

ISIAN RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER & RENCANA EVALUASI UNTUK FEEDER DIKTI 4.0

NAMA MATA KULIAH : DESAIN KOMUNIKASI VISUAL 1 : S1
NAMA DOSEN PENGAMPU : M Danang Syamsi, M.Sn
SEMESTER : GANJIL

Learning Outcome

A. Primer

Mampu menterjemahkan informasi verbal ke dalam bahasa visual dalam bentuk tanda, rambu, simbol dan infografis yang kontekstual dengan budaya lingkungan setempat

B. Sekunder

Mampu bekerjasama dan berkomunikasi dengan baik.

Mampu merancang sistem tanda rambu yang informatif, dan dapat diaplikasikan sesuai dengan media yang tepat

Menunjukkan sikap dan perilaku yang sesuai dengan etika profesi.

*Sumber: CPL STSRD VISI, bisa dilihat di bit.ly/rps-visi


PEDOMAN KATA KERJA OPERASIONAL LEVEL KOGNITIF (Suplemen)

PENGETAHUAN / C1	PEMAHAMAN / C2	PENERAPAN / C3	ANALISIS / C4	PENILAIAN / C5	KREASI / C6
<p>Mengutip Menyebutkan Menjelaskan Menggambar Membilang Mengidentifikasi Mendaftar Menunjukkan Memberi label Memberiindeks Memasangkan Menamai Menandai Membaca Menyadari Menghafal Meniru Mencatat Mengulang Mereproduksi Meninjau Memilih Menyatakan Mempelajari Mentabulasi Memberi kode Menelusuri Menulis</p>	<p>Memperkirakan Menjelaskan Mengkategorikan Mencirikan Merinci Mengasosiasikan Membandingkan Menghitung Mengkontraskan Mengubah Mempertahankan Menguraikan Menjalin Membedakan Mendiskusikan Menggali Mencontohkan Menerangkan Mengemukakan Mempolakan Memperluas Menyimpulkan Meramalkan Merangkum Menjabarkan</p>	<p>Menugaskan Mengurutkan Menentukan Menerapkan Menyesuaikan Mengkalkulasi Memodifikasi Mengklasifikasi Menghitung Membangun Membiasakan Mencegah Menentukan Menggambarkan Menggunakan Menilai Melatih Menggali Mengemukakan Mengadaptasi Menyelidiki Mengoperasikan Mempersoalkan Mengkonsepkan Melaksanakan Meramalkan Memproduksi Memproses Mengaitkan Menyusun Mensimulasikan Memecahkan Melakukan Meramalkan</p>	<p>Menganalisis Mengaudit Memecahkan Menegaskan Mendeteksi Mendiagnosis Menyeleksi Merinci Menominasikan Mendiagramkan Megkorelasikan Merasionalkan Menguji Mencerahkan Menjelajah Membagikan Menyimpulkan Menemukan Menelaah Memaksimalkan Memerintahkan Mengedit Mengaitkan Memilih Mengukur Melatih Mentransfer</p>	<p>Membandingkan Menyimpulkan Menilai Mengarahkan Mengkritik Menimbang Memutuskan Memisahkan Memprediksi Memperjelas Menugaskan Menafsirkan Mempertahankan Memerinci Mengukur Merangkum Membuktikan Memvalidasi Mengetes Mendukung Memilih Memproyeksikan</p>	<p>Mengabstraksi Mengatur Menganimasi Mengumpulkan Mengkategorikan Mengkode Mengombinasikan Menyusun Mengarang Membanggun Menanggulangi Menghubungkan Menciptakan Mengkreasikan Mengoreksi Merancang Merencanakan Mendikte Meningkatkan Memperjelas Memfasilitasi Membentuk Merumuskan Menggeneralisasi Menggabungkan Memadukan Membatas Mereparasi Menampilkan Menyiapkan Memproduksi Merangkum Merekonstruksi</p>

