknologi, sosial-humaniora, dan masalah kesejahteraan umat(P.4);				
Diskripsi Singkat MK	Mata kuliah Pendidikan Agama Islam ini membahas dan mendalami materi-materi dengan substansi relasi manusia dengan Allah untuk mewujudkan generasi bertakwa dengan paradigma Qur'ani; relasi manusia dengan sesama manusia dalam rangka mengintegrasikan Iman, Islam dan Ihsan; serta relasi manusia dengan lingkungannya dalam rangka membumikan Islam untuk mewujudkan kesejahteraan. Dengan demikian lahirlah generasi religius, humanis, berwawasan luas dan memiliki kepedulian.				
Pokok Bahasan /Bahan Kajian	- Membangun Paradigma Qur'ani - Manusia Bertuhan sebagai Kebutuhan Spiritual - Integrasi Iman, Islam dan Ihsan Membentuk Moral Mulia - Agama Mewujudkan Kebahagiaan - Membumikan Islam di Indonesia - Moderasi Beragama Mewujudkan Persatuan dalam Keberagaman - Filantropi Islam: Zakat, Sedekah dan Wakaf - Peran dan Fungsi Masjid untuk Kesejahteraan Umat - Islam Menghadapi Perkembangan Sain, Teknologi dan Seni - Kontribusi Islam dalam Pengembangan Peradaban Dunia				
Pustaka	<table><tr><td>Utama:</td><td></td></tr><tr><td> - Wahyuddin, dkk., <i>Pendidikan Agama Islam Membangun Karakter Mahasiswa di Perguruan Tinggi</i>, Surabaya, Penerbit Litera Jannata Perkasa, 2019. - Dirjen Pembelajaran dan Kemahasiswaan Kemenristekdikti, <i>Pendidikan Agama Islam untuk Perguruan Tinggi</i>, Jakarta, Dirjen Belmawa, 2016. - Imarah, Muhammad, <i>Islam dan Pluralitas: Perbedaan dan Kemajemukan dalam Bingkai Persatuan</i>, Jakarta, Gema Insani, 1999. </td><td></td></tr></table>	Utama:		- Wahyuddin, dkk., <i>Pendidikan Agama Islam Membangun Karakter Mahasiswa di Perguruan Tinggi</i>, Surabaya, Penerbit Litera Jannata Perkasa, 2019. - Dirjen Pembelajaran dan Kemahasiswaan Kemenristekdikti, <i>Pendidikan Agama Islam untuk Perguruan Tinggi</i>, Jakarta, Dirjen Belmawa, 2016. - Imarah, Muhammad, <i>Islam dan Pluralitas: Perbedaan dan Kemajemukan dalam Bingkai Persatuan</i>, Jakarta, Gema Insani, 1999.	
Utama:					
- Wahyuddin, dkk., <i>Pendidikan Agama Islam Membangun Karakter Mahasiswa di Perguruan Tinggi</i>, Surabaya, Penerbit Litera Jannata Perkasa, 2019. - Dirjen Pembelajaran dan Kemahasiswaan Kemenristekdikti, <i>Pendidikan Agama Islam untuk Perguruan Tinggi</i>, Jakarta, Dirjen Belmawa, 2016. - Imarah, Muhammad, <i>Islam dan Pluralitas: Perbedaan dan Kemajemukan dalam Bingkai Persatuan</i>, Jakarta, Gema Insani, 1999.					



	Pendukung : 1. Muhibbin, Zainul, dkk, <i>Pendidikan Agama Islam Membangun Karakter Madani</i>, Surabaya, ITS Press, 2012. 2. Razaq, Nasruddin, <i>Dinnul Islam</i>, Bandung, Al-Ma,arif, 2005. 3. Iberani, Jamal Syarif dkk, <i>Mengenal Islam</i>, Jakarta: eL-Kahfi, 2003.	
Media Pembelajaran	Perangkat lunak :	Perangkat keras :
	MyITSClassroom Aplikasi Al-Qur'an, As-Sunnah, Zakat, Waris	Buku ajar Pendidikan Agama IslamBuku referensi pendukung
Team Teaching	Tim Dosen Agama Islam	



Matakuliah syarat							
Mg Ke-	Kemampuan akhir pada tiap tahap pembelajaran (Sub-CP-MK)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran dan Penugasan Mhs [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator Penilaian	Kriteria & Bentuk Penilaian	Daring (online)	Luring (offline)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	P.1, KK.1	- Penguasaan - Ketepatan penerapan	- Ketepatan pelaksanaan tugas - Hasil tugas	TM = 100 menit PT = 90 menit BM = 90 menit		- Pendahuluan - Kontrak kuliah - Pemberian tugas	5
2-3	P.1, KK.2, KK.3	- Kualitas hasil tugas - Keterampilan presentasi - Ketepatan jawaban dan argumentasi	- Hasil tugas - Presentasi hasil tugas - Diskusi	TM = 100 menit PT = 90 menit BM = 90 menit		- Membangun Paradigma Qur'ani - Manusia Bertuhan sebagai Kebutuhan Spiritual	15
4-5	P.2, KK.3	- Kualitas hasil tugas - Keterampilan presentasi - Ketepatan jawaban dan argumentasi	- Hasil tugas - Presentasi hasil tugas - Diskusi	TM = 100 menit PT = 90 menit BM = 90 menit		- Kemampuan baca Al-Qur'an - Integrasi Iman, Islam dan Ihsan Membentuk Moral Mulia	15
6-7	P.2, P.3, KK.3	- Kualitas hasil tugas - Keterampilan presentasi - Ketepatan jawaban dan argumentasi	- Hasil tugas - Presentasi hasil tugas - Diskusi	TM = 100 menit PT = 90 menit BM = 90 menit		- Agama Mewujudkan Kebahagiaan - Membumikan Islam di Indonesia	15



