





Mata Kuliah	DKV 2 - Desain Tata Letak Grafis	Tanggal	27 November 2023
Kode MK	DKV201	Rumpun MK	MKWP
Bobot (sks)	T (Teori)	2	Semester
	P (Praktik/Praktikum)	3	
Dosen Pengembang RPS,	Koordinator Keilmuan,	Kepala Program Studi,	Dekan
			
(Ratno Suprpto, S.Sn., M.Ds.)	Ratno Suprpto, S.Sn., M.Ds.	Retno Purwanti M., S.Sn., M.Ds.	Danto Sukmajati, ST., M.Sc., Ph.D

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

Capaian Pembelajaran (CP)	CPL – PRODI yang dibebankan pada MK	
	CPL06	Mampu memiliki pengetahuan yang cukup dalam hal elemen dan prinsip desain, termasuk dalam hal gambar, warna, tipografi, tata letak, komposisi.
	CPL10	Mampu membuat karya desain grafis yang baik melalui media cetak dan digital dengan menerapkan prinsip desain dan metodologi desain yang tepat.
	CPL12	Mampu merancang dan menciptakan karya komunikasi visual dalam bentuk cetak atau digital yang bersifat statis, dinamis, maupun interaktif dalam 2 atau 3 dimensi

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)

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

Kemampuan Akhir Tiap Tahap Belajar (Sub-CPMK)

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-1215	Kemampuan merancang dan menciptakan karya komunikasi visual dalam bentuk cetak, digital maupun interaktif.

Korelasi CPMK terhadap Sub-CPMK

	23-DKV-SCPMK-0611	23-DKV-SCPMK-0612	23-DKV-SCPMK-1011	23-DKV-SCPMK-1215	
23-DKV-CPMK-061	√				
23-DKV-CPMK-062		√			
23-DKV-CPMK-101			√		
23-DKV-CPMK-121				√	

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

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.	-Praktik/obeservasi	20
				-Project	40
				-Partisipasi	20
				-Kuiz	20
23-DKV-CPL-06	23-DKV-CPMK-061	23-DKV-SCPMK-0612	Kemampuan menerapkan pengetahuan tentang teknologi produksi desain komunikasi visual.	-Praktik/obeservasi	40
				-Project	40
				-Partisipasi	20
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	-Praktik/obeservasi	40
				-Project	40
				-Partisipasi	20
23-DKV-CPL-12	23-DKV-CPMK-121	23-DKV-SCPMK-1215	Kemampuan merancang dan menciptakan karya komunikasi visual dalam bentuk cetak, digital maupun interaktif.	-Praktik/obeservasi	40
				-Project	40
				-Partisipasi	20

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER		
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini mengajarkan bagaimana menyusun tata letak yang baik, efektif dan estetik, pengaturan bentuk dan ruang dalam media dua dimensi baik media cetak maupun digital. Meliputi teori gestalt, sistem grid dan karakteristik berbagai macam media cetak maupun digital. Mata kuliah ini menjadi prasyarat untuk mempelajari lebih dalam desain publikasi, Perancangan Permukaan Kemasan, Perancangan Identitas Visual dan Perancangan Promosi & Kampanye.	
Bahan Kajian : Materi Pembelajaran/Pokok Bahasan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengenalan tata letak (Layout) 2. Prinsip desain dalam tata letak 3. Graphic Design Principles 4. Hirarki dalam tata letak 5. Developing the Grid 6. Gestalt dalam desain komunikasi visual 7. Visualisasi konsep 8. Penggunaan dan karakteristik media 9. Desain editorial 10. Desain editorial media cetak dan digital 11. Eksperimental grid 	
Pustaka	Utama	
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ambrose, Gavin. Harris, Paul. (2011). Basics Design 02: Layout (second edition). 02. AVA. English. ISBN: 9782940411498. 2. Gavin Ambrose. (2007). The layout book. 00. Ava Publishing SA. Lausanne. ISBN: 9782940373536. 3. Adi Kusrianto, Pengantar Desain Komunikasi Visual, Penerbit Andi, Yogyakarta, 2007 4. Rustan, Suriyanto., 2017. Layout, Jakarta: P.T Gramedia Pustaka Utama 	
	Pendukung	
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Supriyono, Rakhmat. 2010. Desain Komunikasi Visual: Teori dan Aplikasi. Yogyakarta. Penerbit: Andi. 2. Rustan, Suriyanto. (2009). Layout Dasar Dan Penerapannya. Jakarta: Gramedia. 3. Safanayong, Yongky. 2006. Desain Komunikasi Visual Terpadu, Jakarta: Arte Intermedia. 	
Media Pembelajaran	Perangkat Lunak:	Perangkat Keras:
	PPT / Keynote, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Adobe InDesign	Komputer / Laptop, projector, whiteboard
Dosen Pengampu	Ratno Suprpto, S.Sn., M.Ds	

