

**ISIAN RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER & RENCANA EVALUASI
UNTUK FEEDER DIKTI 4.0**

NAMA MATA KULIAH : DKV 4
PROGRAM STUDI : ~~D3~~ / S1*
NAMA DOSEN PENGAMPU : Dwisanto Sayogo
SEMESTER : ~~GANJIL~~ / GENAP *

Learning Outcome

A. Primer

Menguasai pengetahuan dalam mengidentifikasi permasalahan sosial, karakteristik budaya, potensi masyarakat sebagai dasar dalam merancang kampanye sosial pada media baru (new media), dan mempublikasikannya pada media sosial. (PP6)

B. Sekunder

Mampu memanfaatkan potensi media yang dapat menumbuhkan kreativitas pengembangan gagasan untuk menciptakan kebaruan media melalui kolaborasi multidisiplin keilmuan. (KK9)

*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

ANALISIS INTRUKSIONAL DESAIN KOMUNIKASI VISUAL 4





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

Mata Kuliah	Kode	Rumpun MK	SKS	Semester	Tanggal Penyusunan
DKV 4	SP606	Matakuliah Pengetahuan	4	6	1 Februari 2023
Otorisasi		Dosen Pengembang RPS		Ketua Jurusan	
		 Dwisanto Sayogo, M.Ds.		 Dwisanto Sayogo, M.Ds.	
Capaian Pembelajaran	Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)				
	PP6	Menguasai pengetahuan dalam mengidentifikasi permasalahan sosial, karakteristik budaya, potensi masyarakat sebagai dasar dalam merancang kampanye sosial pada media baru (<i>new media</i>), dan mempublikasikannya pada media sosial.			
	KK9	Mampu memanfaatkan potensi media yang dapat menumbuhkan kreativitas pengembangan gagasan untuk menciptakan kebaruan media melalui kolaborasi multidisiplin keilmuan.			
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)				
	PP6	Mahasiswa memiliki pemahaman tentang peran desainer komunikasi visual dalam melihat potensi wisata secara komprehensif dan mampu menjelaskan konsep perancangan media baru berbentuk buku eksperimental.			
	KK9	Mahasiswa mampu merancang ide judul buku eksperimental yang kreatif dan relevan serta dapat mengintegrasikan elemen <i>copywriting</i> dan visual dalam purwarupa buku media eksperimental. Mahasiswa memperoleh wawasan tentang proses kreatif pembuatan kaver buku dari ide hingga visualisasi dan mampu merancang <i>copywriting</i> yang persuasif serta rencana visual			

	yang mendukung pesan <i>copywriting</i> dengan baik. Mahasiswa juga dapat melakukan finalisasi konten dengan mengintegrasikan <i>copywriting</i> dan elemen visual menjadi sebuah karya yang kohesif dan komunikatif.
Deskripsi Singkat Mata Kuliah	Mata kuliah "Desain Komunikasi Visual Eksperimental" bertujuan mengembangkan kemampuan mahasiswa dalam merancang ide dan konten media eksperimental yang kreatif dan inovatif. Mahasiswa akan belajar tentang peran desainer komunikasi visual dalam melihat potensi wisata serta merancang media baru berbentuk buku eksperimental. Mata kuliah ini mencakup <i>copywriting</i> , penggunaan elemen visual, dan strategi finalisasi konten. Mahasiswa juga akan melakukan survey lokasi dan menyajikan hasilnya dalam bentuk vlog. Narasumber perancang kaver buku akan memberikan wawasan tentang proses kreatif pembuatan cover dari ide hingga visualisasi. Mahasiswa akan merancang <i>copywriting</i> dan rencana visual yang mendukung pesan dengan baik serta melakukan finalisasi konten yang kohesif. Mata kuliah ini menggabungkan teori dan praktik desain untuk membekali mahasiswa dengan keterampilan dalam merancang media eksperimental yang efektif dan inovatif.
Materi Pembelajaran/ Pokok Bahasan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Wawasan DKV 4 & Kontrak Kuliah 2. Desainer, Potensi Wisata, dan Media Baru 3. Potensi Wisata Kulon Progo 4. Survey Lokasi & Penggalan Data 5. Perancangan Judul Buku 6. Analisa Kasus Buku Profil Eksperimental 7. Perancangan Outline Buku 8. Perancangan Copywriting & Rencana Visual 9. Perancangan Cover Buku 10. Media Testing
Pustaka	<i>Design Literacy: Understanding Graphic Design (Steven Heller), Design Graphic Sollutions (Robin Landa) Techniques Of Visual Persuasion: Create Powerful Images (Larry Jordan)</i>

