

KEPUTUSAN
KETUA SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA
No. 070 /STSRDVISI.D2/III/2026

Tentang
PENGANGKATAN TENAGA PENGAJAR SEMESTER GENAP TAHUN AKADEMIK 2025 / 2026
SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA

- Menimbang** : Bahwa untuk menjamin kelancaran kegiatan proses belajar mengajar pada Semester Genap Tahun Akademik 2025 /2026 di lingkungan Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia, dipandang perlu untuk mengangkat tenaga pengajar dan penguji mata kuliah.
- Mengingat** : 1. Undang-Undang No. 12 Tahun 2012 Tentang Pendidikan Tinggi
2. Peraturan Pemerintah No.4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi.
3. SK Ketua Yayasan Pendidikan Visi Yogyakarta No. 008/YPVY/Sek/VIII/2019
4. SK Ketua Yayasan Pendidikan Visi Yogyakarta No. 008/YPVY/Sek/XI/2022
5. SK Ketua Yayasan Pendidikan Visi Yogyakarta No. 001/YPVY/Sek/ I /2023
6. Kalender Akademik STSRD VISI Tahun Akademik 2025 / 2026
- Memperhatikan** : Surat Ketua Program Studi DKV STSRD VISI No. 044/STSRD VISI.B1/III/2026 tanggal 13 Maret 2026 tentang Usulan Pengangkatan Tenaga Pengajar dan Penguji STSRD VISI Semester Genap Tahun Akademik 2025 /2026

MEMUTUSKAN

Menetapkan

- Pertama** : Mengangkat dosen tersebut dibawah ini :
- | | | |
|--------------------|---|-------------------------------|
| Nama | : | Dian Prajarini, M.Eng. |
| Jabatan Fungsional | : | Lektor |
- sebagai Tenaga Pengajar dan Penguji di lingkungan Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia untuk :
- | Mata Kuliah : | Prodi / Sem/ Kelas : | SKS : | Jumlah Mhs : |
|-----------------------------|----------------------|-------|--------------|
| 1. Web Desain | DKV/S1/VI/A, B | 3 | 53 |
| 2. Desain Komunikasi Visual | DKV/D3/IV | 4 | 16 |
| 3. Web Desain | DKV/D3/IV | 3 | 17 |
- Kedua** : kepadanya diberikan honorarium sebagai berikut :
- | | | |
|-------------------|---|--|
| Honor Mengajar | : | Rp. 40.000,- / sks per pertemuan |
| Honor Soal UAS | : | Rp. 100.000,-/ mata kuliah |
| Honor Koreksi UAS | : | Rp. 10.000,- / mahasiswa peserta ujian |
| HonorJaga UAS | : | Rp. 25.000,- / sks mata kuliah per pertemuan |
- Ketiga** : Honorarium tersebut dalam butir dua belum dipotong pajak penghasilan (Pph 21) sesuai ketentuan yang berlaku.
- Keempat** : Apabila dikemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam keputusan ini akan ditinjau kembali dan diadakan perbaikan sebagaimana mestinya.
- Kelima** : Keputusan ini berlaku dari tanggal 2 Maret 2026 sampai dengan tanggal 30 Juni 2026

Ditetapkan di : Yogyakarta
Pada tanggal : 18 Maret 2026
Ketua

Wahyu Tri Widada
NID 08093052





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

Mata Kuliah	Kode	Rumpun MK	SKS	Semester	Tanggal Penyusunan
DKV 3	DP404	Matakuliah Pengetahuan	4	4	5 Februari 2026
Otorisasi		Dosen Pengembang RPS	Ketua Jurusan		
		 Dian Prajarini, S.T., M.Eng.	 Dwisanto Sayogo, M.Ds.		
Capaian Pembelajaran	Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)				
	PP5 PP3 PP7 KU4 KK11 S6	1. Mampu menguasai pengetahuan tentang promosi 2. Menguasai pengetahuan tentang prinsip-prinsip dasar perancangan. 3. Menguasai tahapan perancangan dimulai dari analisis data sampai dengan produksi karya. 4. Mampu menterjemahkan <i>brief</i> kedalam karya 5. Mampu merancang karya dkv bersumber dari budaya Indonesia untuk kebutuhan UMKM dan Pariwisata sesuai dengan skill/kompetensi yang dimilikinya 6. Menunjukkan sikap dan perilaku yang sesuai dengan etika profesi.			
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)				
	CPMK-1	Menunjukkan sikap profesional, tanggung jawab mandiri, serta etika desainer komunikasi visual dalam mengkurasi dan mengolah kembali karya portofolio pribadi (S6).			
	CPMK-2	Menguasai pengetahuan taktis mengenai karakteristik media sosial sebagai media promosi interaktif, penentuan target audiens (niche market), strategi pesan, serta teknik copywriting dan tagline untuk personal branding (PP3, PP5).			
	CPMK-3	Mampu merencanakan arsitektur media sosial (bio, highlight, link tree) serta menyusun panduan identitas visual personal (Brand Guideline) yang mencakup logo/ikon, palet warna, dan tipografi secara konsisten (PP7, KU4).			

