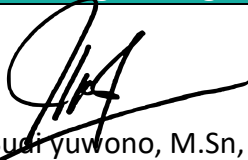




SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA
DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
PROGRAM STUDI D3

Mata Kuliah	Kode	Rumpun MK	SKS	Semester	Tanggal Penyusunan
Teori Komunikasi Visual	SP112	Matakuliah Pengetahuan	2	2	10 Juli 2021
Otorisasi		Dosen Pengembang RPS		Ketua Jurusan	
		 Buch yuwono, M.Sn,		Dwisanto Sayogo, M.Ds.	
Capaian Pembelajaran	Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)				
	PP12	Mahasiswa dapat mengetahui dasar komunikasi visual dalam desain dan dapat mampu berpikir secara kritis terhadap penyelesaian masalah dalam komunikasi visual. (PP 12)			
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)				
	<ul style="list-style-type: none"> -Memiliki wawasan tentang Desain Komunikasi Visual secara sederhana -Memiliki wawasan dasar mengenai unsur-unsur pembentuk desain komunikasi visual -Mampu menganalisa masalah komunikasi visual secara kritis -Memiliki wawasan mengenai karier dalam dunia desain komunikasi visual 				
Deskripsi Singkat Mata Kuliah	Memberikan pengetahuan dasar untuk membuka wawasan mahasiswa terhadap keilmuan desain visual yang didalamnya terdapat komunikasi untuk disampaikan kepada khalayak luas. Sehingga mahasiswa dapat memiliki bekal pengetahuan umum tentang Desain Komunikasi Visual sebelum mulai menerapkannya secara kontekstual terhadap sebuah solusi dari permasalahan visual yang ada.				
Materi Pembelajaran/	1. Pengantar Teori Komunikasi Visual				

<p>Pokok Bahasan</p>	<ol style="list-style-type: none"> 2. Komunikasi 3. Elemen Visual 4. Warna 5. Garis dan bentuk 6. Huruf/tipografi 7. Gambar/ilustrasi 8. Teks/Copywriting 9. Layout 10. Desainer sebagai Problem Solver 11. Target Audience 12. Media komunikasi visual / ragam media 13. Iklan 14. Peran desainer (studio, freelance) dalam 4.0
<p>Pustaka</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Desain Komunikasi Visual by Yongki Safanayong 2. DKV Indonesia Ekreaprener (proceeding) by UNS 3. Desain Komunikasi Visual (Dasar-dasar Panduan untuk Pemula) by Lia Anggraini S. & Kirana Nathalia 4. Teori Dasar Desain Komunikasi Visual by Artini Kusmiati R. dkk 5. Desain Grafis Indonesia by Hanny Kardinata 6. Warna by Surioanto Rustam

	7. Warni by Surioanto Rustam
Media Pembelajaran	1. Perangkat Lunak : Power Point / PDF dan Zoom 2. Perangkat Keras : Laptop atau komputer.
Team Teaching	R. Hadapiningrani Kusumohendrarto, M.Ds
Mata Kuliah Syarat	-

Minggu	Sub CP-MK Sebagai Kemampuan akhir yang diharapkan	Indikator	Kriteria dan Bentuk Penilaian	Metode Pembelajaran	Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Nilai %
1	Mahasiswa mampu menjelaskan secara umum fungsi teori komunikasi visual sebagai dasar proses pemahaman terhadap perancangan komunikasi visual (C2)	Mampu menjelaskan secara umum peran desain komunikasi visual	Kriteria: Ketepatan dalam menjelaskan Bentuk Penilaian: Diskusi dan Presentasi	Pemaparan, teori, dan diskusi (50'x 2 x 1 Pertemuan)	1. Desain Komunikasi Visual by Yongki Safanayong 2. Desain Komunikasi Visual (Dasar-dasar Panduan untuk Pemula) by Lia Anggraini S. & Kirana Nathalia 3. Desain Grafis Indonesia by Hanny Kardinata	
2	Mahasiswa mampu mengemukakan Desain Komunikasi Visual sebagai cara menyelesaikan permasalahan yang ada secara komunikasi visual (C3)	Mampu mengemukakan peran desain komunikasi visual sebagai penyelesaian masalah komunikasi visual	Kriteria: Ketepatan analisa, mengemukakan dan kesimpulan Bentuk Penilaian: Analisa permasalahan, Diskusi, Presentasi	Hasil pengaplikasian DKV pada media visual dan diskusi. (50'x 2 x 1 Pertemuan)	4. Desain Komunikasi Visual by Yongki Safanayong 5. Teori Dasar Desain Komunikasi Visual by Artini Kusmiati R. dkk 6. Desain Komunikasi Visual (Dasar-dasar Panduan untuk Pemula) by Lia Anggraini S.	

