

ISIAN RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER & RENCANA EVALUASI

NAMA MATA KULIAH : Desain Komunikasi Visual PP5
PROGRAM STUDI : S1
NAMA DOSEN PENGAMPU : Hadapiningrani K, M.Ds.
SEMESTER : Genap

Learning Outcome

Primer

Menguasai pengetahuan mengolah data secara analitis untuk merancang sebuah logo yang kontekstual dengan permasalahan yang ada serta mampu mengaplikasikan logo pada media komunikasi visual dengan tepat PP.4

*Sumber: CPL STSRD VISI, bisa dilihat di bit.ly/rps-visi

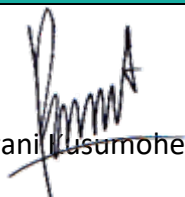
**PEDOMAN KATA KERJA OPERASIONAL LEVEL KOGNITIF
(Suplemen)**

PENGETAHUAN / C1	PEMAHAMAN / C2	PENERAPAN / C3	ANALISIS / C4	PENILAIAN / C5	KREASI / C6
Mengutip Menyebutkan Menjelaskan Menggambarkan Membilang Mengidentifikasi Mendaftar Menunjukkan Memberi label Memberiindeks Memasangkan Menamai Menandai Membaca Menyadari Menghafal Meniru Mencatat Mengulang Mereproduksi Meninjau Memilih Menyatakan Mempelajari Mentabulasi Memberi kode Menelusuri Menulis	Memperkirakan Menjelaskan Mengategorikan Mencirikan Merinci Mengasosiasikan Membandingkan Menghitung Mengkontraskan Mengubah Mempertahankan Menguraikan Menjalin Membedakan Mendiskusikan Menggali Mencontohkan Menerangkan Mengemukakan Mempolakan Memperluas Menyimpulkan Meramalkan Menjabarkan	Menugaskan Mengurutkan Menentukan Menerapkan Menyesuaikan Mengkalkulasi Memodifikasi Mengklasifikasi Menghitung Membangun Membiasakan Mencegah Menentukan Menggambarkan Menggunakan Menilai Melatih Menggali Mengemukakan Mengadaptasi Menyelidiki Mengoperasikan Mempersoalkan Mengkonsepkan Melaksanakan Meramalkan Memproduksi Memproses Mengaitkan Menyusun Mensimulasikan Memecahkan Melakukan Meramalkan	Menganalisis Mengaudit Memecahkan Menegaskan Mendeteksi Mendiagnosis Menyeleksi Merinci Menominasikan Mendiagramkan Megkorelasikan Merasionalkan Menguji Mencerahkan Menjelajah Membagangkan Menyimpulkan Menemukan Menelaah Memaksimalkan Memerintahkan Mengedit Mengaitkan Memilih Mengukur Melatih Mentransfer	Membandingkan Menyimpulkan Menilai Mengarahkan Mengkritik Menimbang Memutuskan Memisahkan Memprediksi Memperjelas Menugaskan Menafsirkan Mempertahankan Memerinci Mengukur Merangkum Membuktikan Memvalidasi Mengetes Mendukung Memilih Memproyeksikan	Mengabstraksi Mengatur Menganimasi Mengumpulkan Mengategorikan Mengkode Mengombinasikan Menyusun Mengarang Membangun Menanggulangi Menghubungkan Menciptakan Mengkreasikan Mengoreksi Merancang Merencanakan Mendikte Meningkatkan Memperjelas Memfasilitasi Membentuk Merumuskan Menggeneralisasi Menggabungkan Memadukan Membatas Mereparasi Menampilkan Menyiapkan Memproduksi Merangkum Merekonstruksi

*Pedoman diatas merupakan kata intruksional yang bisa dipakai dalam menyusun Sub-CPMK, indikator, dan kriteria penilaian pada
RPS



SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA
DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
PROGRAM STUDI S1