	CPMK-4	Mampu memproduksi konten promosi kreatif yang variatif dan interaktif (12 Feed Instagram statis/edukatif/game, 4 Interactive Stories, dan 2 video Reels) dengan memanfaatkan perangkat lunak desain secara mandiri (PP7, KK11).
	CPMK-5	Mampu mengintegrasikan, mengunggah (publishing), dan mengevaluasi kinerja konten promosi di media sosial pribadi, serta menyajikan laporan kinerja portofolio (Portfolio Deck 10 slide) untuk kebutuhan digipreneurship (PP7, KK11).
Deskripsi Singkat Mata Kuliah	Mata kuliah DKV 3 (2025/2026) kini berfokus pada <i>personal branding</i> mahasiswa berbasis <i>digipreneurship</i> . Mahasiswa akan belajar mengaudit karya, menyusun panduan visual, dan memproduksi konten promosi di media sosial (Instagram Feed, Story, dan Reels). Output akhirnya adalah platform promosi mandiri yang aktif dan bernilai komersial untuk menjaring peluang bisnis kreatif.	
Materi Pembelajaran/ Pokok Bahasan	1. Pengantar personal branding & digipreneur mindset di era digital. 2. Analisis kompetitor sejenis dan penentuan niche/spesialisasi desainer. 3. Perumusan brand voice, brand personality, nama brand, dan Unique Selling Proposition (USP). 4. Audit visual portofolio karya terbaik dari semester-semester sebelumnya. 5. Perancangan identitas visual brand personal (logo, warna, tipografi) dan pembuatan Brand Guideline. 6. Arsitektur media sosial: optimasi bio profil yang menjual, draf tautan eksternal, dan perencanaan highlight. 7. Pemetaan porsi konten kreatif (edukasi, portofolio, testimoni, dan jualan) berbasis Content Pillars. 8. Penyusunan konsep narasi visual dan pembuatan wireframe/layout kasar untuk feed, story, dan reels. 9. Produksi konten visual statis (6 feed pertama di Figma/Adobe Photoshop/Illustrator). 10. Produksi konten visual statis lanjutan (6 feed kedua) secara estetis dan terpadu. 11. Perancangan konten story interaktif menggunakan kuis, polling, dan question box. 12. Produksi video pendek promosi (Reels 1 - Personal Introduction / Behind the Scenes). 13. Produksi video pendek promosi lanjutan (Reels 2 - Call to Action / Jasa Layanan) serta teknik rilis terjadwal. 14. Quality Control (QC) konsistensi visual seluruh aset portofolio, perapian file, dan uji interaksi audiens. 15. Grand Launching: peluncuran resmi personal brand dan penyusunan laporan portofolio deck (10 slide).	
Pustaka	1. Media Sosial Periklanan – Instagram. (Prajarini, Dian. 2020. Yogyakarta: Deepublish.) 2. Facebook-Ads-Cost & Hootsuite Social Media Guides (Hootsuite/AdsEspresso, 2017-2018). 3. Tune Up your Social Media Marketing: The Do's & Don'ts for Success (Dave Sotolotto). 4. Internet Marketing: Strategy, Implementation, and Practice. Pearson Education Limited, England (Chaffey, Dave et al., 2000). 5. The Ultimate Online Business Promotion Guide: Step-by-step Guide on What You Can Do To Promote Your Business On The Internet (Jomer Gregorio).	

	6. Global Changemakers Social Media Toolkit & Homeland Security Social Media Best Practices.
Media Pembelajaran	1. Perangkat Lunak : Figma, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe Premiere/CapCut, Instagram. 2. Perangkat Keras : LCD, Projector, Perkakas Perancangan Media
Team Teaching	-
Mata Kuliah Syarat	DKV 1, DKV 2

MING GU	SUB CP-MK SEBAGAI KEMAMPUAN AKHIR YANG DIHARAPKAN	INDIKATOR	KRITERIA DAN BENTUK PENILAIAN	METODE PEMBELAJARAN	MATERI PEMBELAJARAN (PUSTAKA)	BOBOT NILAI (%)
1	Memahami tujuan kuliah DKV 3 dan menumbuhkan digipreneur mindset (C2).	Keaktifan dalam sesi diskusi kelas mengenai orientasi bisnis digital.	Kriteria: Ketepatan dalam menjelaskan Bentuk Penilaian: Partisipasi aktif.	Kuliah & Diskusi Waktu: 4 SKS x 50 Mnt	Introduction & Digipreneur Mindset: Penjelasan kontrak perkuliahan dan orientasi desain portofolio sebagai produk jasa bernilai komersial.	-
2	Mampu menganalisis kompetitor sejenis di media sosial dan menentukan niche desainer (C4).	Ketepatan mengidentifikasi 3 kompetitor visual sejenis di Instagram.	Kriteria: Ketepatan menjelaskan Bentuk Penilaian: Diskusi	Kuliah, Praktik & Asistensi Waktu: 4 SKS x 50 Mnt	Defining Your Niche: Menentukan spesialisasi (Brand Designer, Illustrator, atau UI Designer) dan analisis profil kompetitor.	Tugas 1 (Mulai)
3	Mampu merumuskan brand voice, brand personality, nama brand, dan USP (C3).	Kejelasan penyusunan keunikan brand pribadi (USP) dan keselarasan karakter.	Kriteria: Kemampuan dalam merumuskan brand voice, brand personality, nama brand, dan USP Bentuk Penilaian: Orisinalitas pesan.	Kuliah, Praktik & Asistensi Waktu: 4 SKS x 50 Mnt	Brand Voice & Personality: Menentukan karakter profesional diri, nama brand personal, dan perumusan USP.	Tugas 1 (Mulai)

