





Mata Kuliah	DG 2 - Desain Kampanye & Promosi	Tanggal	27 November 2023
Kode MK	DKV310	Rumpun MK	MKWP
Bobot (sks)	T (Teori)	Semester	6
	P (Praktik/Praktikum)		
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	
	CPL04	Mampu memiliki pengetahuan yang cukup dalam hal elemen dan prinsip desain, termasuk dalam hal gambar, warna, tipografi, tata letak, komposisi.
	CPL05	Mampu membuat karya desain grafis yang baik melalui media cetak dan digital dengan menerapkan prinsip desain dan metodologi desain yang tepat.

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

	CPL06	Mampu merancang dan menciptakan karya komunikasi visual dalam bentuk cetak atau digital yang bersifat statis, dinamis, maupun interaktif dalam 2 atau 3 dimensi
	CPL09	Mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik dalam maupun di luar lembaganya; bertanggung jawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi serta evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnya; melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada di bawah tanggung jawabnya, dan mengelola pembelajaran secara mandiri; mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi.
	CPL10	Mampu membuat karya desain grafis yang baik melalui media cetak dan digital dengan menerapkan prinsip desain yang benar dan metodologi desain yang tepat untuk memenuhi kebutuhan klien dan pengguna.
	CPL11	Mampu mengembangkan konsep desain komunikasi visual melalui identifikasi, analisis, dan pengambilan keputusan desain yang tepat untuk disampaikan melalui model perancangan.
	CPL12	Mampu merancang dan menciptakan karya komunikasi visual dalam bentuk cetak atau digital yang bersifat statis, dinamis, maupun interaktif dalam 2 atau 3 dimensi dengan mengorganisasikan unsur rupa dan pendukung lainnya untuk menciptakan penyampaian pesan yang efektif.
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	
	23-DKV-CPMK-041	Mampu memahami dan menerapkan konsep desain yang berkaitan dengan pengembangan masyarakat dan kawasan urban.
	23-DKV-CPMK-051	Mampu memanfaatkan teknologi secara bijaksana dengan memperhatikan keseimbangan alam dan lingkungan.
	23-DKV-CPMK-052	Mampu menerapkan kreativitas untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan (SDGs).
	23-DKV-CPMK-061	Mampu memiliki pengetahuan yang cukup dalam hal elemen dan prinsip desain, termasuk dalam hal gambar, warna, tipografi, tata letak, komposisi.

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

	23-DKV-CPMK--081	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur dalam penyelesaian masalah berdasarkan hasil analisis informasi dan data.
	23-DKV-CPMK-091	Mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya
	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-111	Mampu mengembangkan konsep desain komunikasi visual melalui identifikasi, analisis, dan pengambilan keputusan desain yang tepat untuk disampaikan melalui model perancangan.
	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-0411	Kemampuan menerapkan konsep desain yang berkaitan dengan pengembangan masyarakat dan kawasan urban.
	23-DKV-SCPMK-0511	Kemampuan memanfaatkan teknologi secara bijaksana dengan memperhatikan keseimbangan alam dan lingkungan.
	23-DKV-SCPMK-0521	Kemampuan menerapkan kreativitas untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan (SDGs).
	23-DKV-SCPMK-0611	Kemampuan menerapkan pengetahuan tentang elemen dan prinsip desain.
	23-DKV-SCPMK-0811	Kemampuan menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur dalam penyelesaian masalah berdasarkan hasil analisis informasi dan data.
	23-DKV-SCPMK-0911	Kemampuan dalam mengembangkan dan memelihara jaringan kerja dengan pembimbing, kolega sejawat baik di dalam maupun di luar kampus
	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-1111	Kemampuan mengembangkan konsep desain komunikasi visual melalui identifikasi, analisis, dan pengambilan keputusan desain yang tepat untuk disampaikan melalui model perancangan.
	23-DKV-SCPMK-1211	Kemampuan 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

Korelasi CPMK terhadap Sub-CPMK

	23-DKV-SCPMK-0411	23-DKV-SCPMK-0511	23-DKV-SCPMK-0521	23-DKV-SCPMK-0611	23-DKV-SCPMK-0811	23-DKV-SCPMK-0911	23-DKV-SCPMK-1011	23-DKV-SCPMK-1111	23-DKV-SCPMK-1211
23-DKV-CPMK-041	√								
23-DKV-CPMK-051		√							
23-DKV-CPMK-052			√						
23-DKV-CPMK-061				√					
23-DKV-CPMK-081					√				
23-DKV-CPMK-091						√			
23-DKV-CPMK-101							√		
23-DKV-CPMK-111								√	
23-DKV-CPMK-121									√

Kode CPL	Kode CPMK	Kode Sub CPMK	Indikator	Metode Penilaian	Bobot
23-DKV-CPL-04	23-DKV-CPMK-041	23-DKV-SCPMK-0411	Kemampuan menerapkan konsep desain yang berkaitan dengan pengembangan masyarakat dan kawasan urban.	-Praktik/obeservasi	40
				-Project	40

