



Semester 1

		<b>INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER SURABAYA, FAKULTAS DESAIN KREATIF DAN BISNIS DIGITAL, DEPARTEMEN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL</b>				<b>Kode Dokumen</b>	
<b>RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER</b>							
<b>MATA KULIAH (MK)</b>		<b>KODE</b>	<b>Rumpun MK</b>	<b>BOBOT (sks)</b>		<b>SEMESTER</b>	<b>Tgl Penyusunan</b>
<b>Dasar Desain Komunikasi Visual 2D</b>		<b>DV23101</b>		<b>T=5 sks</b>	<b>P=16</b>	<b>1</b>	<b>20 Februari 2023</b>
<b>OTORISASI</b>		<b>Pengembang RPS</b>		<b>Koordinator RMK</b>		<b>Ketua PRODI</b>	
		R. Eka Rizkiantono					
<b>Capaian Pembelajaran (CP)</b>	<b>CPL-PRODI yang dibebankan pada MK</b>						
	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					
	<b>Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)</b>						
	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						
		<b>Matrik CPL - CPMK</b>					



		CPMK	CPL-4	CPL-7	CPL-8		
		CPMK-1	V		V		
		CPMK-2		V	V		
		CPMK-3	V	V			
		...					
<b>Deskripsi Singkat MK</b>	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.						
<b>Bahan Kajian: Materi Pembelajaran</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Teori pengantar elemen dan prinsip desain</li> <li>• Titik</li> <li>• Garis</li> <li>• Tekstur</li> <li>• Pattern</li> <li>• Morfologi</li> <li>• Color harmony</li> </ul>						
<b>Pustaka</b>	<b>Utama :</b>						
	Dasar-Dasar Dwi Matra, Wucius Wong (1989), Design Basics, David A. Laurer/Stephen Pentak (1999)						
	<b>Pendukung :</b>						
		Dasar-Dasar Tata Rupa & Desain Drs. Sadjiman (2005)					
<b>Dosen Pengampu</b>	R. Eka Rizkiantono, S.Sn.,M.Ds						
<b>Matakuliah syarat</b>	-						
<b>Mg Ke-</b>	<b>Kemampuan akhir tiap tahapan belajar</b>	<b>Penilaian</b>	<b>Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [ Estimasi Waktu ]</b>			<b>Materi Pembelajaran [ Pustaka ]</b>	<b>Bobot Penilaian</b>



	(Sub-CPMK)	Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring ( <i>offline</i> )	Daring ( <i>online</i> )	(%)	
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(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		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengantar elemen dan prinsip-prinsip desain</li> <li>• Eksplorasi Titik</li> </ul>	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 memadu-padankan berbagai media yang diperlukan	Penilaian dari pengumpulan tugas eksplorasi membuat tekstur dengan memperhatikan prinsip-prinsip desain yang digunakan pada karya tersebut	Mahasiswa membuat 10 alternatif desain dengan membuat elemen Tekstur yang sesuai dengan menerapkan prinsip-prinsip desain	2X50 menit Kuliah pengantar /Teori/asistensi  3x50 menit kuliah mandiri Setiap minggu		Eksplorasi Tekstur	10



<b>7-9</b>	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		<ul style="list-style-type: none"><li>• Color Theory</li><li>• Color Wheel</li><li>• Pattern 3D</li></ul>	20
<b>10-12</b>	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
<b>13-16</b>	Mahasiswa mampu c	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**

<b>MATA KULIAH (MK)</b>	<b>KODE</b>	<b>Rumpun MK</b>	<b>BOBOT (sks)</b>		<b>SEMESTER</b>	<b>Tgl Penyusunan</b>
Live Drawing	DV23102	Lab. Digital Creative Media	T= 5 sks	Pertemuan= 16	1	25 November 2022
<b>OTORISASI</b>	<b>Pengembang RPS</b>		<b>Koordinator RMK</b>		<b>Ketua PRODI</b>	
	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				
	<b>CPMK</b>					
	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**

<b>CPMK</b>	<b>CPL-4</b>	<b>CPL-7</b>	<b>CPL-8</b>
<b>CPMK-1</b>	v		
<b>CPMK-2</b>		v	
<b>CPMK-3</b>			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		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Elemen-elemen rupa gambar</li> <li>2. Karakteristik objek, benda, otomotif, bangunan, hewan, manusia</li> </ol>					
Pustaka		Utama :					
		Portfolio : Beginning Drawing, Alain Picard					
		Pendukung :		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Life Drawing: A Complete Course, E.L Koller</b></li> <li>2. <b>The Complete Book Of Drawing Techniques : A Complete Guide for the Artist, Peter Stanyer</b></li> <li>3. <b>Drawing for the absolute beginner, Mark and Mary Willenbrink</b></li> </ol>			
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 (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	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 merencanakan 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 beserta 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 dengan metode perspektif	Tatap Muka Asistensi Belajar Mandiri	TM = 128 BT = 320 BM = 192		Gambar Landscape	5%



		beserta ragam arsir sebagai elemen utama					
10	Mahasiswa mampu meraka 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 meraka 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 meraka rupa model tubuh manusia	Mahasiswa mampu	Tatap Muka Asistensi Belajar Mandiri	TM = 128 BT = 320 BM = 192		Gambar Model	10%



	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	menyajikan reka rupa duplikasi model manusia dengan melalui observasi langsung dengan proporsi dan gestur yang ideal, atas pertimbangan sudut pandang, komposisi dan arsiran					
13	Mahasiswa mampu mereka rupa proporsi wajah beserta kepala keseluruhan pada manusia, mengeksplorasi kemungkinan emosi atau ekspresi wajah hingga finishing gaya arsir	Mahasiswa mampu mereka rupa ulang bagian tubuh manusia yaitu kepala dan wajah sebagai objek utama secara proporsional sesuai dengan gestur atau ekspresi emosi diterjemahkan dengan arsiran yang sesuai	Tatap Muka Asistensi Belajar Mandiri	TM = 128 BT = 320 BM = 192		Karakteristik Gambar Wajah	5%



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 gestur atau ekspresi emosi	Tatap Muka Asistensi Belajar Mandiri	TM = 128 BT = 320 BM = 192		Karakteristi Gambar Hewan	5%



		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 pasar, keramaian, pertokoan, dan	Tatap Muka Asistensi Belajar Mandiri	TM = 128 BT = 320 BM = 192		Gambar Suasana	15%



		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
<b>OTORISASI</b>	<b>Pengembang RPS</b>		<b>Koordinator RMK</b>		<b>Ketua PRODI</b>	
	Sayatman, S.Sn, M.Si				Bambang Mardiono Soewito, S.Sn, M.Sn	
<b>Capaian Pembelajaran (CP)</b>	<b>CPL-PRODI yang dibebankan pada MK</b>					
	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				
	<b>Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)</b>					
	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.				
<b>Matrik CPL – CPMK</b>						
		CPMK	CPL-5	CPL-6		
		CPMK-1	V			
		CPMK-2	V			
		CPMK-3		V		
		CPMK-4		V		





<b>Deskripsi Singkat MK</b>	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.				
<b>Bahan Kajian: Materi Pembelajaran</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Prinsip dasar dan Konsep Komunikasi</li> <li>- Ragam Bentuk Komunikasi</li> <li>- Media Komunikasi Massa</li> <li>- Strategi Komunikasi</li> <li>- Semiotika Komunikasi</li> <li>- Etika Komunikasi</li> </ul>				
<b>Pustaka</b>	<b>Utama :</b>				
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengantar Komunikasi Massa, Nurudin, Raja Grafindo Persada, Jakarta 2017</li> <li>• Semiotika Komunikasi, Sobur, Alex., Dr./ M.Si., Remaja Rosdakarya Bandung, Februari 2003</li> <li>• Ilmu Komunikasi, Suatu Pengantar, Mulyana, Deddy, M.A., Ph.D., Remaja Rosdakarya Bandung, Juni 2000</li> <li>• Komunikasi Antarmanusia, Joseph A. De Vito, Erlangga Jakarta 1995</li> <li>• Cultural and Communication Studies, John Fiske, Jalasutra Bandung, 2004</li> <li>• Psikologi Komunikasi, Drs. Jalaludin Rahmat M.Sc., Remadja Karya Bandung 1986</li> <li>• Dinamika Komunikasi, Prof. Onong Uchyana Efendi, Rosdakarya Bandung 1997</li> </ul>				
	<b>Pendukung :</b>				
	Tuliskan pustaka pendukung jika ada, sebagai pengayaan literasi				
<b>Dosen Pengampu</b>	Sayatman, S.Sn, M.Si				
<b>Matakuliah syarat</b>	-				
<b>Mg Ke-</b>	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar	<b>Penilaian</b>	<b>Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [ Estimasi Waktu]</b>	<b>Materi Pembelajaran [ Pustaka ]</b>	<b>Bobot Penilaian</b>



	(Sub-CPMK)	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>Smart 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>Smart 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>Smart 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>Smart Group Discussion</i> TM= 2x50 *2		Media Komunikasi Media Komunikasi Massa	5%
8	ETS	Mahasiswa mampu menjawab Quiz dan menyelesaikan tugas ETS	Quiz Kognitif dan Tugas	Evaluasi Tengah TM= 2x50		<b>Komprehensif</b>	30%
9-10	Mahasiswa memahami	Mampu menyebutkan contoh teori	Penilaian	Kuliah,		Teori Komunikasi	5%



	beberapa dalil teori komunikasi.	dan dalil komunikasi	Kualitatif	Responsi <i>Small Group Discussion</i> TM= 2x50 *2		Bahasa dan Makna	
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		<b>Semiotika Komunikasi</b> - 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		<b>Strategi Komunikasi:</b> - 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 <i>Contextual Learning</i> TM= 2x50		<b>Etika Komunikasi :</b> - Contoh Kasus Etika Komunikasi	5%
16	<b>EAS</b>	Mahasiswa mampu menjawab Quiz dan menyelesaikan tugas EAS	Quiz Kognitif dan Tugas	Evaluasi Akhir TM= 2x50		<b>Komprehensif</b>	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=?	P=?	1	5 Mei 2019
OTORISASI	<b>Pengembang RPS</b>		<b>Koordinator RMK</b>		<b>Ketua PRODI</b>	
	R. Eka Rizkiantono					
<b>Capaian Pembelajaran (CP)</b>	<b>CPL-PRODI yang dibebankan pada MK</b>					
	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				
	<b>Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)</b>					
	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					
<b>Matrik CPL – CPMK</b>						



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



		<b>Pendukung :</b> Aynsley, Jeremy., (2004). Pioneer of Modern Graphic Design A Complete History. Octopus, London					
<b>Dosen Pengampu</b>		R. Eka Rizkiantono, S.Sn.,M.Ds					
<b>Matakuliah syarat</b>							
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 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,		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Introduksi DKV dan ruang lingkungnya, sejarah DKV sejak jaman pra sejarah hingga masa kini</li> </ul>	5
2	Mahasiswa memahami pengaruh teknologi di dalam membentuk style visual dan keilmuan DKV	observasi dari tanya jawab dengan mahasiswa mengenai teknologi yang berkembang di keilmuan DKV	Ikut terlibat aktif dalam diskusi mengenai topik tersebut	Kuliah Tatap muka berdurasi 2x50 menit = 100 menit,		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Perkembangan teknologi cetak dari masa ke masa</li> </ul>	5
3	Mahasiswa memahami karakteristik desain yang bergaya Victoria dan situasi	observasi dari tanya jawab dengan	Ikut terlibat aktif dalam diskusi mengenai topik tersebut	Kuliah Tatap muka berdurasi 2x50 menit =		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Victorian Style</li> </ul>	5



	social saat itu	mahasiswa mengenai karakteristik victorian style		100 menit,			
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,		<ul style="list-style-type: none"><li>• Art &amp; Craft Movement</li></ul>	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,		<ul style="list-style-type: none"><li>• Art Nouveau</li></ul>	5
6	Mahasiswa memahami karakteristik desain yang bergaya plakatstil 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,		<ul style="list-style-type: none"><li>• Early Modern (Plakatstil)</li></ul>	5
7	Mahasiswa memahami karakteristik desain Modern; Futurism, Konstruktivisme, De stilj, Bauhaus, New Typography	observasi dari tanya jawab dengan mahasiswa mengenai Modernisme	Ikut terlibat aktif dalam diskusi mengenai topik tersebut	Kuliah Tatap muka berdurasi 2x50 menit = 100 menit,		<ul style="list-style-type: none"><li>• Modern ( Futurism, Konstruktism, De Stilj, Bauhaus, New Ty[ography)</li></ul>	5
8	Mahasiswa memiliki	Mahasiswa	Ujian Essay tertulis	Ujian Essay		<ul style="list-style-type: none"><li>• UTS</li></ul>	10



	pengetahuan dan memahami karakteristik desain pada materi yang sudah diberikan	mampu mengerjakan dan memberi jawaban Essay dari materi ujian.		1X 50 menit			
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		<ul style="list-style-type: none"><li>• Art Deco</li><li>• Tugas Redesain Poster, Iklan, Packaging</li></ul>	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		<ul style="list-style-type: none"><li>• Dada</li></ul>	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		<ul style="list-style-type: none"><li>• Heroic Realism</li></ul>	5
12	Mahasiswa memahami karakteristik desain late modern	observasi dari tanya jawab	Ikut terlibat aktif dalam diskusi	Kuliah Tatap muka berdurasi 2x50 menit =		<ul style="list-style-type: none"><li>• Late Modern</li></ul>	5





	dan konsep komunikasi yang berkembang pada gaya ini	dengan mahasiswa dengan topik Late Modern	mengenai topik tersebut	100 menit,			
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,		<ul style="list-style-type: none"><li>• Kitsch</li></ul>	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 tersebutb	Kuliah Tatap muka berdurasi 2x50 menit = 100 menit,		<ul style="list-style-type: none"><li>• Post Modern</li></ul>	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,		<ul style="list-style-type: none"><li>• Digital Era</li></ul>	5
16	Mahasiswa memiliki pengetahuan dan memahami karakterstik desain yang berkembang pada setiap era	Mahasiswa mampu mengerjakan dan memberi jawaban Essay dari materi ujian.	Essay tertulis	Ujian Essay 1x 50 menit		<ul style="list-style-type: none"><li>• UAS</li></ul>	15%



--	--	--	--	--	--	--	--



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
Design Thinking	DV23106		T=40	P=60	1	20-01-2023
<b>OTORISASI</b>	<b>Pengembang RPS</b>		<b>Koordinator RMK</b>		<b>Ketua PRODI</b>	
	Nurina Orta Darmawati, ST, M.Ds					
<b>Capaian Pembelajaran (CP)</b>	<b>CPL-PRODI yang dibebankan pada MK</b>					
	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				
	<b>Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)</b>					
	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				
		<b>Matrik CPL - CPMK</b>				



		CPMK	CPL-2	CPL-3	CPL-8	
		CPMK-1		V	V	
		CPMK-2	V			
		CPMK-3	V	V		
		CPMK-4				
<b>Deskripsi Singkat MK</b>	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.					
<b>Bahan Kajian: Materi Pembelajaran</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Prinsip Design Thinking</li> <li>2. Ethnographic Design Research</li> <li>3. Stakeholder Analysis</li> <li>4. Interviews Techniques</li> <li>5. Affinity Diagramming</li> <li>6. Stakeholder Map</li> <li>7. Lateral Thinking</li> <li>8. Brainstorming,</li> <li>9. Idea Visualisation</li> <li>10. Prototyping</li> <li>11. Testing</li> </ol>					
<b>Pustaka</b>	<b>Utama :</b>	<p>Brown, T. (2009). Change by design, how design thinking transforms organizations and inspires innovation. HarperCollins.</p> <p>Liedtka, J., &amp; Ogilvie, T. (2011). Designing for growth: A design thinking tool kit for managers. Columbia University Press.</p> <p>Lewrick, M., Link, P., &amp; Leifer, L. (2018). The design thinking playbook: Mindful digital transformation of teams, products, services, businesses and ecosystems. John Wiley &amp; Sons.</p>				



**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 ( <i>offline</i> )	Daring ( <i>online</i> )		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Mahasiswa dapat menjelaskan, memberi contoh dan menguraikan berbagai bidang studi di Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital/DKBD (C2, A3, P2)	Ketepatan dalam menjelaskan memberi contoh dan menguraikan berbagai bidang studi di Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital	<b>Kriteria :</b> Ketepatan wawasan <b>Bentuk :</b> Non tes Diskusi	<b>Bentuk :</b> Kuliah Diskusi <b>Metode :</b> Student Centre Learning (SCL) - Diskusi kelas <b>Penugasan :</b> Menyampaikan pendapat		Profile Fakultas	



				dan resume diskusi perkuliahan terkait bidang studi di Fakultas DKBD <b>Estimasi Waktu :</b> 1x2x50 = 100 menit		
2	Mahasiswa dapat menguraikan Prinsip-prinsip Design Thinking (C2, A3, P2)	Ketepatan dalam menyampaikan prinsip-prinsip Design Thinking	<b>Kriteria :</b> Ketepatan, penguasaan <b>Bentuk :</b> Non tes Diskusi	<b>Bentuk :</b> Kuliah Diskusi <b>Metode :</b> Student Centre Learning (SCL) – Diskusi kelas <b>Penugasan :</b> Menyampaikan pendapat dan resume diskusi mengenai prinsip-prinsip <i>Design Thinking</i> <b>Estimasi Waktu :</b> 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 mengidentifikasi pihak terkait (stakeholder) (C2, A3, P2)	Ketepatan dalam menyampaikan teknik-teknik berempati dan melakukan identifikasi pihak terkait	<b>Kriteria :</b> Ketepatan, penguasaan <b>Bentuk :</b> Non tes Diskusi	<b>Bentuk :</b> Kuliah Diskusi <b>Metode :</b> Student Centre Learning (SCL) – Diskusi kelas <b>Penugasan :</b> Menyampaikan pendapat		Stickdorn, M., Hormess, M. E., Lawrence, A., & Schneider, J. (2018). <i>This is service design doing: applying service design thinking in the real world</i> . " O'Reilly Media, Inc."



				dan resume diskusi mengenai prinsip-prinsip <i>Design Thinking</i> <b>Estimasi Waktu :</b> 1x2x50 = 100 menit			
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	<b>Kriteria :</b> Ketepatan, penguasaan <b>Bentuk :</b> Non tes Diskusi	<b>Bentuk :</b> Kuliah Diskusi <b>Metode :</b> Student Centre Learning (SCL) – Diskusi kelas <b>Penugasan :</b> Menyampaikan pendapat dan resume diskusi mengenai teknik-teknik berempati <b>Estimasi Waktu :</b> 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 dan pihak terkait, menganalisis pihak terkait proyek (C3, A3, P3)	Kejelasan menguraikan teknik yang digunakan untuk berempati	<b>Kriteria :</b> Ketepatan, penguasaan <b>Bentuk :</b> Non tes Diskusi	<b>Bentuk :</b> Diskusi Workshop <b>Metode :</b> Team-Based Project <b>Penugasan :</b> Presentasi pihak-pihak terkait pada satu permasalahan sederhana di kampus yang dipilih secara berkelompok <b>Estimasi Waktu :</b> 1x2x50 = 100 menit		Lewrick, M., Link, P., & Leifer, L. (2018). <i>The design thinking playbook: Mindful digital transformation of teams, products, services, businesses and ecosystems</i> . John Wiley & Sons.	<b>10%</b>



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	<b>Kriteria :</b> Ketepatan, penguasaan <b>Bentuk :</b> Non tes Diskusi	<b>Bentuk :</b> Kuliah Diskusi Workshop <b>Metode :</b> Team-Based Project <b>Penugasan :</b> Wawancara pihak-pihak terkait pada satu permasalahan sederhana di kampus yang dipilih secara berkelompok <b>Estimasi Waktu :</b> 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 permasalahan dan kebutuhan pengguna dan pihak terkait (C4, A4, P4)	Kedalaman analisis rumusan permasalahan dan kebutuhan pengguna	<b>Kriteria :</b> Ketepatan, penguasaan <b>Bentuk :</b> Non tes Diskusi	<b>Bentuk :</b> Kuliah Diskusi Workshop <b>Metode :</b> Team-Based Project <b>Penugasan :</b> Presentasi hasil wawancara terkait pada satu permasalahan sederhana di kampus yang dipilih secara berkelompok <b>Estimasi Waktu :</b> 1x2x50 = 100 menit	Mootee, I. (2013). <i>Design thinking for strategic innovation: What they can't teach you at business or design school</i> . John Wiley & Sons.	10%
8	Mahasiswa dapat mendefinisikan /	Kedalaman dan kecermatan	<b>Kriteria :</b> Ketepatan,	<b>Bentuk :</b> Kuliah	Dreyfuss, H. (2003). <i>Designing for people</i> .	5%





	menyimpulkan kebutuhan pengguna dan pihak terkait dalam bentuk Empathy Map, Stakeholder Map, PoV Madlib dan/atau HMW Question (C5, A5, P4)	mengidentifikasi kebutuhan pengguna	penguasaan <b>Bentuk :</b> Non tes Diskusi	Diskusi Workshop <b>Metode :</b> Team-Based Project <b>Penugasan :</b> Presentasi Kebutuhan Pengguna <b>Estimasi Waktu :</b> 1x2x50 = 100 menit		Skyhorse Publishing Inc.	
--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------	-----------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--------------------------	--



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	<b>Kriteria :</b> Ketepatan, penguasaan <b>Bentuk :</b> Non tes Diskusi	<b>Bentuk :</b> Kuliah Diskusi Workshop <b>Metode :</b> Team-Based Project <b>Penugasan :</b> Menyampaikan pendapat dan resume diskusi mengenai Lateral Thinking dan Berbagai Teknik Ideasi <b>Estimasi Waktu :</b> 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	<b>Kriteria :</b> Ketepatan, penguasaan <b>Bentuk :</b> Non tes Diskusi	<b>Bentuk :</b> Kuliah Diskusi Workshop <b>Metode :</b> Team-Based Project <b>Penugasan :</b> Menyampaikan pendapat dan resume diskusi mengenai Lateral Thinking dan Berbagai Teknik Ideasi <b>Estimasi Waktu :</b> 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	Kejelasan pewujudan ide	<b>Kriteria :</b> Ketepatan,	<b>Bentuk :</b> Kuliah		Dokumen Kurikulum - 46	10%



	direalisasikan (C6, A5, P5)		penguasaan <b>Bentuk :</b> Non tes Diskusi	Diskusi Workshop <b>Metode :</b> Team-Based Project <b>Penugasan :</b> Sketsa dan Skenario Hasil Ideasi <b>Estimasi Waktu :</b> 1x2x50 = 100 menit			
13	Mahasiswa dapat mengkomunikasikan ide yang dihasilkan secara representatif (C6, A5, P5)	Kejelasan komunikasi ide	<b>Kriteria :</b> Ketepatan, penguasaan <b>Bentuk :</b> Non tes Diskusi	<b>Bentuk :</b> Kuliah Diskusi Workshop <b>Metode :</b> Team-Based Project <b>Penugasan :</b> Presentasi Ideasi <b>Estimasi Waktu :</b> 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	<b>Kriteria :</b> Ketepatan, penguasaan <b>Bentuk :</b> Non tes Diskusi	<b>Bentuk :</b> Kuliah Diskusi Workshop <b>Metode :</b> Team-Based Project <b>Penugasan :</b> Presentasi Umpan Balik Pengguna terhadap Hasil Ideasi <b>Estimasi Waktu :</b> 1x2x50 = 100 menit			10%
15-16	Evaluasi Akhir Semester / Ujian Akhir Semester						



<b>RENCANA PEMBELAJARAN TIAP MINGGU:</b>
<b>1 Introduction</b>
ABOUT CREABIZ FIELD of STUDY
Research and Community Services at Creabiz
Potential Project to Develop at CREABIZ
Decide A Team-based Project
<b>2 "Design Thinking Principles and Why is it Important</b>
Design Thinking vs Scientific Thinking
The Difference of NEEDS vs WAYS
The phases in the design thinking process
Divergent and Convergent Thinking"
<b>3 EMPATHIZE</b>
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
<b>4 EMPATHIZE</b>
Techniques to Develop Empathy With Your Users
Decide Users and Stakeholders
Stakeholder Analysis (Interest, Power and Goal)
<b>5 EMPATHIZE</b>
Ethnographic Design Research
Cultural Probes
User Persona
User Journey Mapping
<b>6 EMPATHIZE</b>



Conducting Interviews
<b>7 DEFINE</b>
Analysing Interview Results
Affinity Diagramming
Identify User Persona
<b>8 DEFINE</b>
Empathy Map
PoV Madlib & HMW Question
Stakeholder Map
<b>9 Mid-Test PRESENTATION</b>
<b>10 DEVELOP</b>
Lateral Thinking
<b>11 DEVELOP</b>
Brainstorming, Crazy Eight
<b>12 DELIVER</b>
Make a scenario
Idea Visualisation
Prototyping: Common Pitfalls in Prototyping and How to Avoid Them
<b>13 DELIVER</b>
From Prototype to Product: Ensure That Your Solution Is Feasible and Viable
Make a scenario
Idea Visualisation
Prototyping
<b>14 TESTING</b>



Feedback Capture Grid
<b>15-16 FINAL PRESENTATION</b>

Semester 2



**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	<b>T= 5 SKS</b>	<b>P=?</b>	3  22 JANUARI 2023
<b>OTORISASI</b>	<b>Pengembang RPS</b>		<b>Koordinator RMK</b>		<b>Ketua PRODI</b>
	<b>Naufan Noordyanto, S.Sn., M.Sn.</b>				Bambang Mardiono Soewito, S.Sn., M.Sn
<b>Capaian Pembelajaran (CP)</b>	<b>CPL-PRODI yang dibebankan pada MK</b>				
	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			
	<b>Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)</b>				
	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



	<b>Matrik CPL - CPMK</b>				
	<b>CPMK</b>	<b>CPL-4</b>	<b>CPL-5</b>	<b>CPL-6</b>	<b>CPL-7</b>
	CPMK-1	V	V		
	CPMK-2	V	V		
	CPMK-3	V	V	V	
	CPMK-4	V	V	V	
	CPMK-5	V	V		V
<b>Deskripsi Singkat MK</b>	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.				
<b>Bahan Kajian: Materi Pembelajaran</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengenalan elemen dan prinsip tiga dimensi: elemen konseptual; <i>visual elements</i>; dan <i>relational elements</i>;</li> <li>2. Eksplorasi material panel mencipta volume (<i>pop up, paper structure, aluminium structure</i>);</li> <li>3. Konstruksi rangka (<i>linear framework</i> dan <i>linear layer</i>): konstruksi dari tusuk sate dan stick es krim</li> <li>4. <i>Organic sculpture</i></li> <li>5. Kontur 3D: Kontur paku</li> </ol>				
<b>Pustaka</b>	<b>Utama :</b>				
		1. Wucius Wong. <i>Principles of three dimensional design</i> . 1977. Van Nostrand Reinhold Co			
	<b>Pendukung :</b>				
		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Andika Indrayana. <i>Desain Elementer II: Prinsip-Prinsip Tata Rupa Desain Grafis</i>. 2021. Badan Penerbit ISI Yogyakarta</li> <li>2. Sadjiman E. Sanyoto. <i>Nirmana Elemen-Elemen Seni dan Desain</i>. 2010. Jalasutra</li> </ol>			

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

<p>1-4</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>(CPMK-1/ Sub CPMK 1) Mahasiswa memahami elemen-elemen tiga dimensi: elemen konseptual; visual element; dan relational element;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>(0.0) Mahasiswa mengenal tata perkuliahan, aturan, dan kontrak kuliah</li> <li>Introduksi MK</li> <li>Mahasiswa memahami elemen 3 dimensi, yaitu:             <ol style="list-style-type: none"> <li>Elemen konseptual: titik, garis, bidang, dan volume</li> <li>Elemen visual: bentuk, ukuran, warna, dan tekstur</li> <li>Elemen relasional/ke satuan: posisi, arah, ruang, dan gerak dalam membentuk</li> </ol> </li> </ul>	<p><b>Kriteria:</b> Keaktifan, kualitas pertanyaan dan jawaban, Kemampuan berkomunikasi (berdiskusi)</p> <p><b>Bentuk Penilaian:</b> Sikap kritis dan ketepatan menjawab</p>	<p><b>Bentuk Pembelajaran:</b> Kuliah</p> <p>TM 4 minggu = 1 SKS x 50" PT 4 minggu = 4 SKS x 60"</p> <p><b>Metode Pembelajaran:</b> Presentasi dan diskusi</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Kontrak awal perkuliahan</b> Pengantar perkuliahan dan kontrak kuliah, alat dan bahan yang perlu dipersiapkan. <i>Overview</i> materi</li> <li>Elemen-elemen desain (Wong, 1977 dan Sanyoto, 2010)</li> </ul>	<p>10</p>
------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------

	<ul style="list-style-type: none"> <li>(CPMK-2/ Sub CPMK 2) Mahasiswa mampu memahami dan merancang eksplorasi material panel mencipta volume</li> </ul>	<p>irama dan repetisi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mahasiswa mampu mengeksplorasi dan merancang struktur material panel mencipta volume (<i>pop up, paper structure, aluminium structure</i>);</li> </ul>	<p><b>Kriteria:</b> Asistensi; Kreativitas ide: unsur eksplorasi bentuk, unsur-unsur, keseimbangan, kesatuan, komposisi, ritme, irama, proses pengerjaan, dan teknik; ketepatan waktu.</p> <p><b>Bentuk Penilaian:</b> hasil akhir konstruksi 3D</p>	<p><b>Tugas dan latihan:</b> <b>Tugas 1:</b> Merancang struktur dengan prinsip 3D dari material panel mencipta volume (<i>pop up, paper structure, aluminium structure</i>);</p>			
--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--

5-8	<ul style="list-style-type: none"> <li>(CPMK-2/ Sub CPMK 2) Konstruksi rangka (<i>linear framework</i> dan <i>linear layer</i>):</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mahasiswa mampu memahami dan merancang konstruksi rangka (<i>linear framework</i> dan <i>linear layer</i>)</li> </ul>	<p><b>Kriteria:</b> Asistensi; Kreativitas ide: unsur eksplorasi bentuk, unsur-unsur, keseimbangan, kesatuan, komposisi, ritme, irama, proses pengerjaan, dan teknik; ketepatan waktu.</p> <p><b>Bentuk Penilaian:</b> hasil akhir konstruksi 3D</p>	<p><b>Bentuk Pembelajaran:</b> Kuliah</p> <p>TM 4 minggu = 1 SKS x 50" PT 4 minggu = 4 SKS x 60"</p> <p><b>Tugas dan latihan:</b> <b>Tugas 2:</b> Merancang konstruksi rangka dengan prinsip 3D dari stick es krim</p> <p><b>Tugas 3:</b> Merancang konstruksi rangka dengan prinsip 3D dari tusuk sate</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li></li> </ul>	<p>20</p> <p>20</p>
9-12	<ul style="list-style-type: none"> <li>(CPMK-3/ Sub CPMK 3) Mahasiswa mampu memahami dan merancang <i>organic sculpture</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mahasiswa mampu memahami dan merancang konstruksi rangka (<i>linear framework</i> dan <i>linear layer</i>)</li> </ul>	<p><b>Kriteria:</b> Asistensi; Kreativitas ide: unsur eksplorasi bentuk, unsur-unsur, keseimbangan, kesatuan, komposisi, ritme, irama, proses pengerjaan, dan teknik; ketepatan waktu.</p> <p><b>Bentuk</b></p>	<p><b>Bentuk Pembelajaran:</b> Kuliah</p> <p>TM 4 minggu = 1 SKS x 50" PT 4 minggu = 4 SKS x 60"</p> <p><b>Tugas dan latihan:</b> <b>Tugas 4:</b> Merancang struktur <i>organic sculpture</i> dengan prinsip 3D dari kain (t-shirt)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li></li> </ul>	<p>20</p>

			<p><b>Penilaian:</b> hasil akhir konstruksi 3D</p>				
13-16	<ul style="list-style-type: none"> <li>(CPMK-4/ Sub CPMK 4)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mahasiswa mampu memahami dan merancang Kontur 3D</li> </ul>	<p><b>Kriteria:</b> Asistensi; Kreativitas ide: unsur eksplorasi bentuk, unsur-unsur, keseimbangan, kesatuan, komposisi, ritme, irama, proses pengerjaan, dan teknik; ketepatan waktu.</p> <p><b>Bentuk Penilaian:</b> hasil akhir konstruksi 3D</p>	<p><b>Bentuk Pembelajaran:</b> Kuliah</p> <p>TM 4 minggu = 1 SKS x 50" PT 4 minggu = 4 SKS x 60"</p> <p><b>Tugas dan latihan:</b> <b>Tugas 5:</b> Merancang kontur dengan prinsip 3D dari paku</p>			30



## PENILAIAN

No	Jenis Penilaian	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Bobot	Duedate
1	<b>Tugas 1:</b> 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	<b>Tugas 2:</b> Merancang konstruksi rangka dengan prinsip 3D dari stick es krim	Mendukung CPMK 3	20%	Minggu ke 5-6
3	<b>Tugas 3:</b> Merancang konstruksi rangka dengan prinsip 3D dari tusuk sate	Mendukung CPMK 3	20%	Minggu ke 7-8
4	<b>Tugas 4:</b> Merancang struktur <i>organic sculpture</i> dengan prinsip 3D dari kain (t-shirt)	Mendukung CPMK 4	20%	Minggu ke-9-12
5	<b>Tugas 5 (EAS):</b> 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		4	SKS	II	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
<b>Deskripsi Singkat MK</b>	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.			
<b>Bahan Kajian: Materi Pembelajaran</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Garis Teknik</li> <li>2. Komposisi Bidang (2 Dimensi)</li> <li>3. Komposisi Bangun (3 Dimensi)</li> <li>4. Isometri</li> <li>5. Gambar Proyeksi A</li> <li>6. Gambar Proyeksi B</li> <li>7. Gambar Stillife (objek diatas meja)</li> <li>8. Otomotif A (kendaraan beroda 2-3)</li> <li>9. Otomotif B (kendaraan beroda lebih dari 4)</li> <li>10. Otomotif C (alat transportasi udara / laut)</li> <li>11. Perspektif 1 Titik Hilang (gambar interior)</li> <li>12. Perspektif 2 Titik Hilang (gambar arsitektur)</li> <li>13. Gambar Environment (gambar konsep setting tempat)</li> <li>14. Gambar Fiksi</li> </ol>			
<b>Pustaka</b>	<b>Utama :</b>			
	<a href="#">Technical Drawing</a>			
	<b>Pendukung :</b>			
	<a href="#">Tuliskan pustaka pendukung jika ada, sebagai pengayaan literasi</a>			
<b>Dosen Pengampu</b>	Rabendra Yudistira Alamin, Nugrahardi Ramadhani, Naufan Noordyanto			



Matakuliah syarat		Live Drawing					
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	CPMK-1 / SubCPMK 1 Mampu Memahami dan menggambar garis teknik	<b>Pengantar Gambar Teknik dan Garis teknik</b> 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:</b> Penguasaan dan keragaman garis  <b>Bentuk Penilaian:</b> Karya Garis teknik	<b>Bentuk Pembelajaran:</b> Kuliah  TM = 4 SKS x 50" PT = 4 SKS x 50" BM = 4 SKS x 50"  <b>Metode Pembelajaran:</b> <i>Discovery Learning, Self-directed learning, project based learning.</i>  <b>Tugas &amp; Latihan:</b> Menggambar dan mengeksplorasi berbagai macam tipe garis teknik.		Technical Drawing, asistensi, tugas Praktek.	-
2	CPMK-1 / SubCPMK 1 Mampu Memahami dan menggambar komposisi bidang	<b>Komposisi Bidang</b> a. Mampu merumuskan dan menjelaskan konsep komposisi bidang b. Mampu menghasilkan ide yang representatif untuk komposisi bidang c. Mampu menghasilkan	<b>Kriteria:</b> Penguasaan dan implementasi Komposisi Bidang  <b>Bentuk Penilaian:</b> Karya Gambar komposisi bidang	<b>Bentuk Pembelajaran:</b> Kuliah  TM = 4 SKS x 50" PT = 4 SKS x 50" BM = 4 SKS x 50"  <b>Metode Pembelajaran:</b> <i>Discovery</i>		Technical Drawing, asistensi, tugas Praktek.	-