4	Mampu melakukan audit visual dari portofolio karya lama mahasiswa (C4).	Ketepatan kurasi 15 karya visual terbaik untuk materi portofolio.	Kriteria: Ketepatan dalam memilih karya yang layak visual Bentuk Penilaian: Kelayakan visual.	Kuliah, Praktik & Asistensi Waktu: 4 SKS x 50 Mnt	Visual Audit: Evaluasi mandiri aset desain lama yang sudah dimiliki untuk dikembangkan sebagai produk jualan jasa.	Tugas 1 (Kumpul: 3.75%)
5	Mampu merancang identitas visual personal desainer secara terintegrasi (C6).	Keselaran desain logo/ikon diri, aturan palet warna, dan tipografi.	Kriteria: Konsistensi pedoman. Bentuk penilaian: Visual design style guide	Kuliah, Praktik & Asistensi Waktu: 4 SKS x 50 Mnt	Identity Design (Milestone 1): Pembuatan logo/ikon diri, pemilihan palet warna harmonis, dan tipografi brand personal dalam format Brand Guideline.	Tugas 2 (Kumpul: 3.75%)
6	Mampu merancang arsitektur media sosial (Instagram) yang berdaya jual (C6).	Penulisan draf bio profil Instagram yang informatif dan penyusunan judul highlight.	Kriteria: Struktur bio yang informatif. Bentuk penilaian: Rancangan struktur bio	Kuliah, Praktik & Asistensi Waktu: 4 SKS x 50 Mnt	Social Media Architecture: Perancangan tata letak profil (Bio, Highlight, & draf tautan luar di Linktree/Carrrd).	Tugas 3 (Mulai)
7	Mampu menyusun pemetaan porsi konten berbasis pilar konten (C5).	Ketepatan klasifikasi topik konten (edukasi, portfolio, testimoni, jualan).	Kriteria: Keseimbangan konten. Bentuk penilaian: Presentasi pemetaan porsi konten	Kuliah, Praktik & Asistensi Waktu: 4 SKS x 50 Mnt	Content Mapping: Menentukan porsi dan sebaran jenis konten kreatif berdasarkan Content Pillars.	Tugas 3 (Mulai)
8	Mampu menyusun konsep narasi visual dan wireframe konten (C6).	Kerapian rancangan draf layout kasar (sketsa) untuk 12 Feed, 6 Story, & 2 Reels.	Kriteria: Ketepatan dalam menyusun konsep konten interaktif di media sosial (studi kasus UMKM) dalam	Kuliah, Praktik & Asistensi Waktu: 4 SKS x 50 Mnt	The Big Concept (Milestone 2): Perancangan sketsa kasar, layout, dan storyboard konten media sosial personal brand.	Tugas 3 (Kumpul: 3.75%)

			12 feed, 6 story dan 2 reels feed Instagram Bentuk Penilaian: Kreativitas alur.			
9	Mampu mengeksekusi visualisasi konten statis bagian pertama (C6).	Progres pengerjaan visual 6 feed pertama di Figma dengan panduan gaya.	Kriteria Kesesuaian style. Bentuk penilaian Desain visual 6 feed pertama	Kuliah, Praktik & Asistensi Waktu: 4 SKS x 50 Mnt	1. Static Content (Part 1): 2. Eksekusi desain 6 feed pertama (informasi/edukasi) di Figma/Photoshop.	Tugas 4 (Progres 50%)
10	Mampu menuntaskan visualisasi konten statis bagian kedua (C6).	Progres penuntasan visual 6 feed kedua secara estetik dan konsisten.	Kriteria Kerapian visual Bentuk penilaian Desain visual 6 feed kedua	Kuliah, Praktik & Asistensi Waktu: 4 SKS x 50 Mnt	Static Content (Part 2): Eksekusi desain 6 feed sisa (portfolio/jasa layanan) hingga 100% tuntas di Figma.	Tugas 4 (Progres 100%)
11	Mampu merancang konten Instagram Story interaktif (C6).	Kerapian rancangan 6 desain story interaktif (poll, kuis, box).	Kriteria Daya tarik interaksi Bentuk penilaian Desain visual 6 story	Kuliah, Praktik & Asistensi Waktu: 4 SKS x 50 Mnt	Interactive Stories: Pembuatan 4 desain Story interaktif di Figma/Canva untuk membangun keterlibatan audiens.	Tugas 4 (Kumpul: 3.75%)
12	Mampu memproduksi draf video pendek promosi bagian pertama (C6).	Pembuatan naskah dan perekaman video Reels bertema pengenalan personal.	Kriteria Dinamika video Bentuk penilaian Draf video reels pertama	Kuliah, Praktik & Asistensi Waktu: 4 SKS x 50 Mnt	Motion Content (Reels 1): Perekaman, penyuntingan, dan pembuatan video Reels 1 (Personal Introduction / Behind-The-Scenes).	Tugas Reels 1
13	Mampu memproduksi draf video Reels kedua dan merilis konten statis (C6).	Keberhasilan pengunggahan 12 feed dan 4 story di	Kriteria Ketepatan publikasi. & Dinamika video	Praktik, Evaluasi & Pengunggahan	1. Motion Content (Reels 2) & Posting: 2. Finalisasi video Reels 2 (Layanan Jasa/Call to	UTS (Evaluasi Live: 30%)

		Instagram pribadi secara live.	Bentuk Penilaian Penilaian hasil post feed dan story & Draf video reels kedua	Waktu: 4 SKS x 50 Mnt	Action) serta proses pengunggahan terjadwal untuk feed statis & story.	
14	Mampu melakukan pengawasan kualitas (QC) visual dan rilis Reels (C6).	Bebas kesalahan tulis (typo), link bio berfungsi penuh, rilis video Reels live.	Kriteria Kesempurnaan rilis. Bentuk penilaian Penilaian hasil post reels	Praktik, Evaluasi & QC Waktu: 4 SKS x 50 Mnt	1. Final Review, QC & Reels Launch: 2. Pemeriksaan konsistensi visual seluruh aset portofolio, perapian file, dan pengunggahan live video Reels ke media sosial.	Tugas Reels 2 (QC)
15	Mampu menyajikan portofolio komprehensif dan meluncurkan personal brand (C6).	Kemampuan dalam menyajikan paparan hasil post dan insight yang diperoleh	Kriteria Kelancaran presentasi Bentuk Penilaian Penilaian UAS.	Grand Launching & Presentasi UAS Waktu: 4 SKS x 50 Mnt	Grand Launching: Presentasi laporan kinerja akun media sosial personal brand desainer serta penyerahan Portfolio Deck (10 Slide) siap tayang.	UAS (Presentasi: 50%)