8	Evaluasi Tengah Semester – merupakan kegiatan evaluasi terhadap pencapaian sub CP MK						
9-10	P.2, P.3, KK.3	• Kualitas hasil tugas • Keterampilan presentasi	• Hasil tugas • Presentasi hasil tugas • Diskusi			• Moderasi Beragama Mewujudkan Persatuan dalam Keberagaman	15
				TM = 100 menit PT = 90 menit BM = 90 menit			



		• Ketepatan jawaban danargumentasi			• Filantropi Islam: Zakat,Sedekah dan Wakaf	
11-12	P.3, P.5, KK.4	• Kualitas hasil tugas • Keterampilannpresentasi • Ketepatan jawaban danargumentasi	• Hasil tugas • Presentasi hasil tugas • Diskusi		• Kemampuan hafalan Al-Qur'an • Peran dan Fungsi Masjid untuk Kesejahteraan Umat	15
				TM = 100 menitPT = 90 menit BM = 90 menit		
13-14	P.4, P.5, KK.4, KK.5	• Kualitas hasil tugas • Keterampilannpresentasi • Ketepatan jawaban danargumentasi	• Hasil tugas • Presentasi hasil tugas • Diskusi		• Islam Menghadapi Perkembangan Sain,Teknologi dan Seni • Kontribusi Islam dalam Pengembangan Peradaban Dunia	20
				TM = 100 menitPT = 90 menit BM = 90 menit		
15-16	Review Hasil Tugas & Evaluasi Akhir Semester merupakan kegiatan evaluasi terhadap ketercapaian sub CP MK, CP MK dan CPL yang dibebankan pada MK					
Total						100



	INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER SURABAYA, FAKULTAS DESAIN KREATIF DAN BISNIS DIGITAL, DEPARTEMEN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL					Kode Dokumen	
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER							
MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK		BOBOT (sks)		SEMESTER	Tgl Penyusunan
Pancasila	UG234911	SKPB		2 sks	0	VI/VII	28 Oktober 2022
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Ketua PRODI	
	Aurelius Ratu, S.S., M.Hum. Banu Prasetyo, S.Fil., M.Phil. Dr. Soedarso		Banu Prasetyo, S.Fil., M.Phil.			Bambang Mardiono Soewito S.Sn., M.Sn	
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK						
	CPL 1 (S3)	Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan Pancasila <i>Contribute to the advancement of civilization by improving the quality of life in society, nation, and state</i>					
	CPL 2 (S5)	Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama dan kepercayaan serta pendapat atau temuan orisinal orang lain <i>Respect the diversity of cultures, perspectives, religions, and beliefs, as well as the opinions or original discoveries of others</i>					
	CPL 3 (S6)	Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan <i>Collaborate while maintaining social sensitivity and concern for society and the environment</i>					
	CPL 4 (KU3)	Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni Capable of examining the implications of science and technology development or implementation that pays attention to and applies humanities values based on scientific principles, procedures, and ethics in order to produce solutions, ideas, designs, or art criticisms					
	CPMK						
	CP MK 1/Sub	1. Mampu memahami arti penting sejarah untuk memperkuat jati diri bangsa dan identitas nasional Indonesia Capable of comprehending the significance of history in strengthening national identity and Indonesian national identity					



	CPMK 1																										
	CP MK 2/Sub CPMK 2	2. Mampu menganalisis problem-problem faktual kebangsaan berdasarkan perspektif Pancasila Capable of analyzing factual nationality issues from a Pancasila perspective																									
	CP MK 3/Sub CPMK 3	3. Mampu menganalisis konsep pengembangan sains dan teknologi berbasis nilai-nilai Pancasila Capable of analyzing the concept of developing science and technology in accordance with Pancasila values																									
	CP MK 4/Sub CPMK 4	4. Mampu mempraktekkan kepekaan sosial, kepedulian lingkungan dan cinta tanah air Capable of demonstrating social sensitivity, environmental stewardship, and patriotism for one's homeland																									
		Matrik CPL – CPMK <table><tr><th>CPMK</th><th>CPL1</th><th>CPL2</th><th>CPL3</th><th>CPL4</th></tr><tr><td>CPMK 1</td><td></td><td>X</td><td>X</td><td>X</td></tr><tr><td>CPMK 2</td><td>X</td><td></td><td>X</td><td>X</td></tr><tr><td>CPMK 3</td><td>X</td><td>X</td><td></td><td>X</td></tr><tr><td>CPMK 4</td><td>X</td><td>X</td><td>X</td><td></td></tr></table>	CPMK	CPL1	CPL2	CPL3	CPL4	CPMK 1		X	X	X	CPMK 2	X		X	X	CPMK 3	X	X		X	CPMK 4	X	X	X	
CPMK	CPL1	CPL2	CPL3	CPL4																							
CPMK 1		X	X	X																							
CPMK 2	X		X	X																							
CPMK 3	X	X		X																							
CPMK 4	X	X	X																								



