





Mata Kuliah	Dasar Desain Komunikasi Visual	Tanggal	(1 November 2023)
Kode MK	DKV100	Rumpun MK	MKWP
Bobot (sks)	T (Teori )	1	Semester
	P (Praktik/Praktikum)	3	
Dosen Pengembang RPS,  Ttd,	Koordinator Keilmuan,  Ttd	Kepala Program Studi,  Ttd	Dekan  Ttd
  Rifki Risandhy, S.Des., M.Ds.	  Ratno Suprpto, S.Sn., M.Ds.	  Retno Purwanti M, S.Sn., M.Ds.	  Dr. Ir. Lukas Beladi Sihombing, M.T., MPU., M.ASCE.

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER	
<b>Capaian Pembelajaran (CP)</b>	<b>CPL – PRODI yang dibebankan pada MK</b>
	23-DKV-CPL-06
	23-DKV-CPL-10
	23-DKV-CPL-12
<b>Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)</b>	

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER					
	23-DKV-CPMK-061	Mampu memiliki pengetahuan yang cukup dalam hal elemen dan prinsip desain, termasuk dalam hal gambar, warna, tipografi, tata letak, komposisi.			
	23-DKV-CPMK-062	Mampu memiliki pengetahuan tentang produksi dan teknologi produksi desain komunikasi visual.			
	23-DKV-CPMK-101	Mampu membuat karya desain grafis yang baik melalui media cetak dan digital dengan menerapkan prinsip desain dan metodologi desain yang tepat.			
	23-DKV-CPMK-121	Mampu merancang dan menciptakan karya komunikasi visual dalam bentuk cetak atau digital yang bersifat statis, dinamis, maupun interaktif dalam 2 atau 3 dimensi.			
	<b>Kemampuan Akhir Tiap Tahap Belajar (Sub-CPMK)</b>				
	23-DKV-SCPMK-0611	Kemampuan menerapkan pengetahuan tentang elemen dan prinsip desain.			
	23-DKV-SCPMK-0621	Kemampuan menerapkan pengetahuan tentang teknologi produksi desain komunikasi visual.			
	23-DKV-SCPMK-1011	Kemampuan membuat karya desain grafis yang baik dengan menerapkan prinsip dan metodologi desain yang tepat pada media cetak maupun digital.			
	23-DKV-SCPMK-1212	Kemampuan merancang dan menciptakan karya komunikasi visual dalam bentuk cetak atau digital yang bersifat statis dalam 2 atau 3 dimensi.			
	<b>Korelasi CPMK terhadap Sub-CPMK</b>				
		<b>23-DKV-SCPMK-0611</b>	<b>23-DKV-SCPMK-0621</b>	<b>23-DKV-SCPMK-1011</b>	<b>23-DKV-SCPMK-1212</b>
	<b>23-DKV-CPMK-061</b>	√			
	<b>23-DKV-CPMK-062</b>		√		
	<b>23-DKV-CPMK-101</b>			√	
<b>23-DKV-CPMK-121</b>				√	
Kode CPL	Kode CPMK	Kode Sub CPMK	Indikator	Metode Penilaian	Bobot
23-DKV-CPL-06	23-DKV-CPMK-061	23-DKV-SCPMK-0611	Kemampuan menerapkan pengetahuan tentang elemen dan prinsip desain.	Partisipasi (kuis)	30%
	23-DKV-CPMK-062	23-DKV-SCPMK-0621	Kemampuan menerapkan pengetahuan tentang teknologi produksi desain komunikasi visual.	Unjuk Kerja (diskusi kelompok)	30%
				Unjuk Kerja (presentasi)	40%
				Observasi (praktik)	50%