Media Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • Slide Presentasi: Slide presentasi dapat digunakan oleh dosen untuk menyampaikan materi kuliah secara visual dan terstruktur. Slide dapat berisi gambar, teks, dan grafik yang membantu mahasiswa memahami konsep dan proses desain komunikasi visual. • Video: Video dapat digunakan sebagai media untuk memperlihatkan contoh-contoh dari perancangan media eksperimental atau untuk menyajikan wawasan dari narasumber perancang kaver buku. • <i>Vlog</i>: <i>Vlog</i> dapat digunakan oleh mahasiswa untuk menyajikan hasil survey lokasi yang mereka lakukan. Video blog ini bisa menjadi cara yang menarik dan kreatif untuk berbagi informasi tentang potensi wisata yang diidentifikasi. • Buku Teks dan Bahan Bacaan: Buku teks dan bahan bacaan lainnya dapat menjadi sumber referensi utama dalam memahami konsep desain komunikasi visual eksperimental. • Materi <i>Online</i>: Dosen atau institusi dapat menyediakan materi pembelajaran dalam bentuk <i>online</i> seperti <i>e-book</i>, artikel, atau sumber belajar interaktif lainnya. • Kunjungan Lapangan: Kunjungan lapangan ke tempat-tempat kandidat untuk survey lokasi dapat menjadi metode pembelajaran yang efektif untuk memahami konteks dan potensi wisata secara langsung. • Diskusi Kelompok: Diskusi kelompok dapat digunakan untuk mendorong mahasiswa berpikir kritis dan berbagi ide mengenai desain komunikasi visual eksperimental. • Praktik Desain dan Proyek: Mahasiswa dapat melakukan praktik merancang ide judul buku eksperimental dan kontennya dengan menggunakan berbagai media desain.
Team Teaching	Dwisanto Sayogo
Mata Kuliah Syarat	DKV 3

MINGGU	SUB CP-MK SEBAGAI KEMAMPUAN AKHIR YANG DIHARAPKAN	INDIKATOR	KRITERIA DAN BENTUK PENILAIAN	METODE PEMBELAJARAN	MATERI PEMBELAJARAN (PUSTAKA)
1	Mahasiswa mampu menjelaskan tentang gambaran umum tentang mata kuliah DKV 4 & kontrak kuliah.	<p>Mahasiswa dapat memberikan gambaran umum tentang mata kuliah DKV 4 secara jelas dan terstruktur.</p> <p>Mahasiswa mampu menjelaskan kontrak kuliah dengan rincian yang tepat dan lengkap.</p> <p>Mahasiswa dapat mengidentifikasi dan menjelaskan poin-poin penting dari mata kuliah DKV 4 dan kontrak kuliah.</p>	<p>Kriteria: Kesesuaian jawaban dengan gambaran umum mata kuliah DKV 4 dan kontrak kuliah.</p> <p>Bentuk penilaian: tanya jawab sederhana.</p>	Kuliah ekspositori: Dosen memberikan penjelasan secara langsung tentang gambaran umum mata kuliah DKV 4 dan kontrak kuliah.	
2	Mahasiswa memiliki pemahaman tentang peran desainer komunikasi visual dalam melihat potensi wisata sebagai perancangan media baru berbentuk buku eksperimental.	<p>Mahasiswa mampu menjelaskan peran desainer komunikasi visual dalam melihat potensi wisata secara komprehensif.</p> <p>Mahasiswa memiliki pemahaman yang mendalam tentang konsep perancangan media baru berbentuk buku eksperimental.</p> <p>Mahasiswa dapat mengidentifikasi dan menganalisis potensi</p>	<p>Kriteria: Tingkat kejelasan dan kedalaman pemahaman mahasiswa terhadap peran desainer komunikasi visual dalam melihat potensi wisata dan konsep perancangan media buku eksperimental.</p> <p>Bentuk penilaian: Kuis di akhir perkuliahan</p>	<p>Kuliah ekspositori: Dosen memberikan penjelasan tentang peran desainer komunikasi visual dalam konteks wisata dan konsep perancangan buku eksperimental.</p> <p>Diskusi dan studi kasus: Mahasiswa berdiskusi untuk menganalisis potensi wisata dan mempelajari contoh-</p>	<p><i>Design Literacy: Understanding Graphic Design (Steven Heller)</i></p> <p><i>Design Graphic Sollutions (Robin Landa)</i></p>