Deskripsi Singkat MK	Mata Kuliah Pancasila merupakan salah satu mata kuliah wajib umum/nasional. Dalam perkuliahan ini mahasiswa akan mendapatkan pengetahuan dan pengalaman belajar untuk meningkatkan pemahaman dan kesadaran tentang: rasa kebangsaan dan cinta tanah air melalui wawasan tentang Pancasila sehingga menjadi warganegara yang memiliki daya saing, serta berdisiplin tinggi dan berpartisipasi aktif dalam membangun kehidupan yang damai berdasarkan sistem nilai Pancasila. Setelah perkuliahan ini diharapkan mahasiswa mampu mewujudkan diri menjadi warga negara yang baik yang mampu mendukung bangsa dan negaranya. Warga negara yang cerdas, berkeadaban dan bertanggung jawab bagi kelangsungan hidup negara Indonesia dalam mengamalkan kemampuan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni yang dimilikinya. <i>One of the general/national required subjects is the Pancasila course. Students will learn about Pancasila in this lecture and experience learning activities that will help them understand and be more aware of : a sense of nationality and love for the homeland; becoming competitive, highly disciplined, and actively contributing to the creation of a peaceful life based on the Pancasila value system. Students should be able to recognize themselves as decent citizens capable of supporting their country after this lesson. Intelligent, cultured, and responsible Indonesian citizens who use their skills in science, technology, and the arts to ensure the survival of the country.</i>								
Bahan Kajian: Materi Pembelajaran	1. Urgensi Pendidikan Pancasila di Indonesia 2. Pancasila dalam Perspektif Sejarah Bangsa Indonesia 3. Pancasila sebagai Dasar Negara Republik Indonesia 4. Pancasila sebagai Filsafat dan Ideologi negara 5. Pancasila sebagai Sistem Etika serta implementasi sila-sila Pancasila 6. Pancasila sebagai Nilai Dasar Pengembangan Sains dan teknologi di Indonesia 1. <i>The urgency of Pancasila in higher education</i> 2. <i>Pancasila and Indonesia history</i> 3. <i>Pancasila as the Indonesia national principle and national ideology</i> 4. <i>Pancasila as philosophy system</i> 5. <i>Pancasila as ethic system</i> 6. <i>Pancasila as the foundation of science, technology and art development</i>								
Pustaka	<table><tr><td>Utama :</td><td></td></tr><tr><td>1. Kemenristekdikti. 2016. <i>Pendidikan Pancasila Untuk Perguruan Tinggi</i>. Jakarta: Dirjen Belmawa Kementerian Dikti</td><td></td></tr><tr><td>Pendukung :</td><td></td></tr><tr><td>1. Bahar, Saafroedin (ed). 1992. <i>Risalah Sidang Badan Penyelidik Usaha-Usaha Persiapan Kemerdekaan Indonesia (BPUPKI): Panitia Persiapan Kemerdekaan Indonesia (PPKI) 29 Mei – 19 Agustus 1945</i>. Jakarta: Sekretariat Negara Republik Indonesia.</td><td></td></tr></table>	Utama :		1. Kemenristekdikti. 2016. <i>Pendidikan Pancasila Untuk Perguruan Tinggi</i> . Jakarta: Dirjen Belmawa Kementerian Dikti		Pendukung :		1. Bahar, Saafroedin (ed). 1992. <i>Risalah Sidang Badan Penyelidik Usaha-Usaha Persiapan Kemerdekaan Indonesia (BPUPKI): Panitia Persiapan Kemerdekaan Indonesia (PPKI) 29 Mei – 19 Agustus 1945</i> . Jakarta: Sekretariat Negara Republik Indonesia.	
Utama :									
1. Kemenristekdikti. 2016. <i>Pendidikan Pancasila Untuk Perguruan Tinggi</i> . Jakarta: Dirjen Belmawa Kementerian Dikti									
Pendukung :									
1. Bahar, Saafroedin (ed). 1992. <i>Risalah Sidang Badan Penyelidik Usaha-Usaha Persiapan Kemerdekaan Indonesia (BPUPKI): Panitia Persiapan Kemerdekaan Indonesia (PPKI) 29 Mei – 19 Agustus 1945</i> . Jakarta: Sekretariat Negara Republik Indonesia.									



	- Bertens, Kees. 2004. <i>Etika</i>. Jakarta: Gramedia. - Kattsof, Louis O. 1992. <i>Pengantar Filsafat</i>. Yogyakarta: Tiara Wacana. - Latif, Yudi. 2011. <i>Negara Paripurna</i>, Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama. - Latif, Yudi. 2018. <i>Wawasan Pancasila: Bintang Penuntun Untuk Pembudayaan</i>. Jakarta: Mizan. - Magnis-Suseno, Franz. 2006. <i>Etika Politik: Prinsip-prinsip Moral Dasar Kenegaraan Modern</i>. Jakarta: Penerbit Gramedia Pustaka Utama. - Sukarno. 2001. <i>Tjamkan Pancasila Dasar Falsafah Negara</i>. Jakarta: Panitia Nasional Peringatan Lahirnya Pancasila 1 Juni 1945 – 1 Juni 1964. - Soedarso. 2014. <i>Filsafat Pancasila Identitas Indonesia</i>. Surabaya: Pustaka Radja.						
Dosen Pengampu	Tim Dosen Pancasila ITS: Aurelius Ratu, S.S., M.Hum. Banu Prasetyo, S.Fil., M.Phil.Dr. Soedarso Deti Rahmawati, S.IP., M.T.						
Matakuliah syarat							
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (offline)	Daring (online)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1-3	CPMK1: Memahami arti penting sejarah nasional dan Identitas Nasional bangsa Indonesia CPMK1: Understanding the importance of national history and national identity of the Indonesian nation	Komperhe nsif dalam identifikasi bentuk-bentuk kearifan lokal yang ada di Indonesia	Instrumen Penilaian: Rubrik Teknik Nontes: Observasi (Sikap) Unjuk Kerja (Tugas)	Bentuk: Kuliah Metode Diskusi [(TM: 1 minggu (2sks x 50 menit))] Tugas 1: Merangkum dan mensarikan proses	Bentuk: Kuliah tatap muka maya (via Zoom) Metode Diskusi, Tanya Jawab [(TM: 1 minggu (2sks x 50	Sumber Pustaka: 1. Kemenristekdikti . 2016. <i>Pendidikan Pancasila Untuk Perguruan Tinggi</i>. Jakarta: Dirjen Belmawa Kementerian Dikti.	10