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



	menerapkan 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	implementasi Proyeksi A <b>Bentuk Penilaian:</b> Karya Gambar Proyeksi A	TM = 4 SKS x 50" PT = 4 SKS x 50" BM = 4 SKS x 50" <b>Metode Pembelajaran:</b> <i>Discovery Learning, Self-directed learning, project based learning.</i> <b>Tugas &amp; Latihan:</b> Menggambar Proyeksi A	Praktek.	
6	CPMK-2 / SubCPMK 2 Mampu Memahami dan menerapkan Gambar Proyeksi B	<b>Gambar Proyeksi B</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	<b>Kriteria:</b> Penguasaan dan implementasi Proyeksi B <b>Bentuk Penilaian:</b> Karya Gambar Proyeksi B	<b>Bentuk Pembelajaran:</b> Kuliah TM = 4 SKS x 50" PT = 4 SKS x 50" BM = 4 SKS x 50" <b>Metode Pembelajaran:</b> <i>Discovery Learning, Self-directed learning, project based learning.</i> <b>Tugas &amp; Latihan:</b> Menggambar Proyeksi B	Technical Drawing, asistensi, tugas Praktek.	
7	CPMK-3 / SubCPMK 3 Mampu Memahami dan menggambar stillife	<b>Gambar Stillife</b> a. Mampu merumuskan dan menjelaskan konsep Gambar Stillife b. Mampu menghasilkan ide yang representatif untuk Gambar Stillife c. Mampu menghasilkan	<b>Kriteria:</b> Penguasaan dan implementasi Stillife <b>Bentuk Penilaian:</b> Karya Gambar Stillife	<b>Bentuk Pembelajaran:</b> Kuliah TM = 4 SKS x 50" PT = 4 SKS x 50" BM = 4 SKS x 50" <b>Metode Pembelajaran:</b> <i>Discovery Learning, Self-directed learning, project</i>	Technical Drawing, asistensi, tugas Praktek.	10%



		Gambar Stillife		<i>based learning.</i> <b>Tugas &amp; Latihan:</b> Menggambar Stillife		
--	--	-----------------	--	---------------------------------------------------------------------------	--	--



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



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





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



			<b>Tugas &amp; Latihan:</b> Menggambar Fiksi	
<b>16</b>	<b>Evaluasi Akhir Semester / Ujian Akhir Semester</b> <b>Mampu Menggambar objek dengan ukuran lebih besar dari manusia</b>			<b>20%</b>

---



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=4 SKS	P=?	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)	<b>CPL-PRODI yang dibebankan pada MK</b>						
	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					
	<b>Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)</b>						
	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	Mahasiswa mampu memahami dan merancang huruf dalam penerapan desain dua dimensi, teknik manual dan digital						

	CPMK-5	
	CPMK-6/ Sub CPMK-6	Mahasiswa mampu memahami dan merancang tipografi eksperimental

		<b>Matrik CPL - CPMK</b>				
		<b>CPMK</b>	<b>CPL-4</b>	<b>CPL-5</b>	<b>CPL-6</b>	<b>CPL-7</b>
		CPMK-1	V		V	
		CPMK-2	V	V	V	
		CPMK-3		V	V	
		CPMK-4		V	V	
		CPMK-5			V	V
		CPMK-6				V
<b>Deskripsi Singkat MK</b>	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.					
<b>Bahan Kajian: Materi Pembelajaran</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengertian tipografi, ruang lingkup, penggunaannya, dan sejarah tipografi berdasar bentuk, gaya, dan jenisnya</li> <li>2. Kaidah/prinsip (normatif) tipografi</li> <li>3. <i>Type personality</i></li> <li>4. Merancang <i>typeface</i></li> <li>5. Memahami dan merancang huruf dalam penerapan desain dua dimensi, teknik manual dan digital</li> <li>6. Tipografi eksperimental</li> </ol>					
<b>Pustaka</b>	<b>Utama :</b>					
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ilene Strizver, <i>Type Rules! The Designer's Guide to Professional Typography</i>, 2006. John Wiley &amp; Sons</li> <li>2. John Tselentis, <i>Type, Form &amp; Function</i>, 2011. Rockport Publisher</li> <li>3. Matthias Hillner, <i>Basics Typography</i>, 2009. AVA Publishing</li> <li>4. Kristin Cullen, <i>Design Elements – Typography Fundamentals</i>. 2012. Rocksport</li> <li>5. Danton Sihombing, <i>Tipografi dalam Desain Grafis</i>, 2001. Gramedia</li> </ol>					

		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.					
		<b>Pendukung :</b>					
		-					
<b>Dosen Pengampu</b>		Naufan Noordyanto, S.Sn., M.Sn					
<b>Matakuliah syarat</b>		-					
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	<ul style="list-style-type: none"> <li>(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.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>(0.0) Mahasiswa mengenal tata perkuliahan, aturan, dan kontrak kuliah</li> <li>(CPMK 1/1) Mahasiswa memahami pengertian tipografi,</li> </ul>	<b>Kriteria:</b> Keaktifan, kualitas pertanyaan dan jawaban, Kemampuan berkomunikasi (berdiskusi)  <b>Bentuk Penilaian:</b> Sikap kritis dan ketepatan menjawab	<b>Bentuk Pembelajaran:</b> Kuliah  TM = 2 SKS x 50"  <b>Metode Pembelajaran:</b> Presentasi dan diskusi		<ul style="list-style-type: none"> <li>Kontrak awal perkuliahan Pengantar perkuliahan dan kontrak kuliah. <i>Overview</i> materi (Introduksi Tipografi dan materi satu semester)</li> <li>Pengertian tipografi, ruang lingkup dan penggunaannya</li> </ul>	5.5%

		<p>ruang lingkup tipografi dalam seni dan desain, serta penggunaan dan pekerjaan dalam bidang tipografi dan industrinya</p>	<p><b>Bentuk Penilaian:</b> <b>Latihan Studio 1</b> <b>(<i>preview/pretest</i>)</b>: <i>Pretest</i> praktik kreasi: membuat tipografi nama <b>Judul Dongeng Indonesia</b> dengan teknik manual, A3, blok hitam.</p>	<p><b>Praktik studio:</b> (PT 2 SKS x 60")</p>	<p>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.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Briefing</b> Latihan 1</li> </ul>	
2	<p>(CPMK-2/ Sub CPMK 2) Mahasiswa memiliki pengetahuan dan pemahaman yang baik mengenai</p>		<p><b>Kriteria:</b> Keaktifan, kualitas pertanyaan dan jawaban,</p>	<p><b>Bentuk Pembelajaran:</b> Kuliah TM = 1 SKS x 50"</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <u>Membahas <b>Latihan Studio 1</b> (<i>review singkat</i>)</u></li> </ul>	5.5%

	kaidah/prinsip (normatif) tipografi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• (CPMK 2/1) Mahasiswa memahami kategorisasi tipografi</li> <li>• (CPMK 2/2) Mahasiswa memahami anatomi huruf, <i>legibility</i> dan <i>unity</i></li> <li>• (CPMK 2/3) Mahasiswa memahami sistem pengukuran/matriks tipografi</li> <li>• (CPMK 2/4) Mahasiswa memahami sistem penyesuaian optis dalam tipografi</li> </ul>	<p>Kemampuan berkomunikasi (berdiskusi)</p> <p>(Tugas praktik): Kualitas penerapan pengukuran matriks dan penyesuaian optis; ketepatan proporsi (kewajaran ukuran) dalam anatomi huruf; penyajian; dan ketepatan waktu</p> <p><b>Bentuk Penilaian:</b> Hasil desain</p>	<p><b>Metode Pembelajaran:</b> Presentasi dan diskusi</p> <p><b>Praktik studio:</b> (PT 3 SKS x 60")</p> <p><b>Tugas 1:</b> Menggambar dan menata huruf dari <i>typeface</i> (yang sudah ada, bukan dekoratif) dalam suatu kata: "<b>Handgloves</b>", dengan teknik manual (pensil dan blok terang), A3.</p>		<p><b>Kaidah/prinsip (normatif) tipografi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 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>.</li> <li>• Unsur pengidentifikasi <i>typeface</i>: anatomi huruf, <i>legibility</i> dan <i>unity</i>.</li> <li>• Sistem pengukuran/mat riks (matematika tipografi), <i>line space</i>, besar/lebar huruf, <i>x-height</i> sebagai penentu besar huruf, dan karakter lain.</li> <li>• Sistem permasalahan dan penyesuaian optis.</li> </ul>	
3	(CPMK-1/ Sub CPMK 1) Mahasiswa memiliki pengetahuan dan pemahaman	Mahasiswa memahami sejarah tipografi	<b>Kriteria:</b> Keaktifan, materi dan teknik	<b>Bentuk Pembelajaran:</b> Kuliah		<ul style="list-style-type: none"> <li>• <u>Presentasi dan Membahas Tugas 2</u></li> </ul>	5.5%



	yang baik mengenai sejarah tipografi		presentasi, kualitas pertanyaan dan jawaban, Kemampuan berkomunikasi (berdiskusi)  <b>Bentuk Penilaian:</b> Presentasi mahasiswa secara berkelompok	TM = 4 SKS x 50"  <b>Metode Pembelajaran:</b> Presentasi dan diskusi		<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>A brief history of Type</i></li> <li>• Gaya desain dengan tipografi.</li> </ul>	
4	(CPMK-3/ Sub CPMK 3) Mahasiswa memiliki pengetahuan dan pemahaman yang baik mengenai dan merancang proses kreatif merancang <i>type personality</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• (CPMK 2.1-2.4)</li> <li>• (CPMK-3) Mahasiswa memahami dan merancang <i>type personality</i></li> </ul>	<b>Bentuk Penilaian:</b> Hasil desain dengan mereview	<b>Bentuk Pembelajaran:</b> Kuliah  TM = 1 SKS x 50"  <b>Metode Pembelajaran:</b> Presentasi dan diskusi  <b>Praktik studio:</b> (PT 3 SKS x 60")  <b>Tugas 3 (kreasi):</b> kreasi huruf yang merepresentasikan <i>personality</i> huruf, manual blok hitam, A3		<ul style="list-style-type: none"> <li>• <u>Membahas Tugas 1</u></li> <li>• <i>Type personality</i></li> </ul>	5.5%

5	(CPMK-4/Sub CPMK 4) Mahasiswa memahami dan merancang proses kreatif merancang <i>typeface</i> (alfabet) dalam teknik manual dan digital	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendesain <i>typeface</i></li> </ul>		<p><b>Bentuk Pembelajaran:</b> Kuliah</p> <p>TM = 1 SKS x 50"</p> <p><b>Metode Pembelajaran:</b> Presentasi dan diskusi</p> <p><b>Praktik studio:</b> (PT 3 SKS x 60")</p> <p>Tugas mengumpulkan data, inspirasi, dan sketsa huruf guna mendesain <i>typeface</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Designing your typeface</i> (proses kreatif dalam teknik manual dan digital): <i>font format, sign symbol, dingbats, dan special emphasizes, ligature, dll</i></li> <li>• <i>Briefing</i> tugas EAS: mendesain <i>typeface</i></li> </ul>	5.5%
6	(CPMK-5 / Sub CPMK 5)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• (C)</li> <li>• (CPMK 5.1) Mahasiswa memahami dan merancang <i>handlettering, calligraphy, and Vernacular typography</i></li> </ul>	<p><b>Kriteria:</b> Keaktifan, kualitas pertanyaan dan jawaban, Kemampuan berkomunikasi (berdiskusi)</p> <p>(Latihan): Kreativitas teknis dan eksplorasi gaya <i>handlettering</i></p>	<p><b>Bentuk Pembelajaran:</b> Kuliah</p> <p>TM = 1 SKS x 50"</p> <p><b>Metode Pembelajaran:</b> Presentasi dan diskusi</p> <p><b>Praktik studio:</b> (PT 3 SKS x 60") <b>Latihan 2:</b> <i>Handlettering</i> dengan teknik drill</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <u>Membahas Tugas 3</u></li> <li>• <i>Handlettering, calligraphy, dan Vernacular typography</i></li> <li>• <b>Briefing Latihan 2:</b> <i>handlettering</i> dengan teknik drill huruf alfabet)</li> </ul>	5.5%

7	(CPMK-5 / Sub CPMK 5)	<ul style="list-style-type: none"> <li>(CPMK 5.2) Mahasiswa memahami penggunaan tipografi dalam desain: <i>merancang type as image</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li></li> </ul>	<p><b>Bentuk Pembelajaran:</b> Kuliah</p> <p>TM = 1 SKS x 50"</p> <p><b>Metode Pembelajaran:</b> Presentasi dan diskusi</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Membahas <b>Latihan 2:</b> <i>handlettering (drill huruf alfabet)</i></li> <li><i>Typography as image: as illustration, type in logo, Dropcaps, visual text</i> untuk dramatisasi komik</li> <li></li> </ul>	5.5%
8	<b>Evaluasi Tengah Semester</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mahasiswa memiliki pengetahuan dan keterampilan untuk menerapkan materi yang sudah disampaikan dalam wujud perancangan tipografi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kriteria: Kreativitas ide dan visualisasi; penerapan pengukuran matriks dan penyesuaian optis; penyajian, dan teknik; ketepatan waktu</li> <li>Bentuk penilaian: hasil desain</li> </ul>	<p><b>Praktik studio:</b> latihan 1 (PT 3 SKS x 60") Merancang <i>dropcaps</i> secara digital</p> <ul style="list-style-type: none"> <li></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Tugas 4 (ETS):</b> Merancang <i>Dropcaps</i>, manual, warna</li> </ul>	15%
9	(CPMK-5/ Sub CPMK 5) Mahasiswa memiliki pengetahuan dan pemahaman yang baik mengenai tipografi dan jenis tipografi kinetik	<ul style="list-style-type: none"> <li>(CPMK 5) Mahasiswa memahami tipografi kinetik</li> </ul>	<p><b>Kriteria:</b> Keaktifan, kualitas pertanyaan dan jawaban, Kemampuan</p>	<p><b>Bentuk Pembelajaran:</b> Kuliah</p> <p>TM = 2 SKS x 50"</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tipografi kinetik</li> </ul>	5.5%

			berkomunikasi (berdiskusi)	<b>Metode Pembelajaran:</b> Presentasi dan diskusi			
<b>10</b>	(CPMK-5/ Sub CPMK 5) Mahasiswa memiliki pengetahuan dan pemahaman yang baik mengenai jenis tipografi dan penggunaannya dalam Desain Grafis Lingkungan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• (CPMK 5) Mahasiswa memahami tipografi dalam Desain Grafis Lingkungan (DGL)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Bentuk Pembelajaran:</b></li> <li>• Kuliah</li> <li>•</li> <li>• TM = 2 SKS x 50"</li> <li>•</li> <li>• <b>Metode Pembelajaran:</b> Presentasi dan diskusi</li> </ul>		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	<ul style="list-style-type: none"> <li>• (CPMK 6.1) Mahasiswa memahami pengertian dan prinsip tipografi eksperimental</li> <li>• (CPMK 6.2) Mahasiswa memahami readibilitas berdasarkan prinsip eksperimentasi tipografi</li> <li>• (CPMK 6.2) Mahasiswa memahami dan merancang eksperimentasi tipografi dalam karya desain: <i>typographic poster</i></li> </ul>	<p><b>Kriteria</b> Eksplorasi terhadap media dan teknik; kreativitas ide dan eksperimentasi huruf dan <i>layout</i>; readibilitas; komunikasi/pesan/konten informasi; penyajian, dan teknik; ketepatan waktu</p>	<p><b>Bentuk Pembelajaran:</b> Kuliah</p> <p>TM = 1 SKS x 50"</p> <p><b>Metode Pembelajaran:</b> Presentasi dan diskusi</p> <p><b>Praktik studio:</b> (PT 3 SKS x 60" untuk minggu ke-10) (PT 4 SKS x 60" untuk minggu ke-11-14)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Tugas 5: Kreasi</b> 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</li> <li>• <b>Tugas 6: Kreasi</b> Poster tipografis eksperimental kolase dari majalah/koran/media cetak bekas</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tipografi eksperimental: prinsip dan ideasi</li> <li>• Readibilitas berdasarkan prinsip eksperimentasi tipografi (Ref: Rob Carter. <i>Experimental Typography</i>. 1997. RotoVision Book)</li> <li>• Merancang <i>Typographic poster</i> (eksperimentasi) berdasar Wolfgang Weingart</li> <li>• Briefing tugas 5 dan 6</li> </ul>	5.5%
16	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Evaluasi Akhir Semester</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• (D) Mahasiswa</li> </ul>	<p><b>Kriteria:</b> Asistensi;</p>	<p><b>Praktik studio:</b></p>		Pengumpulan dokumen	30%

		<p>memahami dan merancang proses kreatif merancang <i>typeface</i> (alfabet) dalam teknik manual dan digital</p>	<p>Kreativitas ide: unsur eksplorasi bentuk, dan ekperimentasi ruang/<i>screen</i>, penyajian, proses pengerjaan, dan teknik; ketepatan waktu.</p> <p><b>Bentuk penilaian:</b> 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))</p>	<p>(PT 4 SKS x 60")</p> <p><b>Tugas EAS: (pekerjaan rumah):</b> <i>Designing typeface</i>, mulai mengumpulkan sumber inspirasi, sketsa A-Z, atau a-z</p>			
							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: " <b>Handgloves</b> ", 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: <b>Kreasi</b> 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: <b>Kreasi</b> 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	<b>Tugas 6: Kreasi</b> 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=?	P=?	1	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		
<b>Deskripsi Singkat MK</b>	<p>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.</p>					
<b>Bahan Kajian: Materi Pembelajaran</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Creative Thinking</li> <li>2. Lateral Thinking</li> <li>3. Design Thinking for Problem Solving</li> <li>4. Object Thinking</li> </ol>					
<b>Pustaka</b>	<b>Utama :</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Adams, J. L. (2001). <i>Conceptual Blockbusting: A guide to better ideas</i> (4<sup>th</sup> Edition ed.). Massachussets: Perseus Publishing.</li> <li>2. Burlson, W. (2005). Developing creativity, motivation, and sel-actualization with learning system. <i>International Journal of Human-Computer Studies</i>, 63, 436-451.</li> <li>3. Renanda, R. (2014). <i>Mencuri Kreativitas Desainer</i>. Jakarta, Indonesia:Transmedia Pustaka.</li> <li>4. Liedtka, J., Hold, K., &amp; Eldridge, J. (2021). <i>Experiencing design: The innovator's journey</i>. Columbia University Press.</li> </ol>				



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		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	Mahasiswa memahami proses berpikir kreatif dalam desain	Ketepatan dalam menjelaskan memberi contoh dan menguraikan jenis dan proses berpikir kreatif dalam desain	<b>Kriteria :</b> Ketepatan wawasan <b>Bentuk :</b> Non tes Diskusi	<b>Bentuk :</b> Kuliah Diskusi <b>Metode :</b> Student Centre Learning (SCL) – Diskusi kelas <b>Penugasan :</b> Menyampaikan pendapat dan resume diskusi perkuliahan terkait creative thinking <b>Estimasi Waktu :</b> 1x2x50 = 100 menit			
2	Mahasiswa mampu memahami dan menggunakan konsep Lateral Thinking	Ketepatan dalam menyampaikan prinsip-prinsip lateral Thinking	<b>Kriteria :</b> Ketepatan, penguasaan <b>Bentuk :</b>	<b>Bentuk :</b> Kuliah Diskusi <b>Metode :</b>			



			Non tes Diskusi	Student Centre Learning (SCL) – Diskusi kelas <b>Penugasan :</b> Menyampaikan pendapat dan resume diskusi mengenai prinsip-prinsip <i>Lateral Thinking</i> <b>Estimasi Waktu :</b> 1x2x50 = 100 menit			
3-4	Mampu menjelaskan dan mengaplikasikan Teknik SCAMPER dalam mendesain	Ketepatan dalam menjelaskan metode SCAMPER Mahasiswa mampu mengaplikasikan Teknik SCAMPER		<b>Bentuk :</b> Kuliah Diskusi <b>Metode :</b> Student Centre Learning (SCL) – Diskusi kelas <b>Penugasan :</b> Menyampaikan pendapat dan resume diskusi mengenai prinsip-prinsip metode SCAMPER <b>Estimasi Waktu :</b> 2x3x50 = 250 menit			10%
5	Mahasiswa mampu membuat visualisasi kreatif dengan studi kasus (lagu daerah)	Mahasiswa mampu membuat visualisasi kreatif dari teks verbal		<b>Bentuk :</b> Kuliah Diskusi <b>Metode :</b> Student Centre Learning (SCL) –			10%



				Diskusi kelas <b>Penugasan :</b> Menyampaikan pendapat dan resume diskusi mengenai prinsip-prinsip <i>Design Thinking</i> <b>Estimasi Waktu :</b> 1x2x50 = 100 menit			
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		<b>Bentuk :</b> Kuliah Diskusi <b>Metode :</b> Student Centre Learning (SCL) – Diskusi kelas <b>Penugasan :</b> Menyampaikan pendapat dan resume diskusi mengenai prinsip-prinsip <i>Design Thinking</i> <b>Estimasi Waktu :</b> 1x2x50 = 100 menit			10%
7	Mahasiswa dapat menggunakan empati untuk memahami masalah desain	Mahasiswa dapat menjelaskan teknik-teknik berempati dan mengidentifikasi pihak terkait (stakeholder)	<b>Kriteria :</b> Ketepatan, penguasaan <b>Bentuk :</b> Non tes Diskusi	<b>Bentuk :</b> Kuliah Diskusi <b>Metode :</b> Student Centre Learning (SCL) – Diskusi kelas <b>Penugasan :</b>			




				Menyampaikan pendapat dan resume diskusi mengenai prinsip-prinsip <i>Design Thinking</i> <b>Estimasi Waktu :</b> 1x2x50 = 100 menit			
--	--	--	--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--



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



Semester 3

		INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER FAKULTAS DESAIN KREATIF DAN BISNIS DIGITAL DEPARTEMEN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL				Kode Dokumen
<b>RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER</b>						
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
		<b>Matrik CPL - CPMK</b>

---



		CPMK	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7	CPL-8	CPL-9	CPL-10	CPL-11		
		CPMK-1	v	v								
		CPMK-2					v	v	v			
		CPMK-3										
		CPMK-4					v	v				
		CPMK-5								v		
		CPMK-6								v	v	
		CPMK-7										
		CPMK-8										
		CPMK-9										
<b>Deskripsi Singkat MK</b>	<p>DKV Fungsi Komunikasi adalah mata kuliah yang mempelajari dan mengeksplorasi gagasan dan ide mengenai Identitas Visual suatu Entitas. Dalam mata kuliah ini mahasiswa dibekali dengan pengetahuan dasar mengenai fungsi komunikasi dalam menyampaikan gagasan dan mengeksplorasi kreatifitas dengan cara yang terintegrasi melalui eksplorasi identitas visual mengolah elemen dan Bahasa visual sebagai alat komunikasi secara kreatif. Pembahasan mata kuliah ini meliputi pengenalan dasar mengenai bahasa visual, dasar mengolah gagasan dan kreasi visual dalam bentuk logo sebuah brand, simbol, supergrafis hingga penyusunan graphic standard manual yang merupakan elemen penting dalam perkembangan identitas visual. Gagasan dan eksplorasi kreatifitas yang kemudian dikemas dengan praktikum membuat identitas visual berdasarkan entitas yang sudah dianalisa dan diriset masing-masing mahasiswa untuk menghasilkan identitas visual yang diciptakan dalam Bahasa visual yang komunikatif untuk target audiens.</p>											
<b>Bahan Kajian: Materi Pembelajaran</b>	<p>Sistem Identitas Visual dan Aplikasi Media</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Prinsip Logo &amp; Gestalt</li> <li>- Anatomi dan Jenis Logo</li> <li>- Mendesain logo</li> <li>- Komponen Identitas Visual</li> <li>- Pedoman Sistem Identitas</li> </ul>											
<b>Pustaka</b>	<b>Utama :</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Catharine Slade-Brooking, <i>Creating Brand Identity: a guide for designer. Paperback, 2016</i></li> <li>• Surianto Rustan, <i>Mendesain Logo, Gramedia Pustaka Utama, 2009</i></li> </ul>										



<b>Pendukung :</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jorge Frascara, <i>Communication Design: Principles, Methods, and Practice</i>, Allworth Press, 2004.</li> <li>• Mendiola B. Wiryawan, <i>Kamus Brand: A-Z</i>, Red &amp; White Pub., 2008.</li> <li>• Timothy Samara, <i>Design Elements: A Graphic Style Manual</i>, Rockport Publisher, Inc, 2007</li> </ul>
--------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

<b>Dosen Pengampu</b>	Putri Dwitarsi S.T., M. Ds, Andita Wibyasti Sari Putri S.T., M. Ds
-----------------------	--------------------------------------------------------------------

<b>Matakuliah syarat</b>	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	<b>Pengenalan Ruang lingkup Desain Komunikasi Visual. Elemen dan Prinsip Desain:</b> - Mampu memahami Elemen dan Prinsip Desain - Mampu memahami definisi tipe logo - Mampu membuat pemetaan gagasan ide dan eksplorasi visual untuk dijadikan identitas visual	<b>Kriteria:</b> Penguasaan dan Analisis tipe logo dan klasifikasi identitas visual  <b>Bentuk Penilaian:</b> Diskusi Studi Kasus klasifikasi logo Eksplorasi Visual dan gagasan identitas	<b>Bentuk Pembelajaran:</b> Kuliah  TM = 2 SKS x 50" PT = 2 SKS x 50" BM = 2 SKS x 50"  <b>Metode Pembelajaran:</b> <i>Discovery learning, self-directed learning, project based learning</i>  <b>Tugas &amp; Latihan:</b> - Analisis klasifikasi logo entitas di industri kreatif berdasarkan elemen-elemen desain - Pemetaan ide entitas		<b>Pengantar Identitas Visual:</b> 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 sudut pandang dasar Desain Komunikasi Visual	10%



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



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



<p>TM = 2 SKS x 50"  PT = 2 SKS x 50"  BM = 2 SKS x 50"</p> <p><b>Metode Pembelajaran:</b> <i>Discovery learning, Self-directed learning, Project based learning</i></p> <p><b>Tugas &amp; Latihan: TUGAS 2</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mahasiswa mampu membuat strategi komunikasi visual dan media berdasarkan data yang sudah diperoleh</li> <li>- Mahasiswa dapat membuat logo terpilih dari serangkaian metode dan proses desain.</li> <li>- Mampu membuat logo terpilih dalam versi warna, hitam putih, skema warna dan pengecilan logo ke ukuran minimum.</li> </ul>						
9-11	CPMK-4 mahasiswa mampu membuat konsep visual berdasarkan creative brief	<p><b>Identifikasi Kebutuhan Aplikasi Media dan Sistem grafis:</b></p> <p>-Mampu mengeksplorasi Identitas visual pada berbagai media dan Studi karakteristik media</p> <p>- Mampu mengidentifikasi kebutuhan media aplikasi identitas visual dan mengimplementasikannya ke dalam bentuk purwarupa.</p>	<p><b>Kriteria:</b></p> <p>Penguasaan penerapan sistem identitas visual dan pemetaan pengaplikasian media pada identitas visual</p> <p><b>Bentuk Penilaian:</b></p> <p>Eksplorasi gagasan ide pada system grafis sebuah identitas visual</p>	<p><b>Bentuk Pembelajaran:</b></p> <p>Kuliah</p> <p>TM = 2 SKS x 50"  PT = 2 SKS x 50"  BM = 2 SKS x 50"</p> <p><b>Metode Pembelajaran:</b></p> <p><i>self-directed learning, project based learning</i></p> <p><b>Tugas &amp; Latihan: TUGAS</b></p> <p>- menerapkan sistem identitas visual seperti supergraphic ke dalam kebutuhan media dan mampu membuat purwarupa dengan penguasaan material dan dimensi.</p>	<p><b>Materi Aplikasi Media dan GSM:</b></p> <p><i>Supergraphic</i>  <i>Mascot</i>  <i>Media Application, Stationery</i>  <i>Promotion Media</i></p>	15%



12-15	mahasiswa mampu membuat alternative desain dan mereduksi alternative berdasarkan kriteria yang telah dibuat	<b>Penyusunan <i>Graphic Standard Manual &amp; Portofolio:</i></b> -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	<b>Kriteria:</b> Penyajian Aturan Sistem Grafis dalam bentuk <i>Graphic Standard Manual</i> <b>Bentuk Penilaian:</b> Penyusunan Portofolio dan <i>Brand Guidelines</i> bagi Entitas yang dijadikan subyek desain (Portofolio A4 landscape dan 20x20cm GSM)	<b>Bentuk Pembelajaran:</b> Kuliah TM = 2 SKS x 50" PT = 2 SKS x 50" BM = 2 SKS x 50" <b>Metode Pembelajaran:</b> <i>Discovery learning, self-directed learning, project based learning</i> <b>Tugas &amp; Latihan:</b> <b>TUGAS 3</b> - Membuat <i>Graphic Standard Manual</i> atau <i>Brand Guidelines</i> untuk sebuah entitas sebagai panduan aturan penerapan logo Entitas	Diskusi/Revisi <i>Proofing</i> <i>Finishing &amp; Prototyping</i> <i>Testing &amp; Market Research</i>	20%
16	<b>Evaluasi Akhir Semester / Ujian Akhir Semester</b>  Mahasiswa mampu mengimplementasikan desain terpilih pada media yang telah ditentukan Mahasiswa mampu menyusun portofolio dan menyelenggarakan pameran. <b>Tugas 4:</b> Pengumpulan <i>Final Print Portofolio</i> dan <i>Graphic Standard Manual</i> Pameran Identitas Visual Entitas					15%
<b>TOTAL</b>						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 sks	Pertemuan= 16	III	22-02-2023
<b>OTORISASI</b>	<b>Pengembang RPS</b>		<b>Koordinator RMK</b>		<b>Ketua PRODI</b>	
	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 mengidentifikasi 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																									
		<b>Matrik CPL - CPMK</b> <table border="1"><thead><tr><th>CPMK</th><th>CPL-4</th><th>CPL-6</th><th>CPL-7</th><th>CPL-10</th></tr></thead><tbody><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></tbody></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 mendekati 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		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 Manajemen Marketing	Ketepatan dalam menjelaskan: a. Marketing Management Philosophies b. Differences Between Sales and Market Orientations c. Why Study Marketing?	<b>Kriteria:</b> Ketepatan wawasan <b>Bentuk:</b> Non tes Diskusi	<b>Bentuk:</b> Kuliah Diskusi <b>Metode:</b> Student Centre Learning (SCL) – Diskusi kelas <b>Penugasan:</b> Case study memilih 1 merek yang akan diimplementasikan pada topik-topik marketing selama 1 semester <b>Estimasi Waktu:</b>		Arnett, D. B., & Wittmann, C. M. (2013). Improving marketing success: The role of tacit knowledge exchange between sales and marketing. Journal of Business Research. <a href="https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2013.01.018">https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2013.01.018</a>	5



				1x3x50 = 150 menit			
2.	Mahasiswa memahami: <b>Strategic Planning for Competitive Advantage</b>	Ketepatan dalam menjelaskan: a. Setting Marketing Plan Objectives b. Describing the Target Market c. The Marketing Mix	<b>Kriteria:</b> Ketepatan wawasan <b>Bentuk:</b> Non tes Diskusi	<b>Bentuk:</b> Kuliah Diskusi <b>Metode:</b> Student Centre Learning (SCL) – Diskusi kelas <b>Penugasan:</b> Case study implementasi topik “ <b>Strategic Planning for Competitive Advantage</b> ” pada masing-masing merek /produk kelompok <b>Estimasi Waktu:</b> 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. <a href="https://doi.org/10.1016/j.lrp.2015.12.021">https://doi.org/10.1016/j.lrp.2015.12.021</a>	5
3.	Mahasiswa memahami: <b>The Marketing Environment</b>	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	<b>Kriteria:</b> Ketepatan wawasan <b>Bentuk:</b> Non tes Diskusi	<b>Bentuk:</b> Kuliah Diskusi <b>Metode:</b> Student Centre Learning (SCL) – Diskusi kelas <b>Penugasan:</b> Case study implementasi topik “ <b>The Marketing Environment</b> ” pada masing-masing merek /produk kelompok <b>Estimasi Waktu:</b> 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. <a href="https://doi.org/doi:10.1108/EJIM-04-2013-0032">https://doi.org/doi:10.1108/EJIM-04-2013-0032</a>	5



		h. Competitive Factors					
4.	Mahasiswa memahami: <b><i>Business Marketing</i></b>	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	<b>Kriteria:</b> Ketepatan wawasan <b>Bentuk:</b> Non tes Diskusi	<b>Bentuk:</b> Kuliah Diskusi <b>Metode:</b> Student Centre Learning (SCL) – Diskusi kelas <b>Penugasan:</b> Case study implementasi topik “ <b><i>Business Marketing</i></b> ” pada masing-masing merek /produk kelompok <b>Estimasi Waktu:</b> 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. <a href="https://doi.org/10.1016/j.indmarman.2013.02.002">https://doi.org/10.1016/j.indmarman.2013.02.002</a>	5
5.	Mahasiswa memahami: <b><i>Segmenting and Targeting Markets I</i></b>	Ketepatan dalam menjelaskan: a. Markets and Market Segments b. The Importance of Market Segmentation c. Criteria for Successful Segmentation d. Bases for	<b>Kriteria:</b> Ketepatan wawasan <b>Bentuk:</b> Non tes Diskusi	<b>Bentuk:</b> Kuliah Diskusi <b>Metode:</b> Student Centre Learning (SCL) – Diskusi kelas <b>Penugasan:</b> Case study implementasi topik “ <b><i>Segmenting and Targeting Markets</i></b> ” pada masing-masing merek /produk			5



		Segmenting Consumer Markets		kelompok <b>Estimasi Waktu:</b> 1x3x50 = 150 menit			
6.	Mahasiswa memahami: <b>Segmenting and Targeting Markets II</b>	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	<b>Kriteria:</b> Ketepatan wawasan <b>Bentuk:</b> Non tes Diskusi	<b>Bentuk:</b> Kuliah Diskusi <b>Metode:</b> Student Centre Learning (SCL) – Diskusi kelas <b>Penugasan:</b> Case study implementasi topik “ <b>Segmenting and Targeting Markets</b> ” pada <b>masing-masing merek /produk kelompok</b> <b>Estimasi Waktu:</b> 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: <b>Segmenting and Targeting Markets III</b>	Ketepatan dalam menjelaskan: a. Strategies for Selecting Target Markets b. CRM as a Targeting Tool c. Positioning	<b>Kriteria:</b> Ketepatan wawasan <b>Bentuk:</b> Non tes Diskusi	<b>Bentuk:</b> Kuliah Diskusi <b>Metode:</b> Student Centre Learning (SCL) – Diskusi kelas <b>Penugasan:</b>		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 " <b>Segmenting and Targeting Markets</b> " pada <b>masing-masing merek /produk kelompok</b> <b>Estimasi Waktu:</b> 1x3x50 = 150 menit		Applications, 39(2), 2127-2131. <a href="https://doi.org/10.1016/j.eswa.2011.07.114">https://doi.org/10.1016/j.eswa.2011.07.114</a>	
8.	ETS	Tugas Kelompok: Case base Implentasi Kebijakan Marketing					
9.	Mahasiswa memahami: <b>Product Concepts</b>	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	<b>Kriteria:</b> Ketepatan wawasan <b>Bentuk:</b> Non tes Diskusi	<b>Bentuk:</b> Kuliah Diskusi <b>Metode:</b> Student Centre Learning (SCL) – Diskusi kelas <b>Penugasan:</b> Case study implementasi topik " <b>Product Concepts</b> " pada <b>masing-masing merek /produk kelompok</b> <b>Estimasi Waktu:</b> 1x3x50 = 150 menit		Bolton, M. (2004). Customer centric business processing. International Journal of Productivity and Performance Management, 53(1), 44-51. <a href="https://doi.org/10.1108/17410400410509950">https://doi.org/10.1108/17410400410509950</a>	5
10.	Mahasiswa memahami: <b>Product Concepts:</b> <b>Supply Chain Management and Marketing Channels</b>	Ketepatan dalam menjelaskan: a. Supply Chains and Supply	<b>Kriteria:</b> Ketepatan wawasan <b>Bentuk:</b> Non tes	<b>Bentuk:</b> Kuliah Diskusi <b>Metode:</b>		Ambrose, E., Marshall, D., & Lynch, D. (2010). Buyer Supplier Perspectives On Supply	10



		<ul style="list-style-type: none"> <li>Chain Management</li> <li>b. Supply Chain Integration</li> <li>c. The Key Processes of Supply Chain Management</li> <li>d. Management</li> <li>e. Sustainable Supply Chain Management</li> <li>f. Trends in Supply Chain Management</li> <li>g. Marketing Channels and Channel</li> <li>h. Intermediaries</li> <li>i. Channel Structures</li> <li>j. Omnichannel versus Multichannel</li> <li>k. Marketing</li> </ul>	Diskusi	<p>Student Centre Learning (SCL) – Diskusi kelas</p> <p><b>Penugasan:</b> Case study implementasi topik “<i>Product Concepts: Supply Chain Management and Marketing Channels</i>” pada masing-masing merek /produk kelompok</p> <p><b>Estimasi Waktu:</b> 1x3x50 = 150 menit</p>		<p>Chain Relationships. International Journal of Operations &amp; Production Management, 30(12), 1269-1290. <a href="https://doi.org/10.1108/01443571011094262">https://doi.org/10.1108/01443571011094262</a></p>	
11.	Mahasiswa memahami: <b>Retailing</b>	<p>Ketepatan dalam menjelaskan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. The Importance of Retailing</li> <li>b. Types of Retailers and Retail Operations</li> <li>c. The Rise of</li> </ul>	<p><b>Kriteria:</b> Ketepatan wawasan</p> <p><b>Bentuk:</b> Non tes</p> <p>Diskusi</p>	<p><b>Bentuk:</b> Kuliah</p> <p>Diskusi</p> <p><b>Metode:</b> Student Centre Learning (SCL) – Diskusi kelas</p> <p><b>Penugasan:</b> Case study implementasi topik “<i>Retailing</i>” pada</p>		<p>Arnold, T. J., Palmatier, R. W., Grewal, D., &amp; Sharma, A. (2009). Understanding Retail Managers’ Role in the Sales of Products and Services. Journal of Retailing, 85(2), 129-144. <a href="https://doi.org/10.101">https://doi.org/10.101</a></p>	10



