



UNIVERSITAS PAKUAN
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
PROGRAM STUDI: BISNIS DIGITAL

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

MATA KULIAH (MK)	KODE	RUMPUN MK	BOBOT (SKS)	SEMESTER	NO&TGL DOK
Basic of Design, Visual Communication and Interaction Design	BDI6123		3	3 (TIGA)	
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK		Ketua Prodi
					Dion Achmad Armadi, S.E., M.Si
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK				
	CPL 1	Memiliki sikap serta perilaku religious, menjunjung tinggi nilai-nilai agama, moral, dan etika dalam menjalankan tugas dengan semangat Pancasila, serta peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan Pancasila (S1, S2, S3)			
	CPL 7	Memiliki pengetahuan terkait desain komunikasi visual, desain grafis, fotografi, dan videografi. (P6)			
	CPL 8	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi dan mengkaji implikasinya terhadap solusi atau gagasan baru yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang biologi dan pembelajarannya serta menyusun deskripsi saintifik hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk skripsi atau laporan tugas (KU1, KU3, KU4, KU10)			
	CPL 15	Mampu mengembangkan pemikiran secara logis, kritis, kreatif dan inovatif dalam bekerja baik secara			

		individu dan kelompok. (KK5)				
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)					
	CPMK 1	Mahasiswa mampu menjelaskan konsep dasar-dasar desain komunikasi visual				
	CPMK 2	Mahasiswa mampu menganalisis konsep dasar-dasar desain komunikasi visual				
	CPMK 3	Mahasiswa mampu menelaah konsep dasar desain komunikasi visual dalam ilustrasi visual				
	CPMK 4	Mahasiswa mampu menciptakan karya ilustrasi desain komunikasi visual				
	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CMPK)					
	Sub-CPMK 1	Mampu menjelaskan konsep dasar dari komunikasi visual				
	Sub-CPMK 2	Mampu menguraikan konsep Desain Komunikasi Visual				
	Sub-CPMK 3	Mampu mengklasifikasikan konsep dasar ilustrasi				
	Sub-CPMK 4	Mampu menerapkan unsur-unsur desain komunikasi visual dalam ilustrasi				
	Sub-CPMK 5	Mampu menyusun kembali konsep teoritis dalam gambar ilustrasi				
	Sub-CPMK 6	Mampu menciptakan kegiatan pembuatan tugas terkait konsep dasar ilustrasi gambar dan simbol				
	Sub-CPMK 7	Mampu menerapkan perangkat penunjang komunikasi visual (peranti lunak dan keras) materi secara aplikatif dalam tugas basic design				
	Sub-CPMK 8	Mampu melaksanakan konsep dasar Desain Komunikasi Visual dalam tugas akhir perkuliahan				
	Sub-CPMK 9	Mampu mengetahui peran dasar-dasar fotografi dan video yang melengkapi konsep dasar dari desain komunikasi visual				
	Sub-CPMK 10	Mampu menciptakan konsep dasar Desain Komunikasi Visual dalam tugas akhir perkuliahan				
	Korelasi CPL terhadap CPMK					
		CPMK 1	CPMK 2	CPMK 3	CPMK 4	
	CPL 1					
	CPL 7					
	CPL 8					
	CPL 15					
Deskripsi Singkat MK	<p>Basic of Design, Visual Communication and Interaction Design adalah mata kuliah yang akan memberikan pengantar pada mahasiswa untuk memahami konsep dasar mengenai merancang pesan visual yang dapat diaplikasikan pada kebutuhan konteks bisnis digital. Dari materi yang disampaikan dalam mata kuliah ini, diharapkan mahasiswa mampu merencanakan pesan dalam bentuk visual dan memiliki keterampilan untuk membuat ilustrasi sesuai tujuan pesan tersebut. Mata kuliah ini dilengkapi dengan fasilitas laboratorium yang dapat mengoptimalkan keterampilan mahasiswa dalam merancang pesan visual.</p>					
Bahan Kajian/						