		2. Ketepatan dalam menjelaskan kronologi pengusulan, penyusunan, pengesahan Pancasila dan UUD 1945	• Assessment Instruments: Rubric • Technical Nontes: Observation (Attitude) Performance (Task)	Pengusulan, Perumusan, dan Pengesahan Pancasila dari Buku Sejarah BPUPKI	menit]] • Tugas 1: Merangkum dan mensarikan proses Pengusulan, Perumusan, dan Pengesahan Pancasila dari Buku Sejarah BPUPKI	• Materi Pembelajaran: 1. Pancasila dalam perspektif sejarah Bangsa Indonesia	
4-7	CPMK2: Mampu menganalisis problem- problem aktual kebangsaan CPMK2: Able to analyze the actual problems of nationality	1. Ketepatan dalam menjelaskan konsep Pancasila sebagai ideologi dan dasar negara 2. Ketepatan dalam menyebutkan hubungan Pancasila dan UUD 1945 3. Keakuratan dalam menyebutkan	• Instrumen Penilaian: Rubrik • Teknik Tes: Unjuk Kerja (Tugas)	• Type: 1. Lectures 2. Responses • Method 1. Discussion 2. <i>Discovery Learning</i> [(TM: 2 weeks x (2 credits x 50 minutes))]	• Bentuk: 1. Kuliah tatap muka maya (via Zoom) 2. Responsi (via Classroom) [(TM: 2 minggu x (2sks x 50 menit))] • Tugas 1: Membuat kajian film "71 Into the Fire" dalam perspektif ideologi • Tugas 2: Presentasi kelompok dengan tema "Pancasila sebagai Ideologi" [(PT+BM: (2+2) x (2sks x 60 menit))]	• Sumber Pustaka: 1. Kemenristekdikti. 2016. <i>Pendidikan Pancasila Untuk Perguruan Tinggi</i>. Jakarta: Dirjen Belmawa Kementerian Dikti. 2. Bahar, Saafroedin (ed). 1992. <i>Risalah Sidang (BPUPKI): (PPKI)</i> Jakarta: Sekretariat Negara Republik Indonesia. • Materi	15



		tkan dan memberi kan solusi persoala n- persoala nSARA di Indonesi a				Pembelajaran: 1. Pancasila sebagai Dasar Negara Republik Indonesia 2. Pancasila sebagai Ideologi	
8	Evaluasi Tengah Semester berupa Ujian Tengah Semester Instrumen Penilaian: Rubrik Teknik Penilaian: Tes Midterm Evaluation in the form of Midterm Exams Assessment Instrument: Rubric Assessment Technique: Tests						20



9-12	CPMK3: Mampu menganalisis persoalan-persoalan sains dan teknologiberbasis nilai-nilai Pancasila CPMK2: Able to analyze the actual problems of nationality	1. Ketepatan dalam menganalisis pengertian sains 3. Kelengkapan dan keakuratan dalam menganalisis problematika teknologi dan sains berbasis nilai-nilai Pancasila 1. Accuracy in analyzing the notion of science Completeness and accuracy in analysing technological and scientific problems based	• Instrumen Penilaian: Rubrik • Teknik Nontes: 1. Observasi Unjuk Kerja 1. Assessment Instruments: Rubric 2. Technical Nontes: Observation Performance	• Bentuk: Kuliah • Metode 1. Diskusi 2. <i>Small Group Disussion</i> 3. <i>Project</i> <i>Based Learning,</i> [(TM: 2 minggu x(2sks x 50 menit)] • Tugas 1: Mengkaji videodalam perspektif etika https://www.youtube.com/watch?v=8dnVZibrV6g • Tugas 2: Presentasi kelompok dengan tema “Pancasila sebagai sistem Etika” [(PT+BM: (2+2) x (2sks x 60 menit)] • Type: Lecture • Method 1. Discussion 2. <i>Small Group Disussion</i>	• Bentuk Kuliah • Metode: 1. Diskusi 2. <i>Small Group Disussion</i> <i>ContextualLearning</i> [(TM: 2 minggu x (2sks x 50 menit)] • Tugas 1: Mengkaji video dalam perspektif etika https://www.youtube.com/watch?v=8dnVZibrV6g • Tugas 2: Presentasi kelompok dengan tema “Pancasila sebagai sistem Etika” (via zoom) [(PT+BM: (2+2) x (2sks x 60 menit)] • Method: 1. Discussion 2. <i>Small Group Disussion</i> 3. <i>Contextual Learning</i> [(TM: 2 minggu x	• Sumber Pustaka: 1. Kemenristekdikti i. 2016. <i>Pendidikan Pancasila Untuk Perguruan Tinggi</i>. Jakarta: Dirjen Belmawa Kementerian Dikti. 2. Latif, Yudi. 2018. <i>Wawasan Pancasila: Bintang Penuntun Untuk Pembudayaan</i>. Jakarta: Mizan. 3. Kattsof, Louis O. 1992. <i>Pengantar Filsafat</i>. Yogyakarta: Tiara Wacana. 4. Bertens, Kees. 2004. <i>Etika</i>. Jakarta: Gramedia. Materi Pembelajaran: 1. Pancasila	10
------	---	---	---	---	--	---	----



		on Pancasila values		3. <i>Project Based Learning</i>, [(TM: 2 weeks x (2 credits x 50 minutes))] •Task 1: Exploring videos from the perspective of https://www.youtube.com/watch?v=8dnVZibrV6g ethics •Task 2: Group presentation with the theme "Pancasila as an Ethical system" [(PT+BM: (2+2) x (2sks x 60 minutes))]	(2sks x 50 menit)] Task 1: Examining videos from the perspective of https://www.youtube.com/watch?v=8dnVZibrV6g ethics Task 2: Group presentation with the theme "Pancasila as an Ethical system" (via zoom) [(PT+BM: (2+2) x (2sks x 60 minutes))]	sebagai sistem Filsafat 2. Pancasila sebagai sistem Etika 3. Pancasila sebagai dasar Pengembangan Ilmu • Reference: 1. Kemenristekdikti. 2016. <i>Pendidikan Pancasila Untuk Perguruan Tinggi</i>. Jakarta: Dirjen Belmawa Kementerian Dikti. 2. Latif, Yudi. 2018. <i>Wawasan Pancasila: Bintang Penuntun Untuk Pembudayaan</i>. Jakarta: Mizan. Kattsof, Louis O. 1992.	
--	--	---------------------	--	--	--	---	--



