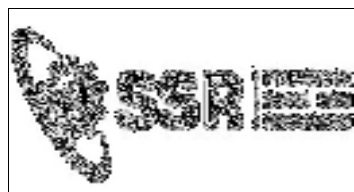



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER



POLITEKNIK SAINS SENI REKREASI PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

Nama Mata Kulia		Kode Mata Kuliah	BOBOT (SKS)	Semester	Tgl Penyusunan
Desain Editorial			3	3	29 Agustus 2022
Nama Dosen Pengampu		Ka PRODI		Wakil Direktur 1	
Riza Garibaldi		 Lukas Sugiyanto, MA, M.IKom		Nama & Tanda tangan	
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI (Capaian Pembelajaran Lulusan Program Studi) Yang Dibebankan Pada Mata Kuliah				
	1	Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri.			
	2	Menguasai konsep yang terkait dengan bidang Desain Editorial, dan Presentasi project.			
	3	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.			
	4	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur.			
	5	Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi			
	6	Mampu merancang dan membuat desain editorial yang baik dan benar.			

	CPMK (Capaian Pembelajaran Mata Kuliah)	
	1	Mampu menjelaskan konsep Desain Editorial
	2	Mampu merumuskan masalah, menyusun konsep, membuat presentasi, dan mempresentasikan konsepnya kepada khalayak (stakeholder)
	3	Mampu menjelaskan dan memberikan contoh mengenai desain editorial
	4	Mampu menjelaskan jenis jenis desain editorial
	5	Mampu menjelaskan, memahami, dan menjalani proses design editorial (Format, Readability, Typography, Image & Graphics)
	6	Mengerti, memahami, dan mampu membuat Layout design editorial
	7	Mengerti, memahami, dan mampu menggunakan aplikasi Adobe Illustrator & Adobe Photoshop
	8	Mampu menyusun pitch deck dan mempresentasikan kepada khalayak (stakeholder)
Diskripsi Singkat MK	Pada mata kuliah ini mahasiswa belajar Desain Editorial sebagai materi pendukung dalam animasi. Dimana mahasiswa belajar mengenai jenis jenis desain ediotorial, mengerti membuat desain sampul, membuat layout, menggabungkan image/graphic dan text ke dalam desain editorial, mempublishnya dan mempresentasikannya.	
Bahan Kajian / Materi Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengetahuan, ilmu dan teori mengenai desain grafis 2. Pengetahuan tentang jenis dan contoh desain editorial sebagai internal ataupun external publikasi 3. Penerapan teori desain editorial ke dalam produk akhir. 4. Project based dengan komposisi teori 30-40% dan praktek 70-40%. 5. Cross aplikasi untuk mencapai produk yang di inginkan. 	
Komponen Penilaian	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kehadiran 10 % 2. Tugas 20 % 3. Ujian Tengah Semester 30 % 4. Ujian Akhir Semester 40 % 	

Kriteria Penilaian	Nilai Angka	Nilai Huruf	Bobot	Nilai Angka	Nilai Huruf	Bobot
	> 82	A	4	61,99 - 58	C	2
	81,99 - 78	A-	3,75	57,99 - 54	C-	1,75
	77,99 - 74	B+	3,25	53,99 - 50	D+	1,25
	73,99 - 70	B	3	49,99 - 46	D	1
	64,99 - 66	B-	2,75	45,99 - 0	E	0
	65,99 - 62	C+	2,25			
Daftar Referensi	Utama: <ol style="list-style-type: none"> 1. Timothy Samara. (2005). <i>Making and Breaking The Grid</i>. Rockport. 2. Cath Caldwell, Yolanda Zappaterra (2014). <i>Editorial Design: Digital & Print</i>. Laurence King Publishing Limited. 					
	Pendukung: <ol style="list-style-type: none"> 1. Austin Kleon. (2005). <i>Steal Like An Artist</i>. New York: Workman Publishing Company. 2. Luke Herriott. (2007). <i>1000 Restaurant Bar & Café Graphics</i>. Rockport. 3. Referensi bersumber dari online 					
Nama Dosen Pengampu	Riza Garibaldi, MA					
Mata kuliah Prasyarat (Jika ada)	Beginner Adobe Photoshop, Adobe Illustrator.					

