



Universitas Kristen Duta Wacana
Program Studi Studi Humanitas

| RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER | | | | | | |
|--|--|---|---|------------------------------|----------------------------------|--|
| Mata Kuliah | Kode | Rumpun Mata Kuliah | Bobot (SKS) | Semester | Tanggal Penyusunan | |
| KOMUNIKASI VISUAL: DESAIN DAN PRODUKSI | SH1045 | Komunikasi Visual | 5 | Gasal | 19-08-2024 | |
| Otorisasi | Pengembang RPS | | Koordinator Rumpun Mata Kuliah | Ketua Program Studi | | |
| | Dra. Alviani Permata, M.Hum. Raden Ajeng Galuh Sekartaji, S.Sn., M.Sn. | | Vania Sharleen Setyono, M.Si., Teol. | Dra. Alviani Permata, M.Hum. | | |
| Capaian Pembelajaran (CP) | Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) | | | | | |
| | SK-E-16 | Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan | | | | |
| | SK-E-18 | Menginternalisasi nilai, norma dan etika akademik | | | | |
| | SK-E-5 | Dapat bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan. | | | | |
| | SK-I-1 | Memiliki etika humaniora digital. | | | | |
| | PG-I-1 | Mampu menjelaskan konsep dasar komunikasi berbasis media digital. | | | | |
| | PG-I-2 | Mampu mengkategorikan konsep seni dalam masyarakat digital. | | | | |
| | KU-I- 1 | Mampu menerapkan pemikiran yang logis, kritis, sistematis dan inovatif di bidang ilmu budaya, seni, media, dan humanitas digital. | | | | |
| | KK-I-1 | Mampu membuat berbagai produk edukasi sesuai sasaran. | | | | |
| | Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) | | | | Model Evaluasi | |
| | CPMK-1 | Memahami konsep dasar dan teknik desain komunikasi visual sebagai strategi berkomunikasi (SK-I-1, KK-I-1, PG-I-1, KU-I- 1) | | | sketsa dan karya digital visual; | |
| | CPMK-2 | memilih konsep dan teknik desain komunikasi visual sebagai strategi berkomunikasi (SK-I-1, KK-I-1) | | | idem; | |
| | CPMK-3 | Membuat tinjauan melalui observasi untuk menciptakan proyek yang sederhana (SK- | | | idem; | |

| | | |
|--|--|---------|
| | E-18, SK-E-5, SK-I-1, PG-I-1, KU-I- 1) | |
| | CPMK-4 Memahami elemen dasar dalam mengaplikasikan perangkat lunak desain (SK-E-5, SK-I-1, KK-I-1, PG-I-1, KU-I- 1) | idem; |
| | CPMK-5 Menunjukkan kompetensi dan kemampuan kreatif mengoperasikan perangkat lunak desain (SK-I-1, KK-I-1, PG-I-2, KU-I- 1) | Proyek; |
| | CPMK-6 Melakukan eksperimen dengan menggunakan perangkat lunak desain untuk mengkomunikasikan ide dan proses visual mereka secara efektif (SK-E-18, SK-E-5, SK-I-1, KU-I- 1) | Proyek; |
| | CPMK-7 Menghasilkan konten desain sederhana dengan menggunakan paket perangkat lunak desain (KK-I-1, PG-I-1, KU-I- 1) | proyek; |
| Deskripsi Singkat Mata Kuliah | Mata Kuliah Desain Komunikasi Visual membekali mahasiswa kompetensi dan keterampilan teknis di bidang desain komunikasi visual. Mata Kuliah ini merupakan mata kuliah laboratorium (studio). Secara spesifik mahasiswa diharapkan mampu menghasilkan karya desain visual yang artistik dan kuat secara konseptual. Karya visual yang dirancang diharapkan mampu mengkomunikasikan pesan dan narasi. | |
| Materi Pembelajaran/Pokok Bahasan | <p>I. Sejarah</p> <p>1. Pengantar dan Sejarah Perkembangan Komunikasi Visual dan Prinsip Dasar Desain Komunikasi Visual</p> <p>II. Prinsip Dasar DKV</p> <p>2. Warna</p> <p>3. Bidang dan Komposisi</p> <p>4. Tipografi</p> <p>III. Visual Thinking</p> <p>5. Lay Out</p> <p>6. Ikon dan Simbol</p> <p>IV. Proyek Desain</p> <p>7. Metode Desain dan Grafis Info</p> <p>8. UTS</p> | |