						Pengantar Filsafat. Yogyakarta: Tiara Wacana. 1. Bertens, Kees. 2004. Etika. Jakarta: Gramedia. 2. Learning Materials: 3. Pancasila as a philosophical system 4. Pancasila as an Ethical system 5. Pancasila as the basis for the Development of Science	
--	--	--	--	--	--	--	--



13-15	CPMK4: Memiliki kepekaan sosial, kepedulian lingkungan dan cinta tanah air CPMK4: Having social sensitivity, environmental concern and love for the homeland	- Keakuratan dalam menjelaskan implementasi - Kelengkapan dan keakuratan dalam mengimplementasikan sikap cinta tanah air dan kepedulian lingkungan yang dituangkan dalam <i>project</i>	Instrumen Penilaian: Rubrik Teknik Nontes: - Observasi - Unjuk Kerja Assessment Instruments: Rubric Technical Nontes: Observation Performance	Bentuk: Kuliah Metode - Diskusi <i>Project Based Learning</i>, Tugas 1: Penugasan kelompok dengan membuat video berdasarkan tema kelompok dengan jenis: reportase,	Kuliah tatap muka maya (via Zoom): - Diskusi <i>Small Group Disussion</i> <i>Contextual Learning</i> Tugas 1: Penugasan kelompok dengan membuat video berdasarkan tema kelompok dengan jenis: reportase, short movie, documenter. https://www.youtube.com/watch?v=Xo2VjprfgEU Type: Zoom Method: - Diskusi <i>Small Group Disussion</i>	Sumber Pustaka: - Kemenristekdikti. 2016. <i>Pendidikan Pancasila Untuk Perguruan Tinggi</i>. Jakarta: Dirjen Belmawa Kementerian Dikti. - Bertens, Kees. 2004. <i>Etika</i>. Jakarta: Gramedia. - Friedman, Thomas. 2006. <i>The World is Flat: Sejarah Ringkas Abad ke 21</i>. Jakarta: Dian Rakyat. - Schwab, Klaus. 2016. <i>The Fourth Industrial Revolution</i>. New York: Crown Business. - Materi Pembelajaran: Pancasila sebagai sistem Etika Pancasila sebagai	20
-------	--	--	--	---	---	--	----



					3. Contextual Learning [(TM: 2 minggu x (2sks x 50 menit)]	dasar Pengembangan Ilmu	
16	Ujian Akhir Semester dan Evaluasi Akhir Semester						25
	Instrumen Penilaian: Rubrik Teknik Penilaian: Tes						
	Total Bobot Nilai						100



RP MK KEWIRAUSAHAAN BERBASIS TEKNOLOGI

		NAMA UNIVERSITAS MATA KULIAH BERSAMA MATA KULIAH WAJIB INSTITUT				
MATA KULIAH		KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)	SEMESTER R	Tgl Penyusunan
KEWIRAUSAHAAN BERBASIS TEKNOLOGI		UG23495	SKMB	2 (Dua)	Semester 6 (Genap) - 7 (Gasal)	27 Oktober 2022
OTORISASI		Pengembang RP		Koordinator RMK		Ka PRODI
		MUCHAMMAD NURIF, SE.MT				
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI	S4 - Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggungjawab pada negara dan bangsa S10 - Semangat kemandirian, kejujuran, dan kewirausahaan S11 - Berusaha secara maksimal untuk mencapai hasil yang sempurna S12 - Bekerja sama untuk dapat memanfaatkan semaksimal mungkin potensi yang dimiliki KU2 - Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur KU7 - Mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggung jawabnya KU13 - Mampu menerapkan kewirausahaan dan memahami kewirausahaan berbasis teknologi				
	CP MK					



CPMK1/ SubCPMK1, Mampu beradaptasi terhadap situasi yang dihadapi dan bertahan dalam kondisi yang tidak pasti
CPMK2/ SubCPMK2, Mampu berinovasi dan berkreasi untuk menghasilkan desain atau prototype produk/jasa berbasis teknologi dengan memanfaatkan IPTEKS yang berorientasi pasar (e-commerce / marketplace)
CPMK3/ SubCPMK3, Mampu menyusun proposal business plan yang layak diajukan kepada investor/penyandang dana.
CPMK4/ SubCPMK4, Bertanggung jawab pada pekerjaan sendiri dan dapat diberi tanggung jawab atas pencapaian hasil kerja tim dengan mengedepankan etika bisnis.