					& Kirana Nathalia	
3	Mahasiswa mampu menganalisis peran penting komunikasi sebagai cara pengemasan pesan terhadap keberlangsungan komunikasi sosial manusia (C4)	Mampu menganalisis peran penting komunikasi sebagai penyampaian pesan komunikasi visual	Kriteria: Kemampuan menganalisis dan berkomunikasi Bentuk Penilaian: Diskusi dan presentasi	Teori, Diskusi, praktek. (50'x 2 x 1 Pertemuan)	7. Desain Grafis Indonesia by Hanny Kardinata 8. Teori Dasar Desain Komunikasi Visual by Artini Kusmiati R. dkk 9. Desain Komunikasi Visual by Yongki Safanayong	10
4	Mahasiswa mampu menyimpulkan penggunaan semiotika dalam perancangan komunikasi visual (icon, index, symbol) (C4)	Mampu secara baik menyimpulkan penggunaan semiotika dalam desain komunikasi visual.	Kriteria: Ketepatan dalam menyimpulkan penggunaan semiotika Bentuk Penilaian: Diskusi dan Presentasi.	Teori, diskusi, penarikan kesimpulan (50'x 2 x 1 Pertemuan)	10. Desain Grafis Indonesia by Hanny Kardinata	
5	Mahasiswa mampu menganalisis elemen visual sebagai unsur penting dalam perancangan komunikasi visual (C4)	Mampu menganalisis penggunaan elemen visual dalam perancangan komunikasi visual	Kriteria: Ketepatan dalam menyimpulkan penggunaan semiotika Bentuk Penilaian: Diskusi dan Presentasi.	Teori, Diskusi, praktek. (50'x 2 x 1 Pertemuan)		
6	Mahasiswa mampu menyimpulkan warna sebagai cara mengkomunikasikan pesan sesuai dengan penyelesaian masalah (C4)	Mampu menyimpulkan penggunaan warna dalam desain komunikasi visual secara tepat	Kriteria: Ketepatan dalam menyimpulkan penggunaan warna Bentuk Penilaian:	Teori, Diskusi, praktek. (50'x 2 x 1 Pertemuan)	Warna by Surioanto Rustam Warni by Surioanto Rustam	

			Diskusi dan Presentasi.			
7	Mahasiswa mampu menjelaskan gambar sebagai perwakilan penting dalam komunikasi visual (C2)	Mampu menjelaskan penggunaan gambar sebagai perwakilan penting dalam komunikasi visual	Kriteria: Ketepatan dalam menggunakan gambar dalam perancangan Bentuk Penilaian: Diskusi dan Presentasi.	Teori, Diskusi, praktek. (50'x 2 x 1 Pertemuan)		
8	Evaluasi perancangan komunikasi visual terhadap semiotika design. (UTS)	Mampu mengevaluasi perancangan komunikasi visual terhadap semiotika design	Kriteria: Ketepatan dalam mengevaluasi penggunaan semiotika Bentuk Penilaian: UTS	Teori, Diskusi, praktek. (50'x 2 x 1 Pertemuan)		30
9	Mahasiswa mampu mengkorelasikan peran tipografi sebagai elemen dalam mengkomunikasikan pesan visual (C4)	Mampu mengkorelasikan penggunaan tipografi dalam perancangan desain	Kriteria: Ketepatan dalam mengkorelasikan perancangan desain Bentuk Penilaian: Diskusi dan Presentasi.	Teori, Diskusi, praktek. (50'x 2 x 1 Pertemuan)		
10	Mahasiswa mampu memperjelas penggunaan Teks atau copy writing sebagai cara berkomunikasi yang baik terhadap target sasaran (C5)	Mampu memperjelas penggunaan teks atau copy writing dalam bahasa iklan	Kriteria: Ketepatan dalam memperjelas penggunaan copy writing Bentuk Penilaian: Diskusi dan Presentasi	Teori, Diskusi, praktek. (50'x 2 x 1 Pertemuan)		