B. Rencana Evaluasi				
No	Basis Evaluasi	Komponen Evaluasi	Bobot %	Deskripsi
1	Aktivitas Partisipatif	-	5	Aktivitas partisipatif merupakan kehadiran Mahasiswa dalam perkuliahan dari pertemuan ke 1-15.
2	Hasil Proyek	-	-	
3	Kognitif/Pengetahuan	Tugas	15	Diakumulasikan dari 4 tugas personal utama (masing-masing 3.75%): - Tugas 1: Niche & Kompetitor

				- Tugas 2: Brand Guideline - Tugas 3: Wireframe Konten - Tugas 4: Feed & Story Figma.
		Ujian Tengah Semester	30	Evaluasi rilis publikasi live 12 feed dan 4 story di akun Instagram personal brand mahasiswa secara lengkap dan konsisten.
		Ujian Akhir Semester	50	Peluncuran video Reels, presentasi hasil kinerja taktik komersial, serta penyerahan Portfolio Deck (10 Slide) saat Grand Launching.

	SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA
	KONTRAK KULIAH
	SEMESTER GENAP TA. 2025/2026

A. DATA UMUM

1. Program Studi : DESAIN KOMUNIKASI VISUAL / Jenjang D3
2. Nama Mata Kuliah / : DKV 3 / DP404
3. Semester / SKS : IV / 4 SKS
4. Jenis Mata Kuliah : Wajib
5. Mata Kuliah (MK) Prasyarat :
 - *Syarat mengikuti MK ini minimal nilai D pada MK DKV 2*
 - *MK ini merupakan MK prasyarat untuk mengambil MK DKV 4*
 - *Untuk bisa mengambil MK prasyarat nilai minimal D*
6. Kode Kelas : DKV A
7. Hari / Jam : Jumat / Jam 13.00 - 16.20 WIB
8. Ruang : Pranawa Jati 4 (R32)

B. KETENTUAN UMUM PERKULIAHAN

1. Dosen dan Mahasiswa wajib hadir di seluruh pertemuan tepat waktu sesuai jadwal.
2. Pada pertemuan perkuliahan wajib berpakaian rapi dan sopan.
3. Dilarang merokok, makan/minum pada saat perkuliahan online.
4. Mengusahakan suasana tenang selama perkuliahan berlangsung.
5. Ketentuan untuk Mahasiswa:
 - a. Mahasiswa wajib hadir tepat waktu sesuai jadwal.
 - b. Jika mengalami keterlambatan wajib mengkonfirmasi kepada dosen
6. Ketentuan Umum Dosen
 - a. Dosen wajib datang mengajar tepat waktu sesuai jadwal.
 - b. Toleransi keterlambatan dosen tanpa keterangan adalah 20 menit.
 - c. Dosen terlambat lebih dari 20 menit tanpa keterangan, maka kelas bisa dinyatakan kosong (tidak ada perkuliahan) oleh BAAK dan dosen wajib mengganti kelas kosong tersebut di waktu lain.
 - d. Dalam setiap pertemuan perkuliahan dilaksanakan, dosen wajib mengabsen mahasiswa serta mengisi dan menandatangani Lembar Acara Pengajaran.
 - e. Mahasiswa (diwakili) wajib menandatangani Lembar Acara Pengajaran.

C. KEHADIRAN MAHASISWA

1. Mahasiswa wajib hadir kuliah minimal 75% dari total perkuliahan .
2. Mahasiswa hadir kurang dari 75% tidak terdaftar sebagai peserta Ujian Akhir Semester (UAS).
3. Jika mahasiswa berhalangan hadir harus mengirimkan surat ijin / keterangan ketidakhadirannya ke WA BAAK untuk ditujukan ke dosen yang bersangkutan.
4. Dosen berhak menilai relevansi surat ijin / keterangan ketidakhadiran tersebut.
5. Ketidakhadiran dengan surat ijin / keterangan maksimal 2 kali tidak dihitung dalam perhitungan rekap kehadiran 75%.
6. Mahasiswa berhalangan hadir tanpa mengajukan surat ijin / keterangan ketidakhadiran, dinyatakan bolos kuliah.

D. KOMPETENSI AKHIR MATA KULIAH

mahasiswa diharapkan mampu menguasai pengetahuan praktis mengenai media sosial sebagai platform promosi interaktif serta secara mandiri mendesain identitas *self-branding* dan konten kreatif yang berfungsi sebagai etalase jualan jasa desain bagi seorang *digipreneur*.