		wisata yang dapat diangkat dalam perancangan buku eksperimental.		contoh buku eksperimental terkait.	
3	Mahasiswa memiliki Ragam gambaran potensi wisata dan sejarah perkembangannya di Kulon Progo.	<p>Mahasiswa mampu menjelaskan ragam potensi wisata yang ada di wilayah Kulon Progo dengan detail dan akurat.</p> <p>Mahasiswa memiliki pemahaman yang baik tentang sejarah perkembangan wisata di Kulon Progo.</p> <p>Mahasiswa dapat mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan potensi wisata di wilayah tersebut.</p>	<p>Kriteria:</p> <p>Tingkat pemahaman mahasiswa tentang ragam potensi wisata dan sejarah perkembangannya di Kulon Progo.</p> <p>Kualitas informasi yang diberikan mahasiswa mengenai fakta-fakta potensi wisata dan sejarah di wilayah tersebut.</p> <p>Kemampuan mahasiswa dalam menganalisis faktor-faktor yang berpengaruh terhadap perkembangan wisata di Kulon Progo.</p> <p>Bentuk penilaian: Mahasiswa terlibat dalam diskusi kelompok untuk menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan wisata di wilayah tersebut.</p>	<p>Kuliah ekspositori: Dosen memberikan penjelasan</p> <p>Studi pustaka: Mahasiswa mempelajari literatur dan sumber-sumber yang relevan untuk memahami potensi wisata dan sejarah wilayah tersebut.</p>	
4-6	Mahasiswa melakukan survey lokasi ke 3 tempat kandidat dan memilih 1	Mahasiswa mampu merencanakan dan	Perencanaan survey (Planning): Evaluasi	Kuliah ekspositori: Dosen memberikan	

	<p>lokasi yang dianggap tepat dengan potensi dirinya.</p> <p>Mahasiswa melakukan simpulan survey dalam bentuk <i>vlog</i>.</p>	<p>melaksanakan survey lokasi ke tiga tempat kandidat dengan cermat dan tepat waktu.</p> <p>Mahasiswa mampu menganalisis dan mempertimbangkan potensi dari masing-masing tempat kandidat secara objektif.</p> <p>Mahasiswa mampu membuat keputusan rasional dalam memilih satu lokasi yang sesuai dengan potensi dan minat pribadi.</p>	<p>perencanaan survey lokasi, termasuk pemilihan tempat kandidat dan penjadwalan kunjungan.</p> <p>Analisis potensi: Kemampuan mahasiswa dalam menganalisis potensi masing-masing tempat kandidat dengan berbagai aspek yang relevan.</p> <p>Keputusan akhir: Kualitas keputusan yang diambil mahasiswa dalam memilih satu lokasi berdasarkan pertimbangan potensi dan minat pribadi.</p> <p>Bentuk penilaian: Mahasiswa membuat <i>vlog</i> yang berisi simpulan survey dan proses pengambilan keputusan dalam memilih satu lokasi.</p>	<p>penjelasan tentang cara merencanakan survey lokasi dan aspek-aspek yang perlu dipertimbangkan dalam analisis potensi.</p> <p>Praktik lapangan: Mahasiswa melakukan survey ke tiga tempat kandidat untuk mengumpulkan data dan informasi relevan.</p> <p>Pembuatan <i>vlog</i>: Mahasiswa belajar tentang pembuatan <i>vlog</i> dan menyampaikan simpulan survey melalui <i>vlog</i> tersebut.</p>	
7-10	<p>Mahasiswa mampu merancang ide judul buku eksperimental dan kontennya.</p>	<p>Mahasiswa mampu menghasilkan ide judul buku eksperimental yang kreatif, inovatif, dan relevan dengan tema yang ditetapkan.</p>	<p>Kriteria penilaian dapat dijabarkan sebagai berikut:</p> <p>Kreativitas dan inovasi : tingkat orisinalitas dan kreativitas ide judul buku</p>	<p>Kuliah ekspositori: Dosen memberikan penjelasan tentang konsep dan karakteristik buku eksperimental serta memberikan contoh-contoh inspiratif.</p>	<p><i>Techniques Of Visual Persuasion: Create Powerful Images</i> (Larry Jordan)</p>