| | | |
|------------------------------|--|-----------------------------|
| | <p>9. Logo sebagai Identitas Visual</p> <p>10. Logo sebagai Media Pendukung</p> <p>11. Desain Poster</p> <p>12-13. Desain Web (1 dan 2)</p> <p>14. Media Kit</p> <p>15. UAS</p> | |
| Pustaka | <p>Pustaka:</p> <p>1. Arntson, A. E. (2007). <i>Graphic Design Basic, Belmont</i>. Thomson Wadsworth, -. doi:-</p> <p>2. Julianti, S. (2014). <i>The Art of Packaging</i>. Gramedia Pustaka Utama, -. doi:-</p> <p>3. Kusrianto, A. (2007). <i>Pengantar Desain Komunikasi Visual</i>. Penerbit Andi, -. doi:-</p> <p>4. Sihombing, D. (2017). <i>Tipografi Dalam Desain Grafis</i>. Gramedia Pustaka Utama, -. doi:-</p> | |
| Media Pembelajaran | Buku Sketsa, Media Pewarnaan, Kuis Online, slide perkuliahan, aplikasi grafis | |
| Dosen Pengajar | Dra. Alviani Permata, M.Hum. Raden Ajeng Galuh Sekartaji, S.Sn., M.Sn. | |
| Prasyarat Mata Kuliah | | |
| Komponen Penilaian | Model Evaluasi | Bobot (dalam persen) |
| | sketsa dan karya digital visual | 60 |
| | Proyek | 40 |
| Metode Pembelajaran | <p>Kuliah/Transfer Knowledge (TCL)</p> <p>Small Group Discussion</p> <p>Discovery Learning (DL)</p> <p>Self-Directed Learning (SDL)</p> <p>Cooperative Learning (CL)</p> <p>Collaborative Learning (CbL)</p> <p>Project Based Learning (PjBL)</p> <p>Flipped Learning (FL)</p> | |
| | | |

| | |
|--------------------------------|---|
| Standar Acuan Penilaian | |
| Informasi Khusus | Mata kuliah ini merupakan Mata Kuliah Berpraktikum., yaitu dilaksanakan di Kelas (3 SKS) dan di Lab Komputer (2 SKS). |

| Pertemuan/ Minggu | Sub-CPMK | Indikator | Kriteria dan Metode Penilaian | Metode Pembelajaran | Materi Pembelajaran | Bobot Penilaian |
|----------------------|--|---|--|---|----------------------------|--------------------|
| (1) | (2) | (3) | (4) | (5) | (6) | (7) |
| 1 (27-08-2024) | <p>Mahasiswa mampu menciptakan suasana belajar dengan teman baru dikelas</p> <p>Mahasiswa mampu mengidentifikasi bahasa visual berdasarkan hasil identifikasi diri</p> | Pengantar DKV; Babakan Sejarah Desain, Ciri-ciri tiap Babakan Sejarah | Ketepatan penyebutan ciri tiap Babakan Sejarah dan Presentasi Visualisasi Diri (Kesesuaian antara verbal dan gambar) | <p>Kuliah/Transfer Knowledge (TCL)</p> <p>Self-Directed Learning (SDL)</p> <p>Discovery Learning (DL)</p> <p>Collaborative Learning (CbL)</p> <p>Cooperative Learning (CL)</p> | Pengantara dan Sejarah DKV | 0 |
| 2 (29-08-2024) | Kegiatan di lab: Mahasiswa mampu mempraktikkan media dengan platform digital dalam perancangan "moodboard" | Menyusun objek dan warna sesuai moodboard personal | Contoh-contoh Rancangan Personal bebas | <p>Self-Directed Learning (SDL)</p> <p>Collaborative Learning (CbL)</p> <p>Cooperative Learning (CL)</p> <p>Discovery Learning (DL)</p> <p>Project Based Learning (PjBL)</p> | Videobook | 5 |
| 3 (03-09-2024) | Mahasiswa mampu menerapkan konsep warna dalam praktik pewarnaan untuk menghasilkan kesan tertentu | Identifikasi warna dan kesan yang dibentuk | Peta warna dan maknanya | <p>Discovery Learning (DL)</p> <p>Collaborative Learning (CbL)</p> <p>Self-Directed Learning (SDL)</p> <p>Cooperative Learning (CL)</p> <p>Flipped Learning (FL)</p> <p>Kuliah/Transfer Knowledge (TCL)</p> | Teori Warna | 0 |
| 4 (05-09-2024) | Kegiatan di Lab: Mahasiswa mempelajari warna dan kesan yang | Padu padan warna dan kesan yang dibentuk | Hasil paduan warna dan kesan yang dibentuk | <p>Discovery Learning (DL)</p> <p>Collaborative Learning (CbL)</p> | Videobook | 0 |