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER					
23-DKV-CPL-10	23-DKV-CPMK-101	23-DKV-SCPMK-1011	Kemampuan membuat karya desain grafis yang baik dengan menerapkan prinsip dan metodologi desain yang tepat pada media cetak maupun digital.	Observasi (proyek)	50%
23-DKV-CPL-12	23-DKV-CPMK-121	23-DKV-SCPMK-1212	Kemampuan merancang dan menciptakan karya komunikasi visual dalam bentuk cetak atau digital yang bersifat statis dalam 2 atau 3 dimensi.	Observasi (proyek)	100%
<b>Deskripsi Singkat MK</b>		Mata kuliah ini memberikan pemahaman tentang prinsip-prinsip dasar desain grafis dan komunikasi visual. Mata kuliah ini terdiri dari beberapa topik utama, di antaranya adalah pengenalan konsep dasar desain grafis, sejarah dan perkembangan desain grafis, mengajarkan pola berpikir dalam komunikasi visual, melalui 7 tahap berpikir dalam proses perancangan (define, riset, ideasi, prototype, pemilihan, implementasi dan belajar) dan semiotik yang meliputi semantik (makna), sintaktik (bentuk) dan pragmatik (konteks). Selain itu, mahasiswa juga akan mempelajari teknik-teknik analisis visual, penyelesaian masalah desain, serta cara memilih dan menggunakan elemen desain seperti warna, tipografi, komposisi, dan bentuk serta berbagai ide dan gaya desain. Setelah menyelesaikan mata kuliah ini para mahasiswa diharapkan dapat menerapkan konsep komunikasi visual ke dalam karya-karya desain. Tujuan utama dari mata kuliah ini adalah memberikan mahasiswa pemahaman yang kuat tentang prinsip-prinsip dasar desain grafis dan komunikasi visual, serta keterampilan praktis yang diperlukan untuk menerapkannya dalam lingkungan industri kreatif. Mahasiswa diharapkan mampu menggunakan teknologi desain grafis secara efektif dan kreatif dalam proses desain visual yang komunikatif.			
<b>Bahan Kajian :</b> Materi Pembelajaran/Pokok Bahasan		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Stages of thinking (Tahapan berpikir dalam proses desain)</li> <li>• Define &amp; research (Menetapkan masalah &amp; riset)</li> <li>• Idea generation (Creating Potential Solutions)</li> <li>• Semiotics (Studi tentang tanda)</li> <li>• Prototype (Solusi)</li> <li>• Implement (Ideasi) Delivering the solutions</li> <li>• Select (Menentukan pilihan)</li> <li>• Non Ethnic Design Graphics Style &amp; Ethnic Design Graphics Style</li> </ul>			
<b>Pustaka</b>		<p><b>Utama</b></p> <p>Gavin Ambrose. (2015). Design Thinking for Visual Communication (Basics Design). 02. FAIRP. London. ISBN: 978-1472572714. David Crow. (2015). Visible Signs: An Introduction to Semiotics in the Visual Arts (Required Reading Range). 03. FAIRP. London. ISBN: 978-1474232425.</p>			

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER																			
	<b>Pendukung</b>																		
<b>Media Pembelajaran</b>	<b>Perangkat Lunak:</b>																		
	PPT																		
	<b>Perangkat Keras:</b>																		
	Komputer / Laptop, projector, whiteboard																		
<b>Dosen Pengampu</b>																			
<b>Mata Kuliah Prasyarat</b>	<i>(jika ada)</i>																		
<b>Indikator, Kriteria, dan Bobot Penilaian</b>	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Komponen Penilaian</th> <th>Bobot</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Ujian Tengah Semester</td> <td>20%</td> </tr> <tr> <td>Ujian Akhir Semester</td> <td>20%</td> </tr> <tr> <td>Presensi/Kehadiran</td> <td>10%</td> </tr> <tr> <td>Tugas</td> <td>20%</td> </tr> <tr> <td>Project</td> <td>20%</td> </tr> <tr> <td>Kuis</td> <td>5%</td> </tr> <tr> <td>Diskusi Kelas</td> <td>5%</td> </tr> <tr> <td>...</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Komponen Penilaian	Bobot	Ujian Tengah Semester	20%	Ujian Akhir Semester	20%	Presensi/Kehadiran	10%	Tugas	20%	Project	20%	Kuis	5%	Diskusi Kelas	5%	...	
	Komponen Penilaian	Bobot																	
	Ujian Tengah Semester	20%																	
	Ujian Akhir Semester	20%																	
	Presensi/Kehadiran	10%																	
	Tugas	20%																	
	Project	20%																	
	Kuis	5%																	
	Diskusi Kelas	5%																	
...																			