ANALISIS INTRUKSIONAL TEKNOLOGI CETAK S1



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

Mata Kuliah	Kode	Rumpun MK	SKS	Semester	Tanggal Penyusunan
DKV 1	SP303	Matakuliah pengetahuan	4	3	September 2023
Otorisasi		Dosen Pengembang RPS		Ketua Jurusan	
		 M. Danang Syamsi, M.Sn		Dwisanto Sayogo, M.Ds.	
Capaian Pembelajaran	Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)				
	PP3	Mampu menguasai pengetahuan membuat sistem tanda, rambu dan infografis yang informatif, dan dapat diaplikasikan sesuai dengan media yang tepat			
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)				
	1. Mahasiswa memiliki pengetahuan ketrampilan mendesain Picktogram 2. Mahasiswa mampu menerapkan pengetahuan ketrampilan mendesain landmark 3. Mahasiswa mampu menerapkan pengetahuan ketrampilan mendesain peta 4. Mahasiswa memiliki pengetahuan dan ketrampilan mendesain diagram 5. Mahasiswa mampu menerapkan pengetahuan dan ketrampilan mendesain grafis instruksi 6. Mahasiswa mampu mengerjakan tugas secara mandiri				
Deskripsi Singkat Mata Kuliah	Mampu menterjemahkan informasi verbal ke dalam bahasa visual dalam bentuk tanda, rambu, simbol dan infografis yang konstektual dengan budaya lingkungan setempat.				

	Mampu merancang sistem tanda rambu yang informatif, dan dapat diaplikasikan sesuai dengan media yang tepat, sehingga mampu membuat sistem tanda, rambu dan infografis yang informatif dan dapat diaplikasikan sesuai dengan media yang tepat.
Materi Pembelajaran/ Pokok Bahasan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengetahuan titik perhatian informasi grafis atau infografis, dan identifikasi untuk publik secara umum 2. Tahapan merancang Desain Brief, Research, References, Sketching, Completing, Presentation 3. Merancang grafis Desain Landmark 4. Merancang Grafis Desain Piktogram sebuah profesi 5. Merancang Grafis desain denah/peta sebuah lokasi 6. Merancang Grafis instruksi (Graphic instruction) 7. Merancang Grafis Diagram 8. Merancang Grafis desain profil diri
Pustaka	<ol style="list-style-type: none"> 1. Safanayong, Yongky (2006) <i>Desain Komunikasi Visual Terpadu</i>, Arte Intermedia, 2. Sanyoto, Sadjiman Ebdi (2006) <i>Metode Perancangan Komunikasi Visual Periklanan</i>, Dimensi Press, Yogyakarta 3. Surmanek, Jim(1991) <i>Perencanaan Media</i>, Penerbit PT Alex Media Computindo, Jakarta
Media Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Perangkat Lunak : CorelDraw, Photoshop, Adobe Illustrator, WhatsApp, Google Classroom 2. Perangkat Keras : LCD, Projector
Team Teaching	M Danang Syamsi, MSn
Mata Kuliah Syarat	

MINGGU	SUB CP-MK SEBAGAI KEMAMPUAN AKHIR YANG DIHARAPKAN	INDIKATOR	KRITERIA DAN BENTUK PENILAIAN	METODE PEMBELAJARAN	MATERI PEMBELAJARAN (PUSTAKA)
1	<ul style="list-style-type: none"> 1(C2) Mahasiswa memiliki pengetahuan formasi grafis atau infografis, dan identifikasi untuk publik secara umum Kontrak perkuliahan 	Mampu menjelaskan tentang tahapan mendesain grafis Desain Brief, reserch, references, sketching, completing, presentasion	<p>Kriteria: Ketepatan dalam menjelaskan</p> <p>Bentuk Penilaian: Melalui diskusi umum seluruh kelas di akhir perkuliahan.</p>	ceramahTeori & diskusi Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 4 (SKS)	
2-3	(C1)Mahasiswa memiliki pengetahuan dan ketrampilan mendesain Landmark tempat wisata	Kemampuan menemukan ide, gagasan, visual, Sketsa dan thumbnail yang sederhana cenderung geometris dan dekoratif dan keterbacaan pesan karya Landmark tempat wisata	<p>Kriteria: Ketepatan dalam memilih visual sesuai gagasan</p> <p>Bentuk Penilaian: Aspek Artistik, Aspek teknis, pesan , orisinil karya</p>	Ceramah dan diskusi, contoh karya, praktek penugasan Waktu Perkuliahan: 50 menit x 4 (SKS)	
4-5	(C4) Mahasiswa memiliki Pengetahuan ketrampilan mendesain Grafis Piktogram sebuah profesi	Kemampuan menggali ide, orisinal, sketsa dan thumbnail yang tegas dan cenderung dekoratif mendesain grafis Piktogram yang komunikatif dan mudah dipahami, khususnya profesi	<p>Kriteria: Ide, gagasan, komposisi, keterbacaan grafis Piktogram</p> <p>Bentuk Penilaian: Aspek artistik, Aspek teknis, Pesan, orisonalitas karya</p>	Ceramahdan Diskusi Pendampingan, contoh praktek penugasan Waktu Perkuliahan: 50 menit x 4 (SKS)	