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

				-Partisipasi	20
23-DKV-CPL-05	23-DKV-CPMK-051	23-DKV-SCPMK-0511	Kemampuan memanfaatkan teknologi secara bijaksana dengan memperhatikan keseimbangan alam dan lingkungan.	-Praktik/obeservasi	40
				-Project	40
				-Partisipasi	20
23-DKV-CPL-05	23-DKV-CPMK-052	23-DKV-SCPMK-0512	Kemampuan menerapkan kreativitas untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan (SDGs).	-Praktik/obeservasi	40
				-Project	40
				-Partisipasi	20
23-DKV-CPL-06	23-DKV-CPMK-061	23-DKV-SCPMK-0611	Kemampuan menerapkan pengetahuan tentang elemen dan prinsip desain.	-Praktik/obeservasi	40
				-Project	40
				-Partisipasi	20
23-DKV-CPL-08	23-DKV-CPMK-081	3-DKV-SCPMK-0811	Kemampuan menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur dalam penyelesaian masalah berdasarkan hasil analisis informasi dan data.	-Praktik/obeservasi	40
				-Project	40
				-Partisipasi	20
23-DKV-CPL-09	23-DKV-CPMK-091	3-DKV-SCPMK-0911	Kemampuan dalam mengembangkan dan memelihara jaringan kerja dengan pembimbing,	-Praktik/obeservasi	40
					40

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

			kolega sejawat baik di dalam maupun di luar kampus	-Project	
				-Partisipasi	20
23-DKV-CPL-10	23-DKV-CPMK-101	3-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-11	23-DKV-CPMK-111	3-DKV-SCPMK-1111	Kemampuan mengembangkan konsep desain komunikasi visual melalui identifikasi, analisis, dan pengambilan keputusan desain yang tepat untuk disampaikan melalui model perancangan.	-Praktik/obeservasi	40
				-Project	40
				-Partisipasi	20
23-DKV-CPL-12	23-DKV-CPMK-112	3-DKV-SCPMK-1211	Kemampuan merancang dan menciptakan karya komunikasi visual dalam bentuk cetak atau digital yang bersifat statis, dinamis, maupun interaktif dalam 2 atau 3 dimensi	-Praktik/obeservasi	40
				-Project	40
				-Partisipasi	20

Deskripsi Singkat MK

Mata kuliah ini mengajarkan dasar-dasar program perancangan kampanye meliputi pemahaman *client's briefs*, pengumpulan data dan perancangan serangkaian kampanye visual. Mengajarkan para mahasiswa untuk memecahkan masalah berdasarkan data yang telah dikumpulkan dan dianalisis sebelumnya, melalui serangkaian proses perancangan komunikasi visual dalam kegiatan kampanye atau promosi yang terstruktur dan terpadu.

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER	
Bahan Kajian : Materi Pembelajaran/Pokok Bahasan	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Introduction to Social Campaign</i> 2. <i>Data Gathering</i> 3. <i>Data Analysis & Conclusion</i> 4. <i>Communication strategy</i> 5. <i>Design Strategy</i> 6. <i>Design Process</i> 7. <i>Design Implementation</i> 8. <i>Identify the Issues &</i> 9. <i>Concept Review</i> 10. <i>Visual Review</i>
Pustaka	<p>Utama</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Amstrong, Gary & Philip, Kotler. 2002. <i>Dasar-dasar Pemasaran</i>. Jilid 1, Alih Bahasa Alexander Sindoro dan Benyamin Molan. Jakarta: Penerbit Prenhalindo. 2. Kotler, Philip. 2004. <i>Manajemen Pemasaran: Analisis, Perencanaan, implementasi dan Kontrol</i>, Edisi Sebelas. Alih Bahasa, Hendra Teguh. Jakarta: Penerbit PT. Prenhallindo. 3. Wells, William D. and David Prensky. 2003. <i>Consumer Behavior</i>. 4th Edition. New York: John Wiley & Sons. 4. George. E. Belch & Michael A. Belch. 2001. <i>Advertising and Promotion Fifth edition</i>, The mcgraw_Hill Company, Inc, New York. 5. Shutterland, Max & Alice K. Sylvester. 2007. <i>Advertising and The Mind of Consumer: what works, what doesn't and why</i>, Terjemahan, Penerbit PPM. 6. Sarwono, Jonathan dan Lubis, Hary. 2007. <i>Metode Riset untuk Desain Komunikasi Visual</i>. Yogyakarta, Andi Publisher. 7. Pujiyanto. 2013. <i>Iklan Layanan Masyarakat</i>. Yogyakarta: Andi.
	<p>Pendukung</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Supriyono, Rakhmat. 2010. <i>Desain Komunikasi Visual: Teori dan Aplikasi</i>. Yogyakarta. Penerbit: Andi. 2. Rustan, Suriyanto. (2009). <i>Layout Dasar Dan Penerapannya</i>. Jakarta: Gramedia. 3. Safanayong, Yongky. 2006. <i>Desain Komunikasi Visual Terpadu</i>, Jakarta: Arte Intermedia.
	<p>Perangkat Lunak:</p> <p>PPT / Keynote</p>
Media Pembelajaran	
Dosen Pengampu	Ratno Suprpto, S.Sn., M.Ds
Mata Kuliah Prasyarat	DKV311-DG 1 – Desain Brand & Identitas Visual