| | | | | | | |
|-------------------|--|---|-------------------------------------|--|-----------------------------------|---|
| | dibentuk dalam praktik | | | Self-Directed Learning (SDL) Cooperative Learning (CL) | | |
| 5 (10-09-2024) | Mahasiswa mampu menggabungkan berbagai bentuk bidang menjadi sebuah komposisi | Menyusun berbagai bidang atau objek secara manual untuk membentuk komposisi | Harmoni dan kreativitas | Discovery Learning (DL) Kuliah/Transfer Knowledge (TCL) Self-Directed Learning (SDL) Collaborative Learning (CbL) | Pengantar Bidang dan Komposisinya | 0 |
| 6 (12-09-2024) | Kegiatan di Lab: Menghasilkan satu komposisi dari berbagai bidang | Menyusun berbagai bidang atau objek untuk membentuk komposisi menggunakan Corell Draw | Harmoni dan kreativitas | Discovery Learning (DL) Kuliah/Transfer Knowledge (TCL) Self-Directed Learning (SDL) Collaborative Learning (CbL) Cooperative Learning (CL) Project Based Learning (PjBL) | Videobook | 5 |
| 7 (17-09-2024) | Mahasiswa menerapkan penulisan berbagai bentuk Font dan menghubungkannya dengan kesan yang ingin dihasilkan. | Gambar berbagai jenis Font dan kata sifat | Harmoni, pengembangan aksara, kesan | Kuliah/Transfer Knowledge (TCL) Small Group Discussion Collaborative Learning (CbL) Cooperative Learning (CL) | Teori Tipografi | 0 |
| 8 (19-09-2024) | Kegiatan di Lab: Mahasiswa mampu memodifikasi font dengan objek lain dan warna melalui platform digital untuk membentuk kesan tertentu. | Olah grafis berbagai jenis font dan kata sifat/kata mutiara menggunakan Corell Draw | Harmoni, pengembangan aksara, kesan | Kuliah/Transfer Knowledge (TCL) Small Group Discussion Collaborative Learning (CbL) | Videobook | 5 |

| | | | | | | |
|--------------------|--|--|---|---|-------------------------------------|---|
| | | | | Cooperative Learning (CL) Project Based Learning (PjBL) | | |
| 9 (24-09-2024) | Mahasiswa mampu mengaplikasikan prinsip tata letak (<i>lay out</i>) pada media komunikasi | Prinsip merancang tata letak grafis dengan <i>grid system</i> | Sketsa Infografis tentang sejarah desain | Self-Directed Learning (SDL) Kuliah/Transfer Knowledge (TCL) Small Group Discussion Collaborative Learning (CbL) | Elemen dan Prinsip Seni Rupa Desain | 0 |
| 10 (26-09-2024) | Kegiatan di Lab: Mahasiswa mampu mengaplikasikan prinsip tata letak (<i>lay out</i>) pada media komunikasi | Prinsip merancang tata letak grafis dengan <i>grid system</i> | Harmoni, kesan sesuai tema, keterbacaan, alur baca dan informasi | Self-Directed Learning (SDL) Kuliah/Transfer Knowledge (TCL) Small Group Discussion Collaborative Learning (CbL) | Videobook | 0 |
| 11 (01-10-2024) | Mahasiswa memahami bahasa gambar dan mampu merancang simbol dan ikon sebagai salah satu bahasa gambar | Dasar dan prinsip bahasa gambar pada grafis informasi | Kerapian, orisinalitas, visibilitas, keindahan, dan komunikasi | Self-Directed Learning (SDL) Small Group Discussion Kuliah/Transfer Knowledge (TCL) Collaborative Learning (CbL) | Bahasa Gambar | 0 |
| 12 (03-10-2024) | Kegiatan di Lab: Mahasiswa memahami bahasa gambar dan mampu merancang simbol dan ikon sebagai salah satu bahasa gambar | Dasar dan prinsip bahasa gambar diaplikasikan pada identitas visual digital | Penerapan tool digital untuk: Kerapian, orisinalitas, visibilitas, keindahan, dan komunikasi | Self-Directed Learning (SDL) Small Group Discussion Kuliah/Transfer Knowledge (TCL) Collaborative Learning (CbL) | Videobook | 0 |
| 13 (08-10-2024) | Mahasiswa mampu mengaplikasikan metode desain dalam grafis | Jenis karya grafis informasi (infografis, tutorial grafis, signage grafis, peta) | Pembagian, Proses perancangan, ide, | Small Group Discussion Collaborative Learning (CbL) | Grafis Informasi | 0 |

