



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

Mata Kuliah	Kode	Rumpun MK	SKS	Semester	Tanggal Penyusunan
DKV 5	SP707	Mata Kuliah Pengetahuan	4	7	01 September 2023
Otorisasi		Dosen Pengembang RPS		Ketua Jurusan	
		Dian Prajarini, S.T., M.Eng.		 Dwisanto Sayogo, M.Ds.	
Capaian Pembelajaran	Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)				
	PP7	Mampu mengidentifikasi, menganalisis, dan merumuskan permasalahan serta mampu memberikan solusi kreatif sesuai bidang DKV dan merealisasikannya guna meningkatkan/ mengembangkan potensi UMKM dan pariwisata			
	KU11	Mampu bersikap kritis & peka menangkap fenomena DKV dengan metode yang tepat sehingga mampu melakukan penelitian untuk menghasilkan artikel ilmiah yang dapat dipublikasikan			
	KK9	Mampu memanfaatkan potensi media yang dapat menumbuhkan kreativitas pengembangan gagasan untuk menciptakan kebaruan media melalui kolaborasi multidisiplin keilmuan			
	KU15	Mampu membuat karya DKV sebagai solusi permasalahan yang terjadi dalam masyarakat, didukung dengan akurasi data dan analisis data yang tepat sesuai dengan kaidah keilmuan, sebagai wujud implementasi "Kreativitas Untuk Perubahan Positif."			
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)				
	CPMK-1	Mahasiswa mampu mengidentifikasi, menganalisis, merumuskan dan menyelesaikan permasalahan dalam bidang UMKM dan Pariwisata sebagai wujud implementasi "Kreativitas Untuk Perubahan Positif." (PP7, KU15)			
CPMK-2	Mahasiswa mampu mengidentifikasi metode yang tepat untuk permasalahan dalam bidang UMKM dan Pariwisata (KU11)				
CPMK-3	Mahasiswa mampu mengidentifikasi potensi media yang tepat untuk permasalahan dalam bidang UMKM dan Pariwisata (KK9)				

Deskripsi Singkat Mata Kuliah	Mata kuliah DKV 5 mempelajari bagaimana mengidentifikasi, menganalisis, menyelesaikan permasalahan dalam masyarakat khususnya Desa Wisata menggunakan media yang tepat dengan solusi kreatif desain komunikasi visual untuk memecahkan masalah
Materi Pembelajaran/ Pokok Bahasan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengantar DKV 5 2. Potensi DKV bagi Desa Wisata (Pariwisata) 3. Analisis Latar Belakang Masalah 4. Contoh Permasalahan yang bisa diselesaikan dengan DKV 5. Analisis Permasalahan Obyek Desa Wisata (Pariwisata) 6. Memotret Kekeliruan dalam desain dan melakukan inovasi dengan Analisis SWOT 7. Media dan Material yang Efektif DKV dalam Penyelesaian Masalah 8. Studi Kasus Lapangan 9. Proses Perancangan Karya 10. Memproduksi Karya 11. Mempresentasikan dan Menyerahkan Karya
Pustaka	<ol style="list-style-type: none"> 1. EB. Feldman – Kritik Desain 2. Cresswell - Metode Penelitian R&D 3. Sandra M – Advertising
Media Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Perangkat Lunak : Microsoft Word, Power Point, zoom, whatsapp 2. Perangkat Keras : Laptop
Team Teaching	Dian Prajarini, S.T., M.Eng. R. Hadapiningrani K., M.Ds.
Mata Kuliah Syarat	DKV 1, DKV 2, DKV 3, DKV 4

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"> • (C2) Mahasiswa mampu menjabarkan secara umum materi DKV 5 • Kontrak perkuliahan 	Mampu menjelaskan tentang sasaran DKV 5	Kriteria: Ketepatan dalam menjelaskan Bentuk Penilaian:	Ceramah & diskusi Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 3 (SKS)	1. Kontrak Kuliah DKV 5

			Melalui diskusi umum seluruh kelas di akhir perkuliahan.		
2	(C2) Mahasiswa mampu menjabarkan potensi Desain Komunikasi Visual bagi Desa Wisata (Pariwisata)	Ketepatan dalam menjabarkan potensi DKV dalam Desa Wisata (Pariwisata)	Kriteria: Ketepatan menjelaskan Bentuk Penilaian: kuis diakhir perkuliahan.	Ceramah dan diskusi Waktu Perkuliahan: 50 menit x 3 (SKS)	1. Hasil DKV 5 tahun akademik 2022/2023
3	(C3) Mahasiswa mampu mengkonsepkan metode pencarian data yang sesuai	Kemampuan memilih, mengkonsepkan metode pencarian data yang tepat	Kriteria: Ketepatan menjelaskan Bentuk Penilaian: Diskusi diakhir perkuliahan.	Ceramah dan diskusi Waktu Perkuliahan: 50 menit x 3 (SKS)	1. Cresswell - Metode Penelitian R&D
4	(C3) Mahasiswa mampu menganalisa dan menyimpulkan latar belakang permasalahan dalam perancangan DKV	Kemampuan menuliskan analisis dan kesimpulan latar belakang masalah	Kriteria: Kemampuan dalam menjabarkan hasil temuan Bentuk Penilaian: Tugas analisa di akhir perkuliahan.	Ceramah dan Diskusi Waktu Perkuliahan: 50 menit x 3 (SKS)	1. EB. Feldman – Kritik Desain 2. Cresswell - Metode Penelitian R&D 3. Hasil DKV 5 tahun akademik 2022/2023
5 - 7	(C5) Mahasiswa mampu menganalisis dan menyimpulkan masalah-masalah yang mampu diselesaikan dengan DKV, analisis data, temuan solusi pada Desa Wisata terpilih	Kemampuan menyimpulkan masalah yang diselesaikan dengan DKV, analisis data, temuan solusi pada Desa Wisata terpilih	Kriteria: Ketepatan dalam menyimpulkan permasalahan Bentuk Penilaian: Tugas analisa dengan obyek pada Desa Wisata terpilih di Gunungkidul	Pemaparan contoh analisis dan penyimpulan masalah Waktu Perkuliahan: 3 x 50 menit x 3 (SKS)	1. EB. Feldman – Kritik Desain 2. Cresswell - Metode Penelitian R&D 3. Sandra M – Advertising