E. PENUGASAN MATA KULIAH

1. Jumlah Tugas Personal : 4
2. Bentuk : laporan & project presentasi
3. Jumlah Tugas Kelompok : -
4. Bentuk : -
5. Ketentuan :
 - a. Tugas Personal adalah tugas yang dikerjakan mahasiswa secara individu.
 - b. Tugas Kelompok adalah tugas yang dikerjakan mahasiswa secara berkelompok.
 - c. Mahasiswa wajib mengumpulkan tugas sesuai standar kualitas dan kuantitas penugasan serta tepat waktu sesuai waktu pengumpulan tugas yang telah ditentukan oleh dosen.
 - d. Dosen wajib memberikan evaluasi/masukan serta penilaian yang objektif atas karya tugas yang dikerjakan mahasiswa.
 - e. Dosen wajib memberikan tanggapan balik yang positif terhadap mahasiswa.
 - f. Dosen berhak memberikan sanksi / toleransi terhadap setiap keterlambatan pengumpulan tugas mahasiswa.
 - g. Karya tugas yang memenuhi syarat bisa dikoleksi lembaga untuk tujuan evaluasi, pengembangan pendidikan dan kepentingan lembaga lainnya.

- h. Karya tugas (fisik) mahasiswa yang tidak terkoleksi wajib dikembalikan kepada mahasiswa. Waktu pengembalian karya dibuat dan dikoordinasi oleh dosen paling lambat 1 minggu setelah nilai mata kuliah dikeluarkan.
- i. Mahasiswa wajib mengambil kembali karya tugas (fisik) tidak terkoleksi sesuai jadwal pengembalian tugas tersebut. Jika karya tidak diambil, maka diluar tanggung jawab dosen dan lembaga.

F. UTS/UAS dan PENILAIAN

1. Ujian Tengah Semester (UTS) dan Ujian Akhir Semester (UAS)

- a. Ujian Tengah Semester (UTS) dan Ujian Akhir Semester (UAS) dilaksanakan sesuai jadwal dalam Kalender Akademik yang berlaku.
- b. Dosen wajib menyerahkan soal UTS / UAS ke BAAK paling lambat satu minggu sebelum pelaksanaan ujian.
- c. Pengumuman nilai akhir semester disampaikan maksimal 1 (satu) minggu setelah pelaksanaan UAS dari masing-masing mata kuliah.
- d. Jika sampai batas waktu 1 (satu) minggu dari pelaksanaan UAS belum ada pengumuman nilai akhir semester dari dosen pengampu, maka pihak akademik secara otomatis akan memberi nilai minimal B pada seluruh mahasiswa yang mengambil mata kuliah tersebut.
- e. Revisi nilai akhir semester dilaksanakan maksimal 1 (satu) minggu setelah pengumuman nilai akhir semester.
- f. Mahasiswa berhak mengkonfirmasi balik hasil capaian nilai akhir yang diperolehnya maksimal satu minggu dari nilai dikeluarkan.

2. Pembobotan Nilai Akhir Semester

a. Pembobotan Nilai :

No	Komponen Penilaian	Bobot (%)
1	Nilai Ujian Tengah Semester	30
2	Nilai Ujian Akhir Semester	50
3	Nilai Tugas	15
4	Presensi, keaktifan, dll	5
Jumlah		100

b. **Standar Nilai**

INTERVAL NILAI ANGKA	NILAI HURUF MUTU	EKUIVALEN DENGAN NILAI MUTU
80 – 100	A	4
70 – 79	B	3
60 – 69	C	2
51 – 59	D	1
0 – 49	E	0
Nilai ditunda	T	

Keterangan:

- 1) Nilai D tidak lulus namun diperbolehkan mengambil mata kuliah prasyarat berikutnya.
- 2) Nilai E tidak lulus. Mahasiswa tidak diperbolehkan mengambil mata kuliah prasyarat.
- 3) Nilai T adalah nilai Tertunda artinya belum bisa dikeluarkan. Mahasiswa mendapat nilai T wajib segera menghubungi dosen. Apabila sampai batas waktu 3 (tiga) hari setelah nilai dikeluarkan mahasiswa tidak menghubungi dosen bersangkutan. maka dosen berhak memberikan nilai apa adanya, dan mahasiswa tidak bisa komplain terhadap nilai yang sudah dikeluarkan.
- 4) Pada transkrip nilai akhir mahasiswa wajib lulus semua mata kuliah dengan nilai minimal C.

G. **PERKULIAHAN.**

Setiap dosen wajib menyusun Rencana Pembelajaran Semester (RPS) yang disampaikan kepada mahasiswa di awal pertemuan perkuliahan.

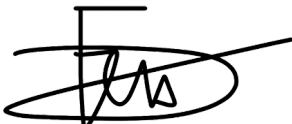
Evaluasi perkuliahan dilakukan pada minggu ke 12-15. Setiap mahasiswa wajib melakukan evaluasi mata kuliah melalui form/media yang telah disediakan lembaga.

H. **PENUTUP**

Demikian Kontrak Kuliah ini dibuat dengan kesepakatan antara PIHAK I (Mahasiswa), PIHAK II (Dosen Pengampu Mata Kuliah), dan PIHAK III (Lembaga/KPS DKV).

Kontrak Kuliah ini wajib disampaikan oleh PIHAK II kepada PIHAK I pada awal pertemuan perkuliahan. Setelah ditandatangani oleh PIHAK I dan PIHAK II, BAAK menyerahkan Kontrak Kuliah ini ke KPS untuk ditandatangani mewakili lembaga.

Kontrak Kuliah ini dinyatakan sah dan mengikat setelah ditandatangani oleh PIHAK I, PIHAK II dan PIHAK III. yang diwakili oleh Ketua Program Studi DKV STSRD VISI.

PIHAK I Wakil Mahasiswa Tanggal : 13 Maret 2026	PIHAK II Dosen Pengampu Tanggal : 13 Maret 2026	PIHAK III Ketua Jurusan Studi DKV Tanggal : 18 Maret 2026
 <u>Ferina Anisah</u> NIM 01241007	 <u>Dian Prajarini, S.T., M.Eng.</u> NIDN. 0624078401	 <u>Dwisanto Sayogo, M.Ds.</u> NIK 09123113

*** Kontrak Kuliah ini wajib diserahkan ke BAAK dilampiri dengan RPS.

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

Mata Kuliah : DKV 3

Kelas : A

Semester / Tahun Akademik : Genap / 2025-2026

Nama Dosen : Dian Prajarini, S.T., M.Eng.