| | | | | | | |
|--------------------|--|--|---|---|-------------------------------|----|
| | informasi (proyek desain) | | konsep desain | Kuliah/Transfer Knowledge (TCL) Discovery Learning (DL) | | |
| 14 (10-10-2024) | Kegiatan di Lab: Mahasiswa mampu mengaplikasikan metode desain dalam grafis informasi (proyek desain) | Perancangan karya grafis informasi | Ketepatan mengaplikasikan prinsip dasar gelap terang menggunakan pensil | Discovery Learning (DL) Cooperative Learning (CL) Collaborative Learning (CbL) Self-Directed Learning (SDL) Project Based Learning (PjBL) | Videobook | 5 |
| 15 (15-10-2024) | Mahasiswa melakukan konsultasi dan revisi atas karya Grafis Informasi | proses revisi, kerja kelompok, dan konsep desain | UTS | Discovery Learning (DL) Self-Directed Learning (SDL) Collaborative Learning (CbL) Cooperative Learning (CL) Project Based Learning (PjBL) | Karya Grafis Informasi | 5 |
| 16 (17-10-2024) | Kegiatan di Lab: Mahasiswa melakukan revisi atas karya Grafis Informasi | proses revisi, kerja kelompok, dan konsep desain | UTS | Discovery Learning (DL) Self-Directed Learning (SDL) Collaborative Learning (CbL) Cooperative Learning (CL) Project Based Learning (PjBL) | Karya Grafis Informasi | 10 |
| 17 (29-10-2024) | Mahasiswa mampu merancang Logo sebagai identitas visual | Perancangan Logo dan konsepnya | Penjaringan ide, pemahaman simbol dan makna, visibilitas, orisinalitas | Kuliah/Transfer Knowledge (TCL) Discovery Learning (DL) | Logo sebagai Identitas Visual | 0 |

| | | | | | | |
|--------------------|---|--|---|--|---------------------|---|
| | | | | Self-Directed Learning (SDL) Collaborative Learning (CbL) Small Group Discussion | | |
| 18 (31-10-2024) | Kegiatan di Lab: Mahasiswa mampu merancang Logo sebagai identitas visual | Perancangan Logo dan konsepnya menggunakan <i>tool</i> digital | Penerapan ide, pemahaman simbol dan makna, visibilitas, orisinalitas | Discovery Learning (DL) Self-Directed Learning (SDL) Collaborative Learning (CbL) Small Group Discussion Project Based Learning (PjBL) | Videobook | 5 |
| 19 (05-11-2024) | Mahasiswa mampu merancang media pendukung identitas visual | Jenis-jenis pendukung identitas visual (Profil lembaga, katalog produk) | Penerapan identitas visual pada berbagai media, harmoni, kesesuaian terhadap citra dan konten | Discovery Learning (DL) Kuliah/Transfer Knowledge (TCL) Collaborative Learning (CbL) Self-Directed Learning (SDL) Small Group Discussion | Bahasa Gambar | 0 |
| 20 (07-11-2024) | Kegiatan di Lab: Mahasiswa mampu merancang media pendukung identitas visual | Jenis-jenis pendukung identitas visual (Profil lembaga, katalog produk) dalam bentuk digital | Penerapan identitas visual pada berbagai media, harmoni, kesesuaian terhadap citra dan konten | Discovery Learning (DL) Collaborative Learning (CbL) Self-Directed Learning (SDL) Project Based Learning (PjBL) | Videobook | 5 |
| 21 (12-11-2024) | Mahasiswa mampu merancang poster cetak | Sketsa Poster | Orisinalitas, kerapian dan efektifitas pesan, harmoni, kesesuaian kata dan gambar | Kuliah/Transfer Knowledge (TCL) Collaborative Learning (CbL) Cooperative Learning (CL) | Video Desain Poster | 0 |