		<p>Nonstore Retailing</p> <p>d. Retail Operations Models</p> <p>e. Executing a Retail Marketing Strategy</p> <p>f. Retailing Decisions for Services</p>		<p>masing-masing merek /produk kelompok</p> <p><b>Estimasi Waktu:</b> 1x3x50 = 150 menit</p>		6/j.jretai.2008.09.006	
12.	<p>Mahasiswa memahami:</p> <p><b>Marketing Communications</b></p>	<p>Ketepatan dalam menjelaskan:</p> <p>a. The Role of Promotion in the Marketing Mix</p> <p>b. Marketing Communication</p> <p>c. The Goals of Promotion</p> <p>d. The Promotional Mix</p> <p>e. Promotional Goals and the AIDA Concept</p> <p>f. Integrated Marketing Communications</p> <p>g. Factors Affecting the</p>	<p><b>Kriteria:</b> Ketepatan wawasan</p> <p><b>Bentuk:</b> Non tes</p> <p>Diskusi</p>	<p><b>Bentuk:</b> Kuliah</p> <p>Diskusi</p> <p><b>Metode:</b> Student Centre Learning (SCL) – Diskusi kelas</p> <p><b>Penugasan:</b> Case study implementasi topik “<b>Marketing Communications</b>” pada masing-masing merek /produk kelompok</p> <p><b>Estimasi Waktu:</b> 1x3x50 = 150 menit</p>		<p>Cismaru, M., &amp; 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.</p>	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	<b>Kriteria:</b> Ketepatan wawasan <b>Bentuk:</b> Non tes Diskusi	<b>Bentuk:</b> Kuliah Diskusi <b>Metode:</b> Student Centre Learning (SCL) – Diskusi kelas <b>Penugasan:</b> Case study implementasi topik “ <i>The Marketing Environment</i> ” pada masing-masing merek /produk kelompok <b>Estimasi Waktu:</b> 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. <a href="https://doi.org/10.1016/j.indmarman.2015.10.001">https://doi.org/10.1016/j.indmarman.2015.10.001</a>	10
14.	Mahasiswa memahami: <b>Personal Selling and Sales Management</b>	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	<b>Kriteria:</b> Ketepatan wawasan <b>Bentuk:</b> Non tes Diskusi	<b>Bentuk:</b> Kuliah Diskusi <b>Metode:</b> Student Centre Learning (SCL) – Diskusi kelas <b>Penugasan:</b> Case study implementasi topik “ <i>Personal Selling and Sales Management</i> ” pada masing-masing merek /produk kelompok <b>Estimasi Waktu:</b> 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: <b><i>Social Media and Marketing</i></b>	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	<b>Kriteria:</b> Ketepatan wawasan <b>Bentuk:</b> Non tes Diskusi	<b>Bentuk:</b> Kuliah Diskusi <b>Metode:</b> Student Centre Learning (SCL) – Diskusi kelas <b>Penugasan:</b> Case study implementasi topik “ <b><i>Social Media and Marketing</i></b> ” pada masing-masing merek /produk kelompok <b>Estimasi Waktu:</b> 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. <a href="https://doi.org/10.1016/j.tele.2018.01.015">https://doi.org/10.1016/j.tele.2018.01.015</a>	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. Caillaud, "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 metode desain dalam penelitian desain komunikasi visual																									
		<b>Matrik CPL - CPMK</b> <table border="1"><thead><tr><th>CPMK</th><th>CPL-4</th><th>CPL-6</th><th>CPL-7</th><th>CPL-10</th></tr></thead><tbody><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></tbody></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 (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	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	<b>Bentuk:</b> Kuliah Diskusi  <b>Metode:</b> 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 <b>Penugasan:</b> Diskusi kelompok terkait topik pada masing-masing judul kelompok <b>Estimasi Waktu:</b> 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	<b>Bentuk:</b> Kuliah Diskusi <b>Metode:</b> Student Centre Learning (SCL) – Mahasiswa membahas sesuai topik pembelajaran pada masing-masing judul penelitian kelompok <b>Penugasan:</b> Diskusi kelompok terkait topik pada masing-masing judul kelompok <b>Estimasi Waktu:</b> 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:	<b>Bentuk:</b> Kuliah Diskusi <b>Metode:</b>		Hemmingway, Emma and Hestad, Monika. (2014). "Understanding Visual Communication Research: An Overview of Research	5



		<ul style="list-style-type: none"> <li>b. Melakukan review literatur dalam Visual Communication Design</li> <li>c. Membuat sintesis review literatur</li> </ul>	Case Study	<p>Student Centre Learning (SCL) – Mahasiswa membahas sesuai topik pembelajaran pada masing-masing judul penelitian kelompok</p> <p><b>Penugasan:</b> Diskusi kelompok terkait topik pada masing-masing judul kelompok</p> <p><b>Estimasi Waktu:</b> 1x3x50 = 150 menit</p>		<p>Methods and Trends". Journal of Visual Communication 13(4), 401-402.</p>	
4	Mahasiswa memahami tentang Rancangan Penelitian	<p>Mahasiswa mampu menganalisis:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Pengertian rancangan penelitian</li> <li>b. Menentukan rancangan penelitian yang sesuai</li> <li>c. Membuat kerangka penelitian</li> </ul>	<p>Kriteria: penguasaan metode sesuai topik pembelajaran</p> <p>Bentuk: Case Study</p>	<p><b>Bentuk:</b> Kuliah Diskusi</p> <p><b>Metode:</b> Student Centre Learning (SCL) – Mahasiswa membahas sesuai topik pembelajaran pada masing-masing judul penelitian kelompok</p> <p><b>Penugasan:</b> Diskusi kelompok terkait topik pada masing-masing judul kelompok</p> <p><b>Estimasi Waktu:</b> 1x3x50 = 150 menit</p>		<p>Nightingale, Virginia and Dwyer, Tim. (2016). Research Methods for Digital Media. New York: Oxford University Press.</p>	5
5	Mahasiswa memahami tentang Metode	Mahasiswa mampu Menganalisis	Kriteria: penguasaan metode sesuai topik	<p><b>Bentuk:</b> Kuliah</p>		<p>Morrison, Andrew, Murtola, Anna-Maria, and</p>	5





	Pengumpulan Data	metode: a. Pengertian metode pengumpulan data b. Jenis-jenis metode pengumpulan data c. Memilih metode pengumpulan data yang sesuai	pembelajaran  Bentuk: Case Study	Diskusi  <b>Metode:</b> Student Centre Learning (SCL) – Mahasiswa membahas sesuai topik pembelajaran pada masing-masing judul penelitian kelompok  <b>Penugasan:</b> Diskusi kelompok terkait topik pada masing-masing judul kelompok  <b>Estimasi Waktu:</b> 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: a. Memahami pengolahan data kualitatif b. Teknik analisis data kualitatif c. Membuat ringkasan data kualitatif	Kriteria: penguasaan metode sesuai topik pembelajaran  Bentuk: Case Study	<b>Bentuk:</b> Kuliah Diskusi  <b>Metode:</b> Student Centre Learning (SCL) – Mahasiswa membahas sesuai topik pembelajaran pada masing-masing judul penelitian kelompok  <b>Penugasan:</b> Diskusi kelompok terkait topik pada masing-masing judul kelompok  <b>Estimasi Waktu:</b>		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: a. Memahami pengolahan data kuantitatif b. Teknik analisis data kuantitatif c. Membuat ringkasan data kuantitatif	Kriteria: penguasaan metode sesuai topik pembelajaran  Bentuk: Case Study	<b>Bentuk:</b> Kuliah Diskusi <b>Metode:</b> Student Centre Learning (SCL) – Mahasiswa membahas sesuai topik pembelajaran pada masing-masing judul penelitian kelompok  <b>Penugasan:</b> Diskusi kelompok terkait topik pada masing-masing judul kelompok  <b>Estimasi Waktu:</b> 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: a. Pengertian interpretasi dan analisis data b. Membuat analisis data yang benar dan akurat c. Menginterpretasikan hasil analisis data	Kriteria: penguasaan metode sesuai topik pembelajaran  Bentuk: Case Study	<b>Bentuk:</b> Kuliah Diskusi  <b>Metode:</b> Student Centre Learning (SCL) – Mahasiswa membahas sesuai topik pembelajaran pada masing-masing judul penelitian kelompok  <b>Penugasan:</b>		Gaimster, Julia. (2019). Visual Research Methods in Fashion. London: Bloomsbury Visual Arts.	5



				Diskusi kelompok terkait topik pada masing-masing judul kelompok  <b>Estimasi Waktu:</b> 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	<b>Bentuk:</b> Kuliah Diskusi  <b>Metode:</b> Student Centre Learning (SCL) – Mahasiswa membahas sesuai topik pembelajaran pada masing-masing judul penelitian kelompok  <b>Penugasan:</b> Diskusi kelompok terkait topik pada masing-masing judul kelompok  <b>Estimasi Waktu:</b> 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	<b>Bentuk:</b> Kuliah Diskusi  <b>Metode:</b> 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 <b>Penugasan:</b> Diskusi kelompok terkait topik pada masing-masing judul kelompok <b>Estimasi Waktu:</b> 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	<b>Bentuk:</b> Kuliah Diskusi <b>Metode:</b> Student Centre Learning (SCL) – Mahasiswa membahas sesuai topik pembelajaran pada masing-masing judul penelitian kelompok <b>Penugasan:</b> Diskusi kelompok terkait topik pada masing-masing judul kelompok <b>Estimasi Waktu:</b> 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	<b>Bentuk:</b> Kuliah Diskusi <b>Metode:</b> Student Centre Learning (SCL) –		Creswell, John W. (2014). Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.	10



		<ul style="list-style-type: none"> <li>b. Menentukan jenis penelitian eksperimental</li> <li>c. Membuat perancangan penelitian eksperimental</li> </ul>		<p>Mahasiswa membahas sesuai topik pembelajaran pada masing-masing judul penelitian kelompok</p> <p><b>Penugasan:</b> Diskusi kelompok terkait topik pada masing-masing judul kelompok</p> <p><b>Estimasi Waktu:</b> 1x3x50 = 150 menit</p>			
14	Mahasiswa memahami tentang Penelitian Kuantitatif	<p>Mahasiswa mampu Menganalisis metode:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Pengertian penelitian kuantitatif</li> <li>b. Menentukan jenis penelitian kuantitatif</li> <li>c. Pengolahan data kuantitatif</li> </ul>	<p>Kriteria: penguasaan metode sesuai topik pembelajaran</p> <p>Bentuk: Case Study</p> <p>Kriteria: penguasaan metode sesuai topik pembelajaran</p> <p>Bentuk: Case Study</p>	<p><b>Bentuk:</b> Kuliah Diskusi</p> <p><b>Metode:</b> Student Centre Learning (SCL) – Mahasiswa membahas sesuai topik pembelajaran pada masing-masing judul penelitian kelompok</p> <p><b>Penugasan:</b> Diskusi kelompok terkait topik pada masing-masing judul kelompok</p> <p><b>Estimasi Waktu:</b> 1x3x50 = 150 menit</p>		<p>Creswell, John W. (2014). Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.</p>	10
15	Mahasiswa memahami implementasi Penelitian Kualitatif	<p>Mahasiswa mampu Menganalisis metode:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Pengertian</li> </ul>	<p>Kriteria: penguasaan metode sesuai topik pembelajaran</p>	<p><b>Bentuk:</b> Kuliah Diskusi</p> <p><b>Metode:</b></p>		<p>Creswell, John W. (2014). Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches. Thousand</p>	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  <b>Penugasan:</b> Diskusi kelompok terkait topik pada masing-masing judul kelompok  <b>Estimasi Waktu:</b> 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=3 SKS	P=16	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 Pembelajaran Mata Kuliah	CPL-Prodi yang dibebankan 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-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				
			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	<p>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.</p>
Bahan Kajian MK	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sejarah Videografi</li> <li>- Kamera video dan alat pendukung shooting</li> <li>- Operasional kamera dan gerak kamera</li> <li>- Pra Produksi: Konsep perekaman reportase video, narasi; storyline, storyboard, timeline produksi, mengalokasikan kebutuhan peralatan dan menghitung biaya produksi</li> <li>- Produksi: perekaman video, scoring</li> <li>- Post Produksi: manajemen dan penyimpanan file video, editing video, audio, color grading dan rendering</li> <li>- Screening video /(pameran)</li> </ul>
Pustaka	<p>Utama:</p> <p>Cubitt, Sean. (1993) Videography; Video Media as Art and Culture. St. Martin's Press, Inc.,: New York.</p> <p>Pendukung:</p> <p>Brown, Blair. (2022) Cinematography; Theory and Practice for Cinematographers and Directors . Routledge: New York.</p>
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 Mendesripsikan uraian perkuliahan dan manfaat belajar videografi (RPS)  Sub CPMK 2 Sejarah videografi	Sejarah videografi, sistem perekaman gambar (film)	<b>Bentuk Test Quiz</b>	<b>Bentuk : Kuliah</b>  <b>TM 2x3x50</b>  <b>Metode :</b> Pembelajaran Kolaboratif	<b>BM (2x3x60")</b> Classroom: mempelajari bahan ajar yang telah disediakan  <b>PT (2x3x60")</b> Peserta mengisi kuis di classroom	<b>Utama</b> <b>Pendukung</b>	5%
3	SubCPMK 3 Kamera Video dan Sistem Kerjanya	Mengoperasikan alat perekaman gambar dan mengenali alat pendukung lainnya untuk kebutuhan videografi.  Pengenalan kamera video dan	<b>Bentuk Non Test : Demonstrasi</b>	<b>Bentuk: Kuliah</b>  <b>TM 1x3x50</b>  <b>Metode :</b> Simulasi	<b>BM (1x3x60")</b> Classroom: mempelajari bahan ajar yang telah disediakan  <b>PT (1x3x60")</b> Latihan secara mandiri	<b>Utama</b> <b>Pendukung</b>	5%

		fungsi-fungsi operasional dalam perekaman gambar, mengenai alat pendukung perekaman					
4-5	SubCPMK 4 Gerak Kamera dan Pencahayaan	Mendemonstrasikan perekaman gambar dengan <ul style="list-style-type: none"> <li>a. tepat menangkap objek, bergerak atau diam</li> <li>b. teori pergerakan kamera (camera movement)</li> <li>c. pencahayaan: natural dan pencahayaan buatan</li> </ul>	<b>Bentuk Non Test : Demonstrasi</b>	<b>Bentuk: Kuliah</b> <b>TM 2x3x50</b> <b>Metode :</b> Simulasi	<b>BM (2x3x60")</b> Classroom: mempelajari bahan ajar yang telah disediakan <b>PT (2x3x60")</b> Latihan secara mandiri	<b>Utama</b> <b>Pendukung</b>	<b>10%</b>

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

9-12	Sub CPMK 6 Perekaman video	Melakukan tahap produksi a. Perekaman video b. Perekaman audio narasi c. Pengaturan pencahayaan d. pengaturan setting	<b>Bentuk Non Test : Demonstrasi</b>	<b>Bentuk: Kuliah</b> <b>TM 3x3x50</b> <b>Metode :</b> Simulasi	<b>BM (3x3x60")</b> Classroom: mempelajari bahan ajar yang telah disediakan <b>PT (3x3x60")</b> Asistensi	<b>Utama Pendukung</b>	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 e. merender video	<b>Bentuk Non Test : Demonstrasi</b>	<b>Bentuk: Kuliah</b> <b>TM 3x3x50</b> <b>Metode :</b> Simulasi	<b>BM (3x3x60")</b> Classroom: mempelajari bahan ajar yang telah disediakan <b>PT (3x3x60")</b> Asistensi	<b>Utama Pendukung</b>	15%
16	Sub CPMK 8	Mempresentasikan hasil karya video dokumenter dan menuliskan laporan perancangan.	<b>Bentuk Non Test : Presentasi</b>	<b>Bentuk: Pameran</b> <b>TM 3x3x170</b>		<b>Utama Pendukung</b>	35%

				<b>Metode :</b> merancang dan memamerkan karya fotografi yang dicetak			
--	--	--	--	-----------------------------------------------------------------------------------	--	--	--



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=?	P=?	1	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					





		CPMK	CPL-3	CPL-5	CPL-6		
		CPMK-1	V	V	V		
		CPMK - 2		V			
		CPMK - 3		V	V		
<b>Deskripsi Singkat MK</b>	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.						
<b>Bahan Kajian: Materi Pembelajaran</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengetahuan dan wawasan tentang lingkup penceritaan (Storytelling)</li> <li>2. Metode pembuatan sebuah cerita</li> <li>3. Teknik dan proses pembuatan sebuah cerita</li> </ol>						
<b>Pustaka</b>	<b>Utama :</b>						
		<ul style="list-style-type: none"> <li>- The Copy writing's handbook, Robert W. Bly</li> <li>- Everybody Writes, Ann Hadley</li> <li>- Bolton, G(2011) Write Yourself : Creative Writing and Personal Development, Jessica Kingsley Publishers, London and Philidelphia..</li> </ul>					
	<b>Pendukung :</b>						
		-					
<b>Dosen Pengampu</b>	-						
<b>Matakuliah syarat</b>	-						
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	<b>Kriteria :</b> Ketepatan wawasan <b>Bentuk :</b> Non tes Diskusi	<b>Bentuk :</b> Kuliah Diskusi <b>Metode :</b> Student Centre Learning (SCL) – Diskusi kelas <b>Penugasan :</b> Menyampaikan pendapat dan resume diskusi perkuliahan terkait <i>creative writing process</i> <b>Estimasi Waktu :</b> 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	<b>Kriteria :</b> Ketepatan wawasan <b>Bentuk :</b> Non tes Diskusi	<b>Bentuk :</b> Kuliah Diskusi <b>Metode :</b> Student Centre Learning (SCL) – Diskusi kelas <b>Penugasan :</b> Menyampaikan pendapat dan resume diskusi perkuliahan terkait <i>creative process</i> <b>Estimasi Waktu :</b> 1x3x50 = 150 menit			
3	Mahasiswa memahami dan mampu menerangkan mengenai penggunaan 'genre' dalam penulisan	Kejelasan menguraikan teknik yang digunakan untuk menuliskan genre	<b>Kriteria :</b> Ketepatan, penguasaan <b>Bentuk :</b> Workshop	<b>Bentuk :</b> Kuliah Diskusi <b>Metode :</b> Student Centre Learning			



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



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



8 Evaluasi Tengah Semester / Ujian Tengah Semester							
9	Mahasiswa memahami penulisan biografi dan penggunaannya	Ketepatan penggunaan Teknik narasi dalam cerita	<b>Kriteria :</b> Ketepatan, penguasaan <b>Bentuk :</b> Non tes Diskusi	<b>Bentuk :</b> Kuliah Diskusi <b>Metode :</b> Student Centre Learning (SCL) – Diskusi kelas <b>Penugasan :</b> Menyampaikan pendapat dan resume diskusi perkuliahan terkait <i>jurnalisme</i> <b>Estimasi Waktu :</b> 1x3x50 = 150 menit			10%
10-11	Mahasiswa mampu memahami dan mengaplikasikan penulisan blog	Ketepatan penyusunan konten cerita dalam konteks digital	<b>Kriteria :</b> Ketepatan, penguasaan <b>Bentuk :</b> Non tes Diskusi	<b>Bentuk :</b> Kuliah Diskusi <b>Metode :</b> Student Centre Learning (SCL) – Diskusi kelas <b>Penugasan :</b> Menyampaikan pendapat dan resume diskusi perkuliahan terkait <i>blog dan digital storytelling</i> <b>Estimasi Waktu :</b> 2x3x50 = 300 menit			20%
12-13	Mahasiswa mampu		<b>Kriteria :</b>	<b>Bentuk :</b>			20%



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

<b>MATA KULIAH (MK)</b>	<b>KODE</b>	<b>Rumpun MK</b>	<b>BOBOT (sks)</b>		<b>SEMESTER</b>	<b>Tgl Penyusunan</b>
Fotografi	DV 23306		T=3sks	Pertemuan= 16	3	
<b>OTORISASI</b>	<b>Pengembang RPS</b>		<b>Koordinator RMK</b>		<b>Ketua PRODI</b>	
	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	<p>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.</p>	
Bahan Kajian: Materi Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Sejarah Fotografi</li><li>2. Perangkat Fotografi; Kamera dan Lensa</li><li>3. Triangle Exposure</li><li>4. Komposisi Foto</li><li>5. Artificial Light (Flash)</li><li>6. Artificial Light (Perangkat Studio)</li><li>7. Media (Percetakan dan Portofolio)</li><li>8. Teknik Mounting dan Pameran Foto</li></ol>	
Pustaka	Utama :	
	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Langford, Michael. (2000): Basic Photography, 7 ed., London: Licensing Agency Ltd, 90 Tottenham Court Road.</li><li>2. Abdi, Yuyung. (2012): PHOTOGRAPHY FROM MY EYES, Jakarta: PT Elex Media Komputindo Kelompok Gramedia.</li></ol>	
	Pendukung :	
		Freeman, Michael. (2007): THE PHOTOGRAPHER'S EYE, (T. Mugridge, Ed.), Lewes, England: Alastair Campbell.
Dosen Pengampu	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Bambang Mardiono S.Sn., M.Sn</li><li>2. Yurif Setya Darmawan, S.T., M.Ds</li></ol>	
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	<b>Bentuk Test Quiz</b>	<b>Bentuk : Kuliah</b>  <b>TM 1x3x50</b>  <b>Metode :</b> Pembelajaran Kolaboratif	<b>BM (1x3x60")</b> Classroom: mempelajari bahan ajar yang telah disediakan  <b>PT (1x3x60")</b> Peserta mengisi kuis di classroom	Sejarah Fotografi Aliran fotograf Tokoh-tokoh penting fotografi  <b>Utama 1</b> <b>Utama 2</b>	5%
2	SubCPMK3 Kamera dan Aplikasi Sistem Kerjanya	Mengoperasikan kamera beserta menjelaskan fungsi-fungsinya, baterai, lensa, memori, fungsi operasional tombol dan kualitas foto	<b>Bentuk Non Test : Demonstrasi</b>	<b>Bentuk: Kuliah</b>  <b>TM 1x3x50</b>  <b>Metode :</b> Simulasi	<b>BM (1x3x60")</b> Classroom: mempelajari bahan ajar yang telah disediakan  <b>PT (1x3x60")</b> Latihan secara mandiri	Kamera dan sistem operasionalnya Perangkat pendukung fotografi  <b>Utama 1</b> <b>Utama 2</b>	5%
3	SubCPMK4 Segitiga eksposur	Melakukan pengoperasian	<b>Bentuk Test : Demonstrasi</b>	<b>Bentuk: Kuliah</b>	<b>BM (1x3x60")</b> Classroom:	Triangle exposure	5%



		masing-masing komponen pencahayaan di perangkat kamera a. Pilihan ISO b. Menentukan Diafragma c. Kecepatan rana		<b>TM 1x3x50</b> <b>Metode : Simulasi</b>	mempelajari bahan ajar yang telah disediakan  <b>PT (1x3x60")</b> Latihan secara mandiri	<b>Utama 1</b> <b>Utama 2</b>	
<b>4</b>	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	<b>Bentuk Non Test: Demonstrasi</b>	<b>Bentuk: Kuliah</b> <b>TM 1x3x50</b> <b>Metode : Simulasi</b>	<b>BM (1x3x60")</b> Classroom: mempelajari bahan ajar yang telah disediakan  <b>PT (1x3x60")</b> Peserta berlatih mengenali karakter pencahayaan natural	Pencahayaan dan Komposisi fotografi  <b>Utama 1</b> <b>Pendukung</b>	<b>5%</b>
<b>5-8</b>	SubCPMK6 Praktika: Natural Light (Shutter Speed, Aperture dan	Menetapkan pengaturan pencahayaan yang	<b>Bentuk Non Test : Portfolio Cetak</b>	<b>Bentuk: Praktik Lapangan</b>		Teknik dasar efek: Shutter Speed & DOF	<b>20%</b>



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



		eksternal					
<b>10-12</b>	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	<b>Bentuk Non Test : Portfolio Cetak</b>	<b>Bentuk: Praktik Lapangan</b>  <b>TM 3x3x170</b>  <b>Metode : Pembelajaran Berbasis Projek</b> praktek memotret di studio foto dengan menekankan karakter model melalui komposisi pencahayaan buatan		Perangkat Studio, lampu monoflash dan aksesoris, trigger, receiver, background  <b>Utama 1 Utama 2 Pendukung</b>	<b>15%</b>
<b>13</b>	SubCPMK9 Aplikasi Media	Menganalisis data gambar a. Ekstensi gambar	<b>Bentuk Non Test : Demonstrasi</b>	<b>Bentuk: Kuliah</b>  <b>TM 1x3x50</b>	<b>BM (1x3x60")</b> Classroom: mempelajari bahan ajar yang telah	Adobe Photoshop Adobe Lightroom Adobe Indesign	<b>5%</b>



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



Semester 4

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

**Kode  
Dokumen**

**RENCANA PEMBELAJARAN  
SEMESTER**

<b>MATA KULIAH (MK)</b>	<b>KODE</b>	<b>Rumpun MK</b>	<b>BOBOT (sks)</b>		<b>SEMESTER</b>	<b>Tgl Penyusunan</b>
Desain Komunikasi Visual Teknologi	DV23401	Media Kreatif Digital	<b>T=2</b>	<b>P=4</b>	4	17 Januari 2023
<b>OTORISASI</b>	<b>Pengembang RPS</b>		<b>Koordinator RMK</b>		<b>Ketua PRODI</b>	
	Octaviyanti Dwi Wahyurini		Octaviyanti Dwi Wahyurini		Bambang Mardiono Soewito	
<b>Capaian Pembelajaran (CP)</b>	<b>CPL-PRODI yang dibebankan pada MK</b>					
	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				
	<b>Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)</b>					
	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				



		<b>Matrik CPL – CPMK</b>						
		<b>CPMK</b>	<b>CPL-4</b>	<b>CPL-7</b>	<b>CPL-8</b>	<b>CPL-9</b>	<b>CPL-10</b>	<b>CPL-11</b>
		CPMK-1	v					
		CPMK-2	v			v		
		CPMK-3	v		v	v	v	
		CPMK-4		v	v		v	
		CPMK-5		v	v		v	v
<b>Deskripsi Singkat MK</b>	Pengembangan kompetensi mahasiswa dalam merancang komunikasi komersial lintas media dan teknologi							
<b>Bahan Kajian: Materi Pembelajaran</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Marketing Research</li> <li>• Media Strategy</li> <li>• Integrated Marketing Communication</li> <li>• Technical Communication</li> <li>• Printed Media</li> <li>• Digital Media</li> <li>• Audio Visual Media</li> </ul>							
<b>Pustaka</b>	<p><b>Utama :</b></p> <p>Armstrong, G., Adam, S., Denize, S., &amp; Kotler, P. (2014). <i>Principles of marketing</i>. Pearson Australia.</p> <p>Brennen, B. S. (2021). <i>Qualitative research methods for media studies</i>. routledge.</p> <p>Delarue, J., &amp; Lawlor, J. B. (Eds.). (2022). <i>Rapid sensory profiling techniques: Applications in new product development and consumer research</i>. Woodhead Publishing.</p> <p>McLuhan, M. (2019). The medium is the message (1964). In <i>Crime and Media</i> (pp. 20-31). Routledge.</p> <p>Sutherland, M. (2020). <i>Advertising and the mind of the consumer: what works, what doesn't, and why</i>. Routledge.</p> <p><b>Pendukung :</b></p> <p>Benyon, D. (2019). <i>Designing user experience</i>. Pearson UK.</p> <p>Greever, T. (2015). <i>Articulating design decisions: Communicate with stakeholders, keep your sanity, and deliver the best user experience</i>. " O'Reilly Media, Inc."</p>							
<b>Dosen Pengampu</b>	Octaviyanti Dwi Wahyurini, S.T., M.AppDesArt, Ph.D.							
<b>Matakuliah syarat</b>	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	<p>Sub-CPMK 1.1: Mahasiswa memahami relasi antara teknologi media, komunikasi, dan marketing</p> <p>Sub-CPMK 1.2: Mahasiswa mampu menjelaskan relasi teknologi media, komunikasi, dan marketing</p>	Ketepatan dalam memberikan contoh perkembangan teknologi media, komunikasi, dan marketing	Presentasi dan short paper	6	12	<p>McLuhan, M. (2019). <i>The medium is the message</i> (1964). In <i>Crime and Media</i> (pp. 20-31). Routledge.</p> <p>Sutherland, M. (2020). <i>Advertising and the mind of the consumer: what works, what doesn't, and why</i>. Routledge.</p>	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	<p>Brennen, B. S. (2021). <i>Qualitative research methods for media studies</i>. routledge.</p> <p>Delarue, J., &amp; Lawlor, J. B. (Eds.). (2022). <i>Rapid sensory profiling techniques: Applications in new product development and consumer research</i>. Woodhead Publishing.</p>	15



5, 6	<p>Sub CPMK 2.2: Mahasiswa mampu menyusun what to say &amp; how to say dari subyek desain DKV.</p> <p>Sub CPMK 2.3: Mahasiswa mampu Menyusun strategi kreatif media, tone and manner, dan strategi visual</p>	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	<p><b>EVALUASI TENGAH SEMESTER</b></p> <p>Sub CPMK-3: Mahasiswa mampu menyajikan konsep What to Say dan How to Say dalam sebuah pitching deck yang komprehensif</p> <p>Sub CPMK-3.2: Mahasiswa mampu mengeksplorasi ide dan eksekusi desain dengan Teknik byte system.</p> <p>Sub CPMK-3.3: Mahasiswa mampu membuat iklan cetak</p>	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



<b>12-13</b>	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
<b>14, 15, 16</b>	<b>EVALUASI AKHIR SEMESTER</b> 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



**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 Antar Muka	DV23402	Media Kreatif Digital	<b>T=1</b>	<b>P=2</b>	4	17 Januari 2023
<b>OTORISASI</b>	<b>Pengembang RPS</b>		<b>Koordinator RMK</b>		<b>Ketua PRODI</b>	
	Octaviyanti Dwi Wahyurini		Octaviyanti Dwi Wahyurini		Bambang Mardiono	
<b>Capaian Pembelajaran (CP)</b>	<b>CPL-PRODI yang dibebankan pada MK</b>					
	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				
	<b>Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)</b>					
	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					
	<b>Matrik CPL - CPMK</b>					



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

<b>Deskripsi Singkat MK</b>	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>	
<b>Bahan Kajian: Materi Pembelajaran</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Human-Computer Interaction</li> <li>• Digital Humanities</li> <li>• User Experience Design</li> <li>• User Interface Design</li> </ul>	
<b>Pustaka</b>	<b>Utama :</b>	<p>Benyon, D. (2019). <i>Designing user experience</i>. Pearson UK.</p> <p>Greever, T. (2015). <i>Articulating design decisions: Communicate with stakeholders, keep your sanity, and deliver the best user experience</i>. " O'Reilly Media, Inc."</p> <p>Kaiser, Z. (2023). <i>Interfaces and Us: User Experience Design and the Making of the Computable Subject</i>. Bloomsbury Publishing.</p> <p>Kantamneni, S. (2022). <i>User Experience Design: A Practical Playbook to Fuel Business Growth</i>. Wiley.</p> <p>MacDonald, D. (2019). <i>Practical ui patterns for design systems: Fast-track interaction design for a seamless user experience</i>. Apress.</p> <p>Soares, M. M., Rosenzweig, E., &amp; 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.</p> <p>Suchman, L., &amp; Suchman, L. A. (2007). <i>Human-machine reconfigurations: Plans and situated actions</i>. Cambridge university press.</p>



<b>Pendukung :</b>							
Drucker, J. (2021). <i>The digital humanities coursebook: an introduction to digital methods for research and scholarship</i> . Routledge.							
<b>Dosen Pengampu</b>		Octaviyanti Dwi Wahyurini, S.T., M.AppDesArt, Ph.D.					
<b>Matakuliah syarat</b>		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., &amp; Suchman, L. A. (2007). Human-machine reconfigurations: Plans and situated actions. Cambridge university press.</i>	
3-6	<p>Sub CPMK-3.1: Mahasiswa mampu melaksanakan riset kualitatif berupa observasi, wawancara, ataupun Focus Group Discussion pada tahap Empathy</p> <p>Sub CPMK-3.2: Mahasiswa mampu mengidentifikasi kebutuhan pengguna pada sebuah teknologi berbasis layer pada tahap Define</p> <p>Sub CPMK-3.3: Mahasiswa mampu mengusulkan berbagai scenario alternatif di tahap Ideation sebagai solusi</p>	<p>Sub CPMK-3.1: ketepatan protokol riset, ketepatan pertanyaan wawancara, pemahaman terhadap pengguna dengan Empathy Map</p> <p>Sub CPMK-3.2: Mampu mengidentifikasi permasalahan yang paling utama/mendesak untuk diselesaikan</p>	Presentasi dan portofolio	12	24	<p>Kaiser, Z. (2023). <i>Interfaces and Us: User Experience Design and the Making of the Computable Subject</i>. Bloomsbury Publishing.</p> <p>Kantamneni, S. (2022). <i>User Experience Design: A Practical Playbook to Fuel Business Growth</i>. Wiley.</p>	30



	permasalahan	Sub CPMK-3.3: Mampu memberikan 30 alternatif solusi					
7, 8	<b>EVALUASI TENGAH SEMESTER</b>  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	<b>EVALUASI AKHIR SEMESTER</b>  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
<b>RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER</b>						
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				
		<b>Matrik CPL - CPMK</b>				



		CPMK	CPL-5	CPL-7	CPL-10	CPL-11
		CPMK-1		V		
		CPMK-2	V	V	V	V
		CPMK-3	V	V	V	V
<b>Deskripsi Singkat MK</b>	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.					
<b>Bahan Kajian: Materi Pembelajaran</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Gaya gambar</li> <li>2. Ilustrasi Serial</li> <li>3. Ilustrasi Editorial</li> <li>4. Ilustrasi Infografik</li> <li>5. Ilustrasi Desain Maskot</li> <li>6. Ilustrasi Fashion items / merchandise</li> <li>7. Ilustrasi Packaging / kemasan</li> <li>8. Ilustrasi Permainan papan / boardgame</li> </ol>					
<b>Pustaka</b>	<b>Utama :</b>					
		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Visual Styles</i></li> <li>2. <i>Pop media illustration</i></li> <li>3. <i>Lifelike portraits</i></li> <li>4. <i>Editorial design and layouts</i></li> <li>5. <i>The art of cartoonic</i></li> <li>6. <i>Visual graphic environment</i></li> </ol>				
	<b>Pendukung :</b>					
<b>Dosen Pengampu</b>	Rabendra Yudistira Alamin, Nugrahardi Ramadhani, Naufan Noordyanto					
<b>Matakuliah syarat</b>	Live Drawing, Technical Drawing					



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	CPMK-1 / SubCPMK 1, Mampu mengeksplorasi berbagai gaya gambar yang dikuasai untuk menghasilkan impresi visual yang berbeda-beda.	<b>Pengantar Ilustrasi Digital dan Gaya Gambar</b> d. Mampu menjelaskan prinsip ilustrasi e. Mampu mengidentifikasi dan menjelaskan karakteristik berbagai gaya gambar f. Mampu menggambar objek dalam berbagai kemungkinan gaya gambar	<b>Kriteria:</b> Penguasaan dan keragaman gaya gambar  <b>Bentuk Penilaian:</b> Karya gambar objek dalam 8 gaya gambar	<b>Bentuk Pembelajaran:</b> Kuliah  TM = 4 SKS x 50" PT = 4 SKS x 50" BM = 4 SKS x 50"  <b>Metode Pembelajaran:</b> <i>Discovery Learning, Self-directed learning, project based learning.</i>  <b>Tugas &amp; Latihan:</b> 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 (minimum 3 episode)	<b>Ilustrasi Serial</b> a. Mampu merumuskan dan menjelaskan konsep ilustrasi yang dihasilkan	<b>Kriteria:</b> Konsep dan implementasi  <b>Bentuk Penilaian:</b> Karya prototype ilustrasi serial	<b>Bentuk Pembelajaran:</b> Kuliah  TM = 4 SKS x 50" PT = 4 SKS x 50" BM = 4 SKS x 50"		Ilustrasi berseri, asistensi, tugas prototype.	12.5%



