



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

Mata Kuliah	Kode	Rumpun MK	SKS	Semester	Tanggal Penyusunan
Kewirausahaan	DP 208		2	2	17 Februari 2025
Otorisasi		Dosen Pengembang RPS		Ketua Jurusan	
		 Djati Prasetyani Hadi, M.A		Dwisanto Sayogo, M.Ds	
Capaian Pembelajaran	Capaian Pembelajaran Lulusan [CPL]				
	S 3 PP 8 PP 13 KU 6	<ol style="list-style-type: none"> Memiliki kepekaan sosial dan kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan Mengetahui pengetahuan tentang prinsip-prinsip dasar Komunikasi Visual Menguasai pengetahuan tentang elemen-elemen visual ataupun rupa yang dapat dipergunakan sebagai media untuk menyampaikan pesan Mampu menghasilkan karya 2D & 3D yang memenuhi kaidah / prinsip dasar seni rupa dan desain 			
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah				
	S 3, PP 8, PP 13, KU 6	<ol style="list-style-type: none"> Mahasiswa memiliki wawasan tentang dasar Desain Komunikasi Visual [PP 8] Mahasiswa memiliki wawasan dasar mengenai unsur-unsur pembentuk Desain Komunikasi Visual [PP 13] Mahasiswa mampu menganalisa isu-isu Komunikasi Visual secara kritis [S 3] Mahasiswa memiliki wawasan mengenai karir dalam dunia Desain Komunikasi Visual [KU 6] 			
Deskripsi Singkat Mata Kuliah	Memberikan pengetahuan dasar untuk membuka wawasan mahasiswa terhadap keilmuan desain visual yang didalamnya terdapat komunikasi untuk disampaikan kepada khalayak luas. Sehingga mahasiswa dapat memiliki bekal pengetahuan umum tentang Desain Komunikasi Visual sebelum mulai menerapkannya secara kontekstual terhadap sebuah solusi dari permasalahan visual yang ada.				

Materi Pembelajaran / Pokok Bahasan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengantar Teori Komunikasi 2. Proses Komunikasi 3. Elemen Visual 4. Warna 5. Garis & Bentuk 6. Huruf / Tipografi 7. Gambar / Ilustrasi 8. Teks / Copywriting 9. Layout 10. Target Audiens 11. Media Komunikasi Visual 12. Iklan 13. Desainer sebagai Problem Solver
Pustaka	<p>Utama:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Suprpto, Andi. 2015. Ada Mitos dalam DKV. Jakarta: Batavia Imaji. 2. Supriyono, Rakhmat. 2017. Desain Komunikasi Visual. Teori dan Aplikasi. Yogyakarta: Penerbit Andi. 3. Yasa, I Wayan A.P dkk. 2024. Desain Komunikasi Visual; Teori dan Perkembangannya. Jambi: Sonpedia Publishing Indonesia Link: https://books.google.co.id/books?id=2jAGEQAAQBAJ&lpg=PA60&hl=id&pg=PR1#v=onepage&q&f=false <p>Pendukung:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Barthes, Roland. 1983. Mythologies, New York: Granada Publishing 2. Bibah. 15 Juli 2022. Guerilla Marketing, Strategi Buat Brand Viral dalam Sekejap. IncreAsink: https://increasink.co.id/blog/guerilla-marketing/ 3. Adi Putra, dkk. 2023. Perancangan Sign System sebagai Media Informasi Universitas Paramadina di Kampus Cipayung. Jurnal Komunikasi Visual Wimba Volume 14, No.2, 2023, Hal.68-76.
Media Pembelajaran	Perangkat Keras: LCD, Projector
Team Teaching	-
Mata Kuliah Syarat	-

