

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

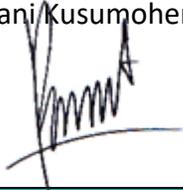
PEDOMAN KATA KERJA OPERASIONAL LEVEL KOGNITIF (Suplemen)

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

*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	24 Februari 2022
Otorisasi		Dosen Pengembang RPS		Ketua Jurusan	
		R. Hadapiningrani Kusumohendrarto, 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)				
	<ol style="list-style-type: none"> 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	<ol style="list-style-type: none"> 1. Logo 2. Perkembangan UMKM 3. Metode penelitian (analisa) 4. Konsep perancangan 5. Strategi Perancangan Logo 6. Branding 				

Pustaka	<ol style="list-style-type: none"> 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	<ol style="list-style-type: none"> 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	<p>Kriteria: Ketepatan dalam menjabarkan</p> <p>Bentuk Penilaian: Melalui diskusi umum seluruh kelas diakhir perkuliahan.</p>	<p>Teori & diskusi</p> <p>Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 4 (SKS)</p>	-
2	Mahasiswa mampu menjabarkan pentingnya identitas visual pada perusahaan (C2)	Mampu menjelaskan beragam identitas visual brand	<p>Kriteria: Ketepatan menjelaskan</p> <p>Bentuk Penilaian: Melalui diskusi umum seluruh kelas diakhir perkuliahan.</p>	<p>Teori & diskusi</p> <p>Waktu Perkuliahan: 50 Menit x4 (SKS)</p>	-

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.	