PERT KE	HARI/ TANGGAL	MATERI KULIAH	TUGAS MAHASISWA
1.	Jumat, 6 Maret 2026	Introduction & Digipreneur Mindset: Penjelasan kontrak kuliah dan orientasi desain sebagai produk jasa/jual.	
2.	Jumat, 13 Maret 2026	Defining Your Niche: Menentukan spesialisasi (Misal: <i>Brand Designer, Illustrator, atau UI Designer</i>).	Analisis 3 Kompetitor di Media Sosial.
3.	Jumat, 3 April 2026	Brand Voice & Personality: Menentukan "karakter" diri yang ingin ditampilkan secara profesional.	Nama Brand & USP (<i>Unique Selling Point</i>).
4.	Jumat, 10 April 2026	Visual Audit: Evaluasi aset desain yang sudah dimiliki untuk dijadikan produk jualan.	List 15 Karya Terbaik untuk Portfolio.
5.	Jumat, 17 April 2026	Identity Design: Pembuatan logo/ikon diri, pemilihan palet warna, dan tipografi brand sendiri.	Milestone 1: Brand Guideline Sederhana.
6.	Jumat, 24 April 2026	Social Media Architecture: Merancang struktur profil (Bio, Highlight, & Link tree) yang menjual.	Draf Bio Instagram & Judul Highlight.
7.	Jumat, 1 Mei 2026	Content Mapping: Menentukan porsi konten (Edukasi, Portfolio, Testimoni, & Jualan).	<i>Content Pillars</i> (Pembagian Topik).
8.	Jumat, 8 Mei 2026	The Big Concept: Merancang narasi visual untuk 12 Feed, 4 Story, & 2 Reels.	Milestone 2: Sketsa/Layout (Wireframe) Konten.
9.	Jumat, 15 Mei 2026	Static Content (Part 1): Eksekusi desain 6 Feed pertama	Progres Desain 50%.
10.	Jumat, 22 Mei 2026	Static Content (Part 2): Eksekusi desain 6 Feed sisanya	Progres Desain 100% (Feed).
11.	Jumat, 29 Mei 2026	Interactive Stories: Membuat 4 desain Story interaktif (Poll, Quiz, atau Question).	Draf Story Interaktif.
12.	Jumat, 5 Juni 2026	Motion Content (Reels 1): Membuat video <i>Call to Action</i> atau <i>Personal Introduction</i> .	Draft Video Reels 1.
13.	Jumat, 12 Juni 2026	1. Motion Content (Reels 2): Membuat video <i>Call to Action</i> atau <i>Personal Introduction</i> . 2. Post Feed & Story	Draft Video Reels 2 & Post Feed & Story
14.	Jumat, 19 Juni 2026	1. Final Review & QC: Pengecekan konsistensi visual dari seluruh aset yang telah dibuat. 2. Post Reels	Perapian seluruh file desain & Post Reels
15.	Jumat, 26 Juni 2026	Grand Launching: Presentasi akhir berupa laporan 10 slide Instagram	UAS: Portfolio Deck (10 Slide).

Catatan :

DOSEN : DIAN PRAJARINI

ASISTEN : -

MATA KULIAH: DKU3

SKS : 4

JUR / SEM / KEL : DESI 4 / A

NO	HARI/TGL	JAM MULAI	JAM SELESAI	POKOK BAHASAN	METODE	BAHAN PENDUKUNG	PARAF DOSEN	PARAF WAKIL MHS	CATATAN LAIN
1	13/03/2026	13.00	16.20	Introduction & Digipreneur Mindset	Ceramah	Personal Skill	Hadi	Sandy	
2	10/04/2026	13.00	16.20	Defining Your Niche	Ceramah Diskusi		Hadi	Sandy	
3	15/04/2026	13.00	16.20	Brand Voice & Personality	Ceramah Diskusi		Hadi	Sandy	
4	17/04/2026	13.00	16.20	Visual Audit	Ceramah Praktik		Hadi	Sandy	
5	29/04/2026	13.00	16.20	Visual Identity Design.	Praktik Konsul		Hadi	Sandy	
6	29/04/2026	13.00	16.20	Social Media Architecture	Diskusi Praktik		Hadi	Sandy	
7	08/05/2026	13.00	16.20	Content Mapping	Konsul Praktik		Hadi	Sandy	
8	13/05/2026	13.00	16.20	The Big Concept : Merancang Narasi 12 feed, 6 story & reels	Konsul		Hadi	Sandy	
9	22/05/2026	13.00	16.20	Static Content (Part 1) Ekskusi desain 6 feed pertama	Konsul Praktik		Hadi	Lex	
10	29/05/2026	13.00	16.20	Static Content (Part 2) Ekskusi desain 6 feed kedua	Konsul Praktik		Hadi	Lex	

11	05/06/2026	13.00	16.20	Interactive Story	Konsul Praktik		Hand	Lex	
12	12/06/2026	13.00	16.20	Motion Content - Reels 1	Konsul Praktik		Hand	Lex	
13	17/06/2026	13.00	16.20	Motion Content - Reels 2 Post feed & Story	Konsul Praktik		Hand	Lex	
14	19/06/2026	13.00	16.20	Final Review Post Reels			Hand	Lex	
15	29/06/2026	13.00	16.20	UAS			Hand	Lex	