6-7	Mahasiswa memiliki pengetahuan dan ketrampilan mendesain Peta	Kemampuan Mahasiswa membuat Sketsa dan thumbnail dari pandangan atas , bahkan memilih sudut pandang 60 derajat sehingga nampak pespektif mendesain peta dalam desain komunikasi visual yang komunikatif dan mudah dipahami khususnya berkaitan dengan suatu wilayah/tempat	Kriteria: Ide, gagasan, komposisi keterbacaan pesan Bentuk Penilaian: Aspek artistik, Aspek teknis, Pesan, orisionalitas karya	Ceramah dan Diskusi Pendampingan, beri contoh praktek penugasan Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 4 (SKS)	
8-9	Mahasiswa memiliki kemampuan pengetahuan, ketrampilan mendesain Grafis Instruksi (Graphic instruction)		Kriteria: Ide, gagasan, komposisi keterbacaan pesan Bentuk penilaian: Aspek artistik, Aspek teknis, Pesan, orisionalitas karya	Ceramah dan Diskusi Pendampingan, beri contoh praktek penugasan Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 4 (SKS)	
8	(C6) Mahasiswa memiliki pengetahuan dan ketrampilan mendesain Diagram	Kemampuan mendesain diagram yang komunikatif dan mudah dipahami khususnya yang berkaitan instruksi kerja yang dibuat menggunakan media gambar ilustrasi	Kriteria: Ide, gagasan, komposisi keterbacaan pesan Bentuk penilaian: Aspek Artistik Aspek tehnik Pesan Orisionalitas karya	Ceramah, diskusi, pendampingan penugasan beri contoh praktek Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 4 (SKS)	

9	<p>UTS</p> <p>Mahasiswa mampu mengerjakan tugas secara mandiri, Mendesain piktogram infografis</p>	<p>Kemampuan mendesain Piktogram infografis</p>	<p>Kriteria: Ide, gagasan, komposisi keterbacaan pesanteria:</p> <p>Bentuk penilaian: Aspek artistik, Aspek teknis, Pesan, orisionalitas karya</p>	<p>Ceramah, diskusi, pendampingan penugasan beri contoh praktek</p> <p>Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 4 (SKS)</p>	
10	<p>Mahasiswa mampu bekerja secara klompok dalm pembuatan desain infografis</p>	<p>Kemampuan untuk bekerja sama dalam merancang infografis</p>	<p>Kriteria: Ide, gagasan, komposisi, keterbacaan pesan</p> <p>Bentuk Penilaian: Aspek artistik, Kreatif Aspek teknis Pesan mudah dibaca Orisional karya</p>	<p>Ceramah diskusi, presentasi contoh karya, penugasan kelompok survey</p> <p>Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 4 (SKS)</p>	
11	<p>(C3) Mahasiswa mampu bekerja secara berkelompok dalam survey lapangan</p>	<p>Kemampuan presentasi dan hasil survey</p>	<p>Kriteria: Data yang dipresentasikan Teknik presentasi</p> <p>Bentuk Penilaian: Konsep Aspek artistik Aspek teknis Unsur penanda Orisional karya</p>	<p>Presentasi dan evaluasi hasil survey</p> <p>Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 4 (SKS)</p>	
12-15	<p>UAS</p> <p>Mahasiswa mampu bekerja secara bekelompok dalam</p>	<p>Konsultasi desain</p>	<p>Kriteria Progres report</p> <p>Bentuk Penilaian. Aspek artistik Konsep Aspek teknis</p>	<p>Pendampingan Konsultasi karya</p> <p>Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 4 (SKS)</p>	

	pembuatan desain infografis tempat wisata		Kelengkapan tugas		
16	Pameran karya Masyarakat kampus mengetahui hasil kerja karya MK DKV 1	Kemampuan display karya DKV 1	Kriteria Penataan pameran, presentasi karya Bentuk penilaian Hasil tugas karya aspek Artistik Konsep Aspek teknik	Pendampingan penataan karya Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 4 (SKS)	

Rencana Evaluasi				
No	Basis Evaluasi	Komponen Evaluasi	Bobot %	Deskripsi
1	Aktivitas Partisipatif	-	10	Aktivitas partisipatif merupakan kehadiran Mahasiswa dalam perkuliahan dari pertemuan ke 1-16.
2	Hasil tugas	-	20	Hasil karya tugas,Mingguan
3	Kognitif/Pengetahuan	Tugas	5	Pengetahuan praktek yang dihasilkan dari materi kuliah aplikatif, disetiap pertemuan
		Ujian Tengah Semester	25	Ujian Tengah Semester merupakan luaran akhir dari proses praktek
		Ujian Akhir Semester	40	Ujian Akhir Semester merupakan telah di finalisasi