Materi Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengenalan 2. Ruang Lingkup <i>Basic of Design, Visual Communication & Interaction Design</i> 3. Peran Komunikasi Visual 4. Dua tipe Citra 5. Desiminasi Gagasan Kampanye 6. Logotype 7. Semiotik 8. Komunikasi Visual Dalam Perspektif Bisnis 9. Perencanaan Desain Komunikasi Visual 10. Studi Khalayak 11. Dasar-Dasar Video dan Fotografi 12. Perangkat Penunjang Komunikasi Visual 13. Produk pesan visual
Pustaka	Utama:
	<ul style="list-style-type: none"> ● Witari, Ni Nyoman Sri., dan I Gusti Nyoman Widnyana. <i>Desain Komunikasi Visual</i>. Yogyakarta: Graha Ilmu 2014 ● Pentak, Stephen, dan David A., Laver. <i>Basics Design</i>. Ed. Ke-9. Boston: Cengage Learning, 2015 ● Graham, Lisa. <i>Basic of Design, layout & typography for beginners</i>. Ed. Ke-2. Clifton Park: Delmar, 2018 ● Tinarbuko, Sumbo. <i>Dekave: Desain Komunikasi Visual Penanda Zaman Masyarakat Global</i>. Yogyakarta: CAPS, 2015 ● Anggraini, Lia dan Kirana Nathalia. <i>Desain Komunikasi Visual, Dasar-dasar Untuk Pemula</i>. Bandung: Nuansa Cendikia, 2017 ● Irawan, Bambang, Tamara Priscila. 2013. <i>Dasar-dasar Desain</i>. Griya Kreasi; Depok ● Putra, W. Ricky. 2021. <i>Pengantar Desain Komunikasi Visual dan Penerapan</i>, Penerbit Andi; Yogyakarta ● Tabrani, Primadi. 2005. <i>Bahasa Rupa</i>. Kelir; Bandung ● Kusrianto, Adi. 2009. <i>Pengantar Desain Komunikasi Visual</i>. Yogyakarta: Penerbit Andi ● Mulyana, Deddy, 2016. <i>Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar</i>. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya. ● Supriyono, Rakhmat. 2010. <i>Desain Komunikasi Visual: Tori dan Aplikasi</i>. Yogyakarta: Penerbit Andi.
	Pendukung:
<ul style="list-style-type: none"> ● Sobur, Alex. 2017. <i>Semiotika Komunikasi</i>. Penerbit Rosda; Bandung 	
Dosen Pengampu	Dr. Feri Ferdinan Alamsyah, M.I.Kom
Mata Kuliah Syarat	-

Minggu ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian %
		Indikator	Kriteria & bentuk	Luring	Daring		
1	Mampu menjelaskan konsep dasar dari komunikasi visual (Sub-CPMK 1)	- Ketepatan menjelaskan konsep dasar dari desain komunikasi visual	Kriteria; Ketepatan & penguasaan Bentuk non tes; Presentasi	<ul style="list-style-type: none"> ● Kuliah dan Diskusi TM: 1x(2x50) ● Tugas; Studi kasus 	lms.unpak.ac.id	Perkenalan mata kuliah dan kontrak pembelajaran	
2-3	Mampu menguraikan konsep Desain Komunikasi Visual (Sub-CPMK 2)	- Ketepatan menginterpretasikan konsep-konsep dasar desain komunikasi visual	Kriteria; Ketepatan & penguasaan Bentuk non tes; Presentasi	<ul style="list-style-type: none"> ● Kuliah dan Diskusi TM: 2x(2x50) ● Tugas; Studi kasus 	lms.unpak.ac.id	Ruang lingkup peran desain komunikasi visual dalam konteks bisnis digital	10
4	Mampu mengklasifikasikan konsep dasar ilustrasi (Sub-CPMK 3)	- Ketepatan mengklasifikasikan konsep dua tipe citra, dan mengetahui perbedaannya antara keduanya	Kriteria; Ketepatan & penguasaan Bentuk non tes; Presentasi	<ul style="list-style-type: none"> ● Kuliah dan Diskusi TM: 1x(2x50) ● Tugas; Studi kasus 	lms.unpak.ac.id	Ruang lingkup peran desain komunikasi visual dalam konteks bisnis digital	10
5	Mampu mengklasifikasikan konsep dasar ilustrasi (Sub-CPMK 3)	- Ketepatan mengklasifikasikan unsur-unsur desain komunikasi visual dalam ilustrasi melalui desiminasi gagasan logo	Kriteria; Ketepatan & penguasaan Bentuk non tes; Presentasi	<ul style="list-style-type: none"> ● Kuliah dan Diskusi TM: 1x(2x50) ● Tugas; Studi kasus 	lms.unpak.ac.id	Membuat logo berdasarkan pertimbangan komprehensif dan ilmiah	15
6	Mampu menerapkan unsur-unsur desain komunikasi visual dalam ilustrasi (Sub-CPMK 4)	- Ketepatan menginterpretasikan logotype dalam desain komunikasi visual	Kriteria; Ketepatan & penguasaan Bentuk non tes; Presentasi	<ul style="list-style-type: none"> ● Kuliah dan Diskusi TM: 1x(2x50) ● Tugas; Studi kasus 	lms.unpak.ac.id	Logotype dalam desain komunikasi visual	5
7	Mampu menyusun kembali konsep teoritis	- Ketepatan menginterpretasikan	Kriteria; Ketepatan &	<ul style="list-style-type: none"> ● Kuliah dan Diskusi 	lms.unpak.ac.id	Semiotik dalam desain komunikasi	5