	CPMK5/ SubCPMK5, Mampu dan berani mengambil risiko bisnis dengan perhitungan yang tepat.	
Diskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini memberikan pemahaman dan <i>skill</i> kepada mahasiswa untuk mampu mengidentifikasi, dan mengevaluasi peluang usaha berbasis teknologi sesuai dengan bidang keahlian mahasiswa, serta mengembangkan peluang usaha tersebut. Mata kuliah ini menggabungkan pengenalan teori dan praktek langsung (<i>hands-on experience</i>) secara terintegrasi dalam mengembangkan ide dan peluang usaha. Pada akhirnya mahasiswa diharapkan mampu menuangkan peluang usaha kedalam business plan yang efektif dan memiliki <i>added value</i> .	
Pokok Bahasan / Bahan Kajian	1. Pengantar Technopreneur dan Bisnis 2. Mengenali Peluang dan Menciptakan Ide Bisnis 3. Kelayakan Bisnis 4. Mengembangkan Business Model yang efektif 5. Sistematika Penulisan Business Plan 6. Manajemen Pemasaran 7. Manajemen Operasional dan SDM 8. Manajemen Keuangan	
Pustaka	Utama:	1. Technopreneurship. Tim Pengembangan Technopreneurship ITS (2015). Surabaya: ITS Press.
	Pendukung :	0. Barringer, B. R., & Ireland, R. D. (2010). Entrepreneurship: Successfully launching new ventures. Upper Saddle River, N.J: Prentice Hall. 1. Osterwalder, A., Pigneur, Y., & Clark, T. (2010). Business model generation: A handbook for visionaries, game changers, and challengers. Hoboken, NJ: Wiley. 2. William, B. K., Sawyer, S. C., Berston, S., (2013). Business: A Practical Introduction. Upper Saddle River, N.J: Prentice Hall 3. International Labor Organization., (2014) Start and Improve Your Business: Implemetation Guide. ISBN: 9789221288060; 9789221288077 (web pdf) 4. International Labor Organization., (2015). Generate Your Business Idea. ISBN: 9789221287575; 9789221287582 (web pdf) 5. Kotler, Philip. 2010. Manajemen Pemasaran. Edisi tiga belas Bahasa Indonesia. Jilid 1 dan 2. Jakarta : Erlangga.
Media Pembelajaran	Preangkat lunak :	Perangkat keras :
	- MyITSClassroom - Jamboard - Miro - Kahood - Click up	- Komputer - Proyektor
Team Teaching	Yuni Setyaningsih, S.K.Pm., M.Sc.	



		Muhammad Ubaidillah Al Mustofa, M.SEI Tim Dosen Technopreneur ITS					
Matakuliah syarat		-					
Mg Ke-	Kemampuan akhir pada tiap tahap pembelajaran (Sub-CP-MK)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran dan Penugasan Mhs [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator Penilaian	Kriteria & Bentuk Penilaian	Daring (online)	Luring (offline)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	CPMK1/ SubCPMK1, Mampu beradaptasi terhadap situasi yang dihadapi dan bertahan dalam kondisi yang tidak pasti	Pengantar Technopreneur dan Bisnis a. Mampu menjelaskan prinsip Technopreneur dan perannya. b. Mampu mengidentifikasi dan menjelaskan karakteristik successful Technopreneur c. Mampu menjelaskan proses menjadi seorang Technopreneur d. Mampu menjelaskan peranan Technopreneurship dalam masyarakat	Kriteria: Penguasaan dan Ketepatan jawaban Bentuk Penilaian: Laporan hasil wawancara		√ Bentuk Pembelajaran: Kuliah TM = 2 SKS x 50" PT = 2 SKS x 50" BM = 2 SKS x 50" Metode Pembelajaran: <i>Small group discussion, collaborative learning, group presentation</i> Tugas & Latihan: Analisis Lingkungan dan Stakeholder dari bisnis (kekuatan/potensi pengembangan dari contoh entrepreneur sukses).	Technopreneur ITSer Wawancara ner dan analisa lder	5%
2	CPMK2/ SubCPMK2, Mampu berinovasi dan berkreasi untuk menghasilkan desain atau prototype produk/jasa berbasis teknologi dengan	Mengenali Peluang dan Menciptakan Ide Bisnis a. Mampu menjelaskan pentingnya memulai usaha baru b. Mampu mengidentifikasi karakteristik personal yang diperlukan untuk	Kriteria: Penguasaan dan Ketepatan jawaban Bentuk Penilaian: Presentasi Kelompok		√ Bentuk Pembelajaran: Kuliah TM = 2 SKS x 50" PT = 2 SKS x 50" BM = 2 SKS x 50"	1. Buku technopreneur ITS 2. Barringer 3. Tugas : menyusun ide bisnis – <i>Problem dan Solusi</i>	5%



	memanfaatkan IPTEKS yang berorientasi pasar (e-commerce / marketplace)	c. Mengidentifikasi peluang bisnis		Metode Pembelajaran: <i>Small group discussion, collaborative learning, group presentation</i> Tugas & Latihan: - Menyusun ide bisnis (presentasi kelompok) - Mahasiswa diminta mempresentasikan Pra-Tugas 1 (Problem dan Solusi) untuk dibahas bersama pada pertemuan ke-3		
3	CPMK2/ SubCPMK2	Kelayakan Bisnis a. Mampu menjelaskan pentingnya analisis kelayakan ide bisnis b. Mampu menjelaskan dan mengaplikasikan concept statement dan market feasibility c. Mampu mengevaluasi kelayakan ide bisnis	Kriteria: Penguasaan dan Ketepatan jawaban Bentuk Penilaian: Presentasi Kelompok	√ Bentuk Pembelajaran: Kuliah TM = 2 SKS x 50" PT = 2 SKS x 50" BM = 2 SKS x 50" Metode Pembelajaran: <i>Small group discussion, collaborative learning, group presentation</i> Tugas & Latihan: Menyusun feasibility study	1. Buku technopreneur ITS 2. Barringer 3. Tugas : menyusun feasibility study	5%
4-5	CPMK2/ SubCPMK2	PRESENTASI DAN PENGUMPULAN TUGAS 1: Menciptakan Ide Bisnis	Kriteria: Penguasaan dan Ketepatan jawaban Bentuk Penilaian: Presentasi Kelompok Ide bisnis harus menjawab tiga pertanyaan mendasar : 1. Problems	√ Bentuk Pembelajaran: Kuliah TM = 2 mg x 2 SKS x 50" PT = 2 mg x 2 SKS x 50" BM = 2 mg x 2 SKS x 50" Metode Pembelajaran: <i>Small group discussion,</i>	1. Buku technopreneur ITS 2. Barringer 3. Presentasi Tugas 1 : Menciptakan Ide Bisnis	10%



