

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 Pengemb	ang RPS	Ket	ua Jurusan
		Katrin Nur Nafi'ah Isn		Dwisanto	Sayogo, M. Ds.
Capaian Pembelajaran	Capaian Pembe	elajaran Lulusan (CPL)			
	KU 1 KU 2 KU 3 KU 4 KU 5 KU 13	Mampu mengoperasionalkan berb Mampu menunjukkan kinerja bern Mampu bekerjasama dan berkomu Mampu menterjemahkan brief ke Mampu menyusun laporan hasil pe Mampu secara pasif menggunakan	nutu dan terukur unikasi dengan baik dalam karya erancangan dan mempres	entasikannya secara efekt	
	Capaian Pembe	elajaran Mata Kuliah (CPMK)			
	KK 2 KK 9 KK 10 KK 11	Mampu merancang & mendesain daring Mampu menerapkan etika profesi Mampu menerapkan konsep dan p Mampu merancang karya dkv bers skill / kompetensi yang dimilikinya	orinsip kewirausahaan Sumber dari budaya Indon	-	

PP 5 PP 6 PP 7 PP 9	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
PP 7	Menguasai tahapan perancangan dimulai dari analisis data sampai dengan produksi karya Menguasai pengetahuan tentang teknik pemasaran di berbagai media iklan
	Menguasai pengetahuan tentang teknik pemasaran di berbagai media iklan
PP 9	
DD 46	
PP 10	Managera i na patabulan tantang alaman alaman sigual ataunun yung yang danat dinaggunakan sabaggi madia
PP 13	untuk menyampaikan pesan
Deskripsi Singkat Mata Dalar	n mata kuliah ini, mahasiswa akan mempelajari berbagai aspek yang terkait dengan proses presentasi, mulai dari perencanaan
Kuliah hingg	a praktek presentasi di depan umum.
Matari Dambalaiaran/	. Media & Software Presentasi
Materi Pembelajaran/ 1	
Pokok Bahasan 3	
4	. Body Language Presentasi
5	5 5 60 F
	. Efektifitas Presentasi
	. Merencanakan Presentasi
8	
9	. Mengorganisir Presentasi
_	0. Narasi Audio Visual Dalam Teknik Presentasi
	1. Kreativitas Presentasi
	2. Bahan Presentasi
Pustaka -	
Media Pembelajaran 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	INDIKATOR	KRITERIA DAN	METODE	MATERI PEMBELAJARAN	BOBOT NILAI
	SEBAGAI KEMAMPUAN AKHIR		BENTUK	PEMBELAJARAN		
	YANG DIHARAPKAN		PENILAIAN			
1-6	1) Mahasiswa mencatat dan	Mahasiswa mampu	Kriteria:	Teori & diskusi	1) Pengantar umum mata	35 %
	mampu memahami pengantar	menjunjung tinggi			kuliah teknik presentasi	
	umum mata kuliah teknik	nilai kemanusiaan	Ketepatan dalam		& kontrak kuliah teknik	
	presentasi yang disampaikan	dalam menjalankan	menjelaskan		presentasi	
	salah satunya melalui kontrak	tugas. Berdasarkan			2) Media & software	