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



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



		merchandise yang memiliki nilai jual c. Mampu menghasilkan prototype ilustrasi fashion atau merchandise		dalam prototype produk.		
<b>13-14</b>	CPMK-3 / SubCPMK 3 Mampu merancang ilustrasi untuk redesain kemasan atau packaging sebuah produk.	<b>Ilustrasi Packaging</b> a. Mampu merumuskan dan menjelaskan konsep ilustrasi yang dihasilkan b. Mampu menghasilkan ide yang representatif untuk ilustrasi packaging yang meningkatkan nilai jual produk c. Mampu menghasilkan prototype ilustrasi packaging	<b>Kriteria:</b> Konsep dan implementasi  <b>Bentuk Penilaian:</b> Karya prototype ilustrasi packaging	<b>Bentuk Pembelajaran:</b> Kuliah  TM = 4 SKS x 50" PT = 4 SKS x 50" BM = 4 SKS x 50"  <b>Metode Pembelajaran:</b> <i>Discovery Learning, Self-directed learning, project based learning.</i>  <b>Tugas &amp; Latihan:</b> Merancang ilustrasi packaging yang diimplementasikan dalam prototype produk.	Ilustrasi Packaging, asistensi, tugas prototype.	<b>12.5%</b>
<b>15-16</b>	CPMK-3 / SubCPMK 3 Mampu merancang ilustrasi untuk desain permainan papan atau boardgame.	<b>Ilustrasi Boardgame</b> a. Mampu merumuskan dan menjelaskan konsep ilustrasi yang dihasilkan b. Mampu menghasilkan ide yang representatif	<b>Kriteria:</b> Konsep dan implementasi  <b>Bentuk Penilaian:</b> Karya prototype ilustrasi boardgame	<b>Bentuk Pembelajaran:</b> Kuliah  TM = 4 SKS x 50" PT = 4 SKS x 50" BM = 4 SKS x 50"  <b>Metode Pembelajaran:</b> <i>Discovery Learning, Self-directed learning, project based learning.</i>	Ilustrasi Boardgame, komponen boardgame, asistensi, tugas prototype.	<b>12.5%</b>





		untuk ilustrasi boardgame c. Mampu menghasilkan prototype ilustrasi boardgame		<b>Tugas &amp; Latihan:</b> Merancang ilustrasi boardgame yang diimplementasikan dalam prototype produk.		
--	--	----------------------------------------------------------------------------------	--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--



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
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) *Flexograpy*,
  - 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. Piquiq 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 ( <i>offline</i> )	Daring ( <i>online</i> )		
(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		<b>Introduction:</b> - Ruang Lingkup dan Overview Perkuliahan Teknologi Grafika <b>History of Printing Technology</b> - 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		<b>Printing Technique</b> - 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		<b>Printing Process &amp; Workflow:</b> - 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		<b>Color Management:</b> - 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		<b>Printing Material &amp; Finishing:</b> - Embossing/Debossing - Foil Stamping - UV Varnish - Dye Cuting - Binding, dll	5%
8	<b>ETS</b>	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 &amp; Offset Printing</i> )	Penilaian Kualitatif	Presentasi Kelompok, Small Grup Discussion TM: (3*50) x 2		<b>Printing Technology:</b> - <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 &amp; Rotogravure</i> )	Penilaian Kualitatif	Presentasi Kelompok, Small Grup Discussion TM: (3*50) x 2		<b>Printing Technology:</b> - <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 &amp; 3D Printing</i> )	Penilaian Kualitatif	Presentasi Kelompok, Small Grup Discussion TM: (3*50) x 2		<b>Printing Technology:</b> - <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		<b>Final Art Work</b> - File Prepress - 3D Model/ Mock-Up - Manajemen File	10%



16	EAS	Quiz	Penilaian Kuantitatif	Tes Kognitif dan Tugas TM=3*50		<b>Komprehensif</b>	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= 2 sks	Pertemuan= 16	4	25 Nov 2022
OTORISASI	<b>Pengembang RPS</b>		<b>Koordinator RMK</b>		<b>Ketua PRODI</b>	
	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 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.				
	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																									
	<b>Matrik CPL - CPMK</b> <table border="1"><thead><tr><th>CPMK</th><th>CPL-4</th><th>CPL-6</th><th>CPL-7</th><th>CPL-10</th></tr></thead><tbody><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></tbody></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		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kajian ilmiah tentang fenomena social, budaya dan permasalahan masyarakat kaitannya dengan desain permainan</li> <li>2. Studi estetika desain permainan</li> <li>3. Kajian permainan dan gamifikasi</li> <li>4. Kajian adaptasi konten permainan</li> <li>5. Struktur informasi dan komunikasi dalam permainan</li> <li>6. Prosedur user test desain permainan</li> </ol>					
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 :					
		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Paul Booth, Board Games as Media 1st Edition, Bloomsbury Academic; 1st edition, 2021, ISBN : 978-1501357169</li> <li>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</li> <li>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</li> <li>4. <u>Evan Skolnick</u>, Video Game Storytelling: What Every Developer Needs to Know about Narrative Techniques, Watson-Guption, 2014, ISBN : 978-0385345828</li> </ol>					
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		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 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 <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tanya jawab terkait eksisting boardgame yang diketahui mahasiswa</li> <li>• Penggunaan pendukung media belajar berupa video, artikel jurnal, contoh produk eksisting dan lainnya</li> </ul>	
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		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceramah materi ragam mekanika permainan papan</li> <li>• Tutorial dan contoh materi mekanika permainan papan</li> <li>• Self directed learning dalam bentuk kelompok mahasiswa membuat analisa mekanika ( 1 pertemuan) dan membuat konsep mekanika sederhana (1 pertemuan)</li> </ul>	10%
4-6	Mahasiswa mampu mengadopsi	Penilaian dari	Membuat desain yang	Kuliah tatap muka		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceramah materi</li> </ul>	15%



	konten dalam elemen permainan	pengumpulan tugas desain konten dalam elemen permainan	mengadaptasi konten dalam elemen permainan yang bernilai estetik dan fungsional	berdurasi 3x100 = 300 menit (berdurasi 3 pertemuan)  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		estetika desain dalam boardgame <ul style="list-style-type: none"> <li>• Problem based learning /case method bagi mahasiswa dalam menyusun konten elemen permainan</li> </ul>	
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 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		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceramah materi bagaimana mengapresiasi boardgame</li> <li>• Praktikum mahasiswa memainkan dan mereview permainan papan kelompok lain</li> </ul>	20%
9-10	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mahasiswa mengetahui informasi, sejarah dan</li> </ul>	Penilaian dari analisa dan review	Menyusun dan merencanakan game	Tatap muka berdurasi 2x100 = 200 menit		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceramah ragam permainan digital,</li> </ul>	10%



	<p>perkembangan permainan digital</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Mahasiswa mampu menyusun analisa penggunaan media kreatif berbasis digital untuk permasalahan yang sejenis</li></ul>	<p>permasalahan dengan luaran permainan digital</p>	<p>engine yang sesuai untuk mencapai tujuan dari solusi/konsep yang ditawarkan dan membuat konsep prototipe permainan</p>	<p>(berdurasi 2 pertemuan)</p> <p>Asistensi dan praktek studio yang dilaporkan terjadwal dengan durasi 2x120(2) menit = 480 menit</p> <p>Total alokasi waktu belajar dalam 2 minggu persemester adalah 680 menit</p>		<p>perkembangan teknologi dan peluang potensi ekosistem desain visual dalam permainan digital</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Tanya jawab terkait game engine</li><li>• Cooperative learning dalam bentuk mahasiswa membuat kelompok kerja dan melakukan Peer review terhadap konsep game engine dan draft tema permainan digital</li></ul>	
11-12	<p>Mahasiswa mampu menyusun perencanaan ragam informasi, pipeline system permainan dan alur permainan yang menarik sesuai target market</p>	<p>Penilaian terhadap manajemen skenario permainan</p>	<p>Menyusun dan membuat prototipe sederhana permainan digital</p>	<p>Tatap muka berdurasi 2x100 = 200 menit (berdurasi 2 pertemuan)</p> <p>Asistensi dan praktek studio yang dilaporkan terjadwal dengan durasi 2x120(2) menit = 480 menit</p> <p>Total alokasi waktu belajar dalam 2 minggu</p>		<ul style="list-style-type: none"><li>• ceramah terkait system operasi, ragam interaksi manusia dan computer, potensi yang dapat digali dari perkembangan teknologi</li><li>• Case Method pada kelompok mahasiswa dalam menyusun ragam informasi dan</li></ul>	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		<ul style="list-style-type: none"><li>• Penerapan case method pada kelompok mahasiswa sesuai dengan tema dan masalah yang diusung</li><li>• Demonstrasi membuat produk prototipe permainan digital secara high fidelity</li></ul>	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		<ul style="list-style-type: none"><li>• Mahasiswa melakukan presentasi, dan mempublikasikan konsep/pembahasan permainan digital</li></ul>	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=2	P=16	1	15-1-2023
OTORISASI	Pengembang RPS Yurif Setya Darmawan, S.T., M.Ds. Naufan Noordyanto M.Sn.	Koordinator MK			Ketua Prodi 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</i> ( <i>picture, visual, dan image</i> )				
	CPMK-4	Menjelaskan konsep <i>gaze, gaze in the media, voyeurism, surveillance</i>				
CPMK-5	Menjelaskan <i>visual rhetorics, metodologi visual</i>					
CPMK-6	Menjelaskan <i>visual simulacra, kaitan visual dengan perkembangan teknologi, reproduksi media</i>					

		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	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sejarah Budaya Visual</li> <li>2. Konsep Image, citra</li> <li>3. Konsep gaze, look, dan surveillance</li> <li>4. Simulacra</li> <li>5. Retorika Visual</li> </ol>				
Pustaka	Utama:	<b>Mirzoeff, N. (1999): <i>An Introduction to Visual Culture</i>, Routledge, London.</b> Definisi visual culture, <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Visuality: Picture p.37, the age of photograph p.65, virtuality p.91</li> <li>2. Culture: Gaze p.163-183</li> <li>3. Global/Lokal: Photograph p.231</li> </ol>			





(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	<b>Bentuk Pembelajaran : Kuliah</b>  <b>TM 1x3x50</b>  <b>Metode :</b> Pembelajaran Kolaboratif	<b>BM (1x3x60")</b> Classroom: mempelajari bahan ajar yang telah disediakan  <b>PT (1x3x60")</b> 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	<b>Bentuk Pembelajaran : Kuliah</b>  <b>TM 1x3x50</b>  <b>Metode :</b> Pembelajaran Kolaboratif	<b>BM (1x3x60")</b> Classroom: mempelajari bahan ajar yang telah disediakan  <b>PT (1x3x60")</b> 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 mental dari pengalaman visual.	Kriteria:  Bentuk: Non test tanya jawab lisan	<b>Bentuk Pembelajaran : Kuliah</b>  <b>TM 1x3x50</b>  <b>Metode :</b> Pembelajaran Kolaboratif	<b>BM (1x3x60")</b> Classroom: mempelajari bahan ajar yang telah disediakan  <b>PT (1x3x60")</b> Peserta mengisi kuis di classroom	Utama Pendukung	5%
4	Sub CPMK 4 Menjelaskan Sejarah Budaya Visual	Mahasiswa mengetahui dan dapat menguraikan kembali bidang studi yang disebut	Kriteria:  Bentuk: Non test tanya jawab lisan	<b>Bentuk Pembelajaran : Kuliah</b>  <b>TM 1x3x50</b>	<b>BM (1x3x60")</b> Classroom: mempelajari bahan ajar yang telah disediakan	Utama Pendukung	5%

		"budaya visual" dan sejarah singkat kemunculannya		<b>Metode :</b> Pembelajaran Kolaboratif	<b>PT (1x3x60")</b> Peserta mengisi kuis di classroom		
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	<b>Bentuk Pembelajaran :</b> <b>Kuliah</b>  <b>TM 1x3x50</b>  <b>Metode :</b> Pembelajaran Kolaboratif	<b>BM (1x3x60")</b> Classroom: mempelajari bahan ajar yang telah disediakan  <b>PT (1x3x60")</b> 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	<b>Bentuk Pembelajaran :</b> <b>Kuliah</b>  <b>TM 1x3x50</b>  <b>Metode :</b> Pembelajaran Kolaboratif	<b>BM (1x3x60")</b> Classroom: mempelajari bahan ajar yang telah disediakan  <b>PT (1x3x60")</b> 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.	Kriteria:  Bentuk: Non test tanya jawab lisan	<b>Bentuk Pembelajaran :</b> <b>Kuliah</b>  <b>TM 1x3x50</b>	<b>BM (1x3x60")</b> Classroom: mempelajari bahan ajar yang telah disediakan  <b>PT (1x3x60")</b>	Utama Pendukung	5%

		Pengertian Gaze;Teori Gaze berdasarkan pemikiran Foucault, Barthes, Lacan, dan Mulvey.		<b>Metode :</b> Pembelajaran Kolaboratif	Peserta mengisi kuis di classroom		
8	Sub CPMK 8 UTS	Mahasiswa dapat mengenali dan menguraikan kembali secara tertulis teori-teori dan istilah-istilah kunci tentang visualitas dan budaya visual.	<b>Bentuk Non Test : Presentasi/ Makalah</b>	<b>Bentuk: Praktik Lapangan</b>  <b>TM 1x3x170</b>  <b>Metode :</b> <b>Pembelajaran Berbasis Projek</b> (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	<b>Bentuk Pembelajaran : Kuliah</b>  <b>TM 1x3x50</b>  <b>Metode :</b> Pembelajaran Kolaboratif	<b>BM (1x3x60")</b> Classroom: mempelajari bahan ajar yang telah disediakan  <b>PT (1x3x60")</b> Peserta mengisi kuis di classroom	Utama Pendukung	5%
10	Sub CPMK 10	Mahasiswa dapat	Kriteria:	<b>Bentuk</b>	<b>BM (1x3x60")</b>	Utama	5%


	Menjelaskan Look, Gaze, dan Surveillance	memahami dan menjelaskan kembali bahwa dalam budaya visual setiap tindakan menatap melibatkan konotasi dan implikasi : Surveillance; Narcissism	Bentuk: Non test tanya jawab lisan	<b>Pembelajaran : Kuliah TM 1x3x50 Metode : Pembelajaran Kolaboratif</b>	Classroom: mempelajari bahan ajar yang telah disediakan <b>PT (1x3x60")</b> Peserta mengisi kuis di classroom	Pendukung	
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	<b>Bentuk Pembelajaran : Kuliah TM 1x3x50 Metode : Pembelajaran Kolaboratif</b>	<b>BM (1x3x60")</b> Classroom: mempelajari bahan ajar yang telah disediakan <b>PT (1x3x60")</b> 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: Sejarah Retorika; Definisi	Kriteria:  Bentuk: Non test tanya jawab lisan	<b>Bentuk Pembelajaran : Kuliah TM 1x3x50 Metode : Pembelajaran Kolaboratif</b>	<b>BM (1x3x60")</b> Classroom: mempelajari bahan ajar yang telah disediakan <b>PT (1x3x60")</b> Peserta mengisi kuis di classroom	Utama Pendukung	5%

		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	<b>Bentuk Pembelajaran : Kuliah</b>  <b>TM 1x3x50</b>  <b>Metode :</b> Pembelajaran Kolaboratif	<b>BM (1x3x60")</b> Classroom: mempelajari bahan ajar yang telah disediakan  <b>PT (1x3x60")</b> 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	<b>Bentuk Pembelajaran : Kuliah</b>  <b>TM 1x3x50</b>  <b>Metode :</b> Pembelajaran Kolaboratif	<b>BM (1x3x60")</b> Classroom: mempelajari bahan ajar yang telah disediakan  <b>PT (1x3x60")</b> Peserta mengisi kuis di classroom	Utama Pendukung	5%
15-16	Sub CPMK 15 UAS	Mahasiswa dapat mengulas media kebudayaan visual dan menuliskannya secara terstruktur,	<b>Bentuk Non Test : Presentasi/ Makalah</b>	<b>Bentuk: Praktik Lapangan</b>  <b>TM 1x3x170</b>  <b>Metode :</b>		Utama Pendukung	20%

		argumentatif dan koheren dalam bentuk makalah		<b>Pembelajaran Berbasis Projek</b> (mengkaji objek desain dengan pendekatan budaya visual)			
--	--	-----------------------------------------------	--	------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--



Semester 5

		<b>INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER SURABAYA, FAKULTAS DESAIN KREATIF DAN BISNIS DIGITAL, DEPARTEMEN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL</b>				Kode Dokumen
<b>RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER</b>						
MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)		SEMESTER	Tgl Penyusunan
DKV Sosial Budaya	DV		T= 6 sks	Pertemuan= 32	V	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 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.					
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 mengidentifikasi 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																																																												
	<p><b>Matrik CPL – CPMK</b></p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>CPMK</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> </thead> <tbody> <tr> <td><b>CPMK-1</b></td> <td>v</td> <td>v</td> <td>v</td> <td>v</td> <td>v</td> <td>v</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td><b>CPMK-2</b></td> <td></td> <td>v</td> <td>v</td> <td>v</td> <td>v</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td><b>CPMK-3</b></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>v</td> <td>v</td> <td>v</td> <td>v</td> <td>v</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td><b>CPMK-4</b></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>v</td> <td>v</td> <td>v</td> <td>v</td> <td>v</td> <td>v</td> </tr> </tbody> </table>		CPMK	CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7	CPL-8	CPL-9	CPL-10	CPL-11	<b>CPMK-1</b>	v	v	v	v	v	v						<b>CPMK-2</b>		v	v	v	v							<b>CPMK-3</b>					v	v	v	v	v			<b>CPMK-4</b>						v	v	v	v	v	v
CPMK	CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7	CPL-8	CPL-9	CPL-10	CPL-11																																																			
<b>CPMK-1</b>	v	v	v	v	v	v																																																								
<b>CPMK-2</b>		v	v	v	v																																																									
<b>CPMK-3</b>					v	v	v	v	v																																																					
<b>CPMK-4</b>						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 <i>Contemporary Sociology</i> (Vol. 7, Issue 4). Doubleday. <a href="https://doi.org/10.2307/2064404">https://doi.org/10.2307/2064404</a>



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 Bojongsong 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		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 Desain Komunikasi Visual dalam konteks sosial budaya	Ketepatan menjelaskan DKV dalam konteks sosial budaya, berupa contoh kasus dan kemungkinan pengembangan ilmu DKV	<p><b>Kriteria:</b> Wawasan Posisi peran ilmu DKV</p> <p><b>Bentuk:</b> Diskusi kelas</p>	<p><b>Bentuk :</b> Kuliah Diskusi</p> <p><b>Metode :</b> Student Centered Learning (SCL) – Diskusi kelas</p> <p><b>Penugasan : -</b> Estimasi Waktu : 2x3x50 = 150 menit</p>		<p>Creswell, J. W. (2015). <i>Penelitian Kualitatif Dan Desain Riset</i> (3rd Ed.). Pustaka Pelajar.</p> <p>Fiske, J. (2004). <i>Cultural And Communication Studies</i>. Jalasutra.</p> <p>Greenwood, D. J., &amp; Levin, M. (2007). <i>Introduction To Action Research</i> (2nd Editio). Sage Publication, Inc.</p>	
2	Mahasiswa memahami Desain Komunikasi Visual menggunakan metode Design Thinking	Ketepatan menjelaskan DKV dalam konteks sosial budaya dengan metode Design Thinking	<p><b>Kriteria:</b> Pemahaman metode Posisi peran ilmu DKV</p> <p><b>Bentuk:</b> Diskusi kelas</p>	<p><b>Bentuk :</b> Kuliah Diskusi</p> <p><b>Metode :</b> Student Centered Learning (SCL) – Diskusi kelas</p> <p><b>Penugasan : -</b></p> <p><b>Estimasi Waktu :</b> 2x3x50 = 150 menit</p>		<p>Don, A., &amp; Petrick, J. (2003). User Requirements. In <i>Design Research, Methods And Perspective</i>. The MIT Press.</p> <p>Plowman, T. (2003). Ethnography And Critical Design Practice. In B. Laurel (Ed.), <i>DESIGN RESEARCH, METHODS AND PERSPECTIVES</i>. The MIT Press</p>	
3 - 7	Mahasiswa dapat menyusun perencanaan penelitian DKV dalam konteks sosial budaya	Ketepatan menjelaskan tujuan, metode, dan pendekatan DKV dalam konteks sosial budaya	<p><b>Kriteria:</b> Pemahaman atas topik yang akan diteliti dalam konteks DKV</p> <p><b>Bentuk:</b></p>	<p><b>Bentuk :</b> Presentasi Diskusi</p> <p><b>Metode :</b> Student Centered Learning (SCL) –</p>		<p>Howaldt, J., Kopp, R., &amp; Schwarz, M. (2015). Researching Social Innovation. In A. Nicholls, J. Simon, &amp; G. Madeleine (Eds.), <i>New Frontiers In Social Innovation</i></p>	20%



			Presentasi	Diskusi kelas  <b>Penugasan :</b> Proposal Desain  <b>Estimasi Waktu :</b> 10x3x50 = 150 menit		<p><i>Research</i>. Palgrave Macmillan.</p> <p>Lunenfeld, P. (2003). The Design Cluster. In B. Laurel (Ed.), <i>Design Research, Methods And Perspective</i>.</p> <p>Murray, R., Caulier-Grice, J., &amp; Mulgan, G. (2010). <i>THE OPEN BOOK OF SOCIAL INNOVATION</i>. The Young Foundation.</p>	
8	<b>EVALUASI TENGAH SEMESTER</b>						<b>20%</b>
9-15	Mahasiswa dapat merancang DKV dalam konteks yang berdasarkan hasil penelitian sosial budaya	<p>Ketepatan menjelaskan pendekatan DKV dalam konteks sosial budaya</p> <p>Ketepatan proses dan luaran desain</p>	<p><b>Kriteria:</b> Kemampuan menerapkan rancangan DKV sesuai hasil penelitian dalam konteks sosial budaya</p> <p><b>Bentuk:</b> Proses Menyusun konsep dan portofolio</p>	<p><b>Bentuk :</b> Presentasi Diskusi Merancang</p> <p><b>Metode :</b> Student Centered Learning (SCL) – Diskusi kelas</p> <p><b>Penugasan :</b> Portofolio Desain berdasarkan hasil penelitian sosial budaya</p> <p>Presentasi proyek</p> <p><b>Estimasi Waktu :</b> 14x3x50 = 150 menit</p>		<p>Smith, R. C., &amp; Iversen, O. S. (2018). Participatory design for sustainable social change. <i>Design Studies</i>, 59, 9–36. <a href="https://doi.org/10.1016/j.destud.2018.05.005">https://doi.org/10.1016/j.destud.2018.05.005</a></p> <p>Stickdorn, M., Lawrence, A., Hormess, M., &amp; Schreider, J. (2018). <i>This is Service Design Doing: Applying service design thinking in the real world</i> (1st ed.). O'reilly Media, inc.</p>	40%



						<p>Murray, R., Caulier-Grice, J., &amp; Mulgan, G. (2010). <i>THE OPEN BOOK OF SOCIAL INNOVATION</i>. The Young Foundation.</p> <p>Sugiyama, K., &amp; Andree, Ti. (2011). <i>The Dentsu Way</i>. McGraw-Hill.</p>	
16	<b>EVALUASI AKHIR SEMESTER</b>						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= 4 sks	Pertemuan= 16	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 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.				
	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																				
		<b>Matrik CPL - CPMK</b> <table border="1"><thead><tr><th>CPMK</th><th>CPL-4</th><th>CPL-7</th><th>CPL-8</th><th>CPL-11</th></tr></thead><tbody><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></tbody></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 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		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 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		<ul style="list-style-type: none"> <li>Ceramah materi terkait dengan pengenalan video game arkade</li> </ul>	5%



				Belajar mandiri bagi mahasiswa berdurasi 2 x 60 menit = 120 menit  total alokasi waktu belajar dalam 1 minggu persemester adalah 340 menit		<ul style="list-style-type: none"><li>• Tanya jawab terkait eksisting video game arkade yang diketahui mahasiswa</li><li>• Penggunaan pendukung media belajar berupa video, artikel jurnal/buku, contoh produk eksisting dan lainnya</li></ul>	
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		<ul style="list-style-type: none"><li>• Ceramah materi ragam video game arkade berdasar tujuan, segmentasi, distribusi, teknologi atau perangkat lunak pendukung</li><li>• 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</li></ul>	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 3x100 = 300 menit (berdurasi 3 pertemuan)  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		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceramah materi manajemen imersifitas video game, penjelasan ruang lingkup 1 level permainan</li> <li>• Problem based learning /case method bagi mahasiswa dalam menyusun konten video game arkade</li> </ul>	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 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		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diskusi antar mahasiswa mengenai permasalahan dan capaian penyusunan konsep video game</li> <li>• Praktikum mahasiswa memainkan dan mereview capaian video game mahasiswa lainnya dalam 1 kelas</li> </ul>	20%



				adalah 680 menit			
9-12	<ul style="list-style-type: none"><li>Mahasiswa mampu mengeksplorasi konsep video game dengan menambah level permainan menjadi 2 level permainan</li></ul>	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 $(4 \times 240)$ menit $\times 4 = 3840$ menit  Total alokasi waktu belajar dalam 4 minggu persemester adalah 4640 menit		<ul style="list-style-type: none"><li>Ceramah ragam alur kecerdasan buatan sederhana yang dapat diimplementasikan pada skenario video game</li><li>Tanya jawab terkait game engine, kecerdasan buatan dan game desain</li><li>Problem based learning /case method bagi mahasiswa dalam menyusun konten video game arkade</li></ul>	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 $2 \times 120(2)$ menit = 480 menit  Total alokasi waktu belajar dalam 2 minggu		<ul style="list-style-type: none"><li>Demonstrasi membuat produk prototipe permainan digital secara high fidelity</li></ul>	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		<ul style="list-style-type: none"><li>Mahasiswa melakukan presentasi/mengumpulkan laporan, dan mempublikasikan konsep/pembahasan video game arkade</li></ul>	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= 4 sks	Pertemuan= 16	5	25 Nov 2022
<b>OTORISASI</b>	<b>Pengembang RPS</b>		<b>Koordinator RMK</b>		<b>Ketua PRODI</b>	
	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 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.				
	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				



	<b>CPMK</b>																	
	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																
		<b>Matrik CPL - CPMK</b> <table border="1"><thead><tr><th>CPMK</th><th>CPL-4</th><th>CPL-7</th><th>CPL-8</th></tr></thead><tbody><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></tbody></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 <sup>st</sup> 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		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 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		<ul style="list-style-type: none"> <li>Ceramah materi terkait perkembangan animasi computer</li> </ul>	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) <ul style="list-style-type: none"><li>• Tanya jawab terkait eksisting animasi computer yang diketahui mahasiswa</li><li>• Penggunaan pendukung media belajar berupa video, artikel jurnal, contoh produk eksisting dan lainnya</li></ul>	
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		<ul style="list-style-type: none"><li>• Ceramah materi ragam plot cerita animasi dan prinsip animasi</li><li>• Tutorial dan contoh materi plot cerita dan prinsip animasi</li><li>• Self directed learning dalam bentuk mahasiswa membuat naskah cerita</li></ul>	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		<ul style="list-style-type: none"><li>• Ceramah materi prinsip animasi, elemen karakter dan</li></ul>	15%



		<p>karakter dan environment dengan menggunakan media dan perangkat lunak yang sesuai</p>	<p>perangkat lunak atau media yang digunakan dalam produksi animasi</p>	<p>pertemuan) Asistensi dan praktek mandiri yang dilaporkan terjadwal dengan durasi (4x240) menit x 4 = 3840 menit</p> <p>Total alokasi waktu belajar dalam 4 minggu persemester adalah 4640 menit</p>		<p>elemen environment animasi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Problem based learning /case method bagi mahasiswa dalam mendesain karakter dan environment</li> </ul>	
7-8	<p>Mahasiswa mampu mempresentasikan naskah/cerita dalam bentuk sinematik animasi</p>	<p>Penilaian dari hasil demonstrasi/presentasi video animasi pendek/short animation clip</p>	<p>Melakukan peer review terhadap karya permainan rekan mahasiswa lain dalam 1 kelas</p>	<p>Kuliah tatap muka berdurasi 2 x 200 menit = 400 menit (berdurasi 2 pertemuan)</p> <p>Asistensi dan praktek lapangan bagi mahasiswa yang dilaporkan terjadwal dengan durasi 2 x 240(2) menit = 960 menit (berdurasi 2 pertemuan)</p> <p>Total alokasi waktu belajar dalam 2 minggu persemester adalah 1360 menit</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceramah/materi apresiasi animasi</li> <li>• Praktikum mahasiswa mereview animasi karya mahasiswa lainnya</li> </ul>	25%
9-12	<p>Mahasiswa mampu mengeksplorasi/menyajikan</p>	<p>Penilaian dari capaian</p>	<p>Menyajikan alternatif gaya visual/metode</p>	<p>Kuliah tatap muka berdurasi 4x200 = 800</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceramah ragam gaya visual, metode</li> </ul>	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 <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tanya jawab terkait perangkat lunak/media untuk produksi animasi</li> <li>• Self directed learning dalam bentuk mahasiswa membuat animasi dengan gaya visual yang berbeda</li> </ul>	
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		<ul style="list-style-type: none"> <li>• ceramah materi macam proses editing, grading, skoring, audio, efek visual dan lain sebagainya</li> <li>• Case Method pada mahasiswa dalam menyelesaikan 2 gaya visual animasi</li> </ul>	10%
15-16	Mahasiswa mampu	Demonstrasi/presentasi	Mempresentasikan	Kuliah tatap muka		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Demonstrasi</li> </ul>	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 <ul style="list-style-type: none"><li>• Penyusunan artikel dokumentasi dari luaran yang telah dihasilkan</li></ul>	
--	-------------------------------------------------------	---------------	---------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--



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 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)				
	<b>Matrik CPL - CPMK</b>					



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

		<table border="1"> <thead> <tr> <th>CPMK</th> <th>CPL-4</th> <th>CPL-7</th> <th>CPL-10</th> <th>CPL-11</th> </tr> </thead> <tbody> <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> </tbody> </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																							
<b>Deskripsi Singkat MK</b>	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.																										
<b>Bahan Kajian: Materi Pembelajaran</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Prinsip dasar dan konsepsi desain kemasan</li> <li>- Struktur dan material kemasan</li> <li>- Teknologi produksi kemasan</li> <li>- Stakeholder dan market desain kemasan</li> <li>- Konsep perencanaan desain kemasan</li> <li>- Proses Desain Kemasan</li> <li>- Merek dan Brand</li> <li>- Aspek Lingkungan dan legal issue desain kemasan</li> </ul>																										
<b>Pustaka</b>	<b>Utama :</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mariane Rosner Klimchuk and Sandra A Krasovec, Packaging Design: Successful Product Branding form Concept to Shelf. Published by John Wiley &amp; Sons, Inc.</li> <li>• The Art of Packaging: Mengenal Metode, Teknik dan strategi pengemasan produk untuk branding dengan hasil maksimal.Sri Julianti. Penerbit Gramedia Pustaka Utama. 2014</li> </ul> <b>Pendukung :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dameria, Anne. Panduan Designer dalam Produksi Cetak , Link &amp; Match</li> <li>• Dameria, Anne. Color Management , Link &amp; Match</li> <li>• Dameria, Anne. Digital Workflow dalam Industri Grafika , Link &amp; Match</li> <li>• Dameria, Anne. Designer Handbook dalam Produksi Cetak dan Digital Printing</li> </ul>																									
<b>Dosen Pengampu</b>	Sayatman, S.Sn, M.Si																										
<b>Matakuliah syarat</b>	-																										



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 ( <i>offline</i> )	Daring ( <i>online</i> )		
(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		<b>Introduction:</b> - 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)		<b>Struktur Kemasan:</b> - <i>Paperboard structure</i> - <i>Folding styles</i> - <i>Other structure</i> <b>Material/Bahan Kemasan:</b> - <i>Paperboard, Plastic, Glass, Foil, dll.</i> - <i>Flexible and Frigid Character</i>	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)		<b>Teknologi Cetak Kemasan:</b> - <i>Rotogravure, Flexogravure, Screen Printing, Offset, dst.</i> <b>Teknik Produksi Cetak:</b> - <i>Conventional,</i> - <i>Digital</i>	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)		<b>Environmental Factors:</b> - Waste Management - Issue Lingkungan <b>Legal Issue Kemasan:</b> - 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		<b>Comprehensive</b>	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)		<b>Defining Packaging Design:</b> - 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)		<b>Phase of Design Development:</b> - 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)		<b>Phase of Preliminary Design:</b> - 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)		<b>Phase of Final Design and Refinement Pre Production</b> - 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		<b>Comprehensive</b>	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	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 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.				
	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																
		<b>Matrik CPL - CPMK</b> <table border="1" data-bbox="779 456 1435 603"><thead><tr><th>CPMK</th><th>CPL-7</th><th>CPL-8</th><th>CPL-11</th></tr></thead><tbody><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></tbody></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 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		<ul style="list-style-type: none"> <li>Ceramah materi terkait perkembangan teknologi (sejarah, ragam, produksi dsb)</li> <li>Tanya jawab terkait eksisting teknologi dan digital content</li> </ul>	5%



				total alokasi waktu belajar dalam 1 minggu persemester adalah 640 menit		creation yang diketahui mahasiswa <ul style="list-style-type: none"><li>• Penggunaan pendukung media belajar berupa video, artikel jurnal, contoh produk eksisting dan lainnya</li></ul>	
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		<ul style="list-style-type: none"><li>• Ceramah materi ragam plot cerita digital content creation dan prinsip digital content creation</li><li>• Tutorial dan contoh materi plot cerita dan prinsip digital content creation</li><li>• Self directed learning dalam bentuk mahasiswa membuat naskah cerita</li></ul>	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		<ul style="list-style-type: none"><li>• Ceramah materi teknologi</li><li>• Problem based learning /case method bagi mahasiswa dalam mendesain objek dan skenario produk</li></ul>	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		<ul style="list-style-type: none"><li>• Ceramah/materi teknologi digital content</li><li>• Praktikum mahasiswa mereview digital content creation karya mahasiswa lainnya</li></ul>	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		<ul style="list-style-type: none"><li>• Ceramah ragam eksperimen digital content creation dari beberapa medium</li><li>• Tanya jawab terkait perangkat lunak/media untuk produksi</li></ul>	10%



				(4x240) menit x 4 = 3840 menit  Total alokasi waktu belajar dalam 4 minggu persemester adalah 4640 menit		eksperimen digital content creation <ul style="list-style-type: none"><li>• Self directed learning dalam bentuk mahasiswa membuat objek digital content creation menggunakan beberapa medium digital atau sosial media</li></ul>	
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		<ul style="list-style-type: none"><li>• ceramah materi kajian pengguna</li><li>• Case Method pada mahasiswa dalam menyelesaikan medium sosial media (Instagram, tik tok, youtube, dll)</li></ul>	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		<ul style="list-style-type: none"><li>• Demonstrasi presentasi luaran eksperimen digital</li></ul>	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= 4 sks	Pertemuan= 16	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 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.				
	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)																				
		<b>Matrik CPL - CPMK</b> <table border="1"><thead><tr><th>CPMK</th><th>CPL-4</th><th>CPL-6</th><th>CPL-7</th><th>CPL-11</th></tr></thead><tbody><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></tbody></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 (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (offline)	Daring (online)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(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 =		<ul style="list-style-type: none"> <li>Ceramah materi sejarah industri</li> </ul>	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 <ul style="list-style-type: none"><li>• Ceramah terkait filosofi industri animasi beserta perangkat keras dan teknologi yang digunakan</li><li>• Tanya jawab terkait industri yang diketahui mahasiswa di sekitar tempat tinggal masing-masing</li><li>• Penggunaan pendukung media belajar berupa video, artikel jurnal dan lainnya</li></ul>	
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)	<ul style="list-style-type: none"><li>• Ceramah materi gerak digital yang memuat prinsip animasi</li><li>• Tutorial dan contoh materi gerak digital</li><li>• Self directed learning dalam bentuk mahasiswa membuat naskah cerita ( 1 pertemuan) dan</li></ul>	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	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceramah materi Teknik layer 2 dimensi dan render</li> <li>• Creative brief untuk melatih mahasiswa dinamis dalam melakukan pekerjaan lintas area dan simulasi remote pekerjaan</li> <li>• Self directed learning dalam bentuk mahasiswa membuat animatic storyboard</li> </ul>	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	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceramah materi staging animasi, tata kamera digital</li> <li>• Tutorial dan contoh implementasi 3 axis dalam komposisi Teknik layer 3 dimensi</li> <li>• Praktikum mahasiswa membuat pengayaan dari animatic storyboard menjadi motion grafik yang lebih kompleks dan</li> </ul>	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		<ul style="list-style-type: none"><li>• 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</li><li>• Cooperative learning dalam bentuk mahasiswa membuat kelompok kerja dan melakukan Peer review terhadap konsep yang dibuat antar kelompok</li><li>• Praktikum membuat produk motion grafik sesuai konsep yang diusung setiap kelompok</li></ul>	5%
12-14	Mahasiswa mampu mendemonstrasikan	Demonstrasi dan observasi pada	Menyelesaikan proses penyuntingan gambar	Tatap muka berdurasi 3x200 = 600 menit		<ul style="list-style-type: none"><li>• Penerapan project based learning</li></ul>	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/even	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	Pertemuan= 16	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 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.				
	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 problematik etika bisnis dan sejarahnya																									
CPMK-2	Mahasiswa mampu menganalisa peran etika bisnis dalam dunia bisnis																									
CPMK-3	Mahasiswa mampu menyusun prosedur operasional untuk membangun etika bisnis di perusahaan																									
CPMK-4	Mahasiswa mampu mengimplementasikan etika bisnis pada berbagai stakeholder perusahaan																									
	<b>Matrik CPL - CPMK</b> <table border="1"><thead><tr><th>CPMK</th><th>CPL-4</th><th>CPL-6</th><th>CPL-7</th><th>CPL-10</th></tr></thead><tbody><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></tbody></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 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. Stanwick AND 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		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 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	<b>Bentuk:</b> Kuliah Diskusi  <b>Metode:</b> Student Centre Learning (SCL) – Diskusi kelas  <b>Penugasan:</b> Diskusi Case study sesuai topik mingguan Etika Bisnis <b>Estimasi Waktu:</b> 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	<b>Bentuk:</b> Kuliah Diskusi  <b>Metode:</b> Student Centre Learning (SCL) – Diskusi kelas  <b>Penugasan:</b> Diskusi Case study sesuai topik mingguan Etika Bisnis <b>Estimasi Waktu:</b> 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	<b>Bentuk:</b> Kuliah Diskusi  <b>Metode:</b> Student Centre Learning (SCL) – Diskusi kelas  <b>Penugasan:</b> Diskusi Case study sesuai topik mingguan Etika Bisnis <b>Estimasi Waktu:</b> 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: Konsep Tanggung Jawab Sosial dan Lingkungan Perusahaan	Kriteria: Kedalaman wawasan  Bentuk: Case Study	<b>Bentuk:</b> Kuliah Diskusi  <b>Metode:</b> 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 Quarterly</i> , 27(1), 1-15.	5