		<p>Mahasiswa mampu merancang konten buku eksperimental dengan cermat, sistematis, dan mengandung informasi atau materi yang bermutu.</p> <p>Mahasiswa mampu menyajikan ide judul dan konten buku eksperimental secara jelas dan persuasif.</p>	<p>eksperimental yang diajukan.</p> <p>Kualitas konten: Kualitas dan ketepatan konten yang diusulkan dalam buku eksperimental.</p> <p>Presentasi: Kemampuan mahasiswa menyajikan ide judul dan konten buku eksperimental secara efektif dan menarik.</p> <p>Bentuk penilaian yang dapat digunakan:</p> <p>Proposal buku eksperimental: Mahasiswa menyusun proposal yang berisi ide judul buku eksperimental, penjelasan konsep, dan daftar konten yang akan disertakan.</p> <p>Presentasi lisan: Mahasiswa mempresentasikan ide judul dan konten buku eksperimental di depan kelas.</p>	<p>Diskusi dan <i>brainstorming</i>: Mahasiswa berpartisipasi dalam diskusi kelompok untuk menghasilkan ide-ide kreatif tentang judul buku eksperimental dan isi kontennya.</p> <p>Tugas individu: Mahasiswa melakukan penelitian dan pemikiran mandiri untuk menyusun proposal buku eksperimental.</p> <p>Presentasi: Mahasiswa mempresentasikan hasil proposal dan ide judul buku eksperimentalnya kepada teman sekelas dan dosen.</p>	
--	--	--	---	--	--

10-12	Mahasiswa mampu merancang <i>copywriting</i> dan rencana visual dan melakukan finalisasi konten.	<p>Mahasiswa mampu merancang <i>copywriting</i> dengan bahasa yang persuasif, menarik, dan sesuai dengan tujuan komunikasi.</p> <p>Mahasiswa mampu merancang rencana visual yang mendukung dan memperkuat pesan <i>copywriting</i> dengan baik.</p> <p>Mahasiswa mampu melakukan finalisasi konten dengan mengintegrasikan <i>copywriting</i> dan elemen visual menjadi sebuah karya yang kohesif dan komunikatif.</p>	<p>Kriteria penilaian dapat dijabarkan sebagai berikut:</p> <p><i>Copywriting</i>: Evaluasi kemampuan mahasiswa dalam menulis copy yang efektif dan memikat audiens.</p> <p>Rencana Visual: Penilaian atas kemampuan merancang rencana visual yang sesuai dan mendukung <i>copywriting</i> dengan baik.</p> <p>Integrasi Konten</p> <p>Kesatuan isi: Penilaian terhadap finalisasi konten yang mencerminkan keterpaduan antara <i>copywriting</i> dan elemen visual.</p> <p>Bentuk penilaian yang dapat digunakan:</p> <p>Portofolio kreatif: Mahasiswa menyusun portofolio yang berisi contoh <i>copywriting</i>, rencana visual, dan finalisasi konten dari berbagai proyek.</p> <p>Presentasi kreatif: Mahasiswa</p>	<p>Kuliah ekspositori: Dosen memberikan penjelasan tentang prinsip-prinsip <i>copywriting</i>, desain visual, dan integrasi konten.</p> <p>Latihan dan praktek: Mahasiswa melakukan latihan menulis <i>copy</i> dan merancang rencana visual dengan berbagai pendekatan dan tema.</p> <p>Mahasiswa melakukan proyek untuk merancang <i>copywriting</i>, rencana visual, dan finalisasi konten</p>	<p><i>Layout Essentials: 100 Design Principles For Using Grids</i> (Beth Tondreau)</p>
-------	--	--	---	---	--

