

	UNIVERSITAS PAKUAN FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU BUDAYA ILMU KOMUNIKASI				Kode Dokum en
	RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER				
MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)	SEMESTER	Tgl Penyusuna n
Dasar-dasar DKV			2 SKS	Gasal	Agustus 2022
OTORISASI / PENGESAHAN	Dosen Pengembang RPS		Koordinator RMK	Ka PRODI	
	Karina Pramita Ningrum M.Si Qoute Nuraini C. M.I.Kom			Dr. Dwi Rini Sovia Firdaus M.Si	
Capaian Pembelajaran	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK				
	CPL1 (S9)	Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri			
	CPL2 (P3)	Menguasai dasar-dasar pengetahuan untuk berkreasi di bidang ilmu komunikasi			
	CPL3 (KU13)	Mampu menggunakan teknologi informasi dalam konteks pengembangan keilmuan dan implementasi bidang keahlian			
	CPL4 (KK4)	Mampu melakukan komunikasi dengan menggunakan pendekatan komunikasi yang efektif			
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)				
	CPMK-1	Mampu menjabarkan konsep dasar-dasar desain komunikasi visual			
	CPMK-2	Mampu menganalisis konsep dasar-dasar desain komunikasi visual			
	CPMK-3	Mampu menerapkan konsep dasar desain komunikasi visual dalam ilustrasi visual			
	CPMK-4	Mampu menciptakan karya ilustrasi desain komunikasi