



POLITEKNIK SAINS SENI REKAKREASI
PROGRAM STUDI : DKV ANIMASI

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

Nama Mata Kuliah		Kode Mata Kuliah	Bobot (sks)	Semester	Tgl Penyusunan
Desain Karakter			3	1	28 Agustus 2022
Otorisasi		Dosen Pengampu	Ka PRODI	Wakil Direktur 1	
		<div></div> <div>Toni Hariyanto</div>	<div></div> <div>Lukas Sugiyanto, MA, M.IKom</div>	<div>Tanda tangan Nama Terang</div>	
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI (Capaian Pembelajaran Lulusan Program Studi) Yang Dibebankan Pada Mata Kuliah				
	1	Mampu merancang/mendesain produk industri berbasis premis fungsi, estetika, teknologi, sosial budaya			
	2	Mampu menciptakan desain produk industri yang inovatif sebagai solusi kreatif atas permasalahan nyata dengan konsep pembangunan berkelanjutan			
	3	Mampu berpikir dan bekerja kreatif dalam bidang desain produk industri			
	4	Memiliki selera estetika yang tinggi dalam bidang desain produk industri			
	5	Mampu mempresentasikan karya desain secara verbal dan visual			
	6	Mampu merancang dan mengembangkan desain produk industri khas Indonesia			

	CPMK (Capaian Pembelajaran Mata Kuliah)	
	CPMK1	Mampu membuat dan membaca sketsa, gambar bentuk, gambar teknik dan gambar presentrasi desain produk
	CPMK2	Menguasai metode desain dan metode riset aplikatif dalam konteks desain produk industri
	CPMK3	Menguasai teori, azas dan wawasan desain produk industri
	CPMK4	Menguasai pengetahuan sistem teknologi/engineering, material dan proses dalam konteks desain produk industri
	CPMK5	Menguasai ilmu ergonomi (antropometri, bio-mekanik, ergo-kognitif) dalam konteks desain produk
Diskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini merupakan mata kuliah inti dan dasar dari desain komunikasi visual dan merupakan matakuliah lanjutan dari Dasar Desain 1 yang berisi tentang azas-azas perancangan komunikasi visual dengan pendekatan utama dari premis fungsi dan estetika. Mata kuliah ini bertujuan untuk meletakkan dasar pengetahuan dan ketrampilan, peran dan fungsi desain komunikasi visual dalam ikut membantu perkembangan peradaban manusia.	
Bahan Kajian / Daftar Referensi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengetahuan tentang definisi, profil profesi, ruang lingkup tugas dan peran desain komunikasi visual dalam pembangunan, industri dan perkembangan peradaban manusia 2. Pengetahuan Teknik dan metoda membuat/menyusun permasalahan desain 3. Kreativitas dalam membuat alternative-alternatif solusi 4. Kreativitas mengolah fungsi dan bentuk desain secara berimbang dan proporsional. 	
Daftar Referensi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Poulin, Richard, The Language of Graphic Design: An Illustrated Handbook for Understanding Fundamental Design Principles Paperback, Rockport Publishers, 2012 2. Endang Poncowati, Maestro Drawing Toni Hariyanto Karya dan Teknik Tekniknya, Jakarta, Elex Media Komputindo, 2020 3. Modul Kuliah yang disusun oleh dosen pengampu mata kuliah Karakter Desain 4. Referensi yang bersumber dari media online 	
Mata kuliah prasyarat (jika ada)		

Minggu Ke-	Sub-CPMK (Kemampuan akhir yg direncanakan)	Bahan Kajian (Materi Pembelajaran)	Metode & Media Pembelajaran	Estimasi Waktu	Pengalaman Belajar Mahasiswa	Penilaian		
						Kriteria & Bentuk	Indikator	Bobot (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)
1	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa memahami dan dapat menerapkan azas dan metode pembuatan konsep desain : penelusuran masalah, pendefinisian fungsi, pengguna, aktivitas, kebutuhan, lay-out, sketsa bentuk. 	<ul style="list-style-type: none"> Aturan perkuliahan tatap muka Materi perkuliahan yang akan dipelajari Sistem pembelajaran dan penilaian Azas dan metode pembuatan konsep desain karakter : penelusuran masalah, pendefinisian fungsi, pengguna, aktivitas, kebutuhan, lay-out, sketsa bentuk desain 	<ul style="list-style-type: none"> Metode: Diskusi Praktek/latihan Media; Kertas gambar, pensil 	TM: (3x45") PT: (3x45") BM: (3x60")	<ul style="list-style-type: none"> Interaksi Tanya jawab dan diskusi kontekstual mengenai pengertian pembuatan konsep desain. 	Kriteria: <ul style="list-style-type: none"> Ketepatan dan penguasaan Konsep desain 	<ul style="list-style-type: none"> Ketepatan menjelaskan dalam menerapkan metode pembuatan konsep desain 	
2-3	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa memahami dan dapat menerapkan teori tentang bentuk, skala, proporsi, dimensi, harmoni, aksentuasi, irama (ritme), kontras dan laras, dan kesatuan (unity), warna dan tekstur, lay-out, grid dan struktur, style dan trend. 	<ul style="list-style-type: none"> Teori tentang skala, proporsi, dimensi, harmoni, aksentuasi, irama, kontras dan laras, dan kesatuan Pengetahuan tentang bentuk, style dan trend. 	<ul style="list-style-type: none"> Metode: Pemaparan materi, diskusi, praktek/latihan Media; Kertas dan pensil 	TM: 2x(3x45") PT: 2x(3x45") BM: 2x(3x60")	<ul style="list-style-type: none"> Interaksi Tanya jawab dan diskusi kelas, praktek/ latihan 	Kriteria: <ul style="list-style-type: none"> Ketepatan dan penguasaan tentang materi Penilaian proses 	<ul style="list-style-type: none"> Ketepatan menerapkan teori dalam desain 	