Mata Kuliah	Kode	Rumpun MK	SKS	Semester	Tanggal Penyusunan
Desain Komunikasi Visual - 2	SP404	Matakuliah Penguasaan Pengetahuan	4	4	30 Maret 2026
Otorisasi		Dosen Pengembang RPS		Ketua Jurusan	
		 R. Hadapiningrani Lusumohendrarto, M.Ds		 Dwisanto Sayogo, M.Ds	
Capaian Pembelajaran	Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)				
	PP4	Menguasai pengetahuan mengolah data secara analitis untuk merancang sebuah logo yang kontekstual dengan permasalahan yang ada serta mampu mengaplikasikan logo pada media komunikasi visual dengan tepat PP.4			
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)				
		1. Mahasiswa mampu menyimpulkan ragam UMKM kekinian yang bisa dibuat secara DKV 2. Mahasiswa mampu menyimpulkan logo yang baik untuk UMKM 3. Mahasiswa mampu menyimpulkan strategi brand pada UMKM 4. Mahasiswa mampu memproduksi karya dan diberikan kepada UMKM untuk diaplikasikan			
Deskripsi Singkat Mata Kuliah	Mahasiswa mampu mengaplikasikan keilmuan desain yang dimilikinya pada perancangan logo pada suatu UMKM secara tepat, terukur, baik, dan dapat membaca brief.				
Materi Pembelajaran/ Pokok Bahasan	1. Logo 2. Perkembangan UMKM 3. Metode penelitian (analisa) 4. Konsep perancangan 5. Strategi Perancangan Logo 6. Branding				

Pustaka	1. Manajemen Periklanan (konsep dan aplikasinya di Indonesia) by Rhenal Kasali 2. Positioning : The Battle for Your Mind by Al Ries & Jack Trout 3. Brand Equity Ten : Strategi Memimpin Pasar by Damadi Duriyanto, dkk
Media Pembelajaran	1. Perangkat Lunak : Microsoft Word, Power Point, zoom, classroom 2. Perangkat Keras : <i>Smartphone, LCD, Projector,</i>
Team Teaching	R. Hadapiningrani K, M.Ds dan Asisten Dosen : B
Mata Kuliah Syarat	-

MINGGU	SUB CP-MK SEBAGAI KEMAMPUAN AKHIR YANG DIHARAPKAN	INDIKATOR	KRITERIA DAN BENTUK PENILAIAN	METODE PEMBELAJARAN	MATERI PEMBELAJARAN (PUSTAKA)
1	Mahasiswa mampu menjabarkan secara umum materi DKV-4 dan Kontrak kuliah (C2)	Mampu menjabarkan kontrak kuliah dan luaran dari desain komunikasi visual 2	Kriteria: Ketepatan dalam menjabarkan Bentuk Penilaian: Melalui diskusi umum seluruh kelas diakhir perkuliahan.	Teori & diskusi Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 4 (SKS)	-
2	Mahasiswa mampu menjabarkan pentingnya identitas visual pada perusahaan (C2)	Mampu menjelaskan beragam identitas visual brand	Kriteria: Ketepatan menjelaskan Bentuk Penilaian: Melalui diskusi umum seluruh kelas diakhir perkuliahan.	Teori & diskusi Waktu Perkuliahan: 50 Menit x4 (SKS)	-