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER																			
Mata Kuliah Prasyarat	DKV100 DKV 1 - Dasar Desain Komunikasi Visual																		
Indikator, Kriteria, dan Bobot Penilaian	<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>5</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	5	Tugas	20	Project	20	Kuis	5	Diskusi Kelas	5	...	
Komponen Penilaian	Bobot																		
Ujian Tengah Semester	20																		
Ujian Akhir Semester	20																		
Presensi/Kehadiran	5																		
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)	(5)	(6)	(7)	
1	Kemampuan menerapkan pengetahuan tentang elemen dan prinsip desain	a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide c. Penerapan Konsep Desain	a. Keaktifan diskusi. b. Keaktifan asistensi. c. Ketepatan aplikasi teori. d. Orisinalitas dan kreatifitas. e. Kualitas penyajian visual	a. Ceramah b. Tatap Muka c. Diskusi d. Praktik e. Asistensi Metode pembelajaran: <i>Problem Based Learning</i>		Pengenalan tata letak <ul style="list-style-type: none"> • Elemen desain • Tata letak • Fungsi tata letak 	
2	Kemampuan menerapkan pengetahuan tentang elemen dan prinsip desain	a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide c. Penerapan Konsep Desain	f. Keaktifan diskusi. g. Keaktifan asistensi. h. Ketepatan aplikasi teori.	f. Ceramah g. Tatap Muka h. Diskusi i. Praktik j. Asistensi		Prinsip desain dalam tata letak: <ul style="list-style-type: none"> • Balance • Contrast 	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)	(5)	(6)	(7)	
			i. Orisinalitas dan kreatifitas. j. Kualitas penyajian visual	Metode pembelajaran: <i>Problem Based Learning</i>		<ul style="list-style-type: none"> Emphasis Rhythm Unity	
3	Kemampuan menerapkan pengetahuan tentang elemen dan prinsip 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 Metode pembelajaran: <i>Problem Based Learning</i>		Hirarki dalam tata letak: <ul style="list-style-type: none"> Less is more Space, weight & form Emphasis 	5%
4	Kemampuan menerapkan pengetahuan tentang elemen dan prinsip desain	a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide c. Penerapan Konsep Desain	a. Edukatif b. Otentik c. Objektif/Relevansi		a. Asynchronous learning b. Project c. Kuiz Metode pembelajaran: <i>Problem Based Learning</i>	Developing the grid: <ul style="list-style-type: none"> Manuscript grid Column grid Modular grid	5%
5	Kemampuan membuat karya desain grafis yang baik dengan menerapkan prinsip dan metodologi desain yang tepat pada media cetak maupun digital	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 Metode pembelajaran: <i>Problem Based Learning</i>		Gestalt dalam desain komunikasi visual: <ul style="list-style-type: none"> Closure Figure and ground Law of pragnanz Proximity Similarity	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)	(5)	(6)	(7)	
6	Kemampuan membuat karya desain grafis yang baik dengan menerapkan prinsip dan metodologi desain yang tepat pada media cetak maupun digital	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 Metode pembelajaran: <i>Problem Based Learning</i>		Gestalt dalam desain komunikasi visual: <ul style="list-style-type: none"> Closure Figure and ground Law of pragnanz Proximity Similarity	5%
