

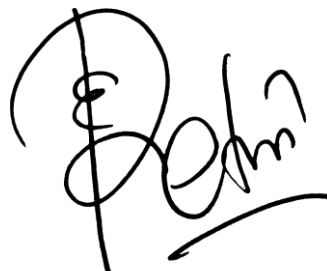



Mata Kuliah	DG 1 - Desain Brand & Identitas Visual		Tanggal	27 November 2023
Kode MK	DKV311		Rumpun MK	MKWP
Bobot (sks)	T (Teori)	2	Semester	5
	P (Praktik/Praktikum)	3		
Dosen Pengembang RPS,	Koordinator Keilmuan,		Kepala Program Studi,	Dekan
				Ttd 
Ratno Suprpto, S.Sn., M.Ds.	Ratno Suprpto, S.Sn., 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.
	CPL06	Mampu merancang dan menciptakan karya komunikasi visual dalam bentuk cetak atau digital yang bersifat statis, dinamis, maupun interaktif dalam 2 atau 3 dimensi
	CPL08	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur dalam penyelesaian masalah di bidang keahliannya; serta mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah berdasarkan hasil analisis informasi dan data.

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

CPL09	Mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di 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; serta 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 atau 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 unsur 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-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--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

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER		
	23-DKV-CPMK--092	Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi.
	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-0611	Kemampuan menerapkan pengetahuan tentang elemen dan prinsip desain.
	23-DKV-SCPMK-0621	Kemampuan menjelaskan pengetahuan tentang teknologi produksi desain komunikasi visual.
	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-0921	Kemampuan mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi.
	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
	Korelasi CPMK terhadap Sub-CPMK	

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

	23-DKV-SCPMK-0411	23-DKV-SCPMK-0611	23-DKV-SCPMK-0621	23-DKV-SCPMK-0811	23-DKV-SCPMK-0911	23-DKV-SCPMK-0921	23-DKV-SCPMK-1011	23-DKV-SCPMK-1111	23-DKV-SCPMK-1211
23-DKV-CPMK-041	√								
23-DKV-CPMK-061		√							
23-DKV-CPMK-062			√						
23-DKV-CPMK-081				√					
23-DKV-CPMK-091					√				
23-DKV-CPMK-092						√			
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
				-Partisipasi	20
23-DKV-CPL-06	23-DKV-CPMK-061	23-DKV-SCPMK-0611		-Praktik/obeservasi	40

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER						
			Kemampuan menerapkan pengetahuan tentang elemen dan prinsip desain.	-Project		40
				-Partisipasi		20
23-DKV-CPL-06	23-DKV-CPMK-062	23-DKV-SCPMK-0621	Kemampuan menjelaskan pengetahuan tentang teknologi produksi desain komunikasi visual.	-Praktik/obeservasi		40
				-Project		40
				-Partisipasi		20
23-DKV-CPL-08	23-DKV-CPMK-081	23-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, kolega sejawat baik di dalam maupun di luar kampus			
23-DKV-CPL-09	23-DKV-CPMK-092	3-DKV-SCPMK-0921	Kemampuan mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi.			
23-DKV-CPL-10	23-DKV-CPMK-101	3-DKV-SCPMK-1011	Kemampuan membuat karya desain grafis yang baik dengan menerapkan prinsip dan			

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER					
			metodologi desain yang tepat pada media cetak maupun digital		
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.		
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		
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini membahas proses pengembangan identitas visual yang melibatkan tahapan pendekatan mulai dari riset, penerjemahan, perancangan, hingga implementasi program identitas visual terpadu. Materi yang diajarkan mencakup konsep awal dan pentingnya identitas visual dalam <i>branding</i> yang bertujuan untuk menciptakan dan mempertahankan citra yang konsisten di benak konsumen. Melalui mata kuliah ini, mahasiswa akan mempelajari bagaimana merancang dan mengimplementasikan sistem identitas visual yang dapat memperkuat citra sebuah brand, organisasi, atau perusahaan				
Bahan Kajian : Materi Pembelajaran/Pokok Bahasan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengenalan dan sejarah identitas visual & branding. 2. Metode Perancangan Brand & Visual Identity 3. Image and visual/brand identity. 4. Pentingnya program identitas visual & merk. 5. Jenis dan kategori simbol. 6. Dasar pemilihan nama/merk. 7. Komponen-komponen dalam proses perancangan sistem identitas visual. 8. Graphic Standard Manual. 				
Pustaka	Utama				
	1. Alina Wheeler . (2013). Designing Brand Identity, an essential guide for the whole branding team . 04 . John Wiley & Sons Inc. New Jersey. ISBN: 9781118099209 .				
	Pendukung				
<ol style="list-style-type: none"> 1. Supriyono, Rakhmat. 2010. Desain Komunikasi Visual: Teori dan Aplikasi. Yogyakarta. Penerbit: Andi. 2. Rustan, Surianto. (2009). Layout Dasar Dan Penerapannya. Jakarta: Gramedia. 3. Safanayong, Yongky. 2006. Desain Komunikasi Visual Terpadu, Jakarta: Arte Intermedia. 					