3	Mahasiswa mampu menganalisa peranan cerita dan narasi dalam sebuah brand (C3)	Mahasiswa memiliki kemampuan menganalisa beragam permasalahan dari UMKM terkait pengembangan branding	Kriteria : Kejelian dalam menganalisa Bentuk Penilaian: Proses menganalisa	Praktek lapangan Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 4 (SKS)	Brand Equity Ten : Strategi Memimpin Pasar by Damadi Durianto, dkk
4	Mahasiswa mampu menyimpulkan peranan penting dari entitas sebagai identitas brand (C5)	Mampu menganalisa serta menjelaskan entitas pada brand	Kriteria : Ketepatan dalam menyimpulkan pemilihan media iklan Bentuk Penilaian: Diskusi umum terkait materi yang telah diberikan	Presentasi Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 4 (SKS)	
5	Mahasiswa mampu menjelaskan perbedaan target audien dan target market pada brand (C2)	Mampu menjelaskan beragam perbedaan dari target audien pada brand.	Kriteria : Ketepatan dalam menjelaskan analisa Bentuk Penilaian: Melalui diskusi umum seluruh kelas diakhir perkuliahan	Teori & diskusi Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 4 (SKS)	-
6	Mahasiswa mampu melakukan proses perancangan logo secara baik (C2)	Mampu memilih secara tepat UMKM mana yang dapat diambil sebagai bahan perancangan media logo UMKM tersebut.	Kriteria : Ketepatan dalam memilih media Bentuk Penilaian: Melalui diskusi umum seluruh kelas diakhir perkuliahan.	Teori & diskusi Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 4 (SKS)	
7	Mahasiswa mampu merepresentasikan desain logo dari usaha dan entitas brand (C3)	Mampu melakukan presentasi obyek perancangan yang akan diangkat.	Kriteria : Kejelian dalam menganalisa	Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 4 (SKS)	

			Bentuk Penilaian: Proses menganalisa		
8	Ujian Tengah Semester: Mahasiswa mampu mengetahui pentingnya brand dalam perancangan (C5)	Mampu menyimpulkan penggunaan identitas visual yang baik untuk brand	Kriteria: Ketepatan dalam menyimpulkan Bentuk Penilaian: Hasil evaluasi	Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 4 (SKS)	
9	Mahasiswa mampu menganalisa menggunakan Teknik SWOT dalam perancangan logo (C2)	Mampu menjelaskan analisa SWOT perancangan logo secara baik	Kriteria: Ketepatan menjelaskan Bentuk Penilaian: Melalui diskusi umum seluruh kelas diakhir perkuliahan	Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 4 (SKS)	
10-11	Mahasiswa mampu mempresentasikan hasil analisa SWOT brand (C3)	Mampu menganalisa serta menerapkan analisa SWOT yang akan digunakan untuk UMKM	Kriteria : Kejelian dalam menganalisa Bentuk Penilaian: Diskusi dan Presentasi	Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 4 (SKS)	
12-13	Mahasiswa mampu menjelaskan progress perancangan logo brand (C5)	Mampu menjabarkan konsep perancangan kepada dosen dan UMKM untuk persetujuan perancangan.	Kriteria : Ketepatan dalam menjabarkan Bentuk Penilaian: Hasil presentasi	Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 4 (SKS)	
14-15	Mahasiswa mampu memproduksi karya logo, alternatif, final, dan digital dari UMKM (C5)	Mampu melakukan produksi perancangan alternatif logo secara kreatif	Kriteria: Ketepatan dalam menyimpulkan Bentuk Penilaian: Hasil presentasi	Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 4 (SKS)	
16	Ujian Akhir Semester: Mahasiswa menguasai kemampuan analisis data SWOT	Mampu menghasilkan perancangan logo UMKM yang baik dan	Kriteria:	Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 4 (SKS)	

	brand untuk menghasilkan karya logo UMKM yang kreatif (C6)	kreatif melalui analisa SWOT	Ketepatan dalam memahami dan memberikan solusi Bentuk Penilaian: Konsep pemahaman perkuliahan		
--	--	------------------------------	--	--	--

B. Rencana Evaluasi					
No	Basis Evaluasi	Komponen Evaluasi	Bobot %	Deskripsi	Deskripsi (Inggris)
1	Aktivitas Partisipatif	-	10	Aktif dalam proses pembelajaran serta diskusi di dalam kelas.	
2	Hasil Proyek	-	-	-	
3	Kognitif/Pengetahuan	Tugas	-	-	
		Kuis	20	Kuis merupakan pemahaman materi setelah penyampaian materi perkuliahan.	

		Ujian Tengah Semester	30	UTS sebagai penyajian konsep terkait UMKM yang akan diangkat.	
		Ujian Akhir Semester	40	Ujian akhir semester digunakan sebagai evaluasi hasil pemahaman materi perkuliahan dan hasil perancangan yang telah dibuat.	