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

Indikator, Kriteria, dan Bobot Penilaian

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 konsep desain yang berkaitan dengan pengembangan masyarakat dan kawasan urban.	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: Problem Based Learning		Pengenalan kampanye sosial: Jenis-jenis kategori kampanye. Pemahaman kampanye sosial.	
2	Kemampuan menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur dalam penyelesaian masalah berdasarkan hasil analisis informasi dan data.	a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide c. Penerapan Konsep Desain	f. Keaktifan diskusi. g. Keaktifan asistensi. h. Ketepatan aplikasi teori. i. Orisinalitas dan kreatifitas.	f. Ceramah g. Tatap Muka h. Diskusi i. Praktik j. Asistensi		Pengumpulan data: 1. Metode pengumpulan data. 2. Menentukan objek yang	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)	
			j. Kualitas penyajian visual	Metode pembelajaran: <i>Problem Based Learning</i>		perlu dipelajari. 3. Jenis-jenis data.	
3	Kemampuan menerapkan kreativitas untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan (SDGs).	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>		Pengumpulan data: 1. Metode pengumpulan data. 2. Menentukan objek yang perlu dipelajari. 3. Jenis-jenis data.	5%
4	Kemampuan memanfaatkan teknologi secara bijaksana dengan memperhatikan keseimbangan alam dan lingkungan.	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>	Analisa data dan kesimpulan: 1. Metode analisa data. 2. Kesimpulan berupa kata kunci (<i>keywords</i>).	5%
5	Kemampuan menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur dalam penyelesaian masalah berdasarkan hasil analisis informasi dan data.	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>		Identifikasi masalah (issue) dan tujuan kampanye: 1. Identifikasi masalah yang dapat diselesaikan melalui desain komunikasi visual & kampanye.	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)	
						2. Menentukan tujuan kampanye sebagai hipotesa pemecahan masalah.	
6	Kemampuan mengembangkan konsep desain komunikasi visual melalui identifikasi, analisis, dan pengambilan keputusan desain yang tepat untuk disampaikan melalui model perancangan.	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>		Strategi komunikasi: 1. Menentukan media yang dapat dipergunakan. 2. Pemilihan teori dasar / metode yang cocok. Metode pengembangan strategikomunikasi.	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>		Tinjauan Konsep: 1. Pengumpulan data. 2. Analisa data dan kesimpulan. 3. Strategi komunikasi	5%
8	Evaluasi Tengah Semester : Melakukan validasi hasil penilaian, evaluasi dan perbaikan proses pembelajaran berikutnya UJIAN TENGAH SEMESTER (UTS): Perancangan Visual Kampanye melalui media cetak dan digital (BOBOT PENILAIAN 15%)						
9	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:		Strategi visual: 1. Pemilihan elemen desain yang sesuai. 2. Membuat <i>visual</i>	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>		<i>approach board.</i> Menentukan <i>visual mood</i> yang tepat.	
10	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		Proses desain: 1. Sketsa awal sebagai alternatif pendekatan visual.	5%
11	Kemampuan mengembangkan konsep desain komunikasi visual melalui identifikasi, analisis, dan pengambilan keputusan desain yang tepat untuk disampaikan melalui model perancangan.	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>		Penerapan desain: 1. Aplikasi pendekatan visual kedalam rancangan visual terpilih.	5%
12	Kemampuan dalam mengembangkan dan memelihara jaringan kerja dengan pembimbing, kolega sejawat baik di dalam maupun di luar kampus	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>	Penyelesaian desain: 1. Perancangan sistem visual. 2. Presentasi (ke klien).	5%
13	Kemampuan merancang dan menciptakan karya komunikasi visual dalam bentuk cetak atau digital yang bersifat statis, dinamis,	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		Implementasi desain: Aplikasi pendekatan visual kedalam rancangan visual.	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)	
	maupun interaktif dalam 2 atau 3 dimensi						
14	Kemampuan merancang dan menciptakan karya komunikasi visual dalam bentuk cetak atau digital yang bersifat statis, dinamis, maupun interaktif dalam 2 atau 3 dimensi	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>		Implementasi desain: Aplikasi pendekatan visual kedalam rancangan visual.	5%
15	Kemampuan merancang dan menciptakan karya komunikasi visual dalam bentuk cetak atau digital yang bersifat statis, dinamis, maupun interaktif dalam 2 atau 3 dimensi	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>		Tinjauan visual: 1. Strategi visual. 2. Proses desain. 3. Penerapan desain. 4. Penyelesaian desain. 5. Implementasi desain. 6. Penulisan pengantar karya desain.	5%
16	Evaluasi Akhir Semester: Melakukan validasi penilaian akhir dan menentukan kelulusan mahasiswa UJIAN AKHIR SEMESTER (UAS): Membuat Perancangan Promosi melalui media cetak dan digital. (BOBOT PENILAIAN 20%)						