MINGGU	SUB CP-MK SEBAGAI KEMAMPUAN AKHIR	INDIKATOR	KRITERIA DAN BENTUK PENILAIAN	METODE PEMBELAJARAN	MATERI PEMBELAJARAN	BOBOT
1	Mahasiswa mampu menjelaskan secara umum fungsi teori komunikasi visual sebagai dasar proses pemahaman terhadap perancangan komunikasi visual	Mahasiswa dapat menjelaskan secara umum perkembangan desain komunikasi visual	Ketepatan dan kesesuaian dalam menjelaskan perkembangan desain komunikasi	<i>Expository Learning</i> 2 sks x 50 menit	RPS & Review Perkembangan Desain Komunikasi Visual	2%
2	Mahasiswa mampu menjelaskan DKV sebagai Proses Komunikasi dan mengidentifikasi elemen-elemen Komunikasinya	Mahasiswa dapat menjelaskan DKV sebagai Proses Komunikasi: 1. Deskripsi DKV sebagai sebuah keilmuan 2. Posisi DKV sebagai sebuah Proses Komunikasi 3. Elemen Komunikasi 4. Tantangan Proses Komunikasi Efektifitas Proses Komunikasi	Ketepatan dan kesesuaian dalam menjelaskan tentang Konsep Dasar DKV sebagai Proses Komunikasi	<i>Expository Learning</i> 2 sks x 50 menit	Proses Komunikasi: a. Deskripsi DKV sebagai sebuah keilmuan b. Posisi DKV sebagai sebuah Proses Komunikasi c. Elemen Komunikasi d. Tantangan Proses Komunikasi e. Efektifitas Proses Komunikasi	3%
3	Mahasiswa dapat mengidentifikasi dan Mendeskripsikan Garis	Mahasiswa dapat menjelaskan: 1. Deskripsi Garis 2. Fungsi Garis 3. Karakteristik Garis sebagai elemen Komunikasi Visual	Ketepatan dan kesesuaian dalam menjelaskan tentang Garis dalam DKV	<i>Expository Learning</i> 2 sks x 50 menit	Garis: a. Deskripsi Garis b. Fungsi Garis c. Karakteristik Garis sebagai elemen Komunikasi Visual	3%
4	Mahasiswa mampu menjelaskan dan memahami konsep warna sebagai cara mengkomunikasikan pesan	Mahasiswa dapat menjelaskan: a. Deskripsi Warna b. Peran, Fungsi Warna dalam perancangan Desain Komunikasi Visual c. Teori Warna: Lingkaran Warna, Harmoni Warna & Sistem Warna d. Klasifikasi Warna e. Psikologi Warna Penerapan Warna dalam DKV	Ketepatan dan kesesuaian dalam menjelaskan tentang penggunaan Warna dalam DKV	<i>Expository Learning & Case Study</i> 2 x 2 sks x 50 menit	Warna: a. Deskripsi Warna b. Peran, Fungsi Warna dalam perancangan Desain Komunikasi Visual c. Teori Warna: Lingkaran Warna, Harmoni Warna & Sistem Warna d. Klasifikasi Warna e. Psikologi Warna f. Penerapan Warna dalam DKV	5%

