



SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA
DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
PROGRAM STUDI D3

Mata Kuliah	Kode	Rumpun MK	SKS	Semester	Tanggal Penyusunan
Teknik Presentasi	DU 415	Mata kuliah Ketrampilan Umum	2	4	18 Feb 2024
Otorisasi		Dosen Pengembang RPS		Ketua Jurusan	
		 Katrin Nur Nafi'ah Ismoyo, M. Pd.		  Dwisanto Sayogo, M. Ds.	
Capaian Pembelajaran	Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)				
	KU 1 KU 2 KU 3 KU 4 KU 5 KU 13	Mampu mengoperasikan berbagai jenis software grafis dan multi media. Mampu menunjukkan kinerja bermutu dan terukur Mampu bekerjasama dan berkomunikasi dengan baik Mampu menterjemahkan brief ke dalam karya Mampu menyusun laporan hasil perancangan dan mempresentasikannya secara efektif dan komunikatif Mampu secara pasif menggunakan kosa kata bahasa inggris bidang desain komunikasi visual dengan benar			
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)				
	KK 2 KK 9 KK 10 KK 11	Mampu merancang & mendesain portofolio sebagai media personal branding dalam bentuk media cetak & media daring Mampu menerapkan etika profesi Mampu menerapkan konsep dan prinsip kewirausahaan Mampu merancang karya dkv bersumber dari budaya Indonesia untuk kebutuhan UMKM & Pariwisata sesuai dengan skill / kompetensi yang dimilikinya			

	PP 5 PP 6 PP 7 PP 9 PP 10 PP 13	Menguasai pengetahuan tentang promosi Menguasai pengetahuan branding di berbagai media (cetak & digital) Menguasai tahapan perancangan dimulai dari analisis data sampai dengan produksi karya Menguasai pengetahuan tentang teknik pemasaran di berbagai media iklan Menguasai pengetahuan tentang etika profesi Menguasai pengetahuan tentang elemen-elemen visual ataupun rupa yang dapat dipergunakan sebagai media untuk menyampaikan pesan
Deskripsi Singkat Mata Kuliah	Dalam mata kuliah ini, mahasiswa akan mempelajari berbagai aspek yang terkait dengan proses presentasi, mulai dari perencanaan hingga praktek presentasi di depan umum.	
Materi Pembelajaran/ Pokok Bahasan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Media & Software Presentasi 2. Etika Presentasi 3. Kiat Praktis Presentasi 4. Body Language Presentasi 5. Menanggapi Presentasi 6. Efektifitas Presentasi 7. Merencanakan Presentasi 8. Audiensi Presentasi 9. Mengorganisir Presentasi 10. Narasi Audio Visual Dalam Teknik Presentasi 11. Kreativitas Presentasi 12. Bahan Presentasi 	
Pustaka	-	
Media Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Perangkat Lunak : Microsoft Word, Power Point, Canva, Google Slides, Prezi. 2. Perangkat Keras : Perkakas perancangan grafis, smartphone, kamera, LCD, Projector, alat peraga dan atribut presentasi. 	
Team Teaching	-	
Mata Kuliah Syarat	-	

Minggu	SUB CPMK SEBAGAI KEMAMPUAN AKHIR YANG DIHARAPKAN	INDIKATOR	KRITERIA DAN BENTUK PENILAIAN	METODE PEMBELAJARAN	MATERI PEMBELAJARAN	BOBOT NILAI
1-6	1) Mahasiswa mencatat dan mampu memahami pengantar umum mata kuliah teknik presentasi yang disampaikan salah satunya melalui kontrak	Mahasiswa mampu menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas. Berdasarkan	Kriteria: Ketepatan dalam menjelaskan	Teori & diskusi	1) Pengantar umum mata kuliah teknik presentasi & kontrak kuliah teknik presentasi 2) Media & software	35 %