Tatap Muka	Sub-CPMK (Kemampuan akhir yg direncanakan)	Bahan Kajian (Materi Pembelajaran)	Bentuk dan Metode Pembelajaran [Media & Sumber Belajar]	Estimasi Waktu	Pengalaman Belajar Mahasiswa	Penilaian		
						Kriteria & Bentuk	Indikator	
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	
1-2	<ul style="list-style-type: none"> • Introduction • Mampu menjelaskan pengetahuan tentang desain editorial, asal mula, dan istilah istilah dalam desain editorial. 	<ul style="list-style-type: none"> • Aturan perkuliahan tatap muka • Materi perkuliahan yang akan dipelajari • Sistem pembelajaran dan penilaian • Pengertian dan penjelasan tentang desain editorial 	<ul style="list-style-type: none"> • Metode: pemaparan, diskusi tanya jawab, dan studi kasus • Media: Laptop, internet, dan Projector 	TM: 2x(3x45") PT: 2x(3x45") BM: 2x(3x60")	<ul style="list-style-type: none"> • Mencari referensi online akan editorial desain, dan memahami produk environment design sesuai dengan yang di butuhkan • Interaksi Tanya jawab 	Kriteria: <ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan dan pemahaman akan desain editorial 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan menjelaskan dan memahami akan desain editorial. 	•
3-4	<ul style="list-style-type: none"> • Mampu menjelaskan jenis jenis desain editorial beserta contohnya. 	Pemahaman akan desain editorial, jenis jenisnya, dan peruntukannya dalam publikasi	<ul style="list-style-type: none"> • Metode: pemaparan dan identifikasi mengenai jenis jenis desain editorial • Media: Laptop, internet, dan Projector 	TM: 2x(3x45") PT: 2x(3x45") BM: 2x(3x60")	<ul style="list-style-type: none"> • Mencari referensi online akan desain editorial • Interaksi Tanya jawab 	Kriteria: <ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan dan pemahaman akan architecture timeline • Self-Portofolio 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan menjelaskan dan memahami akan desain editorial. • Mampu mengidentifikasi bentuk/jenis desain editorial 	•
5-7	<ul style="list-style-type: none"> • Mampu menjelaskan 	<ul style="list-style-type: none"> • Pengertian akan jenis desain dan 	<ul style="list-style-type: none"> • Metode: Pemaparan, 	TM: 3x(3x45")	<ul style="list-style-type: none"> • Mencari referensi online akan bentuk bentuk 	Kriteria: <ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan dan 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan menjelaskan dan 	•

	<p>dan memberikan contoh desain editorial yang terkenal</p> <ul style="list-style-type: none"> Mampu membuat layout sketch dengan grid untuk desain editorial, mulai dari sketch manual sampai dengan penggunaan aplikasi ilustrator 	<p>peruntukannya</p> <ul style="list-style-type: none"> Penerapan grid pada desain tata letak pada desain editorial mulai dari manual (sketch) sampai dengan pengaplikasian menggunakan komputer 	<p>diskusi akan contoh desain editorial dengan penggunaannya</p> <ul style="list-style-type: none"> Media: Laptop, Internet, Projector, sketch book, dan alat tulis 	<p>PT: 3x(3x45")</p> <p>BM: 3x(3x60")</p>	<p>desain editorial dan bisa mengidentifikasinya</p> <ul style="list-style-type: none"> Interaksi Tanya Jawab 	<p>pemahaman akan desain editorial dan peruntukannya</p> <ul style="list-style-type: none"> Self-made tata letak menggunakan grid 	<p>memahami akan desain editorial dan peruntukannya</p> <ul style="list-style-type: none"> Mampu mengidentifikasi bentuk bentuk desain editiorial dan mampu membuat tata letak menggunakan grid. 	
8	Project Tengah Semester							30
9-10	<ul style="list-style-type: none"> Paham mengenai elemen2 dalam desain editorial (Format, Cover Sampul, Tata Letak Grid, Readability, Tipografi, Image/Grafik) 	Memahami elemen elemen dalam desain editorial	<ul style="list-style-type: none"> Metode: Pemaparan, diskusi akan contoh elemen elemen pada desain editorial dan peruntukannya Media: Laptop, Internet, Projector 	<p>TM: 2x(3x45")</p> <p>PT: 2x(3x45")</p> <p>BM: 2x(3x60")</p>	<ul style="list-style-type: none"> Memahami elemen elemen dalam desain editorial Interaksi Tanya Jawab 	<p>Kriteria:</p> <ul style="list-style-type: none"> Ketepatan dan pemahaman akan elemen elemen pada desain editorial. 	<ul style="list-style-type: none"> Ketepatan dan memahami akan elemen elemen desain editorial. 	<ul style="list-style-type: none">
11-12	<ul style="list-style-type: none"> Mampu membuat elemen2 dalam desain editorial (Format, Cover 	Mampu membuat elemen elemen desain editorial dengan menggunakan	<ul style="list-style-type: none"> Metode: Diskusi, dan kerja mandiri Media: Laptop, Internet, Projector, Aplikasi 	<p>TM: 2x(3x45")</p> <p>PT: 2x(3x45")</p>	<ul style="list-style-type: none"> Memahami elemen elemen dalam desain editorial Interaksi Tanya Jawab 	<p>Kriteria:</p> <ul style="list-style-type: none"> Ketepatan dan pemahaman akan elemen elemen pada 	<ul style="list-style-type: none"> Ketepatan dan memahami akan elemen elemen desain editorial. 	<ul style="list-style-type: none">