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)			(7)	
1	Kemampuan untuk menjelaskan tahapan berpikir dalam proses desain.	a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide c. Penerapan Konsep Desain	a. Edukatif b. Otentik c. Objektif/Relevansi	a. Ceramah/Tatap Muka b. Diskusi c. Praktik  <b>Metode pembelajaran:</b> <i>Problem Based Learning</i>		Stages of thinking (Tahapan berpikir dalam proses desain): <ul style="list-style-type: none"> <li>Define Problem</li> <li>Research</li> <li>Ideate Solutions</li> <li>Implement Delivery</li> <li>Learn Feedback</li> <li>Prototype Resolve</li> <li>Research Background</li> <li>Select Rationale</li> </ul>	
2	Kemampuan untuk menetapkan masalah dan melakukan riset primer dan sekunder.	a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide c. Penerapan Konsep Desain	a. Edukatif b. Otentik c. Objektif/Relevansi	a. Ceramah/Tatap Muka b. Diskusi c. Praktik  <b>Metode pembelajaran:</b> <i>Problem Based Learning</i>		Define Problem & Research (Menetapkan masalah & Riset): <ul style="list-style-type: none"> <li>Establishing what the problem is.</li> <li>Information &amp; Data Compiling. Primary &amp; Secondary Research.</li> </ul>	5%
3	Kemampuan untuk melakukan ideasi, lewat proses brainstorming, pemetaan pikiran, matriks morfologi dan metafora visual.	a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide c. Penerapan Konsep Desain	a. Edukatif b. Otentik c. Objektif/Relevansi	a. Ceramah/Tatap Muka b. Diskusi c. Praktik  <b>Metode pembelajaran:</b>		Ideate Solutions Idea generation (Ideasi) Creating Potential Solutions: <ul style="list-style-type: none"> <li>Brainstorming</li> <li>Mind mapping</li> </ul>	

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
				<i>Problem Based Learning</i>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Morphological Matrix</li> </ul>	
4	Kemampuan untuk menjelaskan definisi ikon, indeks, pragmatik, semantik, simbol & syntax.	a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide c. Penerapan Konsep Desain	a. Edukatif b. Otentik c. Objektif/Relevansi		a. Asynchronous learning b. Project c. Kuiz  <b>Metode pembelajaran:</b> <i>Problem Based Learning</i>	Semiotik (Ilmu tentang tanda): <ul style="list-style-type: none"> <li>Ikon</li> <li>Indeks</li> <li>Pragmatik</li> <li>Semantik</li> <li>Simbol</li> <li>Syntax</li> </ul>	10
5	Kemampuan untuk menjelaskan perbedaan ikon, indeks, pragmatik, semantik, simbol & syntax.	a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide c. Penerapan Konsep Desain	a. Edukatif b. Otentik c. Objektif/Relevansi	a. Ceramah/Tatap Muka b. Diskusi c. Praktik  <b>Metode pembelajaran:</b> <i>Problem Based Learning</i>		Semiotics; Semiotik (Ilmu tentang tanda): <ul style="list-style-type: none"> <li>Ikon</li> <li>Indeks</li> <li>Pragmatik</li> <li>Semantik</li> <li>Simbol</li> <li>Syntax</li> </ul>	
6	Kemampuan untuk menghadirkan solusi visual dengan latihan visual sequence.	a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide c. Penerapan Konsep Desain	a. Edukatif b. Otentik c. Objektif/Relevansi	a. Ceramah/Tatap Muka b. Diskusi c. Praktik  <b>Metode pembelajaran:</b> <i>Problem Based Learning</i>		Prototype (Solusi/pemecahan masalah): <ul style="list-style-type: none"> <li>Visual Metaphor</li> <li>Reference &amp; Inspiration</li> </ul>	10
7	Kemampuan untuk menghadirkan solusi visual dengan latihan visual sequence.	a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide c. Penerapan Konsep Desain	a. Edukatif b. Otentik c. Objektif/Relevansi	a. Ceramah/Tatap Muka b. Diskusi c. Praktik  <b>Metode pembelajaran:</b> <i>Problem Based Learning</i>		Prototype (Solusi/pemecahan masalah): <ul style="list-style-type: none"> <li>Visual Metaphor</li> <li>Reference &amp; Inspiration</li> </ul>	