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



		Bisnis dalam Keuangan		Diskusi Case study sesuai topik mingguan Etika Bisnis <b>Estimasi Waktu:</b> 1x3x50 = 150 menit			
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	<b>Bentuk:</b> Kuliah Diskusi  <b>Metode:</b> Student Centre Learning (SCL) – Diskusi kelas  <b>Penugasan:</b> Diskusi Case study sesuai topik mingguan Etika Bisnis <b>Estimasi Waktu:</b> 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	<b>Bentuk:</b> Kuliah Diskusi  <b>Metode:</b> Student Centre Learning (SCL) – Diskusi kelas  <b>Penugasan:</b> Diskusi Case study sesuai topik mingguan Etika Bisnis <b>Estimasi Waktu:</b> 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	<b>Bentuk:</b> Kuliah Diskusi  <b>Metode:</b> Student Centre Learning (SCL) – Diskusi kelas  <b>Penugasan:</b> Diskusi Case study sesuai topik mingguan Etika Bisnis <b>Estimasi Waktu:</b> 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	<b>Bentuk:</b> Kuliah Diskusi  <b>Metode:</b> Student Centre Learning (SCL) – Diskusi kelas  <b>Penugasan:</b> Diskusi Case study sesuai topik mingguan Etika Bisnis <b>Estimasi Waktu:</b> 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	<b>Bentuk:</b> Kuliah Diskusi  <b>Metode:</b> Student Centre Learning (SCL) – Diskusi kelas		De George, R. T. (1999). Business ethics and the challenge of the information age. Journal of Business Ethics, 22(1), 7-11.	10



		Korupsi		<b>Penugasan:</b> Diskusi Case study sesuai topik mingguan Etika Bisnis <b>Estimasi Waktu:</b> 1x3x50 = 150 menit			
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	<b>Bentuk:</b> Kuliah Diskusi  <b>Metode:</b> Student Centre Learning (SCL) – Diskusi kelas  <b>Penugasan:</b> Diskusi Case study sesuai topik mingguan Etika Bisnis <b>Estimasi Waktu:</b> 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
14	Mahasiswa memahami tentang Kasus Etika Bisnis Kontemporer	Mahasiswa mampu menganalisis kasus etika: Studi kasus Etika Bisnis Kontemporer	Kriteria: Kedalaman wawasan  Bentuk: Case Study	<b>Bentuk:</b> Kuliah Diskusi  <b>Metode:</b> Student Centre Learning (SCL) – Diskusi kelas  <b>Penugasan:</b> Diskusi Case study sesuai topik mingguan Etika Bisnis <b>Estimasi Waktu:</b> 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
15	Mahasiswa memahami implementasi Kasus Etika Bisnis Kontemporer	Mahasiswa mampu menganalisis dan mengambil keputusan dalam	Kriteria: Kedalaman wawasan  Bentuk:	<b>Bentuk:</b> Kuliah Diskusi		Treviño, L. K., Weaver, G. R., & Brown, M. E. (2008). It's lovely at the	10



		simulasi Studi kasus Etika Bisnis Kontemporer	Case Study	<b>Metode:</b> Student Centre Learning (SCL) – Diskusi kelas <b>Penugasan:</b> Diskusi Case study sesuai topik mingguan Etika Bisnis <b>Estimasi Waktu:</b> 1x3x50 = 150 menit		top: Hierarchical levels, identities, and perceptions of organizational ethics. Business Ethics Quarterly, 18(2), 233-252.	
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 Lanjutan ( <i>Advanced Photography</i> )	DV 23502		T= 3 sks	Pertemuan= 16	III	21 Februari 2023
<b>OTORISASI</b>	<b>Pengembang RPS</b>	<b>Koordinator RMK</b>			<b>Ketua PRODI</b>	
	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	<ul style="list-style-type: none"><li>- Fotografi iklan produk</li><li>- Esai fotografi dan fotografi serial</li><li>- Eksperimen medium fotografi</li><li>- Manajemen proyek fotografi</li></ul>
Pustaka	Utama : <ol style="list-style-type: none"><li>1. Langford, Michael (2011) <i>Langford's Advanced Photography, Eighth Edition: The guide for Aspiring Photographers</i>, Focal Press: Ney York</li><li>2. Hirsch, Robert (2008) <i>Light and Lens: Photography in the Digital Age</i>, Elsevier Inc.: Oxford</li><li>3. Earnest, Allison (2013) <i>Lighting for product photography: step-by-step guide to sculpting with light</i>, Amherst Media: Amherst</li><li>4. Darling, Anne (2014) <i>Storytelling with Photographs: How to Create a Photo Essay</i></li></ol> Pendukung : <ol style="list-style-type: none"><li>1. Mante, Harald (2011) <i>Serial Photography Using Themed Images to Improve Your Photographic Skills</i>, Rooky Nook Inc.: Santa Barbara</li><li>2. Hirsch, Robert (2008) <i>Exploring Color Photography; From Film to Pixels</i>, Elsevier Inc.: Oxford</li></ol>
Dosen Pengampu	<ul style="list-style-type: none"><li>• Yurif Setya Darmawan, S.T., M.Ds.</li><li>• Nugrahardi Ramadhani S.T., M.T.</li><li>• Bambang Mardino Soewito, S.Sn., M.Sn.</li></ul>
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	<b>Bentuk Test Quiz</b>	<b>Bentuk : Kuliah</b>  <b>TM 2x3x50</b>  <b>Metode : Simulasi</b>	<b>BM (2x3x60")</b> Classroom: mempelajari bahan ajar yang telah disediakan  <b>PT (2x3x60")</b> Asistensi	<b>Utama 1, Hal. 87-115</b> <b>Utama 3</b>	10%
3-4	SubCPMK 3 Pemotretan iklan produk dengan menggunakan table top	Merancang konsep pemotretan iklan produk fotografi  Mengerjakan	<b>Bentuk Non Test : Demonstrasi</b>	<b>Bentuk: Praktek Lapangan</b>  <b>TM 2x3x170</b>  <b>Metode : Pembelajaran</b>		<b>Utama 1, Hal. 272 - 308</b> <b>Utama 3</b>	20%



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



		foto.  Mempresentasikan portfolio esai fotografi dengan medium cetak atau digital.					
8-9	Sub CPMK 6 Fotografi eksperimental	Menjelaskan medium eksperimental fotografi, konsep eksperimental	<b>Bentuk Non Test : Demonstrasi</b>	<b>Bentuk: Praktek Lapangan</b>  TM 2x3x170  <b>Metode :</b> Pembelajaran berbasis Proyek		<b>Utama 2. Hal. 185-218, 313-376</b> <b>Pendukung 2</b>	10%
10	Sub CPMK 8 Manajemen proyek fotografi	Mendeskripsikan manajemen proyek fotografi, manajemen produksi foto: kontrak perjanjian, model rilis, prop. rilis, alokasi peralatan, biaya, jadwal, menyusun proposal dan penyusunan portfolio.	<b>Bentuk Test Quiz</b>	<b>Bentuk : Kuliah</b>  TM 1x3x50  <b>Metode :</b> Simulasi	<b>BM (1x3x60")</b> Classroom: mempelajari bahan ajar yang telah disediakan  <b>PT (1x3x60")</b> Asistensi	<b>Utama 1, hal. 385-433</b>	5%
11-15	Sub CPMK 9 Proyek fotografi secara real	Mengajukan, Menawarkan kepada calon client mengenai profil usaha dan project fotografi	<b>Bentuk Non Test : Demonstrasi</b>	<b>Bentuk: Praktek Lapangan</b>  TM 5x3x170  <b>Metode :</b> Pembelajaran		<b>Utama 1, hal. 385-433</b>	20%



		Mengerjakan proyek fotografi ; potret, wedding, wisuda, dokumentasi kegiatan, proyek kalender, editorial dan periklanan, fotograif seni, fotografi kedokteran/ saintifik/ forensik		berbasis Proyek			
16	Sub CPMK 10 Presentasi akhir karya proyek fotografi	Melaporkan hasil proyek fotografi dalam bentuk portfolio dan presentasi	<b>Bentuk Non Test : Presentasi</b>	<b>Bentuk: Pameran TM 1x3x170 Metode : Diskusi</b>		<b>Utama 1, hal. 385-433</b>	10%
total							



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
<b>Komik dan Novel Grafis</b>			3 SKS	VI	November 2022
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK		Ketua PRODI
	Rabendra Yudistira Alamin		Nurina Orta Darmawati		Bambang Mardiono
Capaian Pembelajaran (CP)	<b>CPL-PRODI yang dibebankan pada MK</b>				
	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			
	<b>Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)</b>				
	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			
		<b>Matrik CPL - CPMK</b>			





		CPMK	CPL-5	CPL-7	CPL-10	CPL-11
		CPMK-1		V		V
		CPMK-2	V	V	V	V
		CPMK-3	V		V	
<b>Deskripsi Singkat MK</b>	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.					
<b>Bahan Kajian: Materi Pembelajaran</b>	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					
<b>Pustaka</b>	<b>Utama :</b>					
	Understanding Comics – Scott McCloud					
	<b>Pendukung :</b>					
	Drawing Words and Writing Pictures – Jessica Abel					
<b>Dosen Pengampu</b>	Rabendra Yudistira Alamin					



Matakuliah syarat		Digital Illustration					
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	CPMK-1 / SubCPMK 1 Mampu Memahami ragam bahasa yang digunakan di dalam media komik	<b>Pengantar Komik dan Novel Grafis</b> 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	<b>Kriteria:</b> Penguasaan dan ketepatan jawaban  <b>Bentuk Penilaian:</b> Analisis dan diskusi	<b>Bentuk Pembelajaran:</b> Kuliah  TM = 4 SKS x 50" PT = 4 SKS x 50" BM = 4 SKS x 50"  <b>Metode Pembelajaran:</b> <i>Discovery Learning, Self-directed learning</i>  <b>Tugas &amp; Latihan:</b> 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	<b>Sejarah Komik Indonesia</b> a. Mampu memahami sejarah komik di Indonesia b. Mampu mengidentifikasi dan menjelaskan karakter komik dari masa ke masa	<b>Kriteria:</b> Penguasaan dan ketepatan jawaban  <b>Bentuk Penilaian:</b> Analisis dan diskusi	<b>Bentuk Pembelajaran:</b> Kuliah  TM = 4 SKS x 50" PT = 4 SKS x 50" BM = 4 SKS x 50"  <b>Metode Pembelajaran:</b> <i>Discovery Learning, Self-directed learning</i>		Sejarah komik Indonesia, presentasi hasil review	5%



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



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



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



11	CPMK-2 / SubCPMK 2 Mampu Memahami dan menerapkan Elemen Komik Establishment Shot dan Emphasis	<b>Elemen emphasis</b> a. Mampu merumuskan dan menjelaskan elemen emphasis b. Mampu menghasilkan karya komik dengan menerapkan elemen emphasis	<b>Kriteria:</b> Penguasaan dan implementasi  <b>Bentuk Penilaian:</b> Karya komik strip	<b>Bentuk Pembelajaran:</b> Kuliah  TM = 4 SKS x 50" PT = 4 SKS x 50" BM = 4 SKS x 50"  <b>Metode Pembelajaran:</b> <i>Discovery Learning, Self-directed learning, project based learning.</i>  <b>Tugas &amp; Latihan:</b> 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	<b>Elemen Words and Pictures</b> a. Mampu merumuskan dan menjelaskan elemen words and pictures. b. Mampu menghasilkan karya komik dengan menerapkan elemen words and pictures.	<b>Kriteria:</b> Penguasaan dan implementasi  <b>Bentuk Penilaian:</b> Karya komik strip	<b>Bentuk Pembelajaran:</b> Kuliah  TM = 4 SKS x 50" PT = 4 SKS x 50" BM = 4 SKS x 50"  <b>Metode Pembelajaran:</b> <i>Discovery Learning, Self-directed learning, project based learning.</i>  <b>Tugas &amp; Latihan:</b> Merancang adegan komik dengan mengimplementasikan elemen yang telah dipelajari.	Elemen Words and Pictures, Latihan implementasi pada komik strip.	5%
13	CPMK-3 / SubCPMK 3 Mampu Memahami dan	<b>Elemen Storytelling</b>	<b>Kriteria:</b> Penguasaan dan	<b>Bentuk Pembelajaran:</b> Kuliah	Elemen Storytelling, Latihan implementasi	5%



	menerapkan Elemen Storytelling	a. Mampu merumuskan dan menjelaskan elemen storytelling b. Mampu menghasilkan karya komik dengan menerapkan elemen storytelling	implementasi <b>Bentuk Penilaian:</b> Karya komik strip	TM = 4 SKS x 50" PT = 4 SKS x 50" BM = 4 SKS x 50"  <b>Metode Pembelajaran:</b> <i>Discovery Learning, Self-directed learning, project based learning.</i>  <b>Tugas &amp; Latihan:</b> Merancang adegan komik dengan mengimplementasikan elemen yang telah dipelajari.	pada komik strip.	
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=3	P=16	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 pengetahuan 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				
		<b>Matrik CPL - CPMK</b>				





		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	
<b>Deskripsi Singkat MK</b>	Sebuah Mata kuliah Teori pengantar untuk memahami dan menguasai proses suatu branding dari suatu entitas seperti branding produk, jasa, organisasi, kota maupun personal					
<b>Bahan Kajian: Materi Pembelajaran</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengertian Brand</li> <li>2. Branding Proses</li> <li>3. Branding Strategy</li> <li>4. Personal Branding</li> <li>5. City Branding</li> <li>6. Sharing Riset</li> <li>7. Case Study : Conexxion</li> <li>8. Branding UKM</li> </ol>					
<b>Pustaka</b>	<b>Utama :</b>	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				
	<b>Pendukung :</b>	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".				



<b>Dosen Pengampu</b>		R. Eka Rizkiantono, S.Sn.,M.Ds					
<b>Matakuliah syarat</b>		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 lingkungannya	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 lingkungannya	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 Conexxion untuk membangun brandnya	Penilaian dan observasi serta tanya jawab bagaimana conexxion membangun brandnya	Mengikuti pembelajaran dan aktif dalam diskusi di kelas Mengenai topik tersebut	Kuliah tatap muka 2x 50 menit=100 menit		Case Study: Conexxion	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	<b>Evaluasi Akhir Semester / Ujian Akhir Semester</b>						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 sks Pertemuan= 16	V	
<b>OTORISASI</b>	<b>Pengembang RPS</b>		<b>Koordinator RMK</b>		<b>Ketua PRODI</b>
	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 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.				
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										
		<b>Matrik CPL – CPMK</b>										
		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		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Jenis, struktur, model bisnis korporat (barang dan jasa, operasional dan investasi, komersial dan non komersial)</li> <li>- Pengetahuan tentang korporat, produk dan konsumennya</li> <li>- Metode eksplorasi potensi branding korporat</li> <li>- Konsep branding korporat</li> </ul>					
Pustaka		Utama :					
		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Phillips, Peter L. 2018. <b>Managing Corporate Design: Best Practices for In-House Graphic Design Departments</b>. Allworth Press</li> <li>- Chernev, Alexander. 2020. <b>Strategic Brand Management</b>. 3rd Edition. Cerebellum Press</li> <li>- Wheeler, Alina. 2017. <b>Designing Brand Identity: An Essential Guide for the Whole Branding Team</b>. 5th edition. Wiley</li> <li>- Miller, Donald. 2017. <b>Building a StoryBrand: Clarify Your Message So Customers Will Listen Hardcover</b>. HarperCollins Publishers</li> <li>- Myriam Sidibe. 2020. <b>Brands on a Mission: How to Achieve Social Impact and Business Growth Through Purpose</b>. 1st Edition. Routledge</li> <li>- Foroudi, Mohammad Mahdi &amp; Foroudi, Pantea. 2021. <b>Corporate Brand Design: Developing and Managing Brand Identity</b>. 1st Edition, Routledge</li> </ul>					
		Pendukung :					
		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Balliett, Amy. 2020. <b>Killer Visual Strategies: Engage Any Audience, Improve Comprehension, and Get Amazing Results Using Visual Communication</b>. 1st Edition. Wiley</li> <li>- Knaflic, Cole Nussbaumer. 2015. <b>Storytelling with Data: A Data Visualization Guide for Business Professionals</b>. 1st Edition. Wiley</li> <li>- Schwabish, Jonathan. 2021. <b>Better Data Visualizations: A Guide for Scholars, Researchers, and Wonks</b>. 1<sup>st</sup> Edition. Columbia University Press</li> </ul>					
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

		<b>INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER SURABAYA,            FAKULTAS DESAIN KREATIF DAN BISNIS DIGITAL,            DEPARTEMEN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL</b>				Kode Dokumen	
<b>RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER</b>							
MATA KULIAH (MK)		KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)		SEMESTER	Tgl Penyusunan
DKV Creativepreneur		DV 23601		T= 2 sks	Pertemuan= 16	VI	
OTORISASI		<b>Pengembang RPS</b> Ir. Baroto Tavip Indrojarwo		<b>Koordinator RMK</b>		<b>Ketua PRODI</b> 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 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						



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		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bisnis dan entrepreneur dalam industri dan bidang DKV</li> <li>- Tahapan entrepreneurship: Ide, Prototype, MVP (minimum viable product), Traction dan Spin-off atau Scale-up</li> <li>- Pitchdeck dan Metode Pitching (kepada calon investor)</li> <li>- Penelusuran latar belakang, masalah, tujuan, dan ruang lingkup</li> <li>- Tinjauan Pustaka (referensi kasus terdahulu, dan referensi teoritis)</li> <li>- Metode Penelitian dan Perancangan</li> <li>- Konsep dan Hasil Desain Pembahasan</li> </ul>				
Pustaka		Utama :				
		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kumar, Vijay. 2012. <b>101 Design Methods: A Structured Approach for Driving Innovation in Your Organization</b>. 1st Edition. Wiley</li> <li>- Lewrick, Michael, Patrick Link, Larry Leifer. 2018. <b>The Design Thinking Playbook: Mindful Digital Transformation of Teams, Products, Services, Businesses and Ecosystems (Design Thinking Series)</b>. Wiley</li> <li>- Fisher, Steve, Ja-Nae Duane. 2016. <b>The Startup Equation: A Visual Guidebook to Building Your Startup</b>. McGraw Hill</li> </ul>				
		Pendukung :				
		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ries, Eric. 2011. <b>The Lean Startup: How Today's Entrepreneurs Use Continuous Innovation to Create Radically Successful Businesses</b>. Audible Audiobook – Unabridged. Random House Audio</li> <li>- Guillebeau, Chris, Thomas Vincent Kelly. 2012. <b>The \$100 Startup: Reinvent the Way You Make a Living, Do What You Love, and Create a New Future</b>. Audible Audiobook – Unabridged. Random House Audio</li> <li>- Long, Mark. 2019. <b>Facilities Management for Business Incubators: Practical Advice and Information for Design, Construction and Management of 21st Century Business Incubation Facilities</b>. Kindle Edition</li> </ul>				
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)		

(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			300'			-

	price Asistensi aspek produksi						
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	Lab. Media Kreatif Digital	T=3 SKS	P=?	6	25 Januari 2023
OTORISASI	<b>Pengembang RPS</b>		<b>Koordinator RMK</b>		<b>Ketua PRODI</b>	
	Naufan Noordyanto; Rabendra Yudhistira				Bambang Mardiono Soewito, S.Sn., M.Sn	
Capaian Pembelajaran (CP)	<b>CPL-PRODI yang dibebankan pada MK</b>					
	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	Mahasiswa mampu memahami dan merancang tata letak buku				



	CPMK-4	
	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

		<b>Matrik CPL - CPMK</b>			
		<b>CPMK</b>	<b>CPL-4</b>	<b>CPL-5</b>	<b>CPL-6</b>
		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
<b>Deskripsi Singkat MK</b>	<p>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 eksplorasi medium dan material serta teknis produksi/percetakan buku.</p> <p>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</p>				
<b>Bahan Kajian: Materi Pembelajaran</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Epistemologi, proses, dan metode perancangan buku visual</li> <li>2. Menentukan segmentasi dan target audiens</li> <li>3. Menentukan inspirasi dan tema untuk cerita</li> <li>4. Membuat story brief: permulaan, pertengahan, klimaks, akhir</li> <li>5. Menulis unsur teks dan pemilihan diksi dan layout</li> <li>6. Perencanaan, visualisasi (menentukan gaya ilustrasi), dan Thumbnailing</li> <li>7. Pemilihan tipografi, layout dan menentukan margin, jarak potong buku</li> <li>8. Perancangan kaver</li> <li>9. Riset feedback pada audiens atau pakar</li> <li>10. Eksplorasi Medium &amp; Material, serta teknis produksi</li> </ol>				
<b>Pustaka</b>	<b>Utama :</b>				

		1. <i>From Book to Screen: Modern Japanese Literature on Film. By Keiko I. McDonald. Armonk, NY: ME Sharpe, 2000. xv,</i>					
		<b>Pendukung :</b>					
		-					
<b>Dosen Pengampu</b>		Naufan Noordyanto; Rabendra Yudhistira					
<b>Matakuliah syarat</b>		-					
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	<ul style="list-style-type: none"> <li>(CPMK-1/ Sub CPMK 1) Mahasiswa memiliki pengetahuan dan pemahaman yang baik memahami epistemologi, proses, dan metode perancangan buku visual</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>(0.0) Mahasiswa mengenal tata perkuliahan, aturan, dan kontrak kuliah</li> <li>(CPMK 1/1) Mahasiswa memahami pengertian, proses, dan metode perancangan buku visual</li> </ul>	<p><b>Kriteria:</b> Keaktifan, kualitas pertanyaan dan jawaban, Kemampuan berkomunikasi (berdiskusi)</p> <p><b>Bentuk Penilaian:</b> Sikap kritis dan ketepatan menjawab</p>	<p><b>Bentuk Pembelajaran:</b> Kuliah dan asesmen</p> <p>TM = 1 SKS x 50" PT = 2 SKS x 60"</p>			10

		<ul style="list-style-type: none"> <li>(CPMK 1/2) Mahasiswa dapat menentukan segmentasi dan target audiens</li> </ul>	<p><b>Kriteria:</b> Alasan atau pertimbangan dan tujuan pemilihan segmentasi dan target audiens</p> <p><b>Bentuk Penilaian:</b> Hasil penentuan segmentasi dan target audiens</p>	<p><b>Tugas dan latihan:</b> Tugas 1: menentukan segmentasi dan target audiens buku visual</p>			
2-3	<ul style="list-style-type: none"> <li>(CPMK-2/ Sub CPMK 2) Mahasiswa memahami dan merancang konten naratif</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mahasiswa mampu menentukan inspirasi dan tema untuk cerita</li> </ul>	<p><b>Kriteria:</b> Kreativitas tema, keunikan</p> <p><b>Bentuk Penilaian:</b> Hasil penentuan inspirasi dan tema cerita</p>	<p><b>Bentuk Pembelajaran:</b> Kuliah dan asesmen</p> <p>TM 2 mng = 2x 1 SKS x 50" PT 2 mng = 2x 2 SKS x 60"</p> <p><b>Tugas dan latihan:</b> Tugas 2: Menentukan inspirasi, referensi, dan tema cerita</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li></li> </ul>	10

4-6	<ul style="list-style-type: none"> <li>(CPMK-2/ Sub CPMK 2) Mahasiswa memahami dan merancang konten naratif</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mahasiswa mampu membuat <i>story brief</i>: permulaan, pertengahan, klimaks, akhir</li> <li>Mahasiswa mampu menulis unsur teks dan pemilihan diks, dan layoutnyai</li> </ul>	<p><b>Kriteria:</b> Gagasan cerita, dinamika dan alur, originalitas, referensi cerita (dasar cerita, jika sejarah), kesesuaian dengan tema</p> <p><b>Bentuk Penilaian:</b> Hasil dinamika dan alur cerita</p> <p><b>Kriteria:</b> Pemilihan diksi, alternatif layout serta alasan/ pertimbangan pemilihannya</p> <p><b>Bentuk Penilaian:</b> Hasil pemilihan diksi</p>	<p><b>Bentuk Pembelajaran:</b> Kuliah dan asesmen</p> <p>TM 3 mng = 3x 1 SKS x 50" PT 3 mng = 3x 2 SKS x 60"</p> <p><b>Tugas dan latihan:</b> Tugas 3A: Mahasiswa membuat <i>story brief</i>: permulaan, pertengahan, klimaks, akhir</p> <p><b>Tugas dan latihan:</b> Tugas 3B: Mahasiswa memilih diksi, dan layout dari <i>story brief</i> yang dirancang sebelumnya</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li></li> </ul>	15
7-9	<ul style="list-style-type: none"> <li>(CPMK-3/ Sub CPMK 3) Mahasiswa memahami dan merancang konten visual</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mahasiswa mampu merencanakan dan memvisualisasikan ide cerita (menentukan gaya ilustrasi),</li> </ul>	<p><b>Kriteria:</b> Asistensi; Kreativitas ide: unsur eksplorasi gaya dan bentuk, dan ekperimentasi penyajian,</p>	<p><b>Bentuk Pembelajaran:</b> Kuliah dan asesmen</p> <p>TM 3 mng = 3x 1 SKS x 50" PT 3 mng = 3x 2 SKS x 60"</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li></li> </ul>	15

	<ul style="list-style-type: none"> <li>(CPMK-4/ Sub CPMK 4) Mahasiswa mampu memahami dan merancang tata letak buku</li> </ul>	<p>dan <i>Thumbnailing</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mahasiswa mampu memilih dan berkreasi dengan tipografi, layout dan menentukan margin, jarak potong buku</li> </ul>	<p>proses pengerjaan, dan teknik; ketepatan waktu.</p> <p><b>Bentuk Penilaian:</b> Alternatif sketsa dan hasil akhir visualisasi/ilustrasi</p> <p><b>Kriteria:</b> Asistensi; Kreativitas ide: alasan pemilihan tipografi, pertimbangan layout, penyajian, proses pengerjaan, dan teknik; ketepatan waktu.</p> <p><b>Bentuk Penilaian:</b> Alternatif sketsa layout</p>	<p><b>Tugas dan latihan:</b> Tugas 4A: Mahasiswa membuat sketsa dan final ilustrasi (visualisasi ide cerita)</p> <p><b>Tugas dan latihan:</b> Tugas 4B: Mahasiswa membuat sketsa layout buku</p>			
10-11	<ul style="list-style-type: none"> <li>(CPMK-3/ Sub CPMK 3) Mahasiswa memahami dan merancang konten visual</li> <li>(CPMK-4/ Sub CPMK 4) Mahasiswa mampu memahami dan merancang tata letak buku</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mahasiswa mampu merancang kaver buku visual</li> </ul>	<p><b>Kriteria:</b> Asistensi; Kreativitas ide: unsur eksplorasi gaya dan bentuk, dan ekperimentasi penyajian,</p>	<p><b>Bentuk Pembelajaran:</b> Kuliah dan asesmen</p> <p>TM 2 mng = 2x 1 SKS x 50" PT 2 mng = 2x 2 SKS x 60"</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li></li> </ul>	12,5	

			<p>proses pengerjaan, dan teknik; ketepatan waktu.</p> <p><b>Bentuk Penilaian:</b> Alternatif sketsa dan hasil akhir desain kaver</p>	<p><b>Tugas dan latihan:</b> Tugas 5: Mahasiswa mendesain kaver buku</p>			
12-13	<ul style="list-style-type: none"> <li>(CPMK-5/ Sub CPMK 5) Mahasiswa mampu memahami metode evaluasi purwarupa buku (pracetak)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mahasiswa mampu melakukan feedback pada audiens atau pakar</li> </ul>	<p><b>Kriteria:</b> Validasi dan relevansi pertanyaan dalam instrumen evaluasi buku</p> <p><b>Bentuk Penilaian:</b> Instrumen evaluasi dan hasil risetnya</p>	<p><b>Bentuk Pembelajaran:</b> Kuliah dan asesmen</p> <p>TM 2 mng = 2x 1 SKS x 50" PT 2 mng = 2x 2 SKS x 60"</p> <p><b>Tugas dan latihan:</b> Tugas 6: Mahasiswa merancang instrumen evaluasi dan melakukan riset (evaluasi untuk mendapat <i>feedback</i> karya bukunya) pada audiens dan pakar</p>			
14-15	<ul style="list-style-type: none"> <li>(CPMK-6/ Sub CPMK 6) Mahasiswa memahami dan menerapkan pengetahuan teknis produksi buku visual</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mahasiswa mampu memproduksi dan mencetak buku visual dengan baik</li> </ul>	<p><b>Kriteria:</b> Kreativitas teknis, pemilihan material,</p> <p><b>Bentuk Penilaian:</b> Finishing, material,</p>	<p><b>Bentuk Pembelajaran:</b> Kuliah dan asesmen</p> <p>TM 2 mng = 2x 1 SKS x 50" PT 2 mng = 2x 2 SKS x 60"</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li></li> </ul>	12,5

			penjilidan	<b>Tugas:</b> Tugas 7: Mahasiswa memproduksi/ mencetak buku dengan pilihan bahan dan material sesuai kebutuhan dan tema buku			
16	<b>Evaluasi Akhir Semester</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mahasiswa mampu menjalani proses, memahami metode perancangan, dan menghasilkan buku visual (CPMK 1-6)</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Pengumpulan dokumen</li> </ul>			25
							100





## PENILAIAN

No	Jenis Penilaian	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Bobot	Due date
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	<ul style="list-style-type: none"><li>Tugas 3A: Mahasiswa membuat <i>story brief</i>: permulaan, pertengahan, klimaks, akhir</li><li>Tugas 3B: Mahasiswa memilih diksi, dan layout dari <i>story brief</i> yang dirancang sebelumnya</li></ul>	Mendukung CPMK 2	15%	Minggu ke-4-6
4	<ul style="list-style-type: none"><li>Tugas 4A: Mahasiswa membuat sketsa dan final ilustrasi (visualisasi ide cerita)</li><li>Tugas 4B: Mahasiswa membuat sketsa layout buku</li></ul>	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= 4 sks	Pertemuan= 16	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 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.				
	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																
		<b>Matrik CPL – CPMK</b> <table border="1"><thead><tr><th>CPMK</th><th>CPL-7</th><th>CPL-8</th><th>CPL-11</th></tr></thead><tbody><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></tbody></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 Mazmanyana, 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 (%)
		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	Penilaian dan observasi dari tanya jawab	Mengikuti pembelajaran dan aktif dalam diskusi kelas	Kuliah Tatap muka berdurasi 4x50 menit = 200 menit,		<ul style="list-style-type: none"> <li>Ceramah materi terkait perkembangan</li> </ul>	5%



	konten animasi	dengan mahasiswa		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) <ul style="list-style-type: none"><li>• Tanya jawab terkait eksisting teknologi dan animasi computer yang diketahui mahasiswa</li><li>• Penggunaan pendukung media belajar berupa video, artikel jurnal, contoh produk eksisting dan lainnya</li></ul>	
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		<ul style="list-style-type: none"><li>• Ceramah materi ragam plot cerita animasi dan prinsip animasi</li><li>• Tutorial dan contoh materi plot cerita dan prinsip animasi</li><li>• Self directed learning dalam bentuk mahasiswa membuat naskah cerita</li></ul>	10%



				persemester adalah 640 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 4x200 = 800 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		<ul style="list-style-type: none"><li>• Ceramah materi teknologi</li><li>• Problem based learning /case method bagi mahasiswa dalam mendesain objek dan skenario produk turunan teknologi, animasi dan video (AR dan VR)</li></ul>	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 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)		<ul style="list-style-type: none"><li>• Ceramah/materi teknologi AR dan VR</li><li>• Praktikum mahasiswa mereview animasi karya mahasiswa lainnya</li></ul>	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 4x200 = 800 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		<ul style="list-style-type: none"><li>• Ceramah ragam eksperimen animasi menggunakan AR, VR atau Mix Reality</li><li>• Tanya jawab terkait perangkat lunak/media untuk produksi eksperimen animasi</li><li>• Self directed learning dalam bentuk mahasiswa membuat objek animasi menggunakan AR, VR dan Mix reality</li></ul>	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 x 200 menit = 400 menit (berdurasi 2 pertemuan)  Asistensi dan praktek lapangan bagi mahasiswa		<ul style="list-style-type: none"><li>• ceramah materi kajian pengguna</li><li>• Case Method pada mahasiswa dalam menyelesaikan AR, VR dan mix reality</li></ul>	10%



				yang dilaporkan terjadwal dengan durasi 2 x 240(2) menit = 960 menit (berdurasi 2 pertemuan)  Total alokasi waktu belajar dalam 2 minggu semester 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 semester adalah 1360 menit		<ul style="list-style-type: none"><li>• Demonstrasi presentasi luaran eksperimen animasi</li><li>• Penyusunan artikel dokumentasi dari luaran yang telah dihasilkan</li></ul>	25%



**INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH  
NOPEMBER, 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 Penyusuna n
Branding Kawasan	DV23602	Media Kreatif Digital	<b>T=2</b>	<b>P=2</b>	6	21 Februari 2023
<b>OTORISASI</b>	<b>Pengembang RPS</b>		<b>Koordinator RMK</b>		<b>Ketua PRODI</b>	
	Octaviyanti Dwi Wahyurini Putri Dwitasari		Nurina Orta Darmawati		Bambang Mardiono Soewito	
<b>Capaian Pembelajaran (CP)</b>	<b>CPL-PRODI yang dibebankan pada MK</b>					
	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				
	<b>Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)</b>					
	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																																														
		<b>Matrik CPL - CPMK</b>																																														
		<table border="1"> <thead> <tr> <th>CPMK</th> <th>CPL-4</th> <th>CPL-7</th> <th>CPL-8</th> <th>CPL-9</th> <th>CPL-10</th> <th>CPL-</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>CPMK-1</td> <td>v</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-2</td> <td></td> <td></td> <td>v</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> <td>v</td> <td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-4</td> <td></td> <td></td> <td>v</td> <td>v</td> <td>v</td> <td>v</td> </tr> <tr> <td>CPMK-5</td> <td></td> <td>v</td> <td>v</td> <td></td> <td>v</td> <td>v</td> </tr> </tbody> </table>	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				
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																																										
<b>Deskripsi Singkat MK</b>	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.																																															
<b>Bahan Kajian: Materi Pembelajaran</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Brand Theory</li> <li>• Brand Strategy</li> <li>• Environmental Branding</li> <li>• Integrated Marketing Communication</li> <li>• Technical Communication</li> </ul>																																															
<b>Pustaka</b>	<b>Utama :</b>	<p>Morgan, N., Pritchard, A., &amp; Pride, R. (2011). <i>Destination brands: Managing place reputation</i>. Routledge.</p> <p>Dinnie, K. (2010). <i>City branding: Theory and cases</i>. Springer.</p> <p>O'Grady, J. V., &amp; 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.</p> <p>Armstrong, G., Adam, S., Denize, S., &amp; Kotler, P. (2014). <i>Principles of marketing</i>. Pearson Australia.</p> <p>Brennen, B. S. (2021). <i>Qualitative research methods for media studies</i>. routledge.</p> <p>McLuhan, M. (2019). The medium is the message (1964). In <i>Crime and Media</i> (pp. 20-31). Routledge.</p>																																														