	<p>kuliah oleh dosen</p> <p>2) Mahasiswa mencatat dan mampu memahami media ataupun software presentasi</p> <p>3) Mahasiswa mampu memahami etika presentasi</p> <p>4) Mahasiswa memahami dan dapat menerapkan kiat praktis presentasi dan mampu memiliki body language sesuai dengan karakternya masing-masing</p> <p>5) Mahasiswa mampu menanggapi presentasi</p> <p>6) Mahasiswa mampu memahami keefektifan dalam presentasi</p>	<p>agama, moral, dan etika (S4)</p> <p>Mahasiswa mampu menunjukkan sikap dan perilaku yang sesuai dengan etika profesi (S6)</p> <p>Mahasiswa mampu memahami pengetahuan tentang promosi (PP5)</p> <p>Mahasiswa mampu memahami pengetahuan tentang etika profesi (PP10)</p> <p>Mahasiswa mampu memahami pengetahuan tentang elemen-elemen visual ataupun rupa yang dapat dipergunakan sebagai media untuk menyampaikan pesan (PP13)</p> <p>Mahasiswa mampu mengoperasionalkan berbagai jenis software grafis dan multi media (KU1)</p> <p>Mahasiswa mampu menunjukkan kinerja bermutu dan terukur (KU2)</p> <p>Mahasiswa mampu bekerja sama dan berkomunikasi</p>	<p>Bentuk penilaian:</p> <p>Diskusi umum</p> <p>Tugas mandiri, dikumpulkan melalui E-Campuz ataupun Link GDrive</p>		<p>presentasi</p> <p>3) Etika presentasi</p> <p>4) Kiat praktis & body language presentasi</p> <p>5) Menanggapi presentasi</p> <p>6) Efektifitas presentasi</p>	
--	---	--	--	--	---	--

		<p>dengan baik (KU3)</p> <p>Mahasiswa mampu menterjemahkan brief ke dalam karya (KU4)</p> <p>Mahasiswa mampu secara pasif menggunakan kosa kata Bahasa Inggris bidang desain komunikasi visual dengan benar (KU13)</p> <p>Mahasiswa mampu menerapkan etika profesi (KK9)</p> <p>Mahasiswa mampu menerapkan konsep dan prinsip kewirausahaan (KK10)</p>				
7-12	<ol style="list-style-type: none"> 1) Mahasiswa mampu merencanakan presentasi 2) Mahasiswa mampu mempresentasikan materi presentasi masing-masing 3) Mahasiswa mampu memahami audiensi presentasi 4) Mahasiswa mampu mengorganisir presentasi 	<p>Mahasiswa mampu memiliki kepekaan sosial dan kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan (S3)</p> <p>Mahasiswa mampu memiliki jiwa kemandirian dan semangat kewirausahaan (S5)</p> <p>Mahasiswa mampu menunjukkan sikap dan perilaku yang sesuai dengan etika profesi (S6)</p> <p>Mahasiswa mampu menguasai</p>	<p>Kriteria:</p> <p>Ketepatan dalam menjelaskan</p> <p>Kemampuan dalam melakukan presentasi mandiri di depan umum</p> <p>Bentuk penilaian:</p> <p>Diskusi umum</p> <p>Diskusi umum</p> <p>Tugas mandiri, dikumpulkan melalui E-Campuz ataupun Link GDrive</p>	Teori & diskusi	<ol style="list-style-type: none"> 1) Merencanakan presentasi 2) Melaksanakan praktek presentasi mandiri di depan kelas / umum 3) Audiensi presentasi 4) Mengorganisir presentasi 	40 %

		<p>pengetahuan tentang identitas korporat (PP4)</p> <p>Mahasiswa mampu menguasai pengetahuan tentang promosi (PP5)</p> <p>Mahasiswa mampu menguasai pengetahuan branding di beragam media (cetak & digital) (PP6)</p> <p>Mahasiswa mampu menguasai tahapan perancangan dimulai dari analisis data sampai dengan produksi karya (PP7)</p> <p>Mahasiswa mampu menguasai pengetahuan tentang teknik pemasaran di beragam media iklan (PP9)</p> <p>Mahasiswa mampu mengoperasionalkan berbagai jenis software grafis dan multi media (KU1)</p> <p>Mahasiswa mampu menunjukkan kinerja bermutu dan terukur (KU2)</p> <p>Mahasiswa mampu bekerja sama dan</p>				
--	--	---	--	--	--	--