7	Kemampuan membuat karya desain grafis yang baik dengan menerapkan prinsip dan metodologi desain yang tepat pada media cetak maupun digital	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 Metode pembelajaran: <i>Problem Based Learning</i>		Visualisasi konsep: <ul style="list-style-type: none"> Desain dan tata letak Pengembangan konsep Riset Sourcing images The brief	5%
8	Evaluasi Tengah Semester : Melakukan validasi hasil penilaian, evaluasi dan perbaikan proses pembelajaran berikutnya UJIAN TENGAH SEMESTER (UTS): Perancangan Dekstop Publishing media Majalah yang berisi penggabungan teknik Column Grid, symmetric column grid, asymmetric grid, Modular Grid, Baseline Grid dan Hierarchical grid. Lengkapi juga layout desain dalam tata letak seperti Less is more, Space, weight & form serta Emphasis. (BOBOT PENILAIAN 15%)						
9	Kemampuan merancang dan menciptakan karya komunikasi visual dalam bentuk cetak, digital maupun interaktif.	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 Metode pembelajaran: <i>Problem Based Learning</i>		Penggunaan dan kareakteristik media: <ul style="list-style-type: none"> Media non elektronik Media elektronik	5%
10	Kemampuan merancang dan menciptakan karya komunikasi	a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide	a. Edukatif b. Otentik c. Objektif/Relevansi	a. Ceramah/Tatap Muka b. Diskusi			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)	(5)	(6)	(7)	
	visual dalam bentuk cetak, digital maupun interaktif.	c. Penerapan Konsep Desain		c. Praktik		Desain editorial: • Format Grid	
11	Kemampuan merancang dan menciptakan karya komunikasi visual dalam bentuk cetak, digital maupun interaktif.	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 Metode pembelajaran: <i>Problem Based Learning</i>		Desain editorial: Identity and style	5%
12	Kemampuan merancang dan menciptakan karya komunikasi visual dalam bentuk cetak, digital maupun interaktif.	a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide c. Penerapan Konsep Desain	a. Edukatif b. Otentik c. Objektif/Relevansi		a. Asynchronous learning b. Project c. Kuiz Metode pembelajaran: <i>Problem Based Learning</i>	Desain editorial: Tata letak halaman	5%
13	Kemampuan merancang dan menciptakan karya komunikasi visual dalam bentuk cetak, digital maupun interaktif.	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		Desain editorial: Navigasi halaman	5%
14	Kemampuan menerapkan pengetahuan tentang teknologi produksi desain komunikasi 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 Metode pembelajaran:		Desain editorial Media cetak dan digital: • Format dan ukuran • Bentuk dan fungsi • Jenis-jenis pelipatan Jenis-jenis penjilidan	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)	(5)	(6)	(7)	
				<i>Problem Based Learning</i>			
15	Kemampuan menerapkan pengetahuan tentang teknologi produksi desain komunikasi 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 Metode pembelajaran: <i>Problem Based Learning</i>		Experimental grid: <ul style="list-style-type: none"> • Desain dan tata letak • Change operation • Conceptual or pictorial allusion • Grid deconstruction • Linguistic deconstruction • Spontaneous optical composition Working with experimental grid	5%
16	Evaluasi Akhir Semester: Melakukan validasi penilaian akhir dan menentukan kelulusan mahasiswa UJIAN AKHIR SEMESTER (UAS): Membuat Perancangan <i>Company Profile</i> pada media cetak dan digital. (BOBOT PENILAIAN 20%)						