		<p>Sutherland, M. (2020). <i>Advertising and the mind of the consumer: what works, what doesn't, and why</i>. Routledge.</p> <p>Craig M. Berger (2005), <i>Wayfinding: Designing and Implementing Graphic Navigational Systems</i>, Page One,</p> <p>Jie Zhou, Muzi Guan, Liying Wang, Zhe Gao (2011) <i>Graphic Design in Architecture</i>, Design Media Publishing Limited</p> <p>Gibson, D (2009) <i>The Wayfinding Handbook : Information Design for Public Place</i>, Princeton Architectural Press</p>					
		<p><b>Pendukung :</b></p> <p>Yu, J. (2014) <i>Museum Display Design</i>, Design Media Publishing Limited.</p> <p>Kim Baer, Jill Vacarra (2008) <i>Information Design Workbook: Graphic Approaches, Solutions, and Inspiration + 30 Case Studies</i>, Rockport</p>					
<b>Dosen Pengampu</b>		Octaviyanti Dwi Wahyurini, S.T., M.AppDesArt, Ph.D.					
<b>Matakuliah syarat</b>		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 brand dan branding, membangun branding kawasan, serta mengkomunikasikan kepada masyarakat	Ketepatan dalam memberikan contoh konsep branding	Presentasi dan short paper	6	6		5



	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	<b>EVALUASI TENGAH SEMESTER</b>  Sub CPMK-4: Mahasiswa mampu merancang strategi komunikasi dengan menggunakan teknologi dan media yang sesuai	Kesesuaian konsep yang ditawarkan dalam menyelesaikan permasalahan-permasalahan sebuah kawasan	Presentasi dan portofolio	6	12		20
9-11	Sub CPMK-5: Mahasiswa mampu merancang berbagai	Kemampuan untuk mengaplikasikan konsep dalam berbagai implementasi branding touchpoint	Alternatif Desain	9	18		10



	aspek visual maupun komunikasi yang dibutuhkan dalam branding						
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	<b>EVALUASI AKHIR SEMESTER</b>  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	Lab. Digital Creative Media	T= 4 sks Pertemuan= 16	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 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.			
	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																				
		<b>Matrik CPL - CPMK</b> <table border="1" data-bbox="779 453 1585 603"><thead><tr><th>CPMK</th><th>CPL-4</th><th>CPL-7</th><th>CPL-8</th><th>CPL-11</th></tr></thead><tbody><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></tbody></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		<ul style="list-style-type: none"> <li>Ceramah materi terkait dengan pengenalan serious game</li> <li>Tanya jawab terkait eksisting serious</li> </ul>	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 <ul style="list-style-type: none"> <li>Penggunaan pendukung media belajar berupa video, artikel jurnal/buku, contoh produk eksisting dan lainnya</li> </ul>	
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		<ul style="list-style-type: none"> <li>Ceramah materi ragam serious game berdasar tujuan, segmentasi, distribusi, teknologi atau perangkat lunak pendukung</li> <li>Self directed learning dalam bentuk setiap mahasiswa mencari dan menganalisa eksisting yang relevan ( 1 pertemuan)</li> <li>membuat konsep serious game berdasar referensi game eksisting (1 pertemuan)</li> </ul>	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)		<ul style="list-style-type: none"> <li>Ceramah materi manajemen imersifitas serious game, penjelasan</li> </ul>	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 <ul style="list-style-type: none"><li>• Problem based learning /case method bagi mahasiswa dalam menyusun konten serious game</li></ul>	
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		<ul style="list-style-type: none"><li>• Diskusi antar mahasiswa mengenai permasalahan dan capaian penyusunan konsep serious game</li><li>• Praktikum mahasiswa memainkan dan mereview capaian serious game mahasiswa lainnya dalam 1 kelas</li></ul>	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		<ul style="list-style-type: none"><li>• Ceramah ragam alur kecerdasan buatan sederhana yang dapat diimplementasikan pada skenario</li></ul>	10%




			menyempurnakan serious game	terjadwal dengan durasi (4x240) menit x 4 = 3840 menit  Total alokasi waktu belajar dalam 4 minggu persemester adalah 4640 menit		<ul style="list-style-type: none"> <li>serious game</li> <li>Tanya jawab terkait game engine, kecerdasan buatan dan game desain</li> <li>Problem based learning /case method bagi mahasiswa dalam menyusun konten serious game</li> </ul>	
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		<ul style="list-style-type: none"> <li>Demonstrasi membuat produk prototipe serious game secara high fidelity</li> </ul>	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		<ul style="list-style-type: none"> <li>Mahasiswa melakukan presentasi/mempublikasikan laporan, dan mempublikasikan konsep/pembahasan serious game</li> </ul>	20%



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



		<b>INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER SURABAYA, FAKULTAS DESAIN KREATIF DAN BISNIS DIGITAL, DEPARTEMEN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL</b>				<b>Kode Dokumen</b>
<b>RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER</b>						
<b>MATA KULIAH (MK)</b>		<b>KODE</b>	<b>Rumpun MK</b>	<b>BOBOT (sks)</b>		<b>SEMESTER</b>
Sinematografi		DV 23602		T= 4sks	Pertemuan= 16	VI 21-02-2023
<b>OTORISASI</b>		<b>Pengembang RPS</b>		<b>Koordinator RMK</b>		<b>Ketua PRODI</b>
		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					



<b>Matrik CPL - CPMK</b>				
	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		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Yurif Setya Darmawan, S.T., M.Ds.</li> <li>• Nugrahardi Ramadhani S.T., M.T.</li> <li>• Bambang Mardino Soewito, S.Sn., M.Sn.</li> </ul>					
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)
1-3	SubCPMK 1 Mendeskripsikan capaian perkuliahan dan manfaat belajar sinematografi (RPS)	Mendeskripsikan capaian mata kuliah dan manfaat mempelajari	<b>Bentuk Test Quiz</b>	<b>Bentuk : Kuliah</b> <b>TM 3x3x50</b>	<b>BM (2x3x60")</b> Classroom: mempelajari bahan ajar yang telah disediakan	<b>Utama</b> <b>Pendukung</b>	<b>10%</b>



	Sub CPMK 2 Workflow Sinematografi	sinematografi  Menguraikan dan merancang storytelling  Mendeskripsikan dan merancang konsep dan alur kerja (workflow) produksi sinema		<b>Metode :</b> Simulasi	<b>PT (3x3x60")</b> Asistensi		
4	SubCPMK 3 Mempresentasikan konsep Sinematografi	Mempresentasikan konsep : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ide besar cerita (pesan)</li> <li>- Narasi</li> <li>- Story telling</li> <li>- Jadwal produksi film secara keseluruhan</li> <li>- Biaya produksi Crew</li> </ul>	<b>Bentuk Non Test : Demonstrasi</b>	<b>Bentuk: Kuliah</b> <b>TM 1x3x50</b>  <b>Metode :</b> Pembelajaran Kolaboratif	<b>BM (1x3x60")</b> Classroom: mempelajari bahan ajar yang telah disediakan  <b>PT (1x3x60")</b> Latihan secara mandiri	<b>Utama Pendukung</b>	<b>20%</b>
5	SubCPMK 4 Pencahayaan	Mendemonstrasikan setting pencahayaan d. Teknik pencahayaan e. Prinsip pencahayaan Kontrol pencahayaan (hard/soft,	<b>Bentuk Non Test : Demonstrasi</b>	<b>Bentuk: Kuliah</b> <b>TM 2x3x50</b>  <b>Metode :</b> Simulasi	<b>BM (2x3x60")</b> Classroom: mempelajari bahan ajar yang telah disediakan  <b>PT (2x3x60")</b> Latihan secara mandiri	<b>Utama Pendukung</b>	<b>10%</b>



		barndoor, snoots, dimmer.					
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	<b>Bentuk Non Test : Demonstrasi</b>	<b>Bentuk: Praktek Lapangan</b>  TM 7x3x170  <b>Metode :</b> Pembelajaran berbasis Proyek		<b>Utama Pendukung</b>	20%
13-15	Sub CPMK 6 Editing Film	Mengedit film e. manajemen penyimpanan file rekaman f. mengedit video: perbaikan kualitas gambar, g. mengedit audio; menyesuaikan dengan narasi dan kualitas rekaman	<b>Bentuk Non Test : Demonstrasi</b>	<b>Bentuk: Praktek Lapangan</b>  TM 3x3x170  <b>Metode :</b> Pembelajaran berbasis Proyek		<b>Utama Pendukung</b>	10%



		h. melakukan color grading merender video					
16	Sub CPMK 8 Pameran/ Launching Film	Mempresentasikan hasil karya film pendek dan melaporkan proses produksi.	<b>Bentuk Non Test : Presentasi</b>	<b>Bentuk: Pameran TM 3x3x170 Metode : Diskusi</b>		<b>Utama Pendukung</b>	30%



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

**Kode  
Dokumen**

**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER**

<b>MATA KULIAH (MK)</b>	<b>KODE</b>	<b>Rumpun MK</b>	<b>BOBOT (sks)</b>		<b>SEMESTER</b>	<b>Tgl Penyusunan</b>
Branding Produk	DV23602	Kompetensi Peminatan/Khusus	T=2	P=2	6	2 Januari 2023
<b>OTORISASI</b>	<b>Pengembang RPS</b>		<b>Koordinator RMK</b>		<b>Ketua PRODI</b>	
	Sayatman, S.Sn, M.Si				Bambang Mardiono Soewito, S.Sn, M.Sn	
<b>Capaian Pembelajaran (CP)</b>	<b>CPL-PRODI yang dibebankan pada MK</b>					
	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				
	<b>CPMK</b>					
	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	<ul style="list-style-type: none"><li>- Pengenalan Branding Produk</li><li>- Konsumen dan perilaku konsumen</li><li>- Brand Management</li><li>- Perencanaan Branding Produk</li><li>- Pengembangan Branding Produk</li><li>- Pengukuran Kinerja Branding Produk</li><li>- Pemasaran Produk</li></ul> Review dan Evaluasi
Pustaka	Utama :
	<ul style="list-style-type: none"><li>• Alina Wheeler. <i>Designing Brand Identity: An Essential Guide for the Whole Branding Team</i>, (Third, fourth and Fifth Edition)</li><li>• Von Katharina S. Güse. <i>Brand Personalities and Consumer-brand Relationships as Elements of Successful Brand Management</i>. University Of Bamberg Press</li><li>• Tilde Heding, Charlotte F. Knudtzen and Mogens Bjerre. <i>Brand Management: Research, theory and practice</i>. Routledge Taylor &amp; Francis Group</li></ul>
Pustaka	Pendukung :
	<ul style="list-style-type: none"><li>• Azize Sahin et al (2011). <i>The effect of Brand Experiences, Trust and Satisfaction on building Brand Loyalty; An Empirical Research On Global Brands</i></li><li>• Franzen, G., dan Moriarty, S. 2009. <i>The Science and Art of Branding</i>. New York: M.E. Sharpe, Inc.</li><li>• Gobe, Marc. 2005. <i>Emotional Branding</i>. Jakarta: Erlangga</li></ul>
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		<b>Overview/Introduction:</b> - 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)		<b>Pemahaman Mengenai Konsumen:</b> - 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)		<b>Perencanaan Branding Produk:</b> - 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 (2 pertemuan)		<b>Pengembangan Branding Produk:</b> - Membangun Citra Merek - Pengembangan Logo - Pengembangan Packaging	5%





8	ETS	Mahasiswa mampu menjawab Quiz dan Menyelesaikan Tugas	Penilaian Kuantitatif dan Kualitatif	Quiz Kognitif dan Tugas TM=4 sks *50		<b>Comprehensive</b>	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)		<b>Pengelolaan Branding Produk:</b> - 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)		<b>Analisis dan Evaluasi Branding Produk</b> - 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)		<b>Konsep Pemasaran Produk:</b> - 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	Penilaian Kualitatif	Kuliah Tatap Muka, Penugasan Terstruktur (PBL/ Case Studi) TM: 2*50 PT: 2*50		<b>Review dan Evaluasi:</b> - Evaluasi Materi - Diskusi dan Evaluasi Tugas - Penyelesaian Proyek Akhir	5%



		cetak		(2 pertemuan)			
<b>16</b>	<b>EAS</b>	Mahasiswa mampu menyelesaikan Tugas Branding Produk secara komprehensif	Penilaian Kuantitatif dan Kualitatif	Quiz Kognitif dan Tugas TM=4 sks *50		<b>Comprehensive</b>	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	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 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.				
	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																
		<b>Matrik CPL - CPMK</b> <table border="1"><thead><tr><th>CPMK</th><th>CPL-7</th><th>CPL-8</th><th>CPL-11</th></tr></thead><tbody><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></tbody></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 :		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Regina Kaplan, Kay Meseberg, Immersive Media and their Future, Januari 2018</li> <li>2. Emre Erturk, The Expanding Role of Immersive Media in Education, July 2020</li> <li>3. Andrew Perkis, Qualinet White Paper on Definitions of Immersive Media Experience, June 2020</li> </ol>			
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		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 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	<p>Kuliah Tatap muka berdurasi 4x50 menit = 200 menit,</p> <p>Asistensi berdurasi 4x60 menit = 240 menit</p> <p>Belajar mandiri bagi mahasiswa berdurasi 4 x 60 menit = 240 menit</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceramah materi terkait perkembangan teknologi (sejarah, ragam, produksi dsb)</li> <li>• Tanya jawab terkait eksisting teknologi</li> </ul>	5%



				total alokasi waktu belajar dalam 1 minggu persemester adalah 640 menit		<p>Immersive Creative Media computer yang diketahui mahasiswa</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Penggunaan pendukung media belajar berupa video, artikel jurnal, contoh produk eksisting dan lainnya</li> </ul>	
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	<p>Kuliah Tatap muka berdurasi 4x50 menit = 200 menit, Asistensi berdurasi 4x60 menit = 240 menit</p> <p>Belajar mandiri bagi mahasiswa berdurasi 4 x 60 menit = 240 menit</p> <p>total alokasi waktu belajar dalam 1 minggu persemester adalah 640 menit</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceramah materi ragam plot cerita Immersive Creative Media dan prinsip Immersive Creative Media</li> <li>• Tutorial dan contoh materi plot cerita dan prinsip Immersive Creative Media</li> <li>• Self directed learning dalam bentuk mahasiswa membuat naskah cerita</li> </ul>	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)		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceramah materi teknologi</li> <li>• Problem based learning /case method bagi</li> </ul>	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		<ul style="list-style-type: none"><li>• Ceramah/materi teknologi AR dan VR</li><li>• Praktikum mahasiswa mereview Immersive Creative Media karya mahasiswa lainnya</li></ul>	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)		<ul style="list-style-type: none"><li>• Ceramah ragam eksperimen Immersive Creative Media menggunakan AR, VR atau Mix</li></ul>	10%



				<p>Asistensi dan praktek mandiri yang dilaporkan terjadwal dengan durasi (4x240) menit x 4 = 3840 menit</p> <p>Total alokasi waktu belajar dalam 4 minggu persemester adalah 4640 menit</p>		<p>Reality</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tanya jawab terkait perangkat lunak/media untuk produksi eksperimen Immersive Creative Media</li> <li>• Self directed learning dalam bentuk mahasiswa membuat objek Immersive Creative Media menggunakan AR, VR dan Mix reality</li> </ul>	
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	<p>Kuliah tatap muka berdurasi 2 x 200 menit = 400 menit (berdurasi 2 pertemuan)</p> <p>Asistensi dan praktek lapangan bagi mahasiswa yang dilaporkan terjadwal dengan durasi 2 x 240(2) menit = 960 menit (berdurasi 2 pertemuan)</p> <p>Total alokasi waktu belajar dalam 2 minggu persemester adalah 1360</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• ceramah materi kajian pengguna</li> <li>• Case Method pada mahasiswa dalam menyelesaikan AR, VR dan mix reality</li> </ul>	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		<ul style="list-style-type: none"><li>• Demonstrasi presentasi luaran eksperimen Immersive Creative Media</li><li>• Penyusunan artikel dokumentasi dari luaran yang telah dihasilkan</li></ul>	25%



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

**Kode  
Dokumen**

**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER**

<b>MATA KULIAH (MK)</b>	<b>KODE</b>	<b>Rumpun MK</b>	<b>BOBOT (sks)</b>		<b>SEMESTER</b>	<b>Tgl Penyusunan</b>
Manajemen Desain	DV23603		T= 2 sks	Pertemuan= 16		
<b>OTORISASI</b>	<b>Pengembang RPS</b>		<b>Koordinator RMK</b>		<b>Ketua PRODI</b>	
					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 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																																																												
		<b>Matrik CPL - CPMK</b>  <table border="1"><thead><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></thead><tbody><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></tbody></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	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Manajemen Strategis</li> <li>- Manajemen Pengadaan</li> <li>- Manajemen Brand</li> <li>- Manajemen HKI: hak cipta, merek dan logo, desain industri</li> </ul>
Pustaka	<p>Utama :</p> <p>Best, Kathryn. 2006. <b>Design Management: Managing Design Strategy, Process and Implementation</b>. 1<sup>st</sup> edition. AVA Publishing</p> <p>David Hands. 2017. <b>Design Management: The Essential Handbook</b>. 1st Edition. Kogan Page</p> <p>Rothaermel, Frank. 2021. <b>Strategic Management: Concepts</b>. 5th Edition. McGraw-Hill</p> <p>Dess, Gregory, Gerry McNamara, Alan Eisner, Seung-Hyun Lee. 2020. <b>Strategic Management Text and Cases</b>. 10<sup>th</sup> Edition. McGraw-Hill Education</p> <p>Aaker, David A. 1991. <b>Managing Brand Equity</b>. 1<sup>st</sup> Edition. Free Press</p> <p>Peraturan Presiden Nomor 16 Tahun 2018 tentang <b>Pengadaan Barang/Jasa Pemerintah</b></p> <p>Undang-undang (UU) No. 20 Tahun 2016 tentang <b>Merek dan Indikasi Geografis</b></p> <p>Undang-undang (UU) No. 28 Tahun 2014 tentang <b>Hak Cipta</b></p> <p>Undang-undang (UU) No. 31 Tahun 2000 tentang <b>Desain Industri</b></p> <p>Undang-undang (UU) No. 13 Tahun 2013 tentang <b>Paten</b></p> <p>Pendukung :</p> <p>Croft, Chris. 2022. <b>Project Management QuickStart Guide: The Simplified Beginner's Guide to Precise Planning, Strategic Resource Management, and Delivering World Class Results</b> (QuickStart Guides™ - Business). 1<sup>st</sup> Edition. ClydeBank Media LLC</p> <p>Aaker, David A. 2014. <b>Aaker on Branding: 20 Principles That Drive Success</b>. Morgan James Publishing</p>
Dosen Pengampu	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**

<b>MATA KULIAH (MK)</b>	<b>KODE</b>	<b>Rumpun MK</b>	<b>BOBOT (sks)</b>		<b>SEMESTER</b>	<b>Tgl Penyusunan</b>
Bahasa Indonesia	<b>UG224912</b>		T= 2 sks	Pertemuan= 16		
<b>OTORISASI</b>	<b>Pengembang RPS</b>		<b>Koordinator RMK</b>		<b>Ketua PRODI</b>	
	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 prevent plagiarism.</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 developing or implementing science and technology that pays attention to and applies humanities values in accordance with their field of expertise.</i>				
	<b>CP MK/ LO</b>					
	<b>CPMK1/Sub CPMK1:</b>	Mahasiswa mampu menjelaskan konsep dan manfaat memahami penerapan etika akademik dengan benar dalam menyusun KTI.				



	<p><i>Able to explain concepts and benefits of understanding the application of academic ethics correctly.</i></p> <p><b>CPMK2/ SubCPMK2:</b> Mahasiswa mampu mengaplikasikan teknik pereferensian dan kutipan dengan tepat. <i>Able to apply reference and citation techniques appropriately.</i></p> <p><b>CPMK3/ SubCPMK3:</b> 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></p> <p><b>CPMK4/ SubCPMK4:</b> 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></p> <p><b>CPMK4/ SubCPMK5:</b> 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></p> <p><b>CPMK4/ SubCPMK6:</b> 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></p> <p><b>CPMK5/ SubCPMK7:</b> 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></p>
--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------





--	--	--

---



Deskripsi Singkat MK	<p>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 dikompetisikan.</p> <p><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></p>
Bahan Kajian: Materi Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Etika akademik.</li><li>2. Teknik pereferensian.</li><li>3. Sistematika, gaya selingkung, dan kaidah gramatika bahasa Indonesia dalam KTI.</li><li>5. Presentasi efektif.</li></ol> <p><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></p>
Pustaka	<p>Utama :</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Alwi, Hasan, 2007, <i>Tata Bahasa Baku Bahasa Indonesia</i>, Edisi Ketiga, Balai Pustaka: Jakarta.</li><li>2. Dirjen Pembelajaran dan Kemahasiswaan Kemenristekdikti, <i>Bahasa Indonesia untuk Perguruan Tinggi</i>, 2016, Jakarta, DirjenBelmawa.</li><li>3. <i>Kamus Besar Bahasa Indonesia</i> (daring atau luring), Kemdikbud RI, <a href="https://kbbi.kemdikbud.go.id/">https://kbbi.kemdikbud.go.id/</a> <i>Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI)</i>, 2016, <a href="http://badanbahasa.kemdikbud.go.id/lamanbahasa/sites/default/files/PUEBI.pdf">http://badanbahasa.kemdikbud.go.id/lamanbahasa/sites/default/files/PUEBI.pdf</a></li></ol> <p>Pendukung :</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Pratapa, Suminar, 2018, <i>Etika ilmiah, Hak cipta, dan Plagiarisme</i>.</li><li>2. Rosmawaty, 2017, <i>Menulis Karya Ilmiah, 2017</i>.</li></ol> <p>The Structure, Format, Content, and Style of a Journal-Style Scientific Paper, Bates Collage, <a href="http://jrtd.com/wp-">http://jrtd.com/wp-</a></p>



<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		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 s.d. 2	<p>Sub-CPMK1: Mahasiswa mampu menjelaskan konsep dan manfaat penerapan etika akademik dalam menyusun KTI;</p> <p><i>Students are able to explain concepts and benefits of understanding the application of academic ethics correctly.</i></p>	<p>1.1 Ketepatan menjelaskan konsep etika ilmiah, hak cipta, dan plagiarisme</p> <p>1.2 Ketepatan menjelaskan manfaat penerapan etika akademik</p> <p>1.1 Accuracy explains the concepts of</p>	<p><b>Kriteria:</b> Rubrik pemahaman etika akademik dan plagiarisme</p> <p><b>Teknik nontes:</b> Observasi dan unjuk kerja diskusi kelompok tentang etika ilmiah dan plagiarisme</p> <p><b>Criteria:</b> Rubrics of understanding academic ethics and plagiarism</p> <p><b>Nontest techniques:</b> Observation and performance of group discussion on ethics</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Kuliah</b></li> <li>• <b>Diskusi kelompok</b></li> <li>• <b>Tugas 1:</b> Menjawab soal materi etika ilmiah, hak cipta, dan plagiarisme.</li> </ul> <p>1. <b>Lecture</b> 2. <b>Group discussions</b></p> <p><i>Task 1: Answering material questions of scientific ethics, copyright, and plagiarism</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Kuliah tatap muka maya. MyITS-Classroom: sinkron dan asinkron; Diskusi kelompok</b></li> <li>• <b>Tugas 1:</b> Menjawab soal materi etika ilmiah, hak cipta, dan plagiarisme.</li> <li>• <b>Virtual face-to-face lectures. MyITS-Classroom: synchronous and asynchronous; Group discussions</b></li> </ul>	<p>Kontrak perkuliahan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tujuan belajar KTI</li> <li>• artikel "Etika ilmiah, hak cipta, dan plagiarisme" oleh Prof. Suminar.</li> <li>• Tulisan Franz Magnis Suseno "Etika Dasar Masalah-masalah Pokok Filsafat Moral" (materi tersedia di myitsclassroom)</li> <li>• <i>Lecture contract</i></li> <li>• <i>The purpose of learning KTI</i></li> <li>• <i>article "Etika ilmiah, hak cipta,</i></li> </ul>	10



		<p>scientific ethics, copyright, and plagiarism</p> <p>Accuracy explains the benefits of applying academic ethics</p>	<p>and plagiarism</p>		<p>• <b>Task 1:</b> Answering material questions of scientific ethics, copyright, and plagiarism</p>	<p>dan plagiarisme" by Prof. Suminar.</p> <p>Franz Magnis Suseno's writings "Etika Dasar Masalah-masalah Pokok Filsafat Moral"</p>	
			<p>TM = [2mggx(2sksx50")]</p> <p>PT = [2mggx(2sksx60")]</p> <p>BM = [2mggx(2sksx60")]</p>				
3 s.d. 4	<p>Sub-CPMK 2: Mahasiswa mampu mengaplikasikan teknik pereferensiandan kutipan dengan tepat;</p> <p><i>Students are able to apply reference and citation techniques appropriately.</i></p>	<p>1.1 Ketepatan menelusuri referensi kredibel</p> <p>1.2 ketepatan mengutip referensi dengan benar</p> <p><i>1.1 Accuracy of tracing credible references</i></p> <p><i>Accuracy of quoting references correctly</i></p>	<p><b>Kriteria</b> Rubrik praktik menelusuri referensi kredibel dan mengutip menggunakan mendeley</p> <p><b>Technical nontes</b> Observasi dan unjuk kerja</p> <p>Menelusuri artikel penelitian yang kredibel</p> <p><b>Criteria:</b> Practice rubrics tracing credible references and citing using mendeley</p> <p><b>Technical nontes</b> Observation and performance</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kuliah</li> <li>• Tutorial</li> <li>• Diskusi</li> <li>• Tugas 2 Mengutip dan menggunakan referensi dalam karya tulis ilmiah dengan benar.</li> </ul> <p><i>• Lecture</i></p> <p><i>• Tutorial</i></p> <p><i>• Discussion</i></p> <p><i>Task 2 Correctly citing and using references in scientific papers.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kuliah tatap muka maya. MyITS-Classroom: sinkron dan asinkron</li> <li>• Tutorial</li> <li>• Diskusi</li> <li>• Tugas 2 Mengutip dan menggunakan referensi dalam karya tulis ilmiah dengan benar.</li> <li>• Virtual face-to-face lectures. MyITS- Classroom: synchronous and asynchronous</li> <li>• Tutorial</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jenis-jenis kutipan.</li> <li>• Tutorial mendeley: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=Gv6HuCYExM">https://www.youtube.com/watch?v=Gv6HuCYExM</a></li> <li>• Tautan penelusuran referensi: <a href="http://gen.lib.rus.ec/scimag/">http://gen.lib.rus.ec/scimag/</a></li> <li><a href="http://e-resources.perpusnas.go.id/">http://e-resources.perpusnas.go.id/</a></li> <li><a href="http://sinta.ristekbrin.go.id/journals">http://sinta.ristekbrin.go.id/journals</a></li> <li>• Types of citations.</li> <li>• Tutorial mendeley:</li> </ul>	10



			Browse credible research articles		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Discussion</li> <li>• Task 2 Correctly citing and using references in scientific papers.</li> </ul>	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=Gv6HuCYExM">https://www.youtube.com/watch?v=Gv6HuCYExM</a> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Reference search link: <a href="http://gen.lib.rus.ec/scimag/">http://gen.lib.rus.ec/scimag/</a>  <a href="http://e-resources.perpusnas.go.id/">http://e-resources.perpusnas.go.id/</a></li> </ul>	
				TM = [2mggx(2sksx50")]PT = [2mggx(2sksx60")]			
5 s.d. 6	<p>Sub-CPMK3: Mahasiswa mampu menjelaskan dan/atau memberikan contoh sistematika, formulasi bahasa Indonesia yang digunakan dalam KTI dengan memperhatikan kaidah gramatika, PUEBI, dan KBBI.</p> <p><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></p>	<p>1.1 Ketepatan mengidentifikasi sistematika KTI (artikel jurnal ilmiah)</p> <p>1.2 Ketepatan mengidentifikasi gaya penulisan KTI (artikel jurnal ilmiah)</p> <p>1.3 Keaktifan</p>	<p><b>Kriteria:</b> Rubrik</p> <p><b>Teknik nontes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Observasi &amp; unjuk kerja</li> </ul> <p>Mengidentifikasi sistematika KTI (artikel jurnal ilmiah).</p> <p>Mengidentifikasi gaya selingkung penulisan KTI (artikel jurnal ilmiah).</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Kuliah:</b></li> <li>• <b>Diskusi kelompok.</b></li> <li>• <b>Tugas 3:</b> - Mengulas artikel penelitian berdasarkan sistematika dan gaya selingkungnya.</li> <li>• <b>Lectures:</b></li> <li>• <b>Group discussions.</b></li> <li>• <b>Task 3:</b> <i>Review of research articles based on their systematics and writing</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Kuliah tatap muka maya. MyITS-Classroom: sinkron dan asinkron;</b></li> <li>• <b>Diskusi kelompok. Tugas 3:</b> Mengulas artikel penelitian berdasarkan sistematika dan gaya selingkungnya.</li> <li>• <b>Virtual face-to-face lectures.</b></li> </ul>	<p>Materi "Menulis Karya Ilmiah" oleh Prof. Rosmawati (tersedia di MyITSClassroom)</p> <p>Link penulisan artikel jurnal ilmiah: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=MTYcPNQzBCg">https://www.youtube.com/watch?v=MTYcPNQzBCg</a></p> <p>Penelusuran artikel jurnal ilmiah di <a href="http://www.sciencedirect.com">www.sciencedirect.com</a>, <a href="http://www.sagepublication.com">www.sagepublication.com</a>,</p>	10



		<p>kerja kelompok</p> <p>1.1 Accuracy of identifying the systematic s of KTI (scientific journal articles)</p> <p>1.2 Accuracy of identifying the writing style of KTI (scientific journal articles)</p> <p>Activeness of group work.</p>	<p><b>Criteria:</b> <i>Rubric</i></p> <p><b>Nontest techniques:</b> 1. Observation &amp; performance</p> <p>Identify the systematics of KTI (scientific journal articles).</p> <p>Identifying the cheating style of writing KTI (scientific journal articles).</p>	<p>style.</p>	<p><b>MyITS- Classroom: synchronous and asynchronous;</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Group discussions.</b></li> <li>• <b>Task 3: Reviewing research articles based on their systematics and cheating style.</b></li> </ul>	<p><a href="http://www.springer.com">www.springer.com</a> , <a href="http://sinta.ristekbrin.go.id/journals">http://sinta.ristekbrin.go.id/journals</a></p> <p>Material "Writing Scientific Papers" by Prof. Rosmawati (available at MyITSClassroom)</p> <p>Link to writing scientific journal articles:</p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=MTYcPNQzBCg">https://www.youtube.com/watch?v=MTYcPNQzBCg</a></p> <p>Search for scientific journal articles in <a href="http://www.sciencedirect.com">www.sciencedirect.com</a> , <a href="http://www.sagepublication.com">www.sagepublication.com</a> , <a href="http://www.springer.com">www.springer.com</a> , <a href="http://sinta.ristekbrin.go.id/journals">http://sinta.ristekbrin.go.id/journals</a></p>	
				<p>TM = [2mngx(2sksx50")]</p> <p>PT = [2mngx(2sksx60")]</p> <p>BM = [2mngx(2sksx60")]</p>			
7 s.d. 8	Sub-CPMK4: Mahasiswa mampu menyusun KTI bagian judul dan pendahuluan	1.1 Ketepatan menyusun judul dan	<b>Kriteria</b> Rubrik penyusunan artikel jurnal ilmiah bagian judul dan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Kuliah,</b></li> <li>• <b>Diskusi kelompok</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Kuliah tatap muka maya. MyITS-</b></li> </ul>	Materi: -Kamberlis Handout (tersedia di MyITSClassroom)	<b>10</b>



	<p>sebagai wujud berfikir logis, logis, kritis, sistematis, dan inovatif menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar.</p> <p><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></p>	<p>pendahuluan berisi latar belakang, tujuan, dan metode</p> <p>1.2 Ketepatan menggunakan formulasi bahasa Indonesia sesuai prinsip bahasa Indonesia ilmiah</p> <p><i>1.1 Accuracy of composing the title and introduction containing the background, purpose, and method</i></p> <p><i>Accuracy of using Indonesian formulations according to</i></p>	<p>pendahuluan</p> <p><b>Teknik nontes</b> Observasi dan unjuk kerja</p> <p>Menyusun judul dan bab pendahuluan</p> <p><b>Criteria</b> <i>Rubric preparation of scientific journal articles in the title and introduction section</i></p> <p><b>Nontest technique</b> <i>Observation and performance</i></p> <p><i>Composing the title and introductory chapter</i></p>	<p>• <b>Tugas 4:</b> Menyusun karangan berupa judul, latar belakang, tujuan, tinjauan pustaka/studi literatur, dan metode.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Lecture,</i></li> <li>• <i>Group discussions</i></li> <li>• <i>Task 4:</i></li> </ul> <p><i>Compile essays in the form of titles, backgrounds, objectives, literature reviews / literature studies, and methods.</i></p>	<p><b>Classroom: sinkron dan asinkron;</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Diskusi kelompok, Tugas 4:</b></li> </ul> <p>Menyusun karangan berupa judul, latar belakang, tujuan, tinjauan pustaka/studi literatur, dan metode.</p> <p><b>Virtual face-to-face lectures. MyITS-Classroom:</b></p> <p><b>synchronous and asynchronous;</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Group discussion, Task 4:</b></li> </ul> <p><i>Compile essays in the form of titles, backgrounds, objectives, literature reviews / literature studies, and methods.</i></p>	<p><i>Material:</i></p> <p><i>-Kamberlis Handout (available in MyITSClassroom)</i></p>	
--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------	--







		<i>Indonesian formulations according to scientific principles Indonesian language</i>	<i>Observation and performance</i>  <i>Compile chapters of results and discussions</i>	<b>TM = [2mggx(2sksx50”)]PT = [2mggx(2sksx60”)]</b> <b>BM = [2mggx(2sksx60”)]</b>			
<b>11</b>	<p>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.</p> <p><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></p>	<p>1.1 Ketepatan menyusun kesimpulan</p> <p>1.2 Ketepatan menggunakan formulasi bahasa Indonesia sesuai prinsip bahasa Indonesia ilmiah</p> <p><i>1.1 Accuracy of drawing</i></p>	<p><b>Kriteria</b> Rubrik penyusunan artikel jurnal ilmiah bagian kesimpulan</p> <p><b>Teknik nontes</b> Observasi dan unjuk kerja</p> <p>Menyusun bab kesimpulan</p> <p><b>Criteria</b> <i>Rubric preparation of scientific journal articles conclusion section</i></p> <p><b>Nontest Technique</b> <i>Observation and performance</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Kuliah</b></li> <li>• <b>Diskusi kelompok</b></li> <li>• <b>Tugas 5:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Menyusun karangan bab kesimpulan</li> </ul> </li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Lecture</i></li> <li>• <i>Group discussions</i></li> </ul> <p><i>Task 5: Compiling a conclusion chapter essay</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Kuliah tatap muka maya. MyITS-Classroom: sinkron dan asinkron;</b></li> <li>• <b>Diskusi kelompok</b></li> <li>• <b>Tugas 5:</b> Menyusun karangan bab kesimpulan</li> <li>• <i>Virtual face-to-face lectures. MyITS-Classroom: synchronous and asynchronous;</i></li> <li>• <i>Group discussions Task 5; Compiling a conclusion chapter essay</i></li> </ul>	<p>PPT review contoh artikel jurnal bagian kesimpulan (tersedia di MyITSClassroom)</p> <p><i>PPT review sample journal articles conclusion section (available at MyITSClassroom)</i></p>	<b>10</b>



