



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 2024
Otorisasi		Dosen Pengembang RPS		Ketua Jurusan	
		 Dian Prajarini, S.T., M.Eng.  R. Hadapangrani K., M.Ds		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 UMKM dan Pariwisata menggunakan media yang tepat dengan solusi kreatif desain komunikasi visual untuk memecahkan masalah
Materi Pembelajaran/ Pokok Bahasan	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	1. EB. Feldman – Kritik Desain 2. Cresswell - Metode Penelitian R&D 3. Sandra M – Advertising
Media Pembelajaran	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	• (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) hasil PkM tahun 2022 dan 2023	Kriteria: Ketepatan menjelaskan Bentuk Penilaian: kuis diakhir perkuliahan.	Ceramah, Review dan diskusi Waktu Perkuliahan: 50 menit x 3 (SKS)	1. Hasil DKV 5 tahun akademik 2022/2023 2. Hasil DKV 5 tahun akademik 2023/2024
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. Alumni kegiatan DKV 5 tahun akademik 2023/2024
5 - 6	(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, target audien serta media luaran yang efektif	Kriteria: Ketepatan dalam menyimpulkan permasalahan, target audien dan media luaran yang efektif Bentuk Penilaian: Tugas analisa dengan obyek pada Desa	Pemaparan contoh analisis dan penyimpulan masalah, target audien, media yang efektif Waktu Perkuliahan: 2 x 50 menit x 3 (SKS)	1. EB. Feldman – Kritik Desain 2. Cresswell - Metode Penelitian R&D 3. Sandra M – Advertising

			Wisata terpilih di Gunungkidul		
7	Ujian Tengah Semester: (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	Kriteria: Ketepatan dalam memutuskan konsep verbal dan konsep visual atas temuan solusi Bentuk Penilaian: Tugas analisa dengan obyek pada Desa Wisata terpilih di Gunungkidul	Project based assignment dan pendampingan Waktu Perkuliahan: 50 menit x 3 (SKS)	1. EB. Feldman – Kritik Desain 2. Cresswell - Metode Penelitian R&D
8 - 11	(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	Kriteria Kemampuan merancang visualisasi solusi media DKV yang tepat sesuai analisis permasalahan dan potensi untuk Desa Wisata Bentuk Penilaian: Presentasi kelompok project based assignment, kasus Desa Wisata di Gunungkidul	Project based assignment dan pendampingan Waktu Perkuliahan: 4 x 50 Menit x 3 (SKS)	
12 - 13	(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	Kriteria Ketepatan produksi karya sesuai solusi, rencana dan jadwal Bentuk penilaian Melalui project based assignment, kasus	Praktik, Project based assignment dan Pendampingan Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 3 (SKS)	

			Desa Wisata di Gunungkidul		
14	(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	Kriteria Kemampuan menampilkan karya dan mengemukakan deskripsi karya yang diproduksi kepada pengguna Desa Wisata di Gunungkidul mulai Permasalahan, Konsep, Solusi dan pengaplikasiannya Bentuk Penilaian Presentasi kelompok project based assignment di Desa Wisata di Gunungkidul	Penugasan Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 3 (SKS)	
15	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, video dokumentasi dan desain 10 slide Instagram Bentuk Penilaian Melalui laporan analisis dan konten Instagram	Project based assignmnet Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 3 (SKS)	

B. Rencana Evaluasi				
No	Basis Evaluasi	Komponen Evaluasi	Bobot %	Deskripsi
1	Aktivitas Partisipatif	Presensi	5	Aktivitas partisipatif merupakan kehadiran Mahasiswa dalam perkuliahan dari pertemuan ke 1-16.
2	Hasil Proyek	Ujian Akhir Semester	50	Hasil proyek pertemuan ke 15,16 dan analisisnya
3	Kognitif/Pengetahuan	Tugas	15	Tugas merupakan praktek yang dihasilkan dari materi kuliah aplikatif, yaitu pada pertemuan ke 4-8.
		Ujian Tengah Semester	30	Ujian Tengah Semester merupakan luaran akhir dari proses : Analisis latar belakang masalah, data, solusi dan konsep perancangan