



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

Mata Kuliah	Kode	Rumpun MK	SKS	Semester	Tanggal Penyusunan
DKV 2	SP 404	Matakuliah Ket. Khusus	4	4	17 Pebruari 2022
Otorisasi		Dosen Pengembang RPS		Ketua Jurusan	
		 Budi Yuwono, S.Sos, M.Sn.		Dwisanto Sayogo, M.Ds.	
Capaian Pembelajaran	Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)				
	KK 7 PP7 KU4 S 6	Mahasiswa memiliki pemahaman yang menyeluruh tentang Logo dan Branding Mahasiswa mempunyai pengetahuan tentang proses perancangan Logo dan Corporate Identity Mampu membuat Clint dan Creative Brief serta <i>meujudkannya</i> kedalam karya. Menunjukkan sikap dan perilaku yang sesuai dengan etika profesi, apalagi ketika bertemu dengan klien UMKM.			
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)				
	KK7, KU3, KU4, PP7	Mahasiswa memiliki kemampuan menggali data, analisis, brainstorming hingga visual design			
	KK7, PP7, S6	Mahasiswa mampu menyusun logo UMKM yang unik, kreatif dan komunikatif berdasarkan keunggulan produk yang diperoleh setelah melakukan survey lapangan.			
Deskripsi Singkat Mata Kuliah	Mampu merancang Logo dan Corporate Identity konsep yang kuat serta sesuai dengan keunggulan produk dan target sasarannya. Corporate tersebut diaplikasikan untuk menunjang upaya branding dari perusahaan.				

Materi Pembelajaran/ Pokok Bahasan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Fungsi Logo dalam program Branding 2. Perbedaan Logo dan lambang 3. Berbagai macam jenis dan kategorisasi logo 4. Logo yang baik menurut David E. Charter 5. Penggalan data subjek perancangan 6. <i>Clint brief dan Creative brief</i> 7. Analisis data untuk menemukan insight dan key word 8. Visual Brainstorming dari hasil analisis data 9. Alternatif logo dan studi warna 10. Final logo, aplikasi di berbagai media dan menyusun manual guide logo
Pustaka	<ol style="list-style-type: none"> 1. Adityawan, Arief. 2010. <i>Tinjauan Desain Grafis, Dari Revolusi Industri hingga Indonesia Kini</i>. Jakarta: PT Concept Media 2. Carter. David E. <i>Branding: The Power of Market Identity</i>. New York: Hearst Book International, 1999. 3. Kusrianto, Adi. <i>Panduan Desain Komunikasi Visual</i>. Jakarta: Elex Media Komputindo, 2006 4. Nugraha, Ruchiat. Pengaruh Design Logo Baru Yang Berbasiskan Kearifan Lokal Terhadap Citra Perusahaan. <i>Jurnal Makna</i> Vol.5 No.1 5. Rustan, Surianto. (2009). <i>Mendesain Logo</i>. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama. 6. _____.2008.<i>Layout, Dasar & Penerapannya</i>.Jakarta:Gramedia Pustaka Utama 7. Sachari, Agus.2007.<i>Budaya Visual Indonesia</i>. Jakarta: Penerbit Erlangga 8. Safanayong, Yongki.2006.<i>Desain Komunikasi Visual Terpadu</i>. Jakarta: Arte Intermedia
Media Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Perangkat Lunak : CorelDraw, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Power Point 2. Perangkat Keras : LCD, Projector
Team Teaching	Budi Yuwono, S.Sos. M.Sn
Mata Kuliah Syarat	- DKV 1

Minggu	Sub CP-MK Sebagai Kemampuan akhir yang diharapkan	Indikator	Kriteria dan Bentuk Penilaian	Metode Pembelajaran	Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Nilai %
1-2	Mahasiswa mampu arti penting logo bagi sebuah perusahaan Mahasiswa mampu membedakan fungsi logo dan lambang	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan menjelaskan fungsi logo dalam konsep branding perusahaan • Ketepatan mendefinisikan perbedaan Logo dan Lambang 	Kriteria: Ketepatan menjelaskan tentang fungsi logo serta perbedaanya dengan lambang Bentuk Penilaian: Diskusi, Presentasi	Ceramah, diskusi, presentasi contoh-contoh logo perusahaan dan lambing lembaga (50'x 2 x 2 Pertemuan)	<i>Tinjauan Desain Grafis, Dari Revolusi Industri hingga Indonesia Kini.</i> (Arief Adityawan) Panduan Desain Komunikasi Visual (Adi Kusrianto)	10
3-5	Mahasiswa mampu memahami hubungan erat dan relevansi antara DKV2 dengan Corporate Identity	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan menjelaskan Logo yang baik versi David E. Charter • Ketepatan menjelaskan Jenis dan kategorisasi Logo 	Kriteria: Ketepatan mendefinisikan Logo yang baik Bentuk Penilaian: Diskusi, Presentasi	Ceramah, diskusi, contoh-contoh Logo yang baik dan Logo yang kurang baik. (50'x 2 x 3 Pertemuan)	Branding: The Power of Market Identity (David E Charter) <i>Desain Komunikasi Visual Terpadu</i> (Yongki Safanayong)	10
6-7	Mahasiswa mampu memahami berbagai gaya visual logo dan faktor-faktor pembentuk logo	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan menjelaskan kembali 	Kriteria: Ketepatan menjelaskan berbagai gaya	Diskusi Presentasi dan Praktek	<i>Budaya Visual Indonesia</i> (Agus Sachari)	15