			mempresentasikan karya-karya mereka di depan kelas dan menjelaskan proses dan pertimbangan di balik setiap proyek.		
13	Mahasiswa memperoleh wawasan dari narasumber perancang cover buku tentang proses kreatif pembuatan kaver dari ide hingga visualisasi.	<p>Mahasiswa mampu menjelaskan proses kreatif pembuatan kaver buku dari ide hingga visualisasi dengan jelas dan terstruktur.</p> <p>Mahasiswa memperoleh wawasan yang mendalam tentang langkah-langkah dan teknik yang digunakan oleh narasumber perancang kaver buku dalam proses kreatifnya.</p> <p>Mahasiswa dapat mengidentifikasi dan menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan dalam menciptakan kaver buku yang efektif.</p>	<p>Kriteria penilaian dapat dijabarkan sebagai berikut:</p> <p>Tingkat pemahaman mahasiswa terhadap proses kreatif pembuatan kaver buku dari ide hingga visualisasi.</p> <p>Kualitas dan mendalamnya wawasan yang diperoleh mahasiswa dari narasumber perancang kaver buku.</p> <p>Kemampuan mahasiswa dalam menganalisis teknik dan strategi yang digunakan dalam proses kreatif perancangan kaver buku.</p> <p>Bentuk penilaian: Kuis</p>	<p>Kuliah tamu: narasumber perancang kaver buku untuk memberikan ceramah atau presentasi mengenai pengalaman dan proses kreatifnya.</p> <p>Diskusi dan tanya jawab: Mahasiswa berpartisipasi dalam sesi diskusi dan tanya jawab dengan narasumber untuk memperoleh wawasan lebih mendalam.</p>	

13-15	Mahasiswa mampu menyelesaikan purwarupa buku media eksperimental.	<p>Mahasiswa mampu menyusun purwarupa buku media eksperimental yang mencerminkan gagasan kreatif dan inovatif.</p> <p>Mahasiswa mampu mengintegrasikan berbagai elemen konten dan visual secara harmonis dalam purwarupa buku media eksperimental.</p> <p>Mahasiswa dapat melakukan finalisasi purwarupa buku media eksperimental dengan hasil yang koheren dan berkesan.</p>	<p>Kriteria penilaian</p> <p>Kreativitas: Tingkat orisinalitas dan kebaruan gagasan dalam purwarupa buku media eksperimental.</p> <p>Penggunaan Media: Pemanfaatan media dan elemen visual secara efektif dan sesuai dalam purwarupa</p> <p>Finalisasi: Kualitas dan profesionalisme finalisasi purwarupa buku media eksperimental.</p> <p>Bentuk penilaian: Mahasiswa menyerahkan purwarupa buku media eksperimental untuk dievaluasi oleh dosen.</p>	<p>Kuliah ekspositori: Dosen memberikan penjelasan tentang prinsip dan teori dalam merancang buku media eksperimental.</p> <p>Diskusi dan kritik: Mahasiswa berpartisipasi dalam diskusi kelompok dan sesi kritik terhadap purwarupa buku media eksperimental rekan sekelas.</p> <p>Praktik desain: Mahasiswa melakukan praktik merancang dan menyusun purwarupa buku media eksperimental secara mandiri atau dalam kelompok.</p>	
16	UAS (Pameran)	Mahasiswa mampu menyajikan pameran karyanya dengan baik.	Kriteria penilaian: Kesiapan karya dan penyajian yang baik	Pameran disajikan di galeri	

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	-	50	Hasil proyek berupa buku profil eksperimental yang diselesaikan pada pertemuan ke 15
3	Kognitif/Pengetahuan	Tugas	5	Tugas merupakan praktek yang dihasilkan dari materi kuliah aplikatif berupa proses berjalannya proyek
		Kuis / tanya jawab	5	Kuis merupakan respon pemahaman mahasiswa setelah materi kuliah teori diberikan
		Ujian Tengah Semester	40	Ujian Tengah Semester merupakan luaran akhir dari proses pra produksi perancangan
		Ujian Akhir Semester	- (Nilai hasil proyek)	Ujian Akhir Semester merupakan karya akhir yang telah di finalisasi berdasar konsep dan proses yang telah dibuat.