

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

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

Mata Kuliah	Kode	Rumpun MK	SKS	Semester	Tanggal Penyusunan
Bahasa Inggris	DU502	Mata Kuliah Keterampilan Umum	2	Genap 2024/2025	September 2025

Otorisasi

Dosen Pengembang RPS : Katrin Nur Nafi'ah Ismoyo, S.Pd., M.Pd.
Ketua Jurusan : Dwisanto Sayogo, M.Ds.

Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)

- KU2: Mampu menunjukkan kinerja bermutu dan terukur.
- KU3: Mampu bekerjasama dan berkomunikasi dengan baik.
- KU5: Mampu menyusun laporan hasil perancangan dan mempresentasikannya secara efektif dan komunikatif.
- PP10: Menguasai pengetahuan tentang etika profesi.

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)

1. Memahami kaidah kebahasaan (ejaan, tanda baca, kata, frasa, klausa, dan kalimat).
2. Menerapkan kaidah bahasa Inggris dalam penulisan akademik.
3. Menyusun paragraf dalam berbagai jenis (narasi, deskripsi, eksposisi, argumentasi, persuasi).
4. Menyajikan gagasan dalam bentuk lisan maupun tulisan secara efektif, logis, dan komunikatif.
5. Menulis esai sederhana sesuai kaidah penulisan ilmiah populer.

Deskripsi Singkat Mata Kuliah

Mata kuliah Bahasa Inggris memberikan pembekalan kemampuan berbahasa Inggris dasar yang berfokus pada kebutuhan komunikasi mahasiswa desain. Materi mencakup pengenalan diri, deskripsi objek dan manusia, penyusunan teks deskriptif dan naratif, serta pembuatan media kreatif seperti video, komik, dan presentasi dalam bahasa Inggris. Mahasiswa juga dilatih membuat skrip, dialog, dan presentasi visual yang komunikatif dan efektif. Mata kuliah ini bertujuan meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris fungsional agar mahasiswa mampu menyampaikan ide desain, menjelaskan karya, dan melakukan presentasi secara profesional.

Materi Pembelajaran / Pokok Bahasan

1. Minggu 1: Kontrak Kuliah & RPS -> Introduction (Creative Self-Introduction)
2. Minggu 2: Personal Branding (Personal Brand Statement)

3. Minggu 3: Describing People (Appearance, Personality, Ability)
4. Minggu 4: Introduction Video Project
5. Minggu 5: Describing Object (Adjective Order)
6. Minggu 6: Describing Process (Imperatives & Passive Voice)
7. Minggu 7: Describing Artwork & Giving Opinions
8. Minggu 8: Reading Narrative Text (Structure)
9. Minggu 9: Creating Characters & Plot (Superhero Project)
10. Minggu 10: Creating English Comic (Panel, Eye Flow)
11. Minggu 11: Creating Individual Comic (Narrative Comic)
12. Minggu 12: Presentation Structure (Good & Bad Presentation)
13. Minggu 13: Presentation Skills (Mind Map Presentation)
14. Minggu 14: The Best Design (Preparation for Slides)
15. Minggu 15: Final Test (Best Design Presentation)