kuliah oleh	n dosen agama, moral, da	an Bentuk penilaian:		presentasi	
2) Mahasiswa	a mencatat dan etika (S4)		3	3) Etika presentasi	
mampu m	emahami media	Diskusi umum	4	1) Kiat praktis & body	
ataupun so	oftware presentasi Mahasiswa mam	pu		language presentasi	
3) Mahasiswa	a mampu memahami menunjukkan sik	ap Tugas mandiri,	5	5) Menanggapi presentasi	
etika prese	entasi dan perilaku yan	g dikumpulkan melalui	6	5) Efektifitas presentasi	
4) Mahasiswa	a memahami dan sesuai dengan et	ika E-Campuz ataupun			
	nerapkan kiat praktis profesi (S6)	Link GDrive			
presentasi	dan mampu memiliki				
-	uage sesuai dengan Mahasiswa mam	ipu			
	ra masing-masing memahami				
	a mampu menanggapi pengetahuan ten	ntang			
presentasi					
-	a mampu memahami				
	n dalam presentasi Mahasiswa mam	ipu –			
	memahami				
	pengetahuan ten	ntang			
	etika profesi (PP1	10)			
	Mahasiswa mam	pu			
	memahami				
	pengetahuan ten	ntang			
	elemen-elemen	visual			
	ataupun rupa yai	ng			
	dapat diperguna	kan			
	sebagai media ur	ntuk			
	menyampaikan p	pesan			
	(PP13)				
	Mahasiswa mam	pu			
	mengoperasiona	lkan			
	berbagai jenis				
	software grafis d	an			
	multi media (KU:	1)			
	Mahasiswa mam	•			
	menunjukkan kir				
	bermutu dan ter	ukur			
	(KU2)				
	Mahasiswa mam				
	bekerja sama dai	n			
	berkomunikasi				

		dan bail (1413)				
		dengan baik (KU3)				
		Mahasiswa mampu				
		menterjemahkan brief				
		ke dlam karya (KU4)				
		Re diam karya (KO4)				
		Mahasiswa mampu				
		secara pasif				
		menggunakan kosa				
		kata Bahasa Inggris				
		bidang desain				
		komunikasi visual				
		dengan benar (KU13)				
		Mahasiswa mampu				
		menerapkan etika				
		profesi (KK9)				
		Mahasiswa mampu				
		menerapkan konsep				
		dan prinsip				
		kewirausahaan (KK10)				
7-12	1) Mahasiswa mampu	Mahasiswa mampu	Kriteria:	Teori & diskusi	1) Merencanakan	40 %
	merencanakan presentasi	memiliki kepekaan			presentasi	
	2) Mahasiswa mampu	sosial dan kepedulian	Ketepatan dalam		2) Melaksanakan praktek	
	mempresentasikan materi	terhadap masyarakat	menjelaskan		presentasi mandiri di	
	presentasi masing-masing	dan lingkungan (S3)	Kemampuan dalam		depan kelas / umum	
	3) Mahasiswa mampu memahami		melakukan presentasi		3) Audiensi presentasi	
	audiensi presentasi	Mahasiswa mampu	mandiri di depan		4) Mengorganisir	
	4) Mahasiswa mampu	memiliki jiwa	umum		presentasi	
	mengorganisir presentasi	kemandirian dan				
		semangat	Bentuk penilaian:			
		kewirausahaan (S5)				
			Diskusi umum			
		Mahasiswa mampu	5.1			
		menunjukkan sikap	Diskusi umum			
		dan perilaku yang	T			
		sesuai dengan etika	Tugas mandiri,			
		profesi (S6)	dikumpulkan melalui			
		Mahasiawa marana	E-Campuz ataupun			
		Mahasiswa mampu	Link GDrive			
		menguasai				

pengetahuan tentang		
identitas korporat		
(PP4)		
Mahasiswa mampu		
menguasai		
pengetahuan tentang		
promosi (PP5)		
promosi (FF3)		
_		
Mahasiswa mampu		
menguasai		
pengetahuan		
branding di beragam		
media (cetak &		
digital) (PP6)		
Mahasiswa mampu		
menguasai tahapan		
perancangan dimulai		
dari analisis data		
sampai dengan		
produksi karya (PP7)		
Mahasiswa mampu		
menguasai		
pengetahuan tentang		
teknik pemasaran di		
beragam media iklan		
(PP9)		
Mahasiswa mampu		
mengoperasionalkan		
berbagai jenis		
software grafis dan		
multi media (KU1)		
maid media (NO1)		
NA-la-discourant		
Mahasiswa mampu		
menunjukkan kinerja		
bermutu dan terukur		
(KU2)		
• •		
Mahasiswa mampu		
bekerja sama dan		