			2. Solutions 3. Benefits	collaborative learning, <i>group presentation</i>		
				Tugas & Latihan: Tugas 1		
6 - 7	CPMK2/ SubCPMK2	Mengembangkan Business Model yang efektif - Mampu menjelaskan inovasi model bisnis - Mampu menyusun dan merancang <i>Business Model Canvas</i> (BMC) berdasarkan ide bisnis yang telah diusulkan. - Mampu mengevaluasi model bisnis	Kriteria: Penguasaan dan Ketepatan jawaban Bentuk Penilaian: Presentasi Kelompok	Bentuk Pembelajaran: Kuliah TM = 2 mg x 2 SKS x 50" PT = 2 mg x 2 SKS x 50" BM = 2 mg x 2 SKS x 50" Metode Pembelajaran: <i>Small group discussion, collaborative learning, group presentation</i> Tugas & Latihan: Menyusun BMC	1. Osterwalder 2. PPT Tim Technopreneur ITS	10%
8	CPMK2/ SubCPMK2	Manajemen Pemasaran - Mampu memahami aspek pasar secara keseluruhan - Memahami aspek pemasaran dan strategi pemasaran - Memahami konsep 4P Place, Product, Price Promotion - Mampu mengaplikasikan rencana pemasaran pada ide usaha	Kriteria: Penguasaan dan Ketepatan jawaban Bentuk Penilaian: Presentasi Kelompok	√ Bentuk Pembelajaran: Kuliah TM = 2 SKS x 50" PT = 2 SKS x 50" BM = 2 SKS x 50" Metode Pembelajaran: <i>Small group discussion, collaborative learning, group presentation</i> Tugas & Latihan: Latihan analisis pasar dan 4P	1. Manjemen pemasaran Philip kotler 2. PPT Tim Technopreneur ITS	5%
9-10	CPMK2/ SubCPMK2	PRESENTASI TUGAS 2: Business Model, Rencana Pemasaran, dan Prototyping	Kriteria: Penguasaan dan Ketepatan jawaban	√ Bentuk Pembelajaran: Kuliah	1. Osterwalder 2. Kotler	10%



			Bentuk Penilaian: Presentasi Kelompok Tugas 2 : 1. Business Model Canvas 2. Analisis strategi marketing dan rencana pasar 3. Menunjukkan desain atau Prototype produk/jasa yang dibuat	TM = 2 mg x 2 SKS x 50" PT = 2 mg x 2 SKS x 50" BM = 2 mg x 2 SKS x 50" Metode Pembelajaran: <i>Small group discussion, collaborative learning, group presentation</i> Tugas & Latihan: Tugas 2	3. PPT Tim Technopreneur ITS	
11	CPMK3/ SubCPMK3, Mampu menyusun proposal business plan yang layak diajukan kepada investor/penyandang dana.	Sistematika Penulisan Business Plan a. Mampu menjelaskan tujuan dari business plan b. Mampu menulis business plan secara sistematis dan efektif	Kriteria: Penguasaan dan Ketepatan jawaban Bentuk Penilaian: Analisis dan <i>Draft Business Plan</i>	√ Bentuk Pembelajaran: Kuliah TM = 2 SKS x 50" PT = 2 SKS x 50" BM = 2 SKS x 50" Metode Pembelajaran: <i>Small group discussion, collaborative learning, group presentation</i> Tugas & Latihan: Latihan menyusun Business Plan	1. Contoh PKM(K) dan proposal bisnis dari kompetisi 2. Buku technopreneur ITS 3. PPT Tim Technopreneur ITS	5%
12	CPMK3/ SubCPMK3,	Manajemen Operasional dan SDM a. Mampu menjelaskan proses bisnis dari ide bisnis yang dirancang. b. Mampu memahami bagaimana cara membuat struktur organisasi dan	Kriteria: Penguasaan dan Ketepatan jawaban Bentuk Penilaian: Presentasi Kelompok	Bentuk Pembelajaran: Kuliah TM = 2 SKS x 50" PT = 2 SKS x 50" BM = 2 SKS x 50" Metode Pembelajaran: <i>Small group discussion,</i>	a. Buku technopreneur ITS b. PPT Tim Technopreneur ITS c. Tugas belajar mandiri : aspek	5%



		menyusun manajemen organisasi yang baik.		collaborative learning, <i>group presentation</i> Tugas & Latihan: Latihan membuat alur kegiatan operasional bisnis dan menyusun struktur organisasi	manajemen SDM	
13	CPMK5/ SubCPMK5: Mampu dan berani mengambil risiko bisnis dengan perhitungan yang tepat.	Manajemen Keuangan a. Mampu memahami fungsi aspek keuangan dari pembuatan business plan b. Mampu menghitung break even point c. Mampu menghitung kebutuhan modal kerja	Kriteria: Penguasaan dan Ketepatan jawaban Bentuk Penilaian: Presentasi Kelompok	Bentuk Pembelajaran: Kuliah TM = 2 SKS x 50" PT = 2 SKS x 50" BM = 2 SKS x 50" Metode Pembelajaran: <i>Small group discussion, collaborative learning, group presentation</i> Tugas & Latihan: Latihan membuat laporan keuangan sederhana	Buku technopreneur ITS PPT Tim Technopreneur ITS Tugas belajar mandiri : aspek manajemen SDM	5%
14	CPMK4/ SubCPMK4 : Bertanggung jawab pada pekerjaan sendiri dan dapat diberi tanggung jawab atas pencapaian hasil kerja tim dengan	PAMERAN PRODUK TECHNOPRENEUR	Virtual /Hoppin	Bentuk Pembelajaran: Pameran TM = 2 SKS x 50" PT = 2 SKS x 50" BM = 2 SKS x 50" Metode Pembelajaran: Pameran	Pameran Produk	5%