	dalam gambar ilustrasi (Sub-CPMK 5)	konsep semiotik dalam desain komunikasi visual	penguasaan Bentuk non tes; Presentasi	TM: 1x(2x50) ● Tugas; Studi kasus		visual	
8	Ujian Tengah Semester						
9	Mampu menciptakan kegiatan pembuatan tugas terkait konsep dasar ilustrasi gambar dan simbol (Sub-CPMK 6)	- Ketepatan menginterpretasikan materi secara aplikatif di dalam tugas desain komunikasi visual	Kriteria; Ketepatan & penguasaan Bentuk non tes; Presentasi	● Kuliah dan Diskusi TM: 1x(2x50) ● Tugas; Studi kasus	lms.unpak.ac.id	Pembahasan soal UTS	5
10	Mampu menerapkan perangkat penunjang komunikasi visual (peranti lunak dan keras) materi secara aplikatif dalam tugas basic design (Sub-CPMK 7)	- Ketepatan menerapkan perangkat penunjang komunikasi visual (peranti lunak dan keras) materi secara aplikatif dalam tugas basic design	Kriteria; Ketepatan & penguasaan Bentuk non tes; Presentasi	● Kuliah dan Diskusi TM: 1x(2x50) ● Tugas; Studi kasus	lms.unpak.ac.id	Praktikum peranti lunak dan keras penunjang desain komunikasi visual	10
11-12	Mampu melaksanakan konsep dasar Desain Komunikasi Visual dalam tugas akhir perkuliahan (Sub-CPMK 8)	- Ketepatan melaksanakan kegiatan pembuatan tugas Komunikasi Visual Dalam Perspektif Bisnis dan Perencanaan Desain Komunikasi Visual melalui studi Khalayak	Kriteria; Ketepatan & penguasaan Bentuk non tes; Presentasi	● Kuliah dan Diskusi TM: 1x(2x50) ● Tugas; Studi kasus	lms.unpak.ac.id	Praktikum perencanaan desain kampanye atau publikasi produk melalui komunikasi visual	15
13	Mampu melaksanakan peran dasar-dasar fotografi dan video yang melengkapi konsep dasar dari desain komunikasi visual (Sub-CPMK 9)	- Ketepatan melaksanakan peran dasar-dasar fotografi dan video yang melengkapi konsep dasar dari desain komunikasi visual	Kriteria; Ketepatan & penguasaan Bentuk non tes; Presentasi	● Kuliah dan Diskusi TM: 1x(2x50) ● Tugas; Studi kasus	lms.unpak.ac.id	Fotografi dan audio visual bagi desain komunikasi visual	5
14	Mampu melaksanakan peran dasar-dasar fotografi dan video yang	- Ketepatan melaksanakan kegiatan pembuatan tugas Komunikasi Visual Dalam	Kriteria; Ketepatan & penguasaan	● Kuliah dan Diskusi TM: 1x(2x50)	lms.unpak.ac.id	Produk pesan visual	15

	melengkapi konsep dasar dari desain komunikasi visual (Sub-CPMK 9)	Perspektif Bisnis dan Perencanaan Desain Komunikasi Visual menjadi produk pesan visual	Bentuk non tes; Presentasi	● Tugas; Studi kasus			
15	Mampu menciptakan konsep dasar Desain Komunikasi Visual dalam tugas akhir perkuliahan (Sub-CPMK 10)	- Ketepatan menciptakan keseluruhan materi Basic design dalam konteks bisnis digital	Kriteria; Ketepatan & penguasaan Bentuk non tes; Presentasi	● Kuliah dan Diskusi TM: 1x(2x50) ● Tugas; Studi kasus	lms.unpak.ac.id	Rekapitulasi keseluruhan materi Basic design dalam konteks bisnis digital	5
16	Ujian Akhir Semester						

Rencana, Distribusi, dan Persentase Penilaian MK*

Sub-CPMK	Tes Tulis	Tes Lisan	Presentasi	Keaktifan	Sikap	UTS	UAS	Persentase Penilaian
Sub CPMK1								
Sub CPMK2								
Sub CPMK3								
Sub CPMK4								
Sub CPMK5								
Sub CPMK6								
Sub CPMK7								
Sub CPMK8								
Sub CPMK9								
Sub CPMK10								
Persentase Penilaian								

Bogor, 2023
Dosen Pengampu,

.....

Keterangan *): Bentuk dan jenis penilaian dapat disesuaikan dengan karakteristik mata kuliah