4-5	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa memahami dan dapat menerapkan teknik pembuatan dan pengembangan ide menjadi bahasa bentuk secara visual dan verbal. 	<ul style="list-style-type: none"> • Teknik pembuatan dan pengembangan ide menjadi bahasa bentuk secara visual dan verbal. 	<ul style="list-style-type: none"> • Metode: Diskusi, Praktek/latihan • Media; Kertas gambar dan pensil 	TM: 2x(3x45") PT: 2x(3x45") BM: 2x(3x60")	<ul style="list-style-type: none"> • Interaksi Tanya jawab dan diskusi kelas, praktek/latihan 	Kriteria: <ul style="list-style-type: none"> • Kreatifitas dalam ide Bentuk non-test: <ul style="list-style-type: none"> • Portofolio 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan menuangkan ide dalam membuat desain 	10
6-7	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa memahami dan dapat menerapkan teknik dan metode mempertimbangan aspek ergonomi pada desain 	<ul style="list-style-type: none"> • Teknik dan metode mempertimbangan aspek ergonomi pada desain 	<ul style="list-style-type: none"> • Metode: Diskusi,Praktek/latihan • Media; Kertas gambar dan pensil 	TM: 2x(3x45") PT: 2x(3x45") BM: 2x(3x60")	<ul style="list-style-type: none"> • Interaksi Tanya jawab dan diskusi kelas, praktek/latihan 	Kriteria: <ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan dan penguasaan • presentasi Bentuk non-test: <ul style="list-style-type: none"> • Portofolio 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan menerapkan aspek ergonomi dalam desain 	


8	Ujian Tengah Semester							25
9-10	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa memahami dan dapat menerapkan aspek teknologi media komunikasi visual. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pengetahuan aspek teknologi media komunikasi visual. 	<ul style="list-style-type: none"> • Metode : Diskusi,praktek/latihan • Media; Kertas gambar dan pensil 	TM: 2x(3x45") PT: 2x(3x45") BM: 2x(3x60")	<ul style="list-style-type: none"> • Interaksi Tanya jawab dan diskusi kelas, praktek/latihan 	Kriteria: <ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan dan penguasaan • presentasi Bentuk non- test: <ul style="list-style-type: none"> • Portofolio 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan dalam menerapkan aspek teknologi dalam desain 	

[illegible]

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.
17. Kriteria Penilaian adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kriteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kriteria dapat berupa kuantitatif ataupun kualitatif.
18. 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.

RENCANA TUGAS MAHASISWA

	POLITEKNIK SAINS SENI REKAKREASI PROGRAM STUDI : ANIMASI				
RENCANA TUGAS MAHASISWA					
MATA KULIAH	Desain Karakter				
KODE		SKS	3	SEMESTER	1
DOSEN PENGAMPU	Ir. Toni Hariyanto				
BENTUK TUGAS		WAKTU Pengerjaan Tugas			
Membuat Creature		3 minggu			
JUDUL TUGAS					
Tugas : Creature mekanik					
SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH					
Mampu membuat dan membaca sketsa, gambar bentuk, gambar teknik dan gambar presentrasi desain produk dan mampu menguasai ergonomic dalam konteks desain produk					
DISKRIPSI TUGAS					
Manfaat tugas ini untuk memastikan mahasiswa mampu membuat desain creature mekanik (robot) agar bias di produksi					
METODE Pengerjaan Tugas					
<ol style="list-style-type: none">1. Menyiapkan kertas gambar dan pensil2. Menuangkan ide kreatifitas desain masing masing					
BENTUK DAN FORMAT LUARAN					

Bentuk karya desain creature gambar Robot dalam bentuk portofolio

INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN

a. Dapat membuat desain creature yang bisa diproduksi dan dipertanggung jawabkan sebagai karya murni

JADWAL PELAKSANAAN

Pelaksanaan tugas dilakukan setelah ujian tengah semester.