		<p>conclusions Accuracy of using Indonesian formulations according to scientific principles Indonesian</p>	<p>Drafting the conclusion chapter</p>	<p>TM = [1mngx(2sksx50")]PT = [1mngx(2sksx60")]</p>			
<p>12 s.d. 14</p>	<p>Sub-CPMK7: Mahasiswa mampu mempresentasikan hasil penyusunan KTI dengan baik sesuai prinsip komunikasi efektif;</p> <p><i>Students are able to present the results of the preparation of KTI properly according to the principles of effective communication.</i></p>	<p>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</p> <p>1.1. Accuracy in explaining the results of</p>	<p><b>Kriteria</b> Rubrik presentasi</p> <p><b>Teknik nontes</b> Observasi dan unjuk kerja</p> <p>Melakukan presentasi sesuai prinsip komunikasi efektif</p> <p><b>Criteria</b> <i>Presentation rubric</i></p> <p><b>Nontest technical</b> <i>Observation and performance</i></p> <p><i>Make presentations according to the principles of effective communication</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Kuliah,</b></li> <li>• <b>Diskusi kelompok</b></li> <li>• <b>Presentasi:</b> Menyampaikan hasil penyusunan artikel ilmiah.</li> <li>• <i>Lectures,</i></li> <li>• <b>Group discussions</b></li> </ul> <p><b>Presentation:</b> <i>Conveying the results of the preparation of scientific articles.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Kuliah tatap muka maya. MyITS-Classroom: sinkron dan asinkron;</b></li> <li>• <b>Diskusi kelompok.</b></li> <li>• <b>Presentasi:</b> Menyampaikan hasil penyusunan artikel ilmiah, presentasi diunggah ke youtube.</li> <li>• <b>Virtual face-to-face lectures. MyITS- Classroom: synchronous and asynchronous;</b></li> <li>• <b>Group discussions.</b></li> <li>• <b>Presentation:</b> <i>Delivering the</i></li> </ul>	<p>Tautan presentasi menarik:</p> <p><i>Interesting presentation link:</i></p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=bbz2boNSeL0">https://www.youtube.com/watch?v=bbz2boNSeL0</a></p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=NSuJ-L6xN-I">https://www.youtube.com/watch?v=NSuJ-L6xN-I</a></p>	<p>15</p>



		<p><i>the preparation of scientific papers in accordance with the rules of grammatics, cohesion and coherence, systematic, and interesting.</i></p> <p><i>1.2 Effectiveness of oral communication</i></p> <p><i>Activeness of group work</i></p>			<p><i>results of the preparation of scientific articles, presentations are uploaded to Youtube.</i></p>			
				<p>TM = [1mgx(2skx50")]</p> <p>PT = [1mgx(2skx60")]</p> <p>BM = [1mgx(2skx60")]</p>				
16	<b>End of Semester Evaluation</b>						<b>Evaluasi Akhir Semester</b>	25
							200	



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

**Kode  
Dokumen**

**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER**

<b>MATA KULIAH (MK)</b>	<b>KODE</b>	<b>Rumpun MK</b>	<b>BOBOT (sks)</b>		<b>SEMESTER</b>	<b>Tgl Penyusunan</b>
Aplikasi Teknologi dan Transformasi Digital	UG. 184916	SPKB	T= 3 sks	Pertemuan= 16	6 dan 7	
<b>OTORISASI</b>	<b>Pengembang RPS</b>	<b>Koordinator RMK</b>			<b>Ketua PRODI</b>	
	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. Zjhra 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 Hafizh  
 Imaaduddin,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 and the environment
	KU1	Able to apply logical, critical, systematic, and innovative thinking in the context of the development 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 produce solutions, and ideas
	KU4	Able to compile a final report / Proposal or research / innovation project / Student Creativity Program (PKM).
	CPMK	
	CPMK 1	Students understand the outline of the lecture from beginning to end, are able to understand 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 technological applications 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's Theories 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)



<p>Deskripsi Singkat MK</p>	<p>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</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Digital Literacy Knowledge and Concepts;</li> <li>2. Systems Theory and Systemic Thinking;</li> <li>3. Knowledge of the National Research Roadmap and ITS;</li> <li>4. Introduction to Science Technopark (STP);</li> <li>5. Knowledge and Concepts of Sustainable Development Goals (SDGs);</li> <li>6. Opensource Mobile Application Technology, E Commerce;</li> <li>7. Creative and Innovative Knowledge; and</li> <li>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.</li> </ol>
<p>Bahan Kajian: Materi Pembelajaran</p>	<p>The material of the Technology Application and Digital Transformation course is</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Digital Literacy Knowledge and Concepts</li> <li>2. Theory of Systems Thinking and Information Transformation</li> <li>3. Introduction and Knowledge of Science Technopark (STP)</li> <li>4. Knowledge of ITS and National Research Roadmaps</li> <li>5. The concept of SDGs (Sustainable Development Goals)</li> <li>6. Open Source Technology and IT Ethics</li> </ol> <p>Student Creative Program Proposal Concept (PKM)</p>
<p>Pustaka</p>	<p>Utama :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Digital Literacy : Tools and Methodologies for Information Society. Pier Casera Rivoltella, UniversitasCottolica del Sacro Cuore, Italy</li> <li>2. Akhmad Hidayatno, "BERPIKIR SISTEM", Pola Pikir Untuk Pemahaman Masalah Yang Lebih baik. 2016.University of</li> </ol>



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 Kraemer, “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		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	<b>CPMK1 :</b> Students understand the outline of the lecture from beginning to end, are able to understand the	<b>Digital Literacy Knowledge</b>	<b>Criterion:</b>  Able to find Exam	<b>My ITS Classroom</b>  <b>TM = 3x50 menit</b>				Class lecturers



	<p>Knowledge and Concepts of Digital Literacy by thinking systematically in solving general problems properly and correctly</p> <p>Students are able :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Understand the outline of lectures</li> </ul> <p>Able to explain Digital Literacy Knowledge and Concepts</p>	<p><b>and Concepts :</b></p> <p>Students able to analyze the concept of digital literacy</p> <p>Students able to analyze the concept of Social Networking, Transliteracy, Cyber-crime, Digital identity</p>	<p>problems that can be resolved with Digital Literacy Knowledge</p> <p><b>Bentuk penilaian :</b></p>	<p><b>PT = 1 x 60"</b> <b>BM = 1x60"</b></p> <p>Learning methods: Lecture Small Group Discussion Frequently Asked Questions 2x 50 minutes : Lectures/Lectures 1x50 minutes : Diskusi</p>				
2	<p><b>CPMK1 :</b> Students understand the outline of the lecture from beginning to end, are able to understand the Knowledge and Concepts</p>	<p>Being able to find examples the</p>	<p><b>Kriteria :</b> Mampu menemukan contoh-contoh permasalahan yang dapat</p>	<p><b>My ITS Classroom</b> <b>TM = 3x50 menit</b> <b>PT = 1 x 60"</b> <b>BM = 1x60"</b></p> <p>Learning methods:</p>		Systems Theory and Think Systemic	5%	Class lecturers





	<p>of Digital Literacy by thinking systematically in solving general problems properly and correctly baik dan benar</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Students are able to explain the concept of systematic thinking in solving common problems</li> </ul>	<p>problem can be resolved with the concept of the system</p>	<p>diselesaikan dengan konsep, system</p> <p><b>Bentuk penilaian :</b></p>	<p>Lectures small Group Discussion Frequently Asked Questions 2x 50 minutes : Lectures/Lectures</p> <p>1x50 minutes : Dskusi</p>				
3	<p><b>CPMK2:</b> 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</p>	<p>Able to discuss with groups problems that it's in the Centres Good research National as well as research at ITS</p>	<p><b>Kriteria :</b> Mampu menemukan permasalahan yang ada di Pusat-Pusat Penelitian baik Nasional maupun penelitian di ITS</p>	<p><b>My ITS Classroom</b> <b>TM = 3x50 menit</b> <b>PT = 1 x 60" BM = 1x60"</b></p> <p>Learning methods: Lectures small Group Discussion Frequently Asked Questions</p>		<p>Knowledge Roadmap National Research and ITS</p>	<p><b>0%</b></p>	<p>DRPM Lecturer</p>



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



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



				s 1x50 minutes : Dskusi				
6	<b>CPMK 3:</b> 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	<b>Criterion:</b> Able to use Opensource Technology And Ecommerce mobile app to finish problems in society and the environment  <b>Bentuk penilaian</b>	<b>My ITS Classroom</b>  <b>TM = 3x50 menit PT = 1 x 60" BM = 1x60"</b>  Learning methods: Lectures small Group Discussion Frequently Asked Questions 2x 50 minutes : Lectures/Lectures 1x50 minutes : Dskusi		Opensource Technology Mobile Applications, E Commerce	0%	Class Lecturer
7	<b>CPMK2:</b> 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	<b>Criterion:</b> Able to find research results both nationally, ITS, and internationally with Innovation approach	<b>My ITS Classroom</b>  <b>TM = 3x50 menit PT = 1 x 60" BM = 1x60"</b>  Learning methods:		Knowledge of Roadmap National Research and ITS	0%	DRPM Lecturer



	innovative products that are competitive Students Able to utilize Research Centers at ITS and National	selected aspects	<b>Bentuk penilaian</b>	Lectures small Group Discussion Frequently Asked Questions 2x 50 minutes : Lectures/Lectures  1x50 minutes : Dskusi				
8	<b>CPMK2:</b> Students able to utilize research centers both locally and nationally with technological applications and innovative products that are competitive Able to make creative, innovative thinking concepts based on science technology	Conduct discussions in solving problems with innovative creative approaches.	<b>Criterion:</b> Able to find each example of existing problems according to creativity and innovative aspects  <b>Bentuk penilaian</b>	<b>My ITS Classroom</b>  <b>TM = 3x50 menit PT = 1 x 60" BM = 1x60"</b>  Learning methods: Lectures small Group  Discussion Frequently Asked Questions 2x 50 minutes : Lectures/Lectures  1x50 minutes : Dskusi		Creative and Innovative Knowledge	0%	STP Lecturer
9	<b>Students Able to do the Midterm Exam well and on time</b>	<b>Doing the Midterm Exam questions (UTS)</b>	<b>Able to work Middle Exam questions Semester (UTS) well and On time</b>		<b>3 x 50 minutes</b>	<b>Midterm</b>	25%	Class Lecturer
10	<b>CPMK 4:</b> Able to complete the making of Student Creativity Program	Conduct discussions with groups to find	<b>Kriteria :</b>  Able to conduct group	<b>My ITS Classroom</b>	3 x 50 minute : Discussion of PKM proposals	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  <b>Bentuk penilaian</b>	<b>TM = 3x50 menit</b> <b>PT = 1 x 60"</b> <b>BM = 1x60"</b> Learning methods: Lectures small Group Discussion Frequently Asked Questions 2x 50 minutes : Lectures/Lectures 1x50 minutes : Dskusi				
11	<b>CPMK 4:</b> 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	<b>Kriteria :</b> Able to present group work results with good coordination, and on time.  <b>Bentuk penilaian</b>	<b>My ITS Classroom</b>  <b>TM = 3x50 menit</b> <b>PT = 1 x 60"</b> <b>BM = 1x60"</b> 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	<b>CPMK 4:</b> Able to complete the	Conducting discussions with	<b>Kriteria :</b> Able to present	<b>My ITS Classroom</b>		Presentation of pkm proposal group work	10%	Class Lecturer



	<p>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).</p>	<p>the group Of work results of making PKM Proposals with PPT</p>	<p>group work results with good coordination, and on time</p> <p><b>Bentuk penilaian</b></p>	<p>TM = 3x50 menit PT = 1 x 60" BM = 1x60"</p> <p>Learning methods: Lectures small Group Discussion Frequently Asked Questions 2x 50 minutes : Lectures/Lectures 1x50 minutes : Dskusi</p>	<p>in ppt form</p>		
13	<p><b>CPMK 4:</b></p> <p>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</p>	<p>Conducting discussions with the group Of work results of making PKM Proposals with PPT</p>	<p><b>Kriteria :</b> Able to present group work results with good coordination, and on time.</p> <p><b>Bentuk penilaian</b></p>	<p><b>My ITS Classroom</b></p> <p>TM = 3x50 menit PT = 1 x 60" BM = 1x60"</p> <p>Learning methods: Lectures small Group Discussion Frequently Asked Questions 2x 50 minutes : Lectures/Lectures  1x50 minutes : Dskusi</p>	<p>Presentation of pkm proposal group work in Power Point</p>	10%	Class Lecturer



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





	making of Student Creativity Program (PKM) Proposals and similar programs in preparing innovation-based projects along with PKM Proposal Outputs (Videos).			1x50 minutes : Dskusi			
16	<p><b>CPMK 4 :</b></p> <p>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).</p> <p>Able to complete the making of Student Creativity Program (PKM) Proposals and similar programs in preparing innovation-based projects along with PKM Proposal Outputs (Videos).</p>	Conducting discussions with groups for the collection of assignments 2 ap tektransidi courses	Proposal Evaluation	<p><b>My ITS Classroom</b></p> <p>TM = 3x50 menit PT = 1 x 60" BM = 1x60"</p> <p>Learning methods: Lectures small Group Discussion Frequently Asked Questions 2x 50 minutes : Lectures/Lectures</p> <p>1x50 minutes : Dskusi</p>	Final Proposals, Artikl, Posters and Videos from PKM	0%	Class Lecturer
							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	<b>UG. 184913</b>	<b>Mata Kuliah Wajib Kurikulum</b>	T= 2 sks	Pertemuan= 16	6/7	
<b>OTORISASI</b>	<b>Pengembang RPS</b>		<b>Koordinator RMK</b>		<b>Ketua PRODI</b>	
	<b>TIM Dosen Lecturer TEAM</b>		<b>Tanda tangan  (Ni Wayan Suarmini)</b>		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)	<i>Contribute to improving the quality of life in society, nation, state and civilization based on Pancasila.</i>				
	PLO 2 (S4)	<i>Acting as citizens who are proud and love the country, have nationalism and a sense of responsibility to the state and nation.</i>				



	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**

	<b>CPL 1</b>	<b>CPL 2</b>	<b>CPL 3</b>	<b>CPL 4</b>
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		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Hakikat dan tantangan Kewarganegaraan bagi masa depan bangsa</li> <li>2. Negara: Konstitusi dan Demokrasi</li> <li>3. Identitas dan Integrasi Nasional</li> <li>4. Penegakan Hukum: Hak dan Kewajiban Warga Negara, dan HAM.</li> <li>5. Pendidikan Anti Korupsi</li> <li>6. Wawasan Nusantara dan Otonomi Daerah</li> <li>7. Ketahanan Nasional: Posisi Negara dalam era global dan Bela Negara</li> </ol>					
Pustaka		Utama :					
		Kemenristekdikti. 2016. Modul Pendidikan Kewarganegaraan Untuk Perguruan Tinggi. Jakarta: Dirjen Belmawa Kemenristekdikti					
		Pendukung :					
		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Armaidly Armawi, Geostrategi Indonesia, Jakarta, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, 2006</li> <li>2. Azyumardi Azra, paradigma Baru Pendidikan Nasional dan Rekonstruksi dan Demokratisasi, Penerbit Kompas, Jakarta, 2002</li> <li>3. Bahar, Dr. Saefrodin, "Konteks Kenegaraan, Hak Asasi Manusia, Pustaka Sinar Harapan, Jakarta, 2000.</li> <li>4. Kaelan, Pendidikan Kewarganegaraan, UGM Press, Yogyakarta 2005.</li> <li>5. Slamet Soemiarno, Geopolitik Indonesia, Jakarta, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, 2006</li> </ol>					
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	<b>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.</b>	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  <b>TM: ( 8x50 min)</b>  <b>Tgs 1 (Individu) : menganalisa kasus dengan tema sesuai materi</b> <b>Tugas 2 (Kelompok) menganalisa kasus skala nasional dengan tema sesuai materi</b>	Synchronous /Unsynchronous Learning Link : <a href="https://classroom.its.ac.id/">https://classroom.its.ac.id/</a>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Kontrak Kuliah: menjelaskan bentuk evaluasi, referensi dan Pembentukan kelompok.</li><li>• Hakekat dan Tantangan KWN untuk masa depan</li><li>• Pengertian Bangsa dan Negara , sifat hakikat negara dan tujuan negara.</li><li>• Konstitusi, nilai dan norma konstitusional UUD RI 1945 dan konstitusionalitas per UU dibawah UUD 1945</li><li>• Lembaga dan hubungan</li></ul>	19
-----	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----



						<p>antar lembaga negara pemerintahan negara dan Sistem pemerintahan daerah.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Teori dan konsep demokrasi Indonesia berlandaskan Pancasila dan UUD1945.</li><li>• Hakikat demokrasi sebagai sistem nilai dan sistem politik, partai politik, pemilu dan sistem perwakilan,</li><li>• pendidikan demokrasi</li><li>• nasional sebagai salah satu determinan pembangunan</li></ul>	
--	--	--	--	--	--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--



						<p>bangsa dan karakter bangsa</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Integrasi nasional sebagai salah satu parameter persatuan dan kesatuan bangsa.</li></ul>	
5-7	<p><b>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</b></p> <p><i>CLO 2/LLO2: Understand the correlation of civic education with the values of life so that becoming a citizen with an Indonesian</i></p>	<p>Bentuk kerjasama, kepekaan sosial.</p> <p>Unjuk kerja, kesesuaian hasil kerja dengan tema Presentasi</p>	<p>Instrumen Rubrik</p> <p>Teknik : Non Test ( Tanya jawab, sikap, diskusi, presentasi, Penilaian Essay</p>	<p>TM; (6x50 mnt) Kuliah: Ceramah bervariasi Problem solving</p> <p><b>Tugas 2 ( Kelompok) membuat makalah dengan Tema studi kasus sesuai materi</b></p>	<p>Synchronous /Unsyncronus Learning Link : <a href="https://classroom.its.ac.id/">https://classroom.its.ac.id/</a></p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Penegakan Hukum : Kepastian dan Keadilan Hukum</li><li>• <i>Law enforcement : Legal Certainty and Justice</i></li><li>• Hak Dan Kewajiban Negara dan Warga Negara,</li><li>• Dinamika, Tantangan hak dan kewajiban Negara Dan Warga Negara</li></ul>	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> <ul style="list-style-type: none"><li>• Pengakuan Atas Martabat Dan Hak- Hak Yang Sama ( HAM).</li><li>• <i>Recognition of Dignity and Equal Rights (HAM)</i></li></ul>	
8	CP MK 1 dan CP MK 2 <i>CLO 1/LL01 dan CLO2/LL02</i>	<b>Ujian Tengah Semester / Midterm exam</b>					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 : <a href="https://classroom.its.ac.id/">https://classroom.its.ac.id/</a> (2x 50 mnt)	<ul style="list-style-type: none"><li>• Pendidikan antikorupsi untuk mewujudkan warga negara yang berkeadaban</li></ul>	20



	<p>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.</p>	<p>Hasil temuan lapangan.</p>		<p><i>TM; (8x50 min)</i> <i>Studying; various</i></p> <p><b>Tugas1 ( Individu )</b> Menganalisa kasus dengan tema sesuai materi</p> <p><b>Tugas 3 (Kelompok)</b> <b>Projek : survey dengan Tema sesuai materi</b></p>		<p>dan bertanggung jawab bagi kelangsungan hidup bangsa dan negara Indonesia.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Tindakan pidana Korupsi dan peraturan perundang-undangan</li><li>• wawasan nusantara sebagai konsepsi dan pandangan kolektif kebangsaan Indonesia dalam konteks pergaulan dunia</li><li>• otonomi daerah dalam konteks persatuan dan kesatuan</li></ul>	
--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------	--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--



						bangsa Indonesia		
13-15	CP MK 4 : Mampu berkontribusi dalam bentuk tata sikap dan tata nilai, yaitu menghargai kebhinekaan, bekerjasama, memiliki sifat amanah, kepekaan social dan kecintaan yang tinggi terhadap masyarakat, bangsa dan negara Indonesia.	Memahami konten Unjuk kerjaKerjasama Temuan terkait proyek.	Instrumen Rubrik Teknik: Non test ( tanya jawab, sikap,diskusi, Presentasi, Penilaian essay, penilaian proyek,Presentasi	TM; ( 6x50 mnt) Kuliah; Ceramah Diskusi /Debat/ role play /Problem & Solving  Tugas 3( Klp) :Proyek membuat Video /dengan tema sesuai materi	Synchronous /Unsyncronus Learning Link : <a href="https://classroom.its.ac.id/">https://classroom.its.ac.id/</a> [6X50 mnt)	<ul style="list-style-type: none"><li>• Ketahanan nasional dan bela negara dalam membangun komitmen kolektif kebangsaan.</li><li>• Tantangan Tannas dan Bela Negara dalam era global</li></ul>	18	
16	<b>CP MK 3 dan CP MK 4 CLO 3/LLO3 dan CLO 4/LLO4</b>	<b>UJIAN AKHIR SEMESTER/ FINAL EXAMS</b>						<b>15</b>
total							100	



Semester 7

		INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER FAKULTAS DESAIN KREATIF DAN BISNIS DIGITAL DEPARTEMEN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL				Kode Dokumen	
<b>RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER</b>							
MATA KULIAH (MK)		KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)		SEMESTER	Tgl Penyusunan
DKV Konseptual			Kompetensi Utama	T=3	P=3	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)	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**

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 *user needs insight (design thinking)*, 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**

- *Design Thinking*
- *Design Research*
- *Design Methods*
- *Design Propose*
- *Definition of Problem and Communication needs*
- *Research for Information Idea*
- *Data Analysis and discussion*
- *Concept Generation and refinement of Idea*
- *Presentation Report and Evaluation*

**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	Kemampuan menjelaskan latar belakang, rumusan masalah,	Penilaian Kualitatif	Kuliah, <i>Praktek Studio Project Based</i>		- Rumusan Masalah, Batasan Masalah atau Ruang Lingkup	5%



	permasalahan, maksud, tujuan dan ruang lingkup penelitian.	tujuan dan ruang lingkup penelitian.		<i>Learning/Case Study</i> TM: 3x50 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	<b>ETS</b>	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		<b>Comprehensive</b> 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	Kemampuan melakukan	Penilaian	Praktik Studio,		- Focus Group Discussion	5%



	riset/studi dan analisisnya dengan metode tertentu (3)	riset/studi dengan pendekatan metode tertentu yang dipilih. Contoh: Focus Group Discussion dengan expert, dll	Kualitatif	<i>Project Based</i> PT: 3x50 BM: 3x50		- Eksperimen desain	
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 - Prototyping - 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	<b>EAS</b>	Laporan lengkap, materi presentasi dan draft desain/ prototipe awal.	Penilaian Kuantitatif/Kualitatif	<i>Project Based</i> TM= 3x50 PT= 3x50		<b>Comprehensive</b> 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 <i>Attitude</i>	<p>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.</p> <p><i>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</i></p>				
Keterampilan Umum <i>General skill</i>	<p>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.</p> <p><i>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></p>				



	<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>																
	<b>Matrik CPL - CPMK</b> <table border="1" data-bbox="779 724 1480 900"><thead><tr><th></th><th><b>S</b></th><th><b>KU</b></th></tr></thead><tbody><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></tbody></table>			<b>S</b>	<b>KU</b>	CPMK 1	√	√	CPMK 2	√	√	CPMK 3	√	√	CPMK 4	√	√
	<b>S</b>	<b>KU</b>															
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 Do's and Don'ts English for Workplace Addressing Selection Criteria Writing Your CV/Resume Writing Your Application At The Interview



Pustaka	<table border="1"><tr><td>Utama :</td><td></td></tr><tr><td></td><td><ol style="list-style-type: none"><li>1. Hogue Ann, Oshima Alice, "Introduction to Academic Writing", Longman, 1997</li><li>2. Johnston Susan S, Zukowski Jean/Faust, "Steps to Academic Reading," Heinle, Canada, 2002</li><li>3. Mikulecky, Beatrice S, "Advanced Reading Power", Pearson Education, New York, 2007</li><li>4. Fellag Linda Robinson, "College Reading," Houghton Mifflin Company, 2006</li><li>5. Hague Ann, "First Steps in Academic Writing," Addison Wesley Publishing Company, 1996</li><li>6. Weissman Jerry, "Presenting to Win, the Art of Telling Your Story, Prentice Hall, 2006</li><li>7. Becker Lucinda &amp; Joan Van Emden, "Presentation Skills for Students, Palgrave, Macmillan, 2010</li><li>8. Barbara Chivers and Michael Shoolbred, <i>Student's Guide to Presentation, Making Your Presentation Count</i>, SAGE Publication, 2007</li><li>9. Godwin, J. (2014). <i>Planning Your Essay</i>. 2<sup>nd</sup> ed. Basingstoke: Palgrave-MacMillan</li><li>10. University of Leicester. (2012). <i>Writing Essays</i>. Available from</li><li>11. University of Essex. (2008). <i>How to improve your academic writing</i>. Available from</li><li>12. Cooper, H. and Shoolbred, M. (2016). <i>Where's your argument?</i> London: Palgrave.</li><li>13. Anderson, L.W., Krathwohl, D.R. 2001. <i>A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assesing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educationl Objectives</i>. New York: Addison Wesley Longman, Inc.</li><li>14. Oshima A. &amp; Hogue, A. <i>Writing Academic English</i> (1998) NY: Addison Wesley Longman</li><li>15. Anderson, M &amp; Anderson, K. 2003, <i>Text Types in English 3</i>, South Yarra: Macmillan Education Australia PTY LTD Macmillan.</li><li>16. Jordan, R.R. 2012, <i>English for Academic Purposes</i>, Cambridge: Cambridge University Press.</li><li>17. Nunan, D. 1999. <i>Second Language Teaching and Learning</i>, Heinle &amp; Heinle Publisher Boston.</li><li>18. Harmer, J. 2003. <i>How to Teach English: An Introduction to the Practice of English Language Teaching</i>. England: Pearson Education Limited.</li><li>19. Valerir Ellery, 2005, <i>Creating Strategic Readers</i>, Florida: International Reading Association, Inc.</li><li>20. Bochner, D. 2007. <i>Professional English Reader</i>. Adelaide: School of Humanities, Flinders University</li><li>21. Richard J.C. &amp; Renandya W. 2010. <i>Methodology in Language Teaching</i>, Cambridge: Cambridge University Press</li></ol></td></tr><tr><td>Pendukung :</td><td></td></tr><tr><td></td><td><ol style="list-style-type: none"><li>1. Root Christine &amp; Blanchard Karen, "Ready to Read Now, Pearson Education, New York, 2005</li><li>2. Root Christine &amp; Blanchard Karen, "Ready to Write, Pearson Education, New York, 2003</li><li>3. Bonamy David, "Technical English," Pearson Education, New York, 2011</li></ol></td></tr></table>	Utama :			<ol style="list-style-type: none"><li>1. Hogue Ann, Oshima Alice, "Introduction to Academic Writing", Longman, 1997</li><li>2. Johnston Susan S, Zukowski Jean/Faust, "Steps to Academic Reading," Heinle, Canada, 2002</li><li>3. Mikulecky, Beatrice S, "Advanced Reading Power", Pearson Education, New York, 2007</li><li>4. Fellag Linda Robinson, "College Reading," Houghton Mifflin Company, 2006</li><li>5. Hague Ann, "First Steps in Academic Writing," Addison Wesley Publishing Company, 1996</li><li>6. Weissman Jerry, "Presenting to Win, the Art of Telling Your Story, Prentice Hall, 2006</li><li>7. Becker Lucinda &amp; Joan Van Emden, "Presentation Skills for Students, Palgrave, Macmillan, 2010</li><li>8. Barbara Chivers and Michael Shoolbred, <i>Student's Guide to Presentation, Making Your Presentation Count</i>, SAGE Publication, 2007</li><li>9. Godwin, J. (2014). <i>Planning Your Essay</i>. 2<sup>nd</sup> ed. Basingstoke: Palgrave-MacMillan</li><li>10. University of Leicester. (2012). <i>Writing Essays</i>. Available from</li><li>11. University of Essex. (2008). <i>How to improve your academic writing</i>. Available from</li><li>12. Cooper, H. and Shoolbred, M. (2016). <i>Where's your argument?</i> London: Palgrave.</li><li>13. Anderson, L.W., Krathwohl, D.R. 2001. <i>A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assesing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educationl Objectives</i>. New York: Addison Wesley Longman, Inc.</li><li>14. Oshima A. &amp; Hogue, A. <i>Writing Academic English</i> (1998) NY: Addison Wesley Longman</li><li>15. Anderson, M &amp; Anderson, K. 2003, <i>Text Types in English 3</i>, South Yarra: Macmillan Education Australia PTY LTD Macmillan.</li><li>16. Jordan, R.R. 2012, <i>English for Academic Purposes</i>, Cambridge: Cambridge University Press.</li><li>17. Nunan, D. 1999. <i>Second Language Teaching and Learning</i>, Heinle &amp; Heinle Publisher Boston.</li><li>18. Harmer, J. 2003. <i>How to Teach English: An Introduction to the Practice of English Language Teaching</i>. England: Pearson Education Limited.</li><li>19. Valerir Ellery, 2005, <i>Creating Strategic Readers</i>, Florida: International Reading Association, Inc.</li><li>20. Bochner, D. 2007. <i>Professional English Reader</i>. Adelaide: School of Humanities, Flinders University</li><li>21. Richard J.C. &amp; Renandya W. 2010. <i>Methodology in Language Teaching</i>, Cambridge: Cambridge University Press</li></ol>	Pendukung :			<ol style="list-style-type: none"><li>1. Root Christine &amp; Blanchard Karen, "Ready to Read Now, Pearson Education, New York, 2005</li><li>2. Root Christine &amp; Blanchard Karen, "Ready to Write, Pearson Education, New York, 2003</li><li>3. Bonamy David, "Technical English," Pearson Education, New York, 2011</li></ol>
Utama :									
	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Hogue Ann, Oshima Alice, "Introduction to Academic Writing", Longman, 1997</li><li>2. Johnston Susan S, Zukowski Jean/Faust, "Steps to Academic Reading," Heinle, Canada, 2002</li><li>3. Mikulecky, Beatrice S, "Advanced Reading Power", Pearson Education, New York, 2007</li><li>4. Fellag Linda Robinson, "College Reading," Houghton Mifflin Company, 2006</li><li>5. Hague Ann, "First Steps in Academic Writing," Addison Wesley Publishing Company, 1996</li><li>6. Weissman Jerry, "Presenting to Win, the Art of Telling Your Story, Prentice Hall, 2006</li><li>7. Becker Lucinda &amp; Joan Van Emden, "Presentation Skills for Students, Palgrave, Macmillan, 2010</li><li>8. Barbara Chivers and Michael Shoolbred, <i>Student's Guide to Presentation, Making Your Presentation Count</i>, SAGE Publication, 2007</li><li>9. Godwin, J. (2014). <i>Planning Your Essay</i>. 2<sup>nd</sup> ed. Basingstoke: Palgrave-MacMillan</li><li>10. University of Leicester. (2012). <i>Writing Essays</i>. Available from</li><li>11. University of Essex. (2008). <i>How to improve your academic writing</i>. Available from</li><li>12. Cooper, H. and Shoolbred, M. (2016). <i>Where's your argument?</i> London: Palgrave.</li><li>13. Anderson, L.W., Krathwohl, D.R. 2001. <i>A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assesing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educationl Objectives</i>. New York: Addison Wesley Longman, Inc.</li><li>14. Oshima A. &amp; Hogue, A. <i>Writing Academic English</i> (1998) NY: Addison Wesley Longman</li><li>15. Anderson, M &amp; Anderson, K. 2003, <i>Text Types in English 3</i>, South Yarra: Macmillan Education Australia PTY LTD Macmillan.</li><li>16. Jordan, R.R. 2012, <i>English for Academic Purposes</i>, Cambridge: Cambridge University Press.</li><li>17. Nunan, D. 1999. <i>Second Language Teaching and Learning</i>, Heinle &amp; Heinle Publisher Boston.</li><li>18. Harmer, J. 2003. <i>How to Teach English: An Introduction to the Practice of English Language Teaching</i>. England: Pearson Education Limited.</li><li>19. Valerir Ellery, 2005, <i>Creating Strategic Readers</i>, Florida: International Reading Association, Inc.</li><li>20. Bochner, D. 2007. <i>Professional English Reader</i>. Adelaide: School of Humanities, Flinders University</li><li>21. Richard J.C. &amp; Renandya W. 2010. <i>Methodology in Language Teaching</i>, Cambridge: Cambridge University Press</li></ol>								
Pendukung :									
	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Root Christine &amp; Blanchard Karen, "Ready to Read Now, Pearson Education, New York, 2005</li><li>2. Root Christine &amp; Blanchard Karen, "Ready to Write, Pearson Education, New York, 2003</li><li>3. Bonamy David, "Technical English," Pearson Education, New York, 2011</li></ol>								



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.Pd Hermanto, 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		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)



<p>1 - 4</p>	<p><b>CPMK 1:</b> Mahasiswa mampu menganalisa teks dengan menerapkan strategi membaca secara efektif.</p> <p><i>Students are able to analyze texts by applying reading strategies effectively.</i></p> <p><b>Sub CPMK 1.1:</b> Mampu menerapkan reading strategies scanning, skimming and reading for detail comprehension untuk menganalisa teks.</p> <p><i>Students are able to apply reading strategies scanning, skimming and reading for detail comprehension to analyze text.</i></p> <p><b>SUB CPMK 2</b></p>	<p>1.1.1. Mahasiswa mampu menjawab soal/pertanyaan secara lisan dan tulisan dengan benar.</p> <p><i>Students are able to answer questions orally and in writing correctly.</i></p> <p>1.1.2. Mahasiswa mampu memprediksi isi teks.</p> <p><i>Students are able to predict the content of the text.</i></p> <p>1.1.3. Mahasiswa mampu mengidentifikasi</p>	<p>Tes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Latihan/<i>exercise</i></li> <li>- Project: Tugas kelompok/Project</li> <li>- Group task (reading report: comprehension, vocabulary in context, text structure, summary: text/note taking: list, column, mind mapping/Table/Diagram)</li> <li>- Kuis/Quiz</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kuliah</li> <li>- Diskusi</li> <li>- <i>lecture</i></li> <li>- <i>discussion</i></li> </ul> <p>(4 x 100 menit)</p>	<p>- MyITS Classroom</p>	<p><b>Reading Strategies:</b></p> <p><b>Skimming:</b> general idea</p> <p><b>Scanning:</b> specific information</p> <p><b>reading for detail comprehension:</b> analysing the content of the text, main idea,</p> <p>Predicting connecting (what I already know to what I am reading; previous part to what I am reading Evaluating Asking questions Checking for answer to questions Translating</p> <p>Linguistics elements:  Grammatical: sentence structure, clause types, tense</p>	<p><b>20%</b></p>
--------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------



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



		<p>terdapat pada teks. <i>Students are able to explain the special information contained in the text.</i></p> <p>terdapat pada teks. <i>Students are able to explain the special information contained in the text.</i></p>				<p><b>Organization/text structure</b> (chronological order, cause and effect, procedure/process, comparison and contrast, critique)</p> <p><b>Signal words for text organization</b></p> <p>Punctuation</p> <p>The way sentences are constructed</p> <p>Paragraphing Text (summary)/note taking/diagram/Table</p> <p><b>Organization/text structure</b> (chronological order, cause and effect, procedure/process, comparison and contrast, critique)</p> <p><b>Signal words for text organization</b></p>	
		<p>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></p> <p>Mahasiswa</p>					





	<b>Sub CPMK 1.2:</b>	<p>mampu membuat summary dalam bentuk paragraph, atau dalam bentuk diagram, atau tabel.</p> <p><i>Students are able to make summaries in the form of paragraphs, or in the form of diagrams, or tables.</i></p> <p>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></p>				<p>Punctuation</p> <p>The way sentences are constructed</p> <p>Paragraphing Text (summary)/note taking/diagram/Table</p>	
5 - 9	<b>CPMK 2:</b> Mahasiswa mampu menulis lima		Tes dan Non tes/Test and non-test:	Diskusi kelompok dan simulasi	MyITS Classroom	<b>Sentence Structure,</b> types of sentences, clauses types,	<b>25%</b>



<p>paragraf essay dengan menerapkan struktur penulisan essay secara benar.</p> <p><i>Students are able to write five paragraphs of essays by applying the essay writing structure correctly.</i></p> <p><b>Sub CPMK 2.1:</b> Mahasiswa mampu menulis kalimat dengan menggunakan Phrases to Clauses dengan benar.</p> <p><i>Students are able to write sentences using Phrases to Clauses correctly.</i></p> <p><b>Sub CPMK 2.2:</b> Mahasiswa mampu menggunakan Cohesive devices dalam tulisan dengan benar.</p> <p><i>Students are able to use Cohesive devices in writing correctly.</i></p> <p><b>Sub CPMK 2.3:</b></p>	<p>2.1.1. Mahasiswa mampu menulis kalimat dengan menggunakan Phrases to Clauses secara benar.</p> <p>Students are able to write sentences using Phrases to Clauses correctly.</p> <p>2.2.1. Mahasiswa mampu menulis kalimat dengan menggunakan</p>	<p>- Sentence structure test Project: Tugas Kelompok/<i>Group</i> Tasks: Essay Writing</p>	<p><i>Group discussions and simulations</i></p> <p>(5 x 100 menit)</p>		<p>phrases, cohesive devices, transitions</p> <p><b>Paragraph</b> What is paragraph? Paragraph organization: Topic sentence Supporting sentences Concluding sentence</p> <p><b>Writing Process</b> (Stages of Writing) Pre-writing: Step 1: Choose a topic Step 2: Gather ideas Step 3: Organise</p> <p>Drafting (Writing itself): Step 4: Write.</p> <p>Reviewing and Revising Step 5: Review Structure and Content</p> <p>Re-writing Step 6: Revise Structure and</p>	
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------	--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--