5	Mahasiswa mampu memahami konsep dasar Shape sebagai cara mengkomunikasikan pesan	Mahasiswa dapat menjelaskan: 1. Deskripsi Shape 2. Jenis-jenis Shape 3. Peran, Fungsi dan Sifat Shape dalam perancangan Desain Komunikasi Visual	Ketepatan dan kesesuaian dalam menjelaskan tentang Dasar-dasar <i>Shape</i> dalam DKV	Expository Learning 2 sks x 50 menit	Shape: a. Deskripsi Shape b. Jenis-jenis Shape c. Peran, Fungsi dan Sifat <i>Shape</i> dalam perancangan Desain Komunikasi Visual	3%
6	Mahasiswa mampu memahami Tipografi	Mahasiswa dapat menjelaskan: 1. Deskripsi & Fungsi Tipografi 2. Jenis-jenis Huruf [Font] 3. Anatomi Huruf 4. Prinsip-prinsip Dasar Tipografi 5. Penerapan Tipografi dalam DKV	Ketepatan dan kesesuaian dalam menjelaskan tentang dasar-dasar Desain Tipografi dalam DKV	Expository Learning & Case Study 2 sks x 50 menit	Tipografi a. Deskripsi & Fungsi Tipografi b. Jenis-jenis Huruf [Font] c. Anatomi Huruf d. Prinsip-prinsip Dasar Tipografi e. Penerapan Tipografi dalam DKV	5%
7	Mahasiswa mampu memahami dan Menerapkan Prinsip-prinsip Desain Pictogram	Mahasiswa mampu menjelaskan dan mengimplemetasikan: 1. Pemahaman Dasar Piktogram: Definisi, Fungsi dan Jenis-jenis Piktogram 2. Media eksekusi Piktogram Berdasarkan tujuannya Proses Pembuatan Piktogram secara manual: Konsep & Ide, Sketsa, Gaya Visual	Ketepatan dan kesesuaian dalam menjelaskan dan mengimplementasikan Produksi Desain Piktogram	Expository Learning & Praktek 2 sks x 50 menit	Piktogram: a. Pemahaman Dasar Piktogram: Definisi, Fungsi dan Jenis-jenis Piktogram b. Media eksekusi Piktogram Berdasarkan tujuannya Proses Pembuatan Piktogram secara manual: Konsep & Ide, Sketsa, Gaya Visual	
8	U T S					20%
9	Mahasiswa mampu memahami Prinsip-prinsip Gestalt pada Komunikasi Visual	Mahasiswa dapat menjelaskan: 1 Deskripsi Gestalt dan fungsinya dalam DKV 2 Prinsip-prinsip Gestalt: <i>Proximity, Similarity, Closure, Symmetry</i> dan <i>Continuation</i>	Ketepatan dan kesesuaian dalam menjelaskan tentang Dasar-dasar Prinsip Gestalt dalam DKV	Parsipatory Learning 2 sks x 50 menit	Prinsip-prinsip Gestalt: a. Deskripsi Gestalt dan fungsinya dalam DKV b. Prinsip-prinsip Gestalt: <i>Proximity, Similarity, Closure, Symmetry</i> dan <i>Continuation</i>	5%
10	Mahasiswa mampu menganalisis prinsip-prinsip Gestalt dalam media DKV	Mahasiswa dapat menganalisis Desain sederhana berdasarkan prinsip-prinsip Gestalt: <i>Proximity, Similarity, Closure, Symmetry</i> dan <i>Continuation</i>	Ketepatan dan kesesuaian dalam menjelaskan implementasi Prinsip-	Parsipatory Learning & Case Study 2 sks x 50 menit	Analisis Desain sederhana berdasarkan Prinsip Gestalt: <i>Proximity, Similarity, Closure, Symmetry</i> dan <i>Continuation</i>	5%

		<i>Similarity, Closure, Symmetry</i> dan <i>Continuation</i> ; dalam studi kasus	prinsip Gestalt dalam studi kasus karya DKV			
11	Mahasiswa mampu memahami dasar desain Poster sebagai media komunikasi visual	Mahasiswa dapat menjelaskan: <ol style="list-style-type: none"> 1. Deskripsi dan Peran Penting Poster dalam perspektif DKV 2. Jenis Poster 3. Fungsi Poster 4. Elemen Desain Poster 5. Teknik Pembuatan Poster 	Ketepatan dan kesesuaian dalam menjelaskan dasar desain poster	<i>Expository Learning</i> 2 sks x 50 menit	Poster: <ol style="list-style-type: none"> a. Deskripsi dan Peran Penting Poster dalam perspektif DKV b. Jenis Poster c. Fungsi Poster d. Elemen Desain Poster e. Teknik Pembuatan Poster 	5%
12	Mahasiswa mampu memahami Informasi, Identitas dan Persuasi	Mahasiswa dapat menjelaskan: <ol style="list-style-type: none"> 1. Identitas dalam DKV: <ul style="list-style-type: none"> - Membangun Citra - Memperkuat Pesan - Meningkatkan Kepercayaan 2. Persuasi dalam DKV: <ul style="list-style-type: none"> - Mendorong Tindakan - Mempengaruhi Emosi - Menyampaikan Pesan Kompleks 3. Hubungan antara Identitas dan Persuasi 	Ketepatan dan kesesuaian dalam menjelaskan Informasi, Identitas dan Persuasi	<i>Expository Learning</i> 2 sks x 50 menit	<ol style="list-style-type: none"> a. Identitas dalam DKV: <ul style="list-style-type: none"> - Membangun Citra - Memperkuat Pesan - Meningkatkan Kepercayaan b. Persuasi dalam DKV: <ul style="list-style-type: none"> - Mendorong Tindakan - Mempengaruhi Emosi - Menyampaikan Pesan Kompleks c. Hubungan antara Identitas dan Persuasi 	5 %
13 – 14	Mahasiswa mampu mengimplementasikan konsep Diagram dalam Produksi Infografis	Mahasiswa dapat: <ol style="list-style-type: none"> 1 Menjelaskan Deskripsi dan Fungsi Infografis 2 Menjelaskan Jenis-jenis Infografis 3 Menjelaskan Elemen-elemen Infografis 4 Mengimplementasikan Proses Produksi Infografis 5 Penerapan Infografis dalam DKV 6 Tips membuat Infografis yang Baik berbasis USP 	Ketepatan dan kesesuaian dalam menjelaskan dan mengimplementasikan desain Infografis	<i>Expository Learning & Praktek</i> 2 sks x 50 menit	Infografis <ol style="list-style-type: none"> a. Deskripsi dan Fungsi Infografis b. Jenis-jenis Infografis c. Elemen-elemen Infografis d. Proses Produksi Infografis e. Penerapan Infografis dalam DKV f. Tips membuat Infografis yang Baik 	5 %
15	Mahasiswa mampu memahami Konsep	Mahasiswa dapat menjelaskan Semiotika Roland Barthes:	Ketepatan dan kesesuaian dalam	<i>Expository Learning & Case Study</i>	Semiotika Roland Barthes:	