| | | | | | | |
|--------------------|--|---|---|---|---|---|
| | | | | Self-Directed Learning (SDL) | | |
| 22 (14-11-2024) | Kegiatan di Lab: Mahasiswa mampu merancang poster | Poster cetak Social Campaign | Orisinalitas, kerapian dan efektifitas pesan, harmoni, kesesuaian kata dan gambar | Kuliah/Transfer Knowledge (TCL) Collaborative Learning (CbL) Cooperative Learning (CL) Self-Directed Learning (SDL) | Videobook | 0 |
| 23 (19-11-2024) | Mahasiswa mampu merancang desain web | Rancangan antarmuka Pengguna (User Interface) | Konsep, kerapian, efektifitas, keindahan | Discovery Learning (DL) Kuliah/Transfer Knowledge (TCL) Self-Directed Learning (SDL) Cooperative Learning (CL) | Praktisi | 0 |
| 24 (21-11-2024) | Kegiatan di Lab: Mahasiswa mampu merancang desain web | Rancangan antarmuka Pengguna (User Interface) | Konsep, kerapian, efektifitas, keindahan | Discovery Learning (DL) Self-Directed Learning (SDL) Cooperative Learning (CL) Collaborative Learning (CbL) Project Based Learning (PjBL) | Praktik di Lab | 0 |
| 25 (26-11-2024) | Mahasiswa mempresentasikan rancangan desain Web-nya | Presentasi ide desain Web | Konsep, Presentasi dan komunikasi | Kuliah/Transfer Knowledge (TCL) Collaborative Learning (CbL) Self-Directed Learning (SDL) Discovery Learning (DL) | Praktisi | 0 |
| 26 (28-11-2024) | Kegiatan di Lab: Mahasiswa melakukan revisi desain Web-nya | Keaktifan, kesungguhan, hasil revisi | Konsep, Presentasi dan komunikasi | Kuliah/Transfer Knowledge (TCL) Collaborative Learning (CbL) | Karya desain Web, konsep perancangan desain Web | 0 |

| | | | | | | |
|--------------------|--|--|--|---|--|----|
| | | | | Self-Directed Learning (SDL) | | |
| | | | | Discovery Learning (DL) | | |
| 27 (03-12-2024) | Mahasiswa mampu merancang Media Kit | Prinsip Media Kit | Kerapihan, konsep, lay out, orisinalitas | Cooperative Learning (CL) Small Group Discussion Discovery Learning (DL) Kuliah/Transfer Knowledge (TCL) Collaborative Learning (CbL) Self-Directed Learning (SDL) | Prinsip Merancang Media Kit dan Konsepnya; Persiapan UAS | 0 |
| 28 (05-12-2024) | Kegiatan di Lab: Mahasiswa mampu merancang Media Kit | Prinsip Media Kit | Kerapihan, konsep, lay out, orisinalitas | Cooperative Learning (CL) Small Group Discussion Discovery Learning (DL) Kuliah/Transfer Knowledge (TCL) Collaborative Learning (CbL) Self-Directed Learning (SDL) | Prinsip Merancang Media Kit dan Konsepnya; Persiapan UAS | 0 |
| 29 (10-12-2024) | Mahasiswa mempresentasikan draft rancangan Media Kit | Persiapan presentasi desain dan konsultasi mandiri | Persiapan presentasi, konsultasi mandiri, revisi rancangan | Cooperative Learning (CL) Project Based Learning (PjBL) Self-Directed Learning (SDL) Discovery Learning (DL) | Konsep dan perancangan Media Kit | 0 |
| 30 (12-12-2024) | UAS | Presentasi Desain | Pemahaman konsep desain; kesiapan presentasi | Cooperative Learning (CL) Discovery Learning (DL) | Prinsip Merancang Media Kit | 20 |

| | | | | |
|--|--|--|----------------------------------|--|
| | | | Project Based Learning (PjBL) | |
| | | | Self-Directed Learning (SDL) | |