





SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA
DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
PROGRAM STUDI S1

Mata Kuliah	Kode	Rumpun MK	SKS	Semester	Tanggal Penyusunan
Desain Lingkungan	P302	Pengetahuan	2	3	31 Agustus 2023
Otorisasi		Dosen Pengembang RPS		Ketua Jurusan	
		 Dwisanto Sayogo, M.Ds.		 Dwisanto Sayogo, M.Ds.	
Capaian Pembelajaran	Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)				
	PP2	Menguasai pengetahuan dalam mengidentifikasi habitus dan budaya visual dalam suatu masyarakat sehingga bisa digunakan sebagai acuan dalam merancang produk DKV yang efektif sesuai dengan masyarakat. (PP 2)			
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)				
	PP2	1. Memiliki wawasan posisi komunikasi visual dalam sebuah konteks ruang public buatan manusia. 2. Memiliki wawasan tentang kecenderungan interaksi manusia terhadap visual			
Deskripsi Singkat Mata Kuliah	Mata kuliah ini mempelajari tentang <i>wayfinding</i> yang sesuai dengan pengalaman pengguna yang memperhatikan aspek <i>branding</i> dan kejelasan informasi pada sebuah desain Interior, arsitektur, ruang publik, dan kawasan buatan manusia.				
Materi Pembelajaran/ Pokok Bahasan	1. Pengantar Desain Lingkungan 2. Pesan, Isyarat, Sinyal 3. <i>Wayfinding</i> Pada Arsitektur 4. <i>Wayfinding</i> dan <i>branding</i> 5. <i>Wayfinding</i> dan citra kawasan 6. Komunikasi non verbal / proksemiks				

	7. Mekanisme Visual Manusia
Pustaka	
Media Pembelajaran	1. Perangkat Lunak : Zoom Meeting, Youtube 2. Perangkat Keras : PC/Laptop
Team Teaching	Dwisanto Sayogo, M.Ds.
Mata Kuliah Syarat	

MINGGU	SUB CP-MK SEBAGAI KEMAMPUAN AKHIR YANG DIHARAPKAN	INDIKATOR	KRITERIA DAN BENTUK PENILAIAN	METODE PEMBELAJARAN	MATERI PEMBELAJARAN (PUSTAKA)	BOBOT NILAI %
1	Mahasiswa mampu memahami gambaran umum tentang capaian pembelajaran mata kuliah dan metode pembelajaran.	Ketepatan dalam menjelaskan kontrak kuliah dan metode pembelajaran yang telah ditentukan.	Kriteria: Ketepatan dalam mengidentifikasi Bentuk Penilaian: Diskusi	Zoom Meeting: Teori dan Pemaparan (50'x 2 x 1 Pertemuan)	Kontrak Perkuliahan	-
2-3	Mahasiswa mampu mengenali tentang karakteristik Pesan, Isyarat dan Sinyal dalam desain lingkungan buatan manusia.	Ketepatan menjelaskan Pesan, Isyarat dan Sinyal pada contoh nyata: minimarket / supermarket.	Kriteria: Ketepatan dan Identifikasi Bentuk penilaian: Identifikasi	Youtube Live: Teori, pemaparan, diskusi. Youtube Live: Evaluasi Tugas (50'x 2 x 2 Pertemuan)	<i>101 Design Methods: A Structured Approach for Driving Innovation in Your Organization</i> (Vijay Kumar)	

3-4	Mahasiswa mampu mengenali hubungan <i>wayfinding</i> dengan arsitektur	Ketepatan mengidentifikasi karakteristik pesan isyarat dan Sinyal pada Interior dan arsitektur populer: Museum Louvre	Kriteria: Ketepatan dan Identifikasi Bentuk penilaian: Identifikasi	Youtube Live: Teori, pemaparan, diskusi. Youtube Live: Evaluasi Tugas (50'x 2 x 2 Pertemuan)	<i>Urban Sustainability Through Environmental Design: Approaches to Time-People-Place Responsive Urban Spaces.</i> http://bit.ly/louvre_paris	
5-6	Mahasiswa mampu mengenali hubungan <i>wayfinding</i> dengan <i>branding</i> .	Ketepatan menjelaskan karakteristik <i>wayfinding</i> yang dipengaruhi <i>branding</i> : Ciwalk Bandung.	Kriteria: Ketepatan dan Identifikasi Bentuk penilaian: Identifikasi	Youtube Live: Teori, pemaparan, diskusi. Youtube Live: Evaluasi Tugas (50'x 2 x 2 Pertemuan)	http://bit.ly/ciwalk_bandung	
7-8	Mahasiswa mampu mengenali hubungan <i>wayfinding</i> dengan citra kawasan (penataan ruang publik).	Ketepatan menjelaskan karakteristik <i>wayfinding</i> yang dipengaruhi citra kawasan wisata; Roma, Italia & Kawasan perdagangan Thamrin, Jakarta.	Kriteria: Ketepatan dan Identifikasi Bentuk penilaian: Identifikasi	Youtube Live: Teori, pemaparan, diskusi. Youtube Live: Evaluasi Tugas (50'x 2 x 2 Pertemuan)	http://bit.ly/pedestrian_roma http://bit.ly/pedestrian_grandindonesia	

9-10	Mahasiswa mampu mengenali dampak dari penerapan ruang personal / <i>proxemics</i> pada sebuah ruang yang berdampak pada interaksi manusia.	Ketepatan menjelaskan jenis jarak ruang personal dan potensinya.	Kriteria: Ketepatan dan Identifikasi Bentuk penilaian: Identifikasi	Youtube Live: Teori, pemaparan, diskusi. Youtube Live: Evaluasi Tugas (50'x 2 x 2 Pertemuan)	http://bit.ly/nonverbalcode http://bit.ly/proxemics	
11-12	Mahasiswa mampu memahami Media informasi luar ruang yang selaras dengan kecenderungan persepsi dan sensasi visual manusia.	Ketepatan dalam memetakan ragam media informasi luar ruang yang kurang efektif hingga efektif	Kriteria: Ketepatan dan Identifikasi Bentuk penilaian: Identifikasi	Youtube Live: Teori, pemaparan, diskusi. Youtube Live: Evaluasi Tugas (50'x 2 x 2 Pertemuan)	http://bit.ly/outdoorme1 http://bit.ly/pedestriannewyork http://bit.ly/pedestriandelhi	
13-14	Mahasiswa mampu menganalisa ketidak efektifan Pesan yang diterapkan pada ruang buatan manusia di Yogyakarta dan memberikan solusinya	Ketepatan menemukan masalah, menganalisa dan merancang.	Kriteria: Ketepatan dan Identifikasi Bentuk penilaian: Identifikasi	Youtube Live: Teori, pemaparan, diskusi. Youtube Live: Evaluasi Tugas (50'x 2 x 2 Pertemuan)	http://bit.ly/pedestrianmalioboro	
15	UAS					