	mengedepankan etika bisnis					
15-16	CPMK3/ SubCPMK3, CPMK4/ SubCPMK4, CPMK5/ SubCPMK5	PRESENTASI TUGAS 3 : Penyusunan Business Plan	Kriteria: Penguasaan dan Ketepatan jawaban Bentuk Penilaian: Presentasi Kelompok Tugas 3 - Penyusunan Business Plan: 1. Konsepsi dan latar belakang ide bisnis beserta justifikasinya (dikembangkan dari tugas 1) 2. Business Model, dan Marketing Plan (dikembangkan dari tugas 2) 3. Analisis operasional serta kebutuhan SDM 4. Analisis kebutuhan start-up fund, dan 5. Mengumpulkan Prototype produk/jasa yang telah dibuat ke dosen kelas.	Bentuk Pembelajaran: Kuliah TM = 2 mg x 2 SKS x 50" PT = 2 mg x 2 SKS x 50" BM = 2 mg x 2 SKS x 50" Metode Pembelajaran: <i>Small group discussion, collaborative learning, group presentation</i> Tugas & Latihan: Tugas 3	Buku technopreneur ITS PPT Tim Technopreneur ITS	30%
Total						
						100%



PENILAIAN

No	Jenis Penilaian	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Bobot	Duedate
1	Keaktifan di kelas & tugas individu	Mendukung CPMK 5	20%	Sepanjang semester
2	Tugas 1: Menciptakan Ide Bisnis	Mendukung CPMK 1,3	20%	Minggu ke 4-5
3	Tugas 2: Business Model, Rencana Pemasaran, dan Prototyping	Mendukung CPMK 1,2,3,	20%	Minggu ke 9- 10
4	Tugas 3: Prototype dan Business Plan	Mendukung CPMK 1,2,3,4,5	40%	Minggu ke 15- 16

1.2 KRITERIA NILAI AKHIR

Nilai A (86 – 100)	Menghasilkan produk dan dipasarkan di e-commerce / marketplace/ juara dalam kompetisi/produk-jasa nya didanai oleh investor(Angle Investor)
Nilai AB (76 – 85)	Prototype jadi/finish, dan bisa berjalan sesuai dengan fungsi nya
Nilai B (66 – 75)	Prototype jadi, namun tidak berjalan sesuai dengan fungsinya
Nilai BC (61 – 65)	Ada desain, namun tidak ada prototype
Nilai C (55 – 60)	Tidak ada desain dan prototype.
Nilai D (41 – 54)	Tidak mengikuti presentasi 1, 2, dan atau 3
Nilai E (0 – 40)	Tidak mengikuti perkuliahan selama 16 pertemuan dan tidak ada keterangan.



PENJELASAN TUGAS

Seluruh tugas diatas dikerjakan secara kelompok. Mahasiswa membentuk kelompok maksimum 5 orang dengan komposisi kelompokdari berbagai program studi yang ada dalam kelas.

TUGAS 1:Menciptakan Ide Bisnis

- Tiap kelompok harus melakukan observasi lapangan di daerah sekitar ITS ataupun di daerah dimana mahasiswa berasal.
- Lakukan identifikasi masalah esensial yang dihadapi oleh masyarakat. Anda menggunakan data akurat untuk menyampaikan fakta. *Riset* melalui Interview, observasi, dan diskusi dengan expert diperlukan untuk proses ini.
- Dengan menggunakan pendekatan *keilmuan dan teknologi* mayoritas kelompok (min terdiri dari 2 departemen), identifikasi peluang usaha potensial untuk memecahkan permasalahan yang ada tersebut.
- Lakukan evaluasi kelayakan dari ide bisnis tersebut. Untuk mengevaluasi kelayakan maka harus dibuktikan dengan fakta dan data.Lakukanlah uji pasar melalui wawancara atau survey, bahwa ide bisnis Anda dibutuhkan oleh calon target pasar.
- Ide bisnis harus menjawab tiga pertanyaan mendasar:

The Problem

What is the problem or unmet need? Why does it exist / what is causing it? Who is affected / principle stakeholders?*How do you know that the problem exists / how have you been able to validate it?* How long will this exist and what is the scale of the problem/unmet need?

The Solution

How is this problem / unmet need currently being addressed? What is your technology and what makes it innovative and superior to existing options? What unique properties of the technology enable your solution to function in a superior way to existing solutions? Why can't others do the same as you / haven't been able to the same as you?

The Benefits

How will your product/service change the existing situation and how will it provide benefits? Which stakeholders will benefit most? How bigwill the impact be in terms of numbers affected, money saved/generated? Who is likely to be the main adopter of your solution and who will pay?



Laporan harus ditulis dengan kaidah penulisan ilmiah dan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar.

Dikumpulkan dalam bentuk bahan presentasi.

TUGAS 2: Business Model, Rencana Pemasaran, dan Prototyping

Dari ide bisnis pada yang telah diidentifikasi pada tugas sebelumnya (Tugas 1), buatlah analisis berikut:

- Business Model Canvas
- Analisis strategi marketing dan rencana pasar
- Menunjukkan desain atau Prototype produk/jasa yang dibuat
- **Dikumpulkan dalam bentuk bahan presentasi**

TUGAS 3: Penyusunan Business Plan

Berdasarkan tugas 1 dan 2, dalam tugas 3 ini tiap kelompok harus menyusun Business Plan secara lengkap, yang mencakup hal-hal berikut ini:

- Konsepsi dan latar belakang ide bisnis beserta justifikasinya (dikembangkan dari tugas 1)
- Business Model, dan Marketing Plan (dikembangkan dari tugas 2)
- Analisis operasional serta kebutuhan sumber daya manusia
- Analisis kebutuhan *start-up fund*, dan
- Dan Mengumpulkan Prototype produk/jasa yang telah dibuat ke dosen kelas.
- **Proposal Bisnis dan PPT dikumpulkan dalam bentuk soft file.**