		<p>berkomunikasi dengan baik (KU3)</p> <p>Mahasiswa mampu menterjemahkan brief ke dalam karya (KU4)</p> <p>Mahasiswa mampu Menyusun laporan hasil perancangan & mempresentasikannya secara efektif & komunikatif (KU5)</p> <p>Mahasiswa mampu secara pasif menggunakan kosa kata Bahasa Inggris bidang desain komunikasi visual dengan benar (KU13)</p> <p>Mahasiswa mampu menerapkan etika profesi (KK9)</p> <p>Mahasiswa mampu menerapkan konsep dan prinsip kewirausahaan (KK10)</p>				
13-16	<ol style="list-style-type: none"> 1) Mahasiswa mampu memahami narasi, dan audio visual dalam teknik presentasi 2) Mahasiswa mampu memahami kreatifitas dalam teknik presentasi 3) Mahasiswa mampu ikut menilai presentasi 	<p>Mahasiswa mampu memiliki kepekaan sosial dan kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan (S3)</p> <p>Mahasiswa mampu menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas. Berdasarkan agama, moral, dan</p>	<p>Kriteria:</p> <p>Ketepatan dalam menjelaskan Kemampuan dalam melakukan presentasi mandiri di depan umum</p> <p>Bentuk penilaian:</p> <p>Diskusi umum</p>	Teori & diskusi	<ol style="list-style-type: none"> 1) Narasi, dan audio visual teknik presentasi 2) Kreatifitas teknik presentasi 3) Menilai presentasi 	25 %

		<p>etika (S4)</p> <p>Mahasiswa mampu memiliki jiwa kemandirian dan semangat kewirausahaan (S5)</p> <p>Mahasiswa mampu menunjukkan sikap dan perilaku yang sesuai dengan etika profesi (S6)</p> <p>Mahasiswa mampu menguasai pengetahuan tentang promosi (PP5)</p> <p>Mahasiswa mampu menguasai pengetahuan branding di beragam media (cetak & digital) (PP6)</p> <p>Mahasiswa mampu menguasai tahapan perancangan dimulai dari analisis data sampai dengan produksi karya (PP7)</p> <p>Mahasiswa mampu menguasai pengetahuan tentang teknik pemasaran di beragam media iklan (PP9)</p> <p>Mahaasiswa mampu menguasai pengetahuan tentang</p>	<p>Diskusi umum</p> <p>Tugas mandiri, dikumpulkan melalui E-Campuz ataupun Link GDrive</p>			
--	--	--	--	--	--	--

		<p>tahapan proses perancangan karya komersial (PP11)</p> <p>Mahasiswa mampu mengoperasikan berbagai jenis software grafis dan multi media (KU1)</p> <p>Mahasiswa mampu menunjukan kinerja bermutu dan terukur (KU2)</p> <p>Mahasiswa mampu bekerjasama dan berkomunikasi dengan baik (KU3)</p> <p>Mahasiswa menterjemahkan <i>brief</i> kedalam karya (KU4)</p> <p>Mahasiswa mampu secara pasif menggunakan kosa kata Bahasa Inggris bidang desain komunikasi visual dengan benar (KU13)</p> <p>Mahasiswa mampu merancang & mendesain portofolio sebagai media personal branding dalam bentuk media cetak dan media daring (KK2)</p> <p>Mahasiswa mampu menerapkan etika</p>				
--	--	--	--	--	--	--

		<p>profesi (KK9)</p> <p>Mahasiswa mampu menerapkan konsep dan prinsip kewirausahaan (KK10)</p> <p>Mahasiswa mampu merancang karya dkv bersumber dari budaya Indonesia untuk kebutuhan UMKM dan Pariwisata sesuai dengan skill/kompetensi yang dimilikinya (KK11)</p>				
--	--	--	--	--	--	--