11	Mahasiswa mampu memperkirakan komposisi yang baik dalam perancangan komunikasi visual agar terlihat baik dipandang (C2)	Mampu memperkirakan komposisi yang baik dalam perancangan	Kriteria: Ketepatan dalam memperkirakan penggunaan komposisi Bentuk Penilaian: Diskusi dan Presentasi.	Teori, Diskusi, praktek. (50'x 2 x 1 Pertemuan)		10
12	Mahasiswa mampu menentukan penggunaan fotografi dan videografi dalam desain komunikasi visual secara tepat (C3)	Mampu menentukan penggunaan fotografi dan videografi dalam perancangan desain	Kriteria: Ketepatan dalam menentukan penggunaan fotografi dan videografi Bentuk Penilaian: Diskusi dan Presentasi.	Teori, Diskusi, praktek. (50'x 2 x 1 Pertemuan)		
13	Mahasiswa mampu menganalisis target audience sebagai tujuan utama dalam perancangan komunikasi visual (C4)	Mampu menganalisis target audience secara tepat terhadap perancangan desain	Kriteria: Ketepatan dalam menganalisis target sasaran Bentuk Penilaian: Diskusi dan Presentasi.	Teori, Diskusi, praktek. (50'x 2 x 1 Pertemuan)		10
14	Mahasiswa mampu menyesuaikan iklan sebagai media penyampaian pesan yang perlu disesuaikan dengan penerima (C3)	Mampu menyesuaikan iklan terhadap media penyampaian pesan komunikasi visual	Kriteria: Ketepatan dalam menyesuaikan iklan terhadap perancangan Bentuk Penilaian: Diskusi dan Presentasi.	Teori, Diskusi, praktek. (50'x 2 x 1 Pertemuan)		
15	Mahasiswa mampu	Mampu mengaitkan	Kriteria:	Teori, Diskusi,		

	mengaitkan desain komunikasi visual dalam perkembangan industry 4.0 (C4)	desain komunikasi visual dengan perkembangan industry 4.0	Ketepatan dalam mengaitkan desain komunikasi visual dengan industry 4.0 Bentuk Penilaian: Diskusi dan Presentasi.	praktek. (50'x 2 x 1 Pertemuan)		
16	Mahasiswa mampu menyimpulkan peran desain komunikasi visual dalam perkembangan industry 4.0 (UAS) (C5)	Mampu menyimpulkan peran desain komunikasi visual dalam perkembangan industry 4.0	Kriteria: Ketepatan dalam menyimpulkan DKV terhadap industry 4.0 Bentuk Penilaian: UAS	Teori, Diskusi, praktek. (50'x 2 x 1 Pertemuan)	-	30

Rencana Evaluasi				
No	Basis Evaluasi	Komponen Evaluasi	Bobot %	Deskripsi
1	Aktivitas Partisipatif	-	10	Aktivitas partisipatif merupakan kehadiran Mahasiswa dalam perkuliahan dari pertemuan ke 1-16.
2	Hasil Proyek	-	-	-
3	Kognitif/Pengetahuan	Tugas	30	Tugas merupakan hasil evaluasi pertemuan mata kuliah pada pertemuan 3, 11, dan 13.
		Kuis		-
		Ujian Tengah Semester	30	Ujian Tengah Semester merupakan capaian tengah semester pada mata kuliah Teori Komunikasi Visual
		Ujian Akhir Semester	30	Ujian Akhir Semester merupakan hasil akhir dari perkuliahan Teori Komunikasi Visual selama 1 semester

KODE MATA KULIAH	MATA KULIAH	CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN (CPL)	CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH (CPMK)	SUB CPMK	SUB CPMK
SP112	Teori Komunikasi Visual	Mahasiswa menguasai pengetahuan budaya komunikasi visual di berbagai daerah dan mampu memahami komunikasi visual dan cara panyampaiannya sesuai dengan kontekstual daerah asalnya. (PP 12)	<ul style="list-style-type: none"> - Kemampuan memahami pengetahuan Desain Komunikasi Visual secara sederhana - Adanya bekal pengetahuan dasar mengenai unsur-unsur pembentuk desain komunikasi visual - Dimilikinya kemampuan dasar dalam menganalisa masalah secara kritis - Penambahan wawasan mahasiswa mengenai karier dalam dunia desain komunikasi visual 		<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengantar Teori Komunikasi Visual 2. Komunikasi 3. Elemen Visual 4. Warna 5. Garis dan bentuk 6. Huruf/tipografi 7. Gambar/ilustrasi 8. Teks/Copywriting 9. Layout 10. Problem Solver 11. Audien 12. Media 13. Iklan 14. Peran desainer (studio, freelance)