	<p>Sampul, Tata Letak Grid, Readability, Tipografi, Image/Grafik)</p> <ul style="list-style-type: none"> menggunakan aplikasi adobe ilustrator dan Photoshop 	aplikasi ilustrator dan photoshop	ilustrator, dan photoshop	BM: 2x(3x60")		desain editorial.		
13-14	<ul style="list-style-type: none"> Mampu dan paham mengenai Branding, Guidelinesnya, dan juga turunannya (collateral) 	Mampu memahami akan Branding, kegunaannya, dan juga turunannya	<ul style="list-style-type: none"> Metode: Diskusi, dan kerja mandiri Media: Laptop, Internet, Projector. 	TM: 2x(3x45") PT: 2x(3x45") BM: 2x(3x60")	<ul style="list-style-type: none"> Memahami perihal branding Interaksi Tanya Jawab 	Kriteria: <ul style="list-style-type: none"> Ketepatan dan pemahaman akan elemen elemen pada desain editorial. 	<ul style="list-style-type: none"> Ketepatan dan memahami akan Branding 	•
15	<ul style="list-style-type: none"> Mampu dan paham mengenai Bahan2 atau material publikasi desain dan targetnya 	Memahami bagaimana Bahan2/ material publikasi bergantung pada desain dan target marketnya	<ul style="list-style-type: none"> Metode: Diskusi dan grup diskusi Media: Laptop, Internet, Projector, 	TM: (3x45") PT: (3x45") BM: (3x60")	<ul style="list-style-type: none"> Memahami akan bahan atau material publikasi Interaksi Tanya Jawab 	Kriteria: <ul style="list-style-type: none"> Ketepatan dan pemahaman akan bahan/material publikasi sesuai peruntukan targetnya 	<ul style="list-style-type: none"> Ketepatan dan memahami akan bahan/material publikasi 	•
16	Final Presentation (UAS)							40


Catatan:

1. Capaian Pembelajaran Lulusan PRODI (CPL-PRODI) adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap lulusan PRODI yang merupakan internalisasi dari sikap,

penguasaan pengetahuan dan ketrampilan sesuai dengan jenjang prodinya yang diperoleh melalui proses pembelajaran.