REKAP MATERI KULIAH

Semester : Genap 2025/2026

Program Studi : D3 - DESAIN KOMUNIKASI VISUAL - D3 Reguler

Mata Kuliah : DKV 3 (DP404)

Nama Kelas : DKVA

Dosen : DIAN PRAJARINI, ST., M.Eng

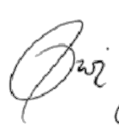
Pertemuan Ke	Tanggal	Isi Pertemuan
1	Rencana: 2026-03-06 Pelaksanaan: 2026-03-13 Dosen Hadir: 0624078401 - DIAN PRAJARINI, ST., M.Eng	Tema: Introduction & Digipreneur Mindset Pokok Bahasan: Introduction & Digipreneur Mindset: Penjelasan kontrak kuliah dan orientasi desain sebagai produk jasa/jual Keterangan: Introduction & Digipreneur Mindset: Penjelasan kontrak kuliah dan orientasi desain sebagai produk jasa/jual
2	Rencana: 2026-03-13 Pelaksanaan: 2026-04-10 Dosen Hadir: 0624078401 - DIAN PRAJARINI, ST., M.Eng	Tema: Defining Your Niche Pokok Bahasan: Keterangan:
3	Rencana: 2026-03-20 Pelaksanaan: 2026-04-15 Dosen Hadir: 0624078401 - DIAN PRAJARINI, ST., M.Eng	Tema: Brand Voice & Personality Pokok Bahasan: Keterangan:
4	Rencana: 2026-03-27 Pelaksanaan: 2026-04-17 Dosen Hadir: 0624078401 - DIAN PRAJARINI, ST., M.Eng	Tema: Visual Audit Pokok Bahasan: Keterangan:
5	Rencana: 2026-04-03 Pelaksanaan: 2026-04-24 Dosen Hadir: 0624078401 - DIAN PRAJARINI, ST., M.Eng	Tema: Visual Identity Design: Membangun Seragam Brand Pokok Bahasan: Keterangan:
6	Rencana: 2026-04-10 Pelaksanaan: 2026-04-29 Dosen Hadir: 0624078401 - DIAN PRAJARINI, ST., M.Eng	Tema: Social Media Architecture Pokok Bahasan: Keterangan:
7	Rencana: 2026-04-17 Pelaksanaan: 2026-05-08 Dosen Hadir: 0624078401 - DIAN PRAJARINI, ST., M.Eng	Tema: Content Mapping Pokok Bahasan: Keterangan:
	Rencana: 2026-04-24 Pelaksanaan: 2026-05-13	Tema: The Big Concept: Merancang narasi visual untuk 12 Feed, 6 Story, & 2 Reels Pokok Bahasan:

8	Dosen Hadir: 0624078401 - DIAN PRAJARINI, ST., M.Eng	Keterangan:
9	Rencana: 2026-05-01 Pelaksanaan: 2026-05-22 Dosen Hadir: 0624078401 - DIAN PRAJARINI, ST., M.Eng	Tema: Static Content (Part 1): Eksekusi desain 6 Feed pertama Pokok Bahasan: Static Content (Part 1): Eksekusi desain 6 Feed pertama Keterangan:
10	Rencana: 2026-05-08 Pelaksanaan: 2026-05-29 Dosen Hadir: 0624078401 - DIAN PRAJARINI, ST., M.Eng	Tema: Static Content (Part 2): Eksekusi desain 6 Feed sisanya Pokok Bahasan: Static Content (Part 2): Eksekusi desain 6 Feed sisanya Keterangan:
11	Rencana: 2026-05-15 Pelaksanaan: 2026-06-05 Dosen Hadir: 0624078401 - DIAN PRAJARINI, ST., M.Eng	Tema: Interactive Stories: Membuat 4 desain Story interaktif (Poll, Quiz, atau Question). Pokok Bahasan: Interactive Stories: Membuat 4 desain Story interaktif (Poll, Quiz, atau Question). Keterangan:
12	Rencana: 2026-05-22 Pelaksanaan: 2026-06-12 Dosen Hadir: 0624078401 - DIAN PRAJARINI, ST., M.Eng	Tema: Motion Content (Reels 1): Membuat video Call to Action atau Personal Introduction Pokok Bahasan: Motion Content (Reels 1): Membuat video Call to Action atau Personal Introduction Keterangan:
13	Rencana: 2026-05-29 Pelaksanaan: 2026-06-17 Dosen Hadir: 0624078401 - DIAN PRAJARINI, ST., M.Eng	Tema: Motion Content (Reels 2): Membuat video Call to Action atau Personal Introduction. Post Feed & Story Pokok Bahasan: Motion Content (Reels 2): Membuat video Call to Action atau Personal Introduction. Post Feed & Story Keterangan:
14	Rencana: 2026-06-05 Pelaksanaan: 2026-06-19 Dosen Hadir: 0624078401 - DIAN PRAJARINI, ST., M.Eng	Tema: Final Review & QC: Pengecekan konsistensi visual dari seluruh aset yang telah dibuat. Post Reels Pokok Bahasan: Final Review & QC: Pengecekan konsistensi visual dari seluruh aset yang telah dibuat. Post Reels Keterangan:
15	Rencana: 2026-06-12 Pelaksanaan: 2026-06-29 Dosen Hadir: 0624078401 - DIAN PRAJARINI, ST., M.Eng	Tema: UAS Pokok Bahasan: UAS Keterangan:

Dosen Pengampu


DIAN PRAJARINI, ST., M.Eng
NIP: 0624078401

Yogyakarta , 31 Juli 2026



Dwisanto Sayogo, M. Ds.
NIP:
09123113

REKAP PRESENSI KULIAH

Semester : Genap 2025/2026

Mata Kuliah : DKV 3 (DP404)