	Semiotik Roland Barthes dan implementasinya dalam karya DKV	<ol style="list-style-type: none"> 1. Deskripsi Semiotika dalam kajian DKV 2. Perspektif kritis Semiotika 3. Fungsi Semiotika dalam produksi karya DKV 4. Denotasi – Konotasi Signifier – Signified – Signification Mitologi 	menjelaskan Konsep Roland Barthes dalam perspektif DKV	2 sks x 50 menit	<ol style="list-style-type: none"> a. Deskripsi Semiotika dalam kajian DKV b. Perspektif kritis Semiotika c. Fungsi Semiotika dalam produksi karya DKV d. Denotasi – Konotasi Signifier – Signified – Signification Mitologi e. Contoh kasus 	
16	UAS: Mengimplementasikan Desain Infografis tentang data hobby mahasiswa					30 %

RANCANGAN TUGAS MAHASISWA

MATA KULIAH	:	KEWIRAUSAHAAN			
SEMESTER	:	2	SKS	:	2
MINGGU KE	:	7 - 8	Tugas ke	:	1

1. **TUJUAN TUGAS** : Mahasiswa mampu mengimplementasikan Desain Pictogram dengan tema Profesi

2. **URAIAN TUGAS** :

a.	Objek garapan	:	Karya desain Pictogram tentang profesi
b.	Yang harus dikerjakan dan batasan-batasan	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Survei pilihan profesi untuk dijadikan tema desain pictogram 2. Survey beragam alternative pose ikonik dari profesi yang di pilih 3. Produksi Desain Pictogram Profesi

c.	Metode/cara pengerjaan, acuan yang digunakan	:	Mahasiswa eksplorasi tentang beragam jenis profesi lengkap dengan pose-pose ikoniknya untuk kemudian dipilih untuk diimplementasikan dalam karya Desain Pictogram
d.	Deskripsi luaran tugas yang dikerjakan	:	Desain Piktogram Profesi dengan pose ikoniknya

3. KRITERIA PENILAIAN :

KRITERIA 1 [30%]	:	Kelengkapan dan ketepatan tugas			
DIMENSI	Sangat Baik ≥ 81	Baik [61-80]	Cukup [41-60]	Kurang [21-40]	Sangat kurang ≤ 20
Kelengkapan dan ketepatan tugas	Lengkap dan sesuai kriteria dan Tema	Lengkap dan cukup sesuai kriteria dan Tema	Lengkap tapi kurang sesuai kriteria dan Tema	Kurang lengkap dan kurang sesuai kriteria dan tema	Kurang lengkap dan tidak sesuai kriteria dan Tema