8	(C5) Mahasiswa mampu memutuskan konsep verbal dan konsep visual atas temuan solusi pada Desa Wisata terpilih	Kemampuan memutuskan konsep verbal dan konsep visual atas temuan solusi pada Desa Wisata terpilih	<p>Kriteria: Ketepatan dalam memutuskan konsep verbal dan konsep visual atas temuan solusi</p> <p>Bentuk Penilaian: Tugas analisa dengan obyek pada Desa Wisata terpilih di Gunungkidul</p>	<p>Pemaparan contoh analisis dan penyimpulan masalah</p> <p>Waktu Perkuliahan: 50 menit x 3 (SKS)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. EB. Feldman – Kritik Desain 2. Cresswell - Metode Penelitian R&D
9	<p>Ujian Tengah Semester:</p> <p>(C5) Mahasiswa mampu mengoreksi latar belakang masalah, analisis data, temuan solusi dan alternatifnya pada Desa Wisata terpilih</p>	Kemampuan mengoreksi latar belakang masalah, analisis data, temuan solusi dan alternatifnya pada Desa Wisata terpilih	<p>Kriteria: Ketepatan dalam merangkum latar belakang masalah, analisis data, temuan solusidan alternatifnya</p> <p>Bentuk Penilaian: Tugas analisa dan pelaporan dengan obyek pada Desa Wisata terpilih di Gunungkidul</p>	<p>Pemaparan contoh analisis dan penyimpulan masalah</p> <p>Waktu Perkuliahan: 50 menit x 3 (SKS)</p>	
10 - 11	(C6) Mahasiswa mampu menganalisis potensi Desa Wisata dan solusi secara DKV	Kemampuan menganalisis potensi Desa Wisata dan solusi secara DKV	<p>Kriteria Kemampuan menganalisis potensi Desa Wisata dan solusi secara DKV</p> <p>Bentuk Penilaian: Melalui project based assignment, kasus Desa Wisata di Gunungkidul</p>	<p>Project based assignment dan pendampingan</p> <p>Waktu Perkuliahan: 2 x 50 Menit x 3 (SKS)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. EB. Feldman – Kritik Desain 2. Cresswell - Metode Penelitian R&D

12 - 13	(C6) Mahasiswa mampu merancang visualisasi solusi media DKV yang tepat sesuai analisis permasalahan dan potensi untuk Desa Wisata	Kemampuan merancang visualisasi solusi media DKV yang tepat sesuai analisis permasalahan dan potensi untuk Desa Wisata	<p>Kriteria Kemampuan merancang visualisasi solusi media DKV yang tepat sesuai analisis permasalahan dan potensi untuk Desa Wisata</p> <p>Bentuk Penilaian: Presentasi kelompok project based assignment, kasus Desa Wisata di Gunungkidul</p>	Project based assignment dan pendampingan Waktu Perkuliahan: 2 x 50 Menit x 3 (SKS)	
14	(C6) Mahasiswa mampu memadukan final karya desain dengan material yang akan digunakan serta memproduksi karya desain	Kemampuan untuk memadukan final karya desain dengan material yang akan digunakan serta memproduksi karya desain	<p>Kriteria Ketepatan produksi karya sesuai solusi, rencana dan jadwal</p> <p>Bentuk penilaian Melalui project based assignment, kasus Desa Wisata di Gunungkidul</p>	Praktik, Project based assignment dan Pendampingan Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 3 (SKS)	
15	(C6) Mahasiswa mampu menampilkan karya desain yang diproduksi dan menyerahkannya kepada pengguna	Kemampuan dalam menampilkan karya dan mengemukakan deskripsi karya yang diproduksi kepada pengguna Desa Wisata (Pariwisata) yang diangkat	<p>Kriteria Kemampuan menampilkan karya dan mengemukakan deskripsi karya yang diproduksi kepada pengguna Desa Wisata di Gunungkidul mulai Permasalahan, Konsep, Solusi dan pengaplikasiannya</p>	Penugasan Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 3 (SKS)	

			Bentuk Penilaian Presentasi kelompok project based assignment di Desa Wisata di Gunungkidul		
16	Ujian Akhir Semester: (C6) Mahasiswa mampu merangkum identifikasi, analisis, rumuskan permasalahan, konsep desain sampai produksi karya Desa Wisata (Pariwisata) yang diangkat	Kemampuan dalam merangkum identifikasi, analisis, rumuskan permasalahan, konsep desain sampai produksi karya Desa Wisata (Pariwisata) yang diangkat	Kriteria Kemampuan merangkum dan menyimpulkan dalam bentuk laporan UAS dan desain 10 slide Instagram Bentuk Penilaian Melalui laporan analisis dan konten Instagram	Project based assigmnet Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 3 (SKS)	