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
8	<b>Evaluasi Tengah Semester : Melakukan validasi hasil penilaian, evaluasi dan perbaikan proses pembelajaran berikutnya UJIAN TENGAH SEMESTER (UTS): Proyek (BOBOT PENILAIAN 20%)</b>						
9	Kemampuan untuk menentukan pilihan pendekatan visual non etnik maupun etnik sebagai solusi visual.	a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide c. Penerapan Konsep Desain	a.Edukatif b.Otentik c.Objektif/Relevansi	a. Ceramah/Tatap Muka b. Diskusi c. Praktik  <b>Metode pembelajaran:</b> <i>Problem Based Learning</i>		Prototype (Solusi/ pemecahan masalah): • Visual Sequence • Reference & Inspiration	
10	Kemampuan untuk menentukan pilihan pendekatan visual non etnik maupun etnik sebagai solusi visual.	a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide c. Penerapan Konsep Desain	a.Edukatif b.Otentik c.Objektif/Relevansi	a. Ceramah/Tatap Muka b. Diskusi c. Praktik  <b>Metode pembelajaran:</b> <i>Problem Based Learning</i>		Prototype (Solusi/ pemecahan masalah): • Visual Metaphor • Reference & Inspiration	
11	Kemampuan untuk menghadirkan solusi visual sesuai dengan pilihan pendekatan visual yang sesuai.	a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide c. Penerapan Konsep Desain	a.Edukatif b.Otentik c.Objektif/Relevansi	a. Ceramah/Tatap Muka b. Diskusi c. Praktik  <b>Metode pembelajaran:</b> <i>Problem Based Learning</i>		Implement; Implementasi (Menghadirkan Solusi): • Visual sequence • Inspirasi dan referensi	10
12	Kemampuan untuk menghadirkan solusi visual sesuai dengan pilihan pendekatan visual yang sesuai.	a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide c. Penerapan Konsep Desain	a.Edukatif b.Otentik c.Objektif/Relevansi		a.Asynchronous learning b.Project c.Kuiz  <b>Metode pembelajaran:</b> <i>Problem Based Learning</i>	Prototype (Solusi/ pemecahan masalah): • Pictogram • Shape & form simplification (Stilasi) • Inspirasi dan referensi	

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
13	Kemampuan untuk menghadirkan solusi visual sesuai dengan pilihan pendekatan visual yang sesuai.	a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide c. Penerapan Konsep Desain	a. Edukatif b. Otentik c. Objektif/Relevansi	a. Ceramah/Tatap Muka b. Diskusi c. Praktik  <b>Metode pembelajaran:</b> <i>Problem Based Learning</i>		Prototype (Solusi/pemecahan masalah): • Pictogram • Shape & form simplification (Stilasi) • Inspirasi dan referensi	5%
14	Kemampuan untuk menghadirkan solusi visual sesuai dengan pilihan pendekatan visual yang sesuai.	a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide c. Penerapan Konsep Desain	a. Edukatif b. Otentik c. Objektif/Relevansi	a. Ceramah/Tatap Muka b. Diskusi c. Praktik  <b>Metode pembelajaran:</b> <i>Problem Based Learning</i>		Implement; Implementasi (Menghadirkan Solusi) • Pictogram • Positive & negative shape • Inspirasi dan referensi	
15	Kemampuan untuk menghadirkan solusi visual sesuai dengan pilihan pendekatan visual yang sesuai.	a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide c. Penerapan Konsep Desain	a. Edukatif b. Otentik c. Objektif/Relevansi	a. Ceramah/Tatap Muka b. Diskusi c. Praktik  <b>Metode pembelajaran:</b> <i>Problem Based Learning</i>		Implement; Implementasi (Menghadirkan Solusi) • Pictogram • Color context • Inspirasi dan referensi	10
16	<b>Evaluasi Akhir Semester: Melakukan validasi penilaian akhir dan menentukan kelulusan mahasiswa</b> <b>UJIAN AKHIR SEMESTER (UAS): Proyek (BOBOT PENILAIAN 20%)</b>						