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER																				
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																			
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 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		Perkenalan dan Pengantar Umum MK DKV Branding & Jenis Branding Dalam Desain Komunikasi Visual. •	

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	Kemampuan mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi.	a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide c. Penerapan Konsep Desain	f. Keaktifan diskusi. g. Keaktifan asistensi. h. Ketepatan aplikasi teori. i. Orisinalitas dan kreatifitas. j. Kualitas penyajian visual	f. Ceramah g. Tatap Muka h. Diskusi i. Praktik j. Asistensi Metode pembelajaran: <i>Problem Based Learning</i>		Brand Gap History & Identitas Visual Dalam Branding. Tema: Membuat Analisa mengenai identitas visual Latihan & Tugas I: Analisa logo dan identitas visual yang memiliki masalah dalam visual branding.	5%
3	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>		Membuat dan memahami proses awal perancangan brand & identity. Tema: Metode pproses awal perancangan brand & identity Latihan & Tugas II: Mengumpulkan data.	5%
4	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. Asynchronous learning b. Project c. Kuiz Metode pembelajaran: <i>Problem Based Learning</i>	Membuat proses tahap awal dalam merancang brand & identity Analisa data Identitas merek (brand identity). Tema: brand & identity Analisa data Latihan & Tugas III: Analisa data dengan 5w+1H dan SWOT	5%
5	Kemampuan mendokumentasikan,	a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide	a. Edukatif b. Otentik c. Objektif/Relevansi	a. Ceramah/Tatap Muka b. Diskusi		Membuat Proses Clarifying Strategi dalam Brand &	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)	
	menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi.	c. Penerapan Konsep Desain		c. Praktik Metode pembelajaran: <i>Problem Based Learning</i>		identity untuk menentukan strategi dan positioning. Tema: Clarifying Strategi dalam Brand & identity Latihan & Tugas IV: Merancang strategi dan menetapkan positioning brand.	
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>		Membuat perancangan eksplorasi Bentuk dan Studi icon/symbol logo. Tema: eksplorasi Bentuk dan Studi icon/symbol logo. Latihan & Tugas V: Merancang eksplorasi Bentuk dan Studi icon/symbol logo.	5%
7	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>		Membuat alternatif bentuk logo & Designing Identity dalam Branding . Tema: Designing Identity dalam Branding Latihan & Tugas VI: Merancang alternatif bentuk logo.	5%
8	Evaluasi Tengah Semester : Melakukan validasi hasil penilaian, evaluasi dan perbaikan proses pembelajaran berikutnya UJIAN TENGAH SEMESTER (UTS): Proses perancangan identitas visual logo dan signature logo. (BOBOT PENILAIAN 15%)						
9	Kemampuan menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur dalam penyelesaian	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		Membuat dan menentukan pemilihan final logo dan konfigurasi logo.	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)	
	masalah berdasarkan hasil analisis informasi dan data.			Metode pembelajaran: <i>Problem Based Learning</i>		Tema: Effect Pemilihan final logo dan konfigurasi logo Latihan & Tugas VII: Merancang final logo dan konfigurasi logo	
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		Membuat Refining Logo: Penetapan logo dan pembuatan guideline logo Tahap I Tema: Refining Logo: Penetapan logo dan pembuatan guideline logo Tahap I Latihan & Tugas VIII: Merancang Refining Logo: Penetapan logo dan pembuatan guideline logo Tahap 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)	
11	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>		Membuat Proses Aplikasi logo pada Guideline Logo Tahap II Tema: Guideline Logo Tahap II Latihan & Tugas IX: Merancang dan Membuat Proses Aplikasi logo pada Guideline Logo Tahap II.	5%
12	Kemampuan menjelaskan 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. Asynchronous learning b. Project c. Kuiz Metode pembelajaran: <i>Problem Based Learning</i>	Merancang aplikasi logo pada Stationery Design. Tema: Stationery Design. Latihan & Tugas X: Merancang Stationery Design.	5%
13	Kemampuan menjelaskan 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		Merancang Proses Aplikasi logo pada Corporate dan product design. Tema: Corporate dan product design. Latihan & Tugas X: Merancang Corporate dan product design.	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)	
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. Praktikum Metode pembelajaran: <i>Problem Based Learning</i>		Merancang Proses Aplikasi perancangan logo pada GSM/Guideline: Tahap Media brand Communication Design Tema: Media brand Communication Design Latihan & Tugas XI: Membuat Media brand Communication Design .	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. Praktikum Metode pembelajaran: <i>Problem Based Learning</i>		Membuat perancangan logo pada GSM/Guideline: Tahap Brand Activion Tools dan Sign System Tema: Brand Activion Tools dan Sign System Latihan & Tugas XII: Membuat Brand Activion Tools dan Sign System software Adobe audition.	5%
16	Evaluasi Akhir Semester: Melakukan validasi penilaian akhir dan menentukan kelulusan mahasiswa UJIAN AKHIR SEMESTER (UAS): Membuat Perancangan Graphic Standard Manual Logo (GSM)/Guideline Logo.. (BOBOT PENILAIAN 20%)						



**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)
PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN**

SPT-I/XXX/XXX

Issue/Revisi : **A0/R1/R2**