		1				1
		berkomunikasi				
		dengan baik (KU3)				
		Mahasiswa mampu				
		menterjemahkan brief				
		ke dlam karya (KU4)				
		ne aram narya (ne ry				
		Mahasiswa mampu				
		Menyusun laporan				
		hasil perancangan &				
		mempresentasikannya				
		secara efektif &				
		komunikatif (KU5)				
		Mahasiswa mampu				
		secara pasif				
		menggunakan kosa				
		kata Bahasa Inggris				
		bidang desain				
		komunikasi visual				
		dengan benar (KU13)				
		dengan denai (ite 20)				
		Mahasiswa mampu				
		menerapkan etika				
		profesi (KK9)				
		profesi (KK9)				
		Mahasiswa mampu				
		menerapkan konsep				
		dan prinsip				
		kewirausahaan (KK10)				
13-16	1) Mahasiswa mampu memahami	Mahasiswa mampu	Kriteria:	Teori & diskusi	1) Narasi, dan audio visual	25 %
	narasi, dan audio visual dalam	memiliki kepekaan			teknik presentasi	
	teknik presentasi	sosial dan kepedulian	Ketepatan dalam		2) Kreatifitas teknik	
	2) Mahasiswa mampu memahami	terhadap masyarakat	menjelaskan		presentasi	
	kreatifitas dalam teknik	dan lingkungan (S3)	Kemampuan dalam		3) Menilai presentasi	
	presentasi		melakukan presentasi			
	3) Mahasiswa mampu ikut menilai	Mahasiswa mampu	mandiri di depan			
	presentasi	menjunjung tinggi	umum			
		nilai kemanusiaan				
		dalam menjalankan	Bentuk penilaian:			
		tugas. Berdasarkan				
		agama, moral, dan	Diskusi umum			
		againa, moral, uan	מווועווו וכטאכום			

etika (S4)			
, ,	Diskusi umum		
Mahasiswa mampu			
memiliki jiwa	Tugas mandiri,		
kemandirian dan			
	dikumpulkan melalui		
semangat	E-Campuz ataupun		
kewirausahaan (S5)	Link GDrive		
Mahasiswa mampu			
menunjukkan sikap			
dan perilaku yang			
sesuai dengan etika			
profesi (S6)			
p. 2.00. (00)			
Mahasiswa mampu			
menguasai			
pengetahuan tentang			
promosi (PP5)			
Mahasiswa mampu			
menguasai			
pengetahuan			
branding di beragam			
media (cetak &			
digital) (PP6)			
Mahasiswa mampu			
menguasai tahapan			
perancangan dimulai			
dari analisis data			
sampai dengan			
produksi karya (PP7)			
Mahasiswa mame:			
Mahasiswa mampu			
menguasai			
pengetahuan tentang			
teknik pemasaran di			
beragam media iklan			
(PP9)			
Mahaasiswa mampu			
menguasai			
pengetahuan tentang			
1			

tahapan proses		
perancangan karya		
komersial (PP11)		
Komersiai (1111)		
NA sha si suus maananu		
Mahasiswa mampu		
mengoperasionalkan		
berbagai jenis		
software grafis dan		
multi media (KU1)		
Mahasiswa mampu		
menunjukan kinerja		
bermutu dan terukur		
(KU2)		
(102)		
Mahadawa		
Mahasiswa mampu		
bekerjasama dan		
berkomunikasi		
dengan baik (KU3)		
Mahasiswa		
menterjemahkan brief		
kedalam karya (KU4)		
7. (- 7		
Mahasiswa mampu		
secara pasif		
menggunakan kosa		
kata Bahasa Inggris		
bidang desain		
komunikasi visual		
dengan benar (KU13)		
Mahasiswa mampu		
merancang &		
mendesain portofolio		
sebagai media		
personal branding		
dalam bentuk media		
cetak dan media		
daring (KK2)		
uai iiig (NNZ)		
Mahadawa		
Mahasiswa mampu		
menerapkan etika		

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