2. CPL yang dibebankan pada mata kuliah adalah beberapa capaian pembelajaran lulusan program studi (CPL-PRODI) yang digunakan untuk pembentukan/pengembangan sebuah mata kuliah yang terdiri dari aspek sikap, ketrampilan umum, ketrampilan khusus dan pengetahuan.
3. CP Mata kuliah (CPMK) adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPL yang dibebankan pada mata kuliah, dan bersifat spesifik terhadap bahan kajian atau materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
4. Sub-CP Mata kuliah (Sub-CPMK) adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPMK yang dapat diukur atau diamati dan merupakan kemampuan akhir yang direncanakan pada tiap tahap pembelajaran, dan bersifat spesifik terhadap materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
5. Indikator penilaian kemampuan dalam proses maupun hasil belajar mahasiswa adalah pernyataan spesifik dan terukur yang mengidentifikasi kemampuan atau kinerja hasil belajar mahasiswa yang disertai bukti-bukti.
6. Kreteria Penilaian adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kreteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kreteria dapat berupa kuantitatif ataupun kualitatif.
7. Bentuk penilaian: tes dan non-tes.
8. Bentuk pembelajaran: Kuliah, Responsi, Tutorial, Seminar atau yang setara, Praktikum, Praktik Studio, Praktik Bengkel, Praktik Lapangan, Penelitian, Pengabdian Kepada Masyarakat dan/atau bentuk pembelajaran lain yang setara.
9. Metode Pembelajaran: Small Group Discussion, Role-Play & Simulation, Discovery Learning, Self-Directed Learning, Cooperative Learning, Collaborative Learning, Contextual Learning, Project Based Learning, dan metode lainnya yg setara.
10. Materi Pembelajaran adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
11. Bobot penilaian adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
12. TM=tatap muka, PT=penugasan terstruktur, BM=belajar mandiri
13. Capaian Pembelajaran Lulusan PRODI (CPL-PRODI) adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap lulusan PRODI yang merupakan internalisasi dari sikap, penguasaan pengetahuan dan ketrampilan sesuai dengan jenjang prodinya yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
14. CPL yang dibebankan pada mata kuliah adalah beberapa capaian pembelajaran lulusan program studi (CPL-PRODI) yang digunakan untuk pembentukan/pengembangan sebuah mata kuliah yang terdiri dari aspek sikap, ketrampilan umum, ketrampilan khusus dan pengetahuan.
15. CP Mata kuliah (CPMK) adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPL yang dibebankan pada mata kuliah, dan bersifat spesifik terhadap bahan kajian atau materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
16. Sub-CP Mata kuliah (Sub-CPMK) adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPMK yang dapat diukur atau diamati dan merupakan kemampuan akhir yang direncanakan pada tiap tahap pembelajaran, dan bersifat spesifik terhadap materi pembelajaran mata kuliah tersebut.

RENCANA TUGAS MAHASISWA

 <div>POLITEKNIK SAINS SENI REKAKREASI</div>	POLITEKNIK SAINS SENI REKAKREASI PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL				
RENCANA TUGAS MAHASISWA					
MATA KULIAH	Desain Editorial				
KODE		SKS	3	SEMESTER	3
DOSEN PENGAMPU	Riza Garibaldi, MA				
BENTUK TUGAS		WAKTU Pengerjaan Tugas			
Final Project		3 minggu			
JUDUL TUGAS					
Desain Majalah					
SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH					
Mampu merancang, membuat konsep, dan desain majalah.					
DISKRIPSI TUGAS					
Buat lah proposal konsep design majalah sebanyak 4 lembar dengan total 8 Halaman yang terdiri dari (sampul, isi, dan back cover)					
METODE Pengerjaan Tugas					

1. Membuat Desain Majalah sebanyak 4 lembar, dengan total 8 halaman (1 halaman sampul, 1 halaman kata sambutan, 1 halaman iklan, 2 halaman content topiknya TBD, 1 halaman back cover)
2. Tunjukkan rancangan desainnya dalam bentuk soft copy
3. Tunjukkan rancangan desainnya dalam bentuk hard copy (print dan binding)
4. Jadikan semua diatas menjadi satu deck presentasi (powerpoint file/ppt) dan presentasikan di depan kelas

BENTUK DAN FORMAT LUARAN

1. Semua format desain majalah sesuai dengan ukuran majalah, dengan 150dpi
2. Semua di compile di dalam satu deck presentasi powerpoint, dengan format file .ppt
3. Print Hard copy desain majalah

INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN

- a. Ringkasan hasil kajian journal (bobot 20%)
- b. Proposal Penelitian (30%)
- c. Penyusunan Slide Presentasi (bobot 20%)
- d. Presentasi (bobot 30%)

JADWAL PELAKSANAAN

.....

LAIN-LAIN

.....

DAFTAR RUJUKAN

1. Creswell, J. W. (2012). *Educational Research: Planning, Conducting, and Evaluating Quantitative and Qualitative Research* (4 ed.). Boston: PEARSON.
2. Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
3. Tuckman, B. W., & Harper, B. E. (February 9, 2012). *Conducting Educational Research* (6 ed.). Maryland, USA: Rowman & Littlefield Publishers.
4. Thiel, D. V. (2014). *Research Methods for Engineers*. Cambridge, United Kingdom: Cambridge University Press.
5. Sugiyono. (2012). *Statistika untuk penelitian*. Bandung: Alfabeta.
6. Soetrisno, & Rita. (2007). *Filsafat Ilmu dan Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Andi Offset.