Nama Kelas : DKVA

Dosen : DIAN PRAJARINI, ST., M.Eng

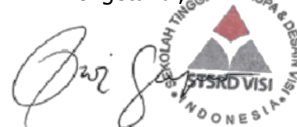
Dosen Yang Hadir : DIAN PRAJARINI, ST., M.Eng (15 dari 15) (100%)

Pertemuan Terlaksana : 15 dari 15

No.	NIM	Nama	Prodi	Jml. Kehadiran	% Kehadiran	Sakit	Ijin	Alpa
1	01221016	MUHAMMAD BINTANG ANTARIKSANTA	D3 - DESAIN KOMUNIKASI VISUAL	8	53.33	1	1	5
2	01241001	STEFANUS GIOVANI PRADIPTA	D3 - DESAIN KOMUNIKASI VISUAL	13	86.67	0	1	1
3	01241002	WIDENESYA ADHA FUTRANYA	D3 - DESAIN KOMUNIKASI VISUAL	6	40	2	0	7
4	01241004	DESINTA NUR CANDRAWATI	D3 - DESAIN KOMUNIKASI VISUAL	10	66.67	0	0	5
5	01241005	DIMAS MIFTAKHUL IKHSAN	D3 - DESAIN KOMUNIKASI VISUAL	12	80	1	1	1
6	01241006	DZULFIQAR ZAKI MU'AYYAD	D3 - DESAIN KOMUNIKASI VISUAL	13	86.67	1	0	1
7	01241007	FERINA ANISAH	D3 - DESAIN KOMUNIKASI VISUAL	14	93.33	1	0	0
8	01241008	HISYAM FATHANSYAH	D3 - DESAIN KOMUNIKASI VISUAL	12	80	1	0	2
9	01241012	MUH. FIRMAN AGUNG	D3 - DESAIN KOMUNIKASI VISUAL	15	100	0	0	0
10	01241014	TIARA NOVIAN RIZQYSEHA	D3 - DESAIN KOMUNIKASI VISUAL	14	93.33	1	0	0
11	01241015	UMAR SENNA KUSARDHIANTO	D3 - DESAIN KOMUNIKASI VISUAL	15	100	0	0	0
12	01241016	IRFAN AZMI	D3 - DESAIN KOMUNIKASI VISUAL	5	33.33	1	0	9
13	01241017	ALEXANDRA HELENA KRISANTIA	D3 - DESAIN KOMUNIKASI VISUAL	14	93.33	0	1	0
14	01241018	BINTANG RESTU AGENG	D3 - DESAIN KOMUNIKASI VISUAL	11	73.33	0	0	4
15	01241019	DENNY MUHAMMAD ERVANDIKA PANGESTU	D3 - DESAIN KOMUNIKASI VISUAL	14	93.33	0	0	1
16	01241020	DZIBRAN IVANSYAH	D3 - DESAIN KOMUNIKASI VISUAL	14	93.33	0	0	1

Yogyakarta, 31 Juli 2026

Mengetahui,



Dwisanto Sayogo, M. Ds.

NIP:

09123113

DAFTAR NILAI AKHIR

Program Studi D3 - DESAIN KOMUNIKASI VISUAL - D3 Reguler

Semester : Genap 2025/2026

Mata Kuliah : DKV 3
Nama Kelas : DKVA
Jumlah Peserta : 16
Dosen : DIAN PRAJARINI, ST., M.Eng

No.	NIM	Nama	Nilai Asal				Absolut	Relatif
			Presensi	Tugas	UTS	UAS		
1.	01221016	MUHAMMAD BINTANG ANTARIKSANTA	53.33	59.00	70.00	75.00	70.02	B
2.	01241001	STEFANUS GIOVANI PRADIPTA	86.67	76.67	75.00	80.00	78.33	B
3.	01241002	WIDENESYA ADHA FUTRANYA	40.00	60.00	60.00	75.00	66.50	C
4.	01241004	DESINTA NUR CANDRAWATI	66.67	80.00	80.00	75.00	76.83	B
5.	01241005	DIMAS MIFTAKHUL IKHSAN	80.00	50.00	70.00	75.00	70.00	B
6.	01241006	DZULFIQAR ZAKI MU'AYYAD	86.67	76.67	75.00	80.00	78.33	B
7.	01241007	FERINA ANISAH	93.33	83.33	90.00	90.00	89.17	A
8.	01241008	HISYAM FATHANSYAH	80.00	53.33	80.00	88.00	80.00	A
9.	01241012	MUH. FIRMAN AGUNG	100.00	76.67	70.00	90.00	82.50	A
10.	01241014	TIARA NOVIAN RIZQYSEHA	93.33	56.67	90.00	90.00	85.17	A
11.	01241015	UMAR SENNA KUSARDHIANTO	100.00	56.67	90.00	90.00	85.50	A
12.	01241016	IRFAN AZMI	33.33	20.00	60.00	75.00	60.17	C
13.	01241017	ALEXANDRA HELENA KRISANTIA	93.33	83.33	90.00	90.00	89.17	A
14.	01241018	BINTANG RESTU AGENG	73.33	56.67	90.00	82.00	80.17	A
15.	01241019	DENNY MUHAMMAD ERVANDIKA PANGESTU	93.33	50.00	70.00	75.00	70.67	B
16.	01241020	DZIBRAN IVANSYAH	93.33	50.00	70.00	74.00	70.17	B

Mengetahui,

Nama Dosen	Tanda tangan
DIAN PRAJARINI, ST., M.Eng	