KRITERIA 2 [40%]	:	Team Work			
DIMENSI	Sangat Baik ≥ 81	Baik [61-80]	Cukup [41-60]	Kurang [21-40]	Sangat kurang ≤ 20
<i>Team Work</i>	Kontribusi <u>sangat baik</u> dan sesuai <i>jobdesk</i>	Kontribusi <u>baik</u> dan sesuai <i>jobdesk</i>	Kontribusi <u>cukup</u> dan sesuai <i>jobdesk</i>	Kontribusi <u>kurang</u> dan kurang sesuai <i>jobdesk</i>	Kontribusi <u>sangat kurang</u> [<u>tidak ada</u>]

KRITERIA 3 [30%]	:	Narasumber atau Pengunjung Pameran			
DIMENSI	Sangat Baik ≥ 81	Baik [61-80]	Cukup [41-60]	Kurang [21-40]	Sangat kurang ≤ 20
<i>Narasumber atau Pengunjung Pameran</i>	Sangat Menarik, Unik & <i>Eye Catching</i>	Menarik, Unik & <i>Eye Catching</i>	Kurang Menarik, Unik & <i>Eye Catching</i>	Tidak Menarik, Unik & <i>Eye Catching</i>	Sangat Tidak Menarik, Unik & <i>Eye Catching</i>

RANCANGAN TUGAS MAHASISWA

MATA KULIAH	:	KEWIRAUSAHAAN			
SEMESTER	:	2	SKS	:	2
MINGGU KE	:	13 - 16	Tugas ke	:	2

1. **TUJUAN TUGAS** : Mahasiswa mampu mengimplementasikan Desain Infografis dengan tema Hobby Mahasiswa

2. **URAIAN TUGAS** :

a.	Objek garapan	:	Karya Infografis tentang pesebaran Hobby Mahasiswa
b.	Yang harus dikerjakan dan batasan-batasan	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Survei sederhana tentang pesebaran hobby mahasiswa di STSRD VISI dan konversikan dalam bentuk prosentase 2. Survei image dan visual yang representative menggambarkan tema Hobby Mahasiswa 3. Produksi Infografis
c.	Metode/cara pengerjaan, acuan yang digunakan	:	Mahasiswa Memproduksi Desain Infografis dengan tema Hobby Mahasiswa STSRD VISI berdasarkan hasil riset sederhana tentang data prosentase dan juga visual image yang bisa menjadi referensi <i>story</i> karya Infografis
d.	Deskripsi luaran tugas yang dikerjakan	:	Desain Infografis Hobby Mahasiswa STSRD VISI

3. **KRITERIA PENILAIAN** :

KRITERIA 1 [30%]	:	Kelengkapan dan ketepatan tugas			
DIMENSI	Sangat Baik ≥ 81	Baik [61-80]	Cukup [41-60]	Kurang [21-40]	Sangat kurang ≤ 20
Kelengkapan dan ketepatan tugas	Lengkap dan sesuai kriteria dan Tema	Lengkap dan cukup sesuai kriteria dan Tema	Lengkap tapi kurang sesuai kriteria dan Tema	Kurang lengkap dan kurang sesuai kriteria dan tema	Kurang lengkap dan tidak sesuai kriteria dan Tema

KRITERIA 2 [40%]		: <i>Team Work</i>			
DIMENSI	Sangat Baik ≥ 81	Baik [61-80]	Cukup [41-60]	Kurang [21-40]	Sangat kurang ≤ 20
<i>Team Work</i>	Kontribusi sangat baik dan sesuai <i>jobdesk</i>	Kontribusi baik dan sesuai <i>jobdesk</i>	Kontribusi cukup dan sesuai <i>jobdesk</i>	Kontribusi kurang dan kurang sesuai <i>jobdesk</i>	Kontribusi sangat kurang [tidak ada]

KRITERIA 3 [30%]		: <i>Narasumber atau Pengunjung Pameran</i>			
DIMENSI	Sangat Baik ≥ 81	Baik [61-80]	Cukup [41-60]	Kurang [21-40]	Sangat kurang ≤ 20
<i>Narasumber atau Pengunjung Pameran</i>	Sangat Menarik, Unik & <i>Eye Catching</i>	Menarik, Unik & <i>Eye Catching</i>	Kurang Menarik, Unik & <i>Eye Catching</i>	Tidak Menarik, Unik & <i>Eye Catching</i>	Sangat Tidak Menarik, Unik & <i>Eye Catching</i>