		berbagai Gaya Logo <ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan menyebutkan Faktor-faktor penting dalam Perancangan sebuah Logo 	logo dan elemen pembentuk logo Bentuk Penilaian: Presentasi dan diskusi	(50'x 2 x 2 Pertemuan)	<i>Tinjauan Desain Grafis, Dari Revolusi Industri hingga Indonesia Kini.</i> (Arief Adityawan)	
8-9	Mahasiswa mampu memahami tahapan-tahapan dalam perancangan Logo dan Corporate Identity	Memahami dan mampu menjelaskan langkah demi langkah dalam perancangan logo	Kriteria: Ketepatan menyusun rencana perancangan logo Bentuk Penilaian: Presentasi dan diskusi	Diskusi Presentasi (50'x 2 x 2 Pertemuan)	<i>Mendesain Logo</i> (Surianto Rustan)	15
10-12	Mahasiswa mampu menyusun Client Brief dan Creative Brief untuk perancangan logo UMKM	<ul style="list-style-type: none"> • Memiliki kemampuan komunikasi dengan klien • Memiliki kemampuan menyusun Client 	Kriteria: Ketepatan dan kejelasan Brief Bentuk Penilaian: Presentasi membuat brief	Praktek, Diskusi, Presentasi dan evaluasi (50'x 2 x 2 Pertemuan)	Panduan Desain Komunikasi Visual (Adi Kusrianto) <i>Mendesain Logo</i> (Surianto Rustan)	15

		Brief & Creative Brief				
13	Mahasiswa mampu membuat mind mapping dan visual brainstorming dari hasil Creative brief	<ul style="list-style-type: none"> • Memiliki kemampuan menggali ide kreatif perancangan logo • Memiliki kemampuan memvisualkan kata kunci 	<p>Kriteria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan ide visual dengan kata kunci yang ditemukan • Banyaknya jumlah ide dalam brainstorming <p>Bentuk Penilaian: Presentasi tugas Visual Brainstorming</p>	Praktek, Diskusi, Presentasi dan evaluasi (50'x 2 x 1 Pertemuan)	<p><i>Budaya Visual Indonesia (Agus Sachari)</i></p> <p><i>Mendesain Logo (Surianto Rustan)</i></p> <p>Pengaruh Design Logo Baru Yang Berbasiskan Kearifan Lokal Terhadap Citra Perusahaan (Ruchiat Nugraha)</p>	15
14	Mahasiswa mampu membuat 7 alternatif perancangan logo berdasarkan visual brainstorming	Memiliki kemampuan untuk menemukan alternative solusi dari perancangan logo	<p>Kriteria: Kreativitas 7 alternatif logo</p> <p>Bentuk Penilaian: Presentasi & evaluasi Tugas Alternatif logo</p>	Ceramah, diskusi, serta praktek membuat alternative logo (50'x 2 x 1 Pertemuan)	<p><i>Mendesain Logo (Surianto Rustan)</i></p> <p>Pengaruh Design Logo Baru Yang Berbasiskan Kearifan Lokal Terhadap Citra Perusahaan (Ruchiat Nugraha)</p>	20

15	Mahasiswa mampu menyusun konsep logo terpilih berikut aplikasinya di berbagai media	Kekuatan konsep logo, ketepatan aplikasi dan kelengkapan manual guide logo	Kriteria: Kreativitas dan konsep logo final Bentuk Penilaian: Presentasi & evaluasi Tugas final logo	Diskusi, dan evaluasi Logo Final (50'x 2 x 1 Pertemuan)	<i>Mendesain Logo</i> (Surianto Rustan) <i>Layout, Dasar & Penerapannya</i> (Surianto Rustan)	
----	-------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--