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



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



		<p>arguments in writing in essay paragraphs.</p> <p>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 /</p>				<p>it's written (APA) style</p> <p>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.</p> <p>Citation</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. The author's surname</li><li>2. The year of publication</li><li>3. The page numbers (only necessary if you make a direct quote or paraphrase an idea from a particular page)</li></ol> <p>Contoh:</p> <p>Smith (1999) indicates that there are significant pockets of deases in country towns.</p>	
--	--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--



		views on the main idea / ideas developed in the essay paragraph					
10 - 12	<p><b>CPMK 3:</b> Mahasiswa mampu melakukan presentasi akademik. <i>Students are able to make academic presentations.</i></p> <p><b>Sub CPMK 3.1:</b> 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></p>	<p>3.1.1. Mahasiswa mampu melakukan presentasi akademik dengan menerapkan teknik dan strategi presentasi akademik sesuai struktur presentasi akademik.</p>	<p>Non tes/nontest: - Unjuk kerja/tes lisan/ Performance/oral test</p> <p>- Exercise Assignment</p>	<p>- Kuliah - Tutorial</p> <p>- Lecture - Tutorial (3 x 100 menit)</p>	MyITS Classroom	<p><b>Academic Presentation</b> (3 meetings) <b>Planning:</b> <b>Establishing the context</b> 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?</p> <p>Structuring Your Presentation Introduction Reveal the topic of your speech Establish credibility and goodwill</p>	20%



	<p><b>Sub CPMK 3.2: Mahasiswa mampu menggunakan media presentasi secara efektif.</b></p> <p><b>Students are able to use presentation media effectively.</b></p>	<p><i>Students are able to make academic presentations by applying academic presentation techniques and strategies according to the structure of academic presentations.</i></p> <p>3.2.1. Mahasiswa mampu melakukan presentasi dengan menggunakan media presentasi secara efektif.</p> <p><i>Students are able to make presentations by using presentation media effectively.</i></p>				<p>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</p>	
--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--



14 - 15	<p><b>CPMK 4:</b> Mahasiswa mampu mengintegrasikan keterampilan berbahasa untuk kebutuhan persiapan menghadapi dunia kerja.</p> <p><b>Sub CPMK 4.1:</b> 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></p> <p><b>Sub CPMK 4.2:</b> Mahasiswa mampu menulis surat lamaran pekerjaan dengan benar. <i>Students are able to write a job application letter correctly.</i></p> <p><b>Sub CPMK 4.3:</b> Mahasiswa mampu menghadapi</p>	<p>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></p> <p>4.2.1. Mahasiswa mampu membuat surat lamaran pekerjaan dengan benar. <i>Students are</i></p>	<p>- Latihan Tugas Individu: membuat CV Exercise - Individual Task: create a CV</p> <p><i>play interview - Assignment</i></p> <p>Project: Tugas kelompok video interview/ <i>Project: Group video interview assignment</i></p>	Kuliah Tutorial  (4 x 100 menit)	MyITS Classroom	<p>English for Workplace Addressing Selection 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</p> <p>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 resume professionally</p>	<b>20%</b>
---------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------	--------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------






	<p>wawancara kerja. Students are able to deal with job interviews.</p>	<p>able to carry out job interviews correctly.</p> <p>4.3.1. Mahasiswa mampu melaksanakan wawancara kerja dengan benar. Students are able to carry out job interviews correctly.</p>				<p>Step 6: Create the content of your resume</p> <p>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</p> <p>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</p>	
16	UAS / Evaluasi Akhir Semester – Final Exam					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 ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya (KU.1)				
CP MK	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 <i>rahmatan lil alamin</i> (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);				



	<ol style="list-style-type: none"><li>5. Memahami korelasi antara ajaran Islam dengan kontekstualisasinya dalam kehidupan modern sebagai <i>rahmatan lil alamin</i> (P.3);</li><li>6. Menguasai aplikasi konsep Islam tentang ilmu pengetahuan, teknologi, sosial-humaniora, dan masalah kesejahteraan umat(P.4);</li></ol>			
<b>Diskripsi SingkatMK</b>	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.			
<b>Pokok Bahasan / Bahan Kajian</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Membangun Paradigma Qur'ani</li><li>2. Manusia Bertuhan sebagai Kebutuhan Spiritual</li><li>3. Integrasi Iman, Islam dan Ihsan Membentuk Moral Mulia</li><li>4. Agama Mewujudkan Kebahagiaan</li><li>5. Membumikan Islam di Indonesia</li><li>6. Moderasi Beragama Mewujudkan Persatuan dalam Keberagaman</li><li>7. Filantropi Islam: Zakat, Sedekah dan Wakaf</li><li>8. Peran dan Fungsi Masjid untuk Kesejahteraan Umat</li><li>9. Islam Menghadapi Perkembangan Sain, Teknologi dan Seni</li><li>10. Kontribusi Islam dalam Pengembangan Peradaban Dunia</li></ol>			
<b>Pustaka</b>	<table border="1"><tr><td><b>Utama:</b></td></tr><tr><td><ol style="list-style-type: none"><li>1. Wahyuddin, dkk., <i>Pendidikan Agama Islam Membangun Karakter Mahasiswa di Perguruan Tinggi</i>, Surabaya, Penerbit Litera Jannata Perkasa, 2019.</li><li>2. Dirjen Pembelajaran dan Kemahasiswaan Kemenristekdikti, <i>Pendidikan Agama Islam untuk Perguruan Tinggi</i>, Jakarta, Dirjen Belmawa, 2016.</li><li>3. Imarah, Muhammad, <i>Islam dan Pluralitas: Perbedaan dan Kemajemukan dalam Bingkai Persatuan</i>, Jakarta, Gema Insani, 1999.</li></ol></td></tr><tr><td><b>Pendukung :</b></td></tr></table>	<b>Utama:</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Wahyuddin, dkk., <i>Pendidikan Agama Islam Membangun Karakter Mahasiswa di Perguruan Tinggi</i>, Surabaya, Penerbit Litera Jannata Perkasa, 2019.</li><li>2. Dirjen Pembelajaran dan Kemahasiswaan Kemenristekdikti, <i>Pendidikan Agama Islam untuk Perguruan Tinggi</i>, Jakarta, Dirjen Belmawa, 2016.</li><li>3. Imarah, Muhammad, <i>Islam dan Pluralitas: Perbedaan dan Kemajemukan dalam Bingkai Persatuan</i>, Jakarta, Gema Insani, 1999.</li></ol>	<b>Pendukung :</b>
<b>Utama:</b>				
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Wahyuddin, dkk., <i>Pendidikan Agama Islam Membangun Karakter Mahasiswa di Perguruan Tinggi</i>, Surabaya, Penerbit Litera Jannata Perkasa, 2019.</li><li>2. Dirjen Pembelajaran dan Kemahasiswaan Kemenristekdikti, <i>Pendidikan Agama Islam untuk Perguruan Tinggi</i>, Jakarta, Dirjen Belmawa, 2016.</li><li>3. Imarah, Muhammad, <i>Islam dan Pluralitas: Perbedaan dan Kemajemukan dalam Bingkai Persatuan</i>, Jakarta, Gema Insani, 1999.</li></ol>				
<b>Pendukung :</b>				



1. Muhibbin, Zainul, dkk, *Pendidikan Agama Islam Membangun Karakter Madani*, Surabaya, ITS Press, 2012.
2. Razaq, Nasruddin, *Dinnul Islam*, Bandung, Al-Ma,arif, 2005.
3. Iberani, Jamal Syarif dkk, *Mengenal Islam*, Jakarta: eL-Kahfi, 2003.

<b>Media Pembelajaran</b>	<b>Perangkat lunak :</b>	<b>Perangkat keras :</b>
	MyITSclassroom Aplikasi Al-Qur'an, As-Sunnah, Zakat, Waris	Buku ajar Pendidikan Agama Islam Buku referensi pendukung
<b>Team Teaching</b>	Tim Dosen Agama Islam	



Matakuliah syarat							
Mg Ke-	Kemampuan akhir pada tiap tahap pemebelajaran (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	<ul style="list-style-type: none"> <li>Penguasaan</li> <li>Ketepatan penerapan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ketepatan pelaksanaantugas</li> <li>Hasil tugas</li> </ul>			<ul style="list-style-type: none"> <li>Pendahuluan</li> <li>Kontrak kuliah</li> <li>Pemberian tugas</li> </ul>	5
2-3	P.1, KK.2, KK.3	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kualitas hasil tugas</li> <li>Keterampilan presentasi</li> <li>Ketepatan jawaban danargumentasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Hasil tugas</li> <li>Presentasi hasil tugas</li> <li>Diskusi</li> </ul>			<ul style="list-style-type: none"> <li>Membangun Paradigma Qur'ani</li> <li>Manusia Bertuhan sebagai Kebutuhan Spiritual</li> </ul>	15
4-5	P.2, KK.3	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kualitas hasil tugas</li> <li>Keterampilan presentasi</li> <li>Ketepatan jawaban danargumentasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Hasil tugas</li> <li>Presentasi hasil tugas</li> <li>Diskusi</li> </ul>			<ul style="list-style-type: none"> <li>Kemampuan baca Al-Qur'an</li> <li>Integrasi Iman, Islam dan Ihsan Membentuk Moral Mulia</li> </ul>	15
6-7	P.2, P.3, KK.3	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kualitas hasil tugas</li> <li>Keterampilan presentasi</li> <li>Ketepatan jawaban danargumentasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Hasil tugas</li> <li>Presentasi hasil tugas</li> <li>Diskusi</li> </ul>			<ul style="list-style-type: none"> <li>Agama Mewujudkan Kebahagiaan</li> <li>Membumikan Islam di Indonesia</li> </ul>	15
8	<b>Evaluasi Tengah Semester – merupakan kegiatan evaluasi terhadap pencapaian sub CP MK</b>						
9-10	P.2, P.3, KK.3						15



- Kualitas hasil tugas
- Keterampilan presentasi

- Hasil tugas
- Presentasi hasil tugas
- Diskusi

TM = 100 menit  
PT = 90 menit  
BM = 90 menit

- Moderasi Beragama  
Mewujudkan  
Persatuandalam  
Keberagaman



		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ketepatan jawaban danargumentasi</li> </ul>			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Filantropi Islam: Zakat, Sedekah dan Wakaf</li> </ul>	
11-12	P.3, P.5, KK.4	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kualitas hasil tugas</li> <li>• Keterampilan presentasi</li> <li>• Ketepatan jawaban danargumentasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hasil tugas</li> <li>• Presentasi hasil tugas</li> <li>• Diskusi</li> </ul>	TM = 100 menit PT = 90 menit BM = 90 menit	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kemampuan hafalan Al-Qur'an</li> <li>• Peran dan Fungsi Masjid untuk Kesejahteraan Umat</li> </ul>	15
13-14	P.4, P.5, KK.4, KK.5	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kualitas hasil tugas</li> <li>• Keterampilan presentasi</li> <li>• Ketepatan jawaban danargumentasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hasil tugas</li> <li>• Presentasi hasil tugas</li> <li>• Diskusi</li> </ul>	TM = 100 menit PT = 90 menit BM = 90 menit	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Islam Menghadapi Perkembangan Sain, Teknologi dan Seni</li> <li>• Kontribusi Islam dalam Pengembangan Peradaban Dunia</li> </ul>	20
15-16	<b>Review Hasil Tugas &amp; Evaluasi Akhir Semester</b> <b>merupakan kegiatan evaluasi terhadap ketercapaian sub CP MK, CP MK dan CPL yang dibebankan pada MK</b>					
<b>Total</b>						<b>100</b>



**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
<b>OTORISASI</b>	<b>Pengembang RPS</b>	<b>Koordinator RMK</b>	<b>Ketua PRODI</b>		
	Murelius 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				
	<b>CPL 1 (S3)</b>	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>			
	<b>CPL 2 (S5)</b>	Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama dan kepercayaan serta pendapat atau temuan orisinal orang lain Respect the diversity of cultures, perspectives, religions, and beliefs, as well as the opinions or original discoveries of others			
	<b>CPL 3 (S6)</b>	Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan Collaborate while maintaining social sensitivity and concern for society and the environment			
	<b>CPL 4 (KU3)</b>	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			
	<b>CPMK</b>				
<b>CP MK 1/Sub CPMK 1</b>	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				





	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																									
		<b>Matrik CPL – CPMK</b> <table border="1"><thead><tr><th>CPMK</th><th>CPL1</th><th>CPL2</th><th>CPL3</th><th>CPL4</th></tr></thead><tbody><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></tbody></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	<p>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 mampumendukung 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.</p> <p><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></p>								
Bahan Kajian: Materi Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Urgensi Pendidikan Pancasila di Indonesia</li><li>2. Pancasila dalam Perspektif Sejarah Bangsa Indonesia</li><li>3. Pancasila sebagai Dasar Negara Republik Indonesia</li><li>4. Pancasila sebagai Filsafat dan Ideologi negara</li><li>5. Pancasila sebagai Sistem Etika serta implementasi sila-sila Pancasila</li><li>6. Pancasila sebagai Nilai Dasar Pengembangan Sains dan teknologi di Indonesia</li></ol> <ol style="list-style-type: none"><li>1. <i>The urgency of Pancasila in higher education</i></li><li>2. <i>Pancasila and Indonesia history</i></li><li>3. <i>Pancasila as the Indonesia national principle and national ideology</i></li><li>4. <i>Pancasila as philosophy system</i></li><li>5. <i>Pancasila as ethic system</i></li><li>6. <i>Pancasila as the foundation of science, technology and art development</i></li></ol>								
Pustaka	<table border="1"><tr><td data-bbox="398 1209 712 1249">Utama :</td><td data-bbox="712 1209 2152 1249"></td></tr><tr><td data-bbox="398 1249 2152 1289">1. Kemenristekdikti. 2016. <i>Pendidikan Pancasila Untuk Perguruan Tinggi</i>. Jakarta: Dirjen Belmawa Kementerian Dikti</td><td data-bbox="712 1249 2152 1289"></td></tr><tr><td data-bbox="398 1289 712 1329">Pendukung :</td><td data-bbox="712 1289 2152 1329"></td></tr><tr><td data-bbox="398 1329 2152 1402">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 data-bbox="712 1329 2152 1402"></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.									



2. Bertens, Kees. 2004. *Etika*. Jakarta: Gramedia.
3. Kattsof, Louis O. 1992. *Pengantar Filsafat*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
4. Latif, Yudi. 2011. *Negara Paripurna*, Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
5. Latif, Yudi. 2018. *Wawasan Pancasila: Bintang Penuntun Untuk Pembudayaan*. Jakarta: Mizan.
6. Magnis-Suseno, Franz. 2006. *Etika Politik: Prinsip-prinsip Moral Dasar Kenegaraan Modern*. Jakarta: Penerbit Gramedia Pustaka Utama.
7. Sukarno. 2001. *Tjatkan Pancasila Dasar Falsafah Negara*. Jakarta: Panitia Nasional Peringatan Lahirnya Pancasila 1 Juni 1945 – 1 Juni 1964.
8. Soedarso. 2014. *Filsafat Pancasila Identitas Indonesia*. 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		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)
1-3	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	1. Komperhe nsifdalam identifikasi bentuk-bentuk kearifan lokal yang ada di Indonesia  2. Ketepatan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Instrumen Penilaian:</b> Rubrik</li> <li>• <b>Teknik Nontes:</b> Observasi (Sikap) Unjuk Kerja(Tugas)</li> <li>• <b>Assessment Instruments:</b> Rubric</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Bentuk:</b> Kuliah</li> <li>• <b>Metode</b> Diskusi [(TM: 1 minggu (2sks x 50 menit))]</li> <li>• <b>Tugas 1:</b> Merangkum danmensarikan proses Pengusulan, Perumusan, dan Pengesahan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Bentuk:</b> Kuliah tatap muka maya (via Zoom)</li> <li>• <b>Metode</b> Diskusi, TanyaJawab [(TM: 1 minggu (2sks x 50 menit))]</li> <li>• <b>Tugas 1:</b> Merangkum dan mensarikan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Sumber Pustaka:</b> 1. Kemenristekdikti. 2016. <i>Pendidikan Pancasila Untuk Perguruan Tinggi</i>. Jakarta: Dirjen Belmawa Kementerian Dikti.</li> <li>• <b>Materi Pembelajaran:</b> 1. Pancasila</li> </ul>	10



		dalam menjelaskan kronologi pengusulan, penyusunan, pengesahan Pancasila dan UUD 1945	<b>Technical Nontes:</b> Observation(Attitude) Performance(Task)	Pancasila dari Buku Sejarah BPUPKI	proses Pengusulan, Perumusan, dan Pengesahan Pancasila dari Buku Sejarah BPUPKI	dalam perspektif sejarah Bangsa Indonesia	
4-7	CPMK2: Mampu menganalisis problem- problem aktual kebangsaan CPMK2: Able to analyze the actual problems of nationality	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ketepatan dalam menjelaskan konsep Pancasila sebagai ideologi dan dasar negara</li> <li>2. Ketepatan dalam menyebutkan hubungan Pancasila dan UUD 1945</li> <li>3. Keakuratan dalam menyebutkan dan memberikan solusi persoalan</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Instrumen Penilaian:</b> Rubrik</li> <li>• <b>Teknik Tes:</b> Unjuk Kerja (Tugas)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Type:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Lectures</li> <li>2. Responses</li> </ol> </li> <li>• <b>Method</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Discussion</li> <li>2. <i>Discovery Learning</i></li> </ol>           [(TM: 2 weeks x (2 credits x 50 minutes))]         </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Bentuk:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kuliah tatap muka maya (via Zoom)</li> <li>2. Responsi (via Classroom)</li> </ol>           [(TM: 2 minggu x(2sks x 50 menit))]         </li> <li>• <b>Tugas 1:</b> Membuat kajian film “71 Into the Fire” dalam perspektif ideologi</li> <li>• <b>Tugas 2:</b> Presentasi kelompok dengan tema “Pancasila sebagai Ideologi” [(PT+BM: (2+2) x (2sks x 60 menit)]</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Sumber Pustaka:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kemenristekdikti. 2016. <i>Pendidikan Pancasila Untuk Perguruan Tinggi</i>. Jakarta: Dirjen Belmawa Kementerian Dikti.</li> <li>2. Bahar, Saafroedin (ed). 1992. <i>Risalah Sidang (BPUPKI): (PPKI)</i> Jakarta: Sekretariat Negara Republik Indonesia.</li> </ol> </li> <li>• <b>Materi Pembelajaran:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pancasila sebagai Dasar Negara Republik Indonesia</li> </ol> </li> </ul>	15



		- persoalan SARA di Indonesia				2. Pancasila sebagai Ideologi	
8	<p><b>Evaluasi Tengah Semester berupa Ujian Tengah Semester</b> Instrumen Penilaian: Rubrik Teknik Penilaian: Tes</p> <p><b>Midterm Evaluation in the form of Midterm Exams</b> Assessment Instrument: Rubric Assessment Technique: Tests</p>						20



<p>9-12</p>	<p>CPMK3: Mampu menganalisis persoalan-persoalan sains dan teknologiberbasis nilai-nilai Pancasila CPMK2: Able to analyze the actual problems of nationality</p>	<p>1. Ketepatan dalam menganalisis pengertian sains 3. Kelengkapan dan keakuratan dalam menganalisis problematika teknologi dan sains berbasis nilai-nilai Pancasila 1. Accuracy in analyzingthe notion of science Completeness and accuracy in analysing technological and scientific problems based on Pancasila values</p>	<p>• <b>Instrumen Penilaian:</b> Rubrik • <b>Teknik Nontes:</b> 1. Observasi Unjuk Kerja <b>1. Assessment Instruments:</b> Rubric <b>2. Technical Nontes:</b> Observation Performance</p>	<p>• <b>Bentuk:</b> Kuliah • <b>Metode</b> 1. Diskusi 2. <i>Small Group Disussion</i> 3. <i>Project Based Learning</i>, [(TM: 2 minggu x(2sks x 50 menit)] • <b>Tugas 1:</b> Mengkaji videodalam perspektif etika <a href="https://www.youtube.com/watch?v=8dnVZibr_V6g">https://www.youtube.com/watch?v=8dnVZibr_V6g</a> • <b>Tugas 2:</b> Presentasi kelompok dengan tema “Pancasila sebagai sistem Etika” [(PT+BM: (2+2) x (2sks x 60 menit)] • <b>Type:</b> Lecture • <b>Method</b> 1. Discussion 2. <i>Small Group Disussion</i></p>	<p>• <b>Bentuk Kuliah</b> • <b>Metode:</b> 1. Diskusi 2. <i>Small Group Disussion</i> <i>ContextualLearning</i> [(TM: 2 minggu x(2sks x 50 menit)] • <b>Tugas 1:</b> Mengkaji video dalam perspektif etika <a href="https://www.youtube.com/watch?v=8dnVZibr_V6g">https://www.youtube.com/watch?v=8dnVZibr_V6g</a> • <b>Tugas 2:</b> Presentasi kelompok dengan tema “Pancasila sebagai sistem Etika” (via zoom) [(PT+BM: (2+2) x (2sks x 60 menit)] • <b>Method:</b> 1. Discussion 2. <i>Small Group Disussion</i> 3. <i>Contextual Learning</i> [(TM: 2 minggu x(2sks x 50 menit)]</p>	<p>• <b>Sumber Pustaka:</b> 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. 3. Kattsof, Louis O. 1992.Pengantar Filsafat. Yogyakarta: Tiara Wacana. 4. Bertens, Kees. 2004.<i>Etika</i>. Jakarta: Gramedia. <b>Materi Pembelajaran:</b> 1. Pancasila sebagai sistem Filsafat 2. Pancasila sebagai</p>	<p>10</p>
-------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------



				<p>3. <i>Project Based Learning</i>, [(TM: 2 weeks x (2 credits x 50 minutes))]</p> <p>•Task 1: Exploring videos from the perspective of <a href="https://www.youtube.com/watch?v=8dnVZibrV6g">https://www.youtube.com/watch?v=8dnVZibrV6g</a> ethics</p> <p>•Task 2: Group presentation with the theme "Pancasila as an Ethical system" [(PT+BM: (2+2) x (2sks x 60 minutes))]</p>	<p><b>Task 1:</b> Examining videos from the perspective of <a href="https://www.youtube.com/watch?v=8dnVZibrV6g">https://www.youtube.com/watch?v=8dnVZibrV6g</a> ethics</p> <p><b>Task 2:</b> Group presentation with the theme "Pancasila as an Ethical system" (via zoom) [(PT+BM: (2+2) x (2sks x 60 minutes))]</p>	<p>sistem Etika</p> <p>3. Pancasila sebagai dasar Pengembangan Ilmu</p> <p>• <b>Reference:</b></p> <p>1. Kemenristekdikti. 2016. <i>Pendidikan Pancasila Untuk Perguruan Tinggi</i>. Jakarta: Dirjen Belmawa Kementerian Dikti.</p> <p>2. Latif, Yudi. 2018. <i>Wawasan Pancasila: Bintang Penuntun Untuk Pembudayaan</i>. Jakarta: Mizan.</p> <p>Kattsof, Louis O. 1992. <i>Pengantar Filsafat</i>. Yogyakarta: Tiara Wacana.</p> <p>1. Bertens, Kees. 2004. <i>Etika</i>.</p>	
--	--	--	--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--



						<p>Jakarta: Gramedia.</p> <p>2. Learning Materials:</p> <p>3. Pancasila as a philosophical system</p> <p>4. Pancasila as an Ethical system</p> <p>5. Pancasila as the basis for the Development of Science</p>	
--	--	--	--	--	--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--





<p>13-15</p>	<p>CPMK4: Memiliki kepekaan sosial, kepedulian lingkungan cinta tanah air</p> <p>CPMK4: Having social sensitivity, environmental concern and love for the homeland</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Keakuratan dalam menjelaskan implementasi</li> <li>Kelengkapan dan keakuratan dalam mengimplementasikan sikap cinta tanah air dan kepedulian lingkungan yang dituangkan dalam <i>project</i></li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Instrumen Penilaian:</b> Rubrik</li> <li><b>Teknik Nontes:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>Observasi</li> <li>Unjuk Kerja</li> </ol> </li> <li><b>Assessment Instruments:</b> Rubrik</li> <li><b>Technical Nontes:</b> Observation Performance</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Bentuk:</b> Kuliah</li> <li><b>Metode</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>Diskusi</li> <li><i>Project Based Learning</i>,</li> </ol> </li> <li><b>Tugas 1:</b> Penugasan kelompok dengan membuat video berdasarkan tema kelompok dengan jenis: reportase,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Kuliah tatap muka maya (viaZoom):</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>Diskusi</li> <li><i>Small Group Disussion</i></li> <li><i>Contextual Learning</i></li> </ol> </li> <li><b>Tugas 1:</b> Penugasan kelompok dengan membuat video berdasarkan tema kelompok dengan jenis: reportase, short movie, documenter. <a href="https://www.youtube.com/watch?v=Xo2VjprfgEU">https://www.youtube.com/watch?v=Xo2VjprfgEU</a> [(PT+BM: 1+1) x (1sks x 60 menit)]</li> <li><b>Type:</b> Zoom [(TM: 2 weeks x (2 credits x 50 minutes))]</li> <li><b>Method:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>Diskusi</li> <li><i>Small Group Disussion</i></li> </ol> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Sumber Pustaka:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>Kemenristekdikti. 2016. <i>Pendidikan Pancasila Untuk Perguruan Tinggi</i>. Jakarta: Dirjen Belmawa KementerianDikti.</li> <li>Bertens, Kees. 2004. <i>Etika</i>. Jakarta:Gramedia.</li> <li>Friedman, Thomas. 2006. <i>The World is Flat: Sejarah Ringkas Abad ke 21</i>. Jakarta: Dian Rakyat .</li> <li>Schwab, Klaus. 2016. <i>The Fourth Industrial Revolution</i>. New York: Crown Business.</li> </ol> </li> <li>Materi Pembelajaran:Pancasila sebagai sistem Etika Pancasila sebagai dasar Pengembangan Ilmu</li> </ul>	<p>20</p>
--------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------



					<i>3. Contextual Learning</i> [(TM: 2 minggu x(2sks x 50 menit)]		
16	Instrumen Penilaian: Rubrik Teknik Penilaian: Tes						25
Total Bobot Nilai							100



# RP MK KEWIRAUSAHAAN BERBASIS TEKNOLOGI

	<b>NAMA UNIVERSITAS</b> <b>MATA KULIAH BERSAMA</b> <b>MATA KULIAH WAJIB INSTITUT</b>				
<b>MATA KULIAH</b>	<b>KODE</b>	<b>Rumpun MK</b>	<b>BOBOT (sks)</b>	<b>SEMESTER</b>	<b>Tgl Penyusunan</b>
<b>KEWIRAUSAHAAN BERBASIS TEKNOLOGI</b>	<b>UG23495</b>	<b>SKMB</b>	<b>2 (Dua)</b>	Semester 6 (Genap) - 7 (Gasal)	<b>27 Oktober 2022</b>
<b>OTORISASI</b>	<b>Pengembang RP</b>		<b>Koordinator RMK</b>		<b>Ka PRODI</b>
	<b>MUCHAMMAD NURIF, SE.MT</b>				
<b>Capaian Pembelajaran (CP)</b>	<b>CPL-PRODI</b>	S4 - Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggungjawab pada negara dan bangsa S10 - Semangat kemandirian, kejuangan, 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			
	<b>CP MK</b>				



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.	
<b>Diskripsi Singkat MK</b>	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> .	
<b>Pokok Bahasan / Bahan Kajian</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengantar Technopreneur dan Bisnis</li> <li>2. Mengenali Peluang dan Menciptakan Ide Bisnis</li> <li>3. Kelayakan Bisnis</li> <li>4. Mengembangkan Business Model yang efektif</li> <li>5. Sistematika Penulisan Business Plan</li> <li>6. Manajemen Pemasaran</li> <li>7. Manajemen Operasional dan SDM</li> <li>8. Manajemen Keuangan</li> </ol>	
<b>Pustaka</b>	<b>Utama:</b>	
	1. Technopreneurship. Tim Pengembangan Technopreneurship ITS (2015). Surabaya: ITS Press.	
	<b>Pendukung :</b>	
	<ol style="list-style-type: none"> <li>0. Barringer, B. R., &amp; Ireland, R. D. (2010). Entrepreneurship: Successfully launching new ventures. Upper Saddle River, N.J: Prentice Hall.</li> <li>1. Osterwalder, A., Pigneur, Y., &amp; Clark, T. (2010). Business model generation: A handbook for visionaries, game changers, and challengers. Hoboken, NJ: Wiley.</li> <li>2. William, B. K., Sawyer, S. C., Berston, S., (2013). Business: A Practical Introduction. Upper Saddle River, N.J: Prentice Hall</li> <li>3. International Labor Organization., (2014) Start and Improve Your Business: Implementation Guide. ISBN: 9789221288060; 9789221288077 (web pdf)</li> <li>4. International Labor Organization., (2015). Generate Your Business Idea. ISBN: 9789221287575; 9789221287582 (web pdf)</li> <li>5. Kotler, Philip. 2010. Manajemen Pemasaran. Edisi tiga belas Bahasa Indonesia. Jilid 1 dan 2. Jakarta : Erlangga.</li> </ol>	
<b>Media Pembelajaran</b>	<b>Perangkat lunak :</b>	<b>Perangkat keras :</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- MyITSClassroom</li> <li>- Jamboard</li> <li>- Miro</li> <li>- Kahood</li> <li>- Click up</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Komputer</li> <li>- Proyektor</li> </ul>
<b>Team Teaching</b>	Yuni Setyaningsih, S.K.Pm., M.Sc.	



		Muhammad Ubaidillah Al Mustofa, M.SEI Tim Dosen Technopreneur ITS					
<b>Matakuliah syarat</b>		-					
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	<b>Pengantar Technopreneur dan Bisnis</b> 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	<b>Kriteria:</b> Penguasaan dan Ketepatan jawaban  <b>Bentuk Penilaian:</b> Laporan hasil wawancara		√  <b>Bentuk Pembelajaran:</b> Kuliah  TM = 2 SKS x 50" PT = 2 SKS x 50" BM = 2 SKS x 50"  <b>Metode Pembelajaran:</b> <i>Small group discussion, collaborative learning, group presentation</i>  <b>Tugas &amp; Latihan:</b> 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	<b>Mengenali Peluang dan Menciptakan Ide Bisnis</b> a. Mampu menjelaskan pentingnya memulai usaha baru b. Mampu mengidentifikasi karakteristik personal yang diperlukan untuk	<b>Kriteria:</b> Penguasaan dan Ketepatan jawaban  <b>Bentuk Penilaian:</b> Presentasi Kelompok		√  <b>Bentuk Pembelajaran:</b> 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)	<p>mengidentifikasi peluang bisnis</p> <p>c. Memahami langkah-langkah kreatif dalam mengidentifikasi peluang bisnis</p>		<p><b>Metode Pembelajaran:</b> <i>Small group discussion, collaborative learning, group presentation</i></p> <p><b>Tugas &amp; Latihan:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Menyusun ide bisnis (presentasi kelompok)</li> <li>Mahasiswa diminta mempresentasikan Pra-Tugas 1 (Problem dan Solusi) untuk dibahas bersama pada pertemuan ke-3</li> </ol>		
3	CPMK2/ SubCPMK2	<p>Kelayakan Bisnis</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Mampu menjelaskan pentingnya analisis kelayakan ide bisnis</li> <li>Mampu menjelaskan dan mengaplikasikan concept statement dan market feasibility</li> <li>Mampu mengevaluasi kelayakan ide bisnis</li> </ol>	<p><b>Kriteria:</b> Penguasaan dan Ketepatan jawaban</p> <p><b>Bentuk Penilaian:</b> Presentasi Kelompok</p>	<p>√</p> <p><b>Bentuk Pembelajaran:</b> Kuliah</p> <p>TM = 2 SKS x 50" PT = 2 SKS x 50" BM = 2 SKS x 50"</p> <p><b>Metode Pembelajaran:</b> <i>Small group discussion, collaborative learning, group presentation</i></p> <p><b>Tugas &amp; Latihan:</b> Menyusun <i>feasibility study</i></p>	<p>1. Buku technopreneur ITS</p> <p>2. Barringer</p> <p>3. Tugas : menyusun feasibility study</p>	5%
4-5	CPMK2/ SubCPMK2	<p><b>PRESENTASI DAN PENGUMPULAN TUGAS 1: Menciptakan Ide Bisnis</b></p>	<p><b>Kriteria:</b> Penguasaan dan Ketepatan jawaban</p> <p><b>Bentuk Penilaian:</b> Presentasi Kelompok</p> <p>Ide bisnis harus menjawab tiga pertanyaan mendasar :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Problems</li> </ol>	<p>√</p> <p><b>Bentuk Pembelajaran:</b> Kuliah</p> <p>TM = 2 mg x 2 SKS x 50" PT = 2 mg x 2 SKS x 50" BM = 2 mg x 2 SKS x 50"</p> <p><b>Metode Pembelajaran:</b> <i>Small group discussion,</i></p>	<p>1. Buku technopreneur ITS</p> <p>2. Barringer</p> <p>3. Presentasi Tugas 1 : Menciptakan Ide Bisnis</p>	10%



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





			<p><b>Bentuk Penilaian:</b> Presentasi Kelompok</p> <p>Tugas 2 :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Business Model Canvas</li> <li>2. Analisis strategi marketing dan rencana pasar</li> <li>3. Menunjukkan desain atau Prototype produk/jasa yang dibuat</li> </ol>	<p>TM = 2 mg x 2 SKS x 50'' PT = 2 mg x 2 SKS x 50'' BM = 2 mg x 2 SKS x 50''</p> <p><b>Metode Pembelajaran:</b> <i>Small group discussion, collaborative learning, group presentation</i></p> <p><b>Tugas &amp; Latihan:</b> Tugas 2</p>	<p>3. PPT Tim Technopreneur ITS</p>	
11	<p><b>CPMK3/ SubCPMK3,</b> Mampu menyusun proposal business plan yang layak diajukan kepada investor/penyandang dana.</p>	<p><b>Sistematika Penulisan Business Plan</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Mampu menjelaskan tujuan dari business plan</li> <li>b. Mampu menulis business plan secara sistematis dan efektif</li> </ol>	<p><b>Kriteria:</b> Penguasaan dan Ketepatan jawaban</p> <p><b>Bentuk Penilaian:</b> Analisis dan <i>Draft Business Plan</i></p>	<p style="text-align: center;">√</p> <p><b>Bentuk Pembelajaran:</b> Kuliah</p> <p>TM = 2 SKS x 50'' PT = 2 SKS x 50'' BM = 2 SKS x 50''</p> <p><b>Metode Pembelajaran:</b> <i>Small group discussion, collaborative learning, group presentation</i></p> <p><b>Tugas &amp; Latihan:</b> Latihan menyusun Business Plan</p>	<p>1. Contoh PKM(K) dan proposal bisnis dari kompetisi</p> <p>2. Buku technopreneur ITS</p> <p>3. PPT Tim Technopreneur ITS</p>	5%
12	<p><b>CPMK3/ SubCPMK3,</b></p>	<p><b>Manajemen Operasional dan SDM</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Mampu menjelaskan proses bisnis dari ide bisnis yang dirancang.</li> <li>b. Mampu memahami bagaimana cara membuat struktur organisasi dan</li> </ol>	<p><b>Kriteria:</b> Penguasaan dan Ketepatan jawaban</p> <p><b>Bentuk Penilaian:</b> Presentasi Kelompok</p>	<p><b>Bentuk Pembelajaran:</b> Kuliah</p> <p>TM = 2 SKS x 50'' PT = 2 SKS x 50'' BM = 2 SKS x 50''</p> <p><b>Metode Pembelajaran:</b> <i>Small group discussion,</i></p>	<p>a. Buku technopreneur ITS</p> <p>b. PPT Tim Technopreneur ITS</p> <p>c. Tugas belajar mandiri : aspek</p>	5%



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



	mengedepankan etika bisnis					
15-16	CPMK3/ SubCPMK3, CPMK4/ SubCPMK4, CPMK5/ SubCPMK5	<b>PRESENTASI TUGAS 3 : Penyusunan Business Plan</b>	<b>Kriteria:</b>  Penguasaan dan Ketepatan jawaban  <b>Bentuk Penilaian:</b>  Presentasi Kelompok  Tugas 3 - <b>Penyusunan Business Plan:</b> 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.	<b>Bentuk Pembelajaran:</b> 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"  <b>Metode Pembelajaran:</b> <i>Small group discussion, collaborative learning, group presentation</i>  <b>Tugas &amp; Latihan: Tugas 3</b>	Buku technopreneur ITS PPT Tim Technopreneur ITS	<b>30%</b>
<b>Total</b>						100%



## PENILAIAN

No	Jenis Penilaian	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Bobot	Due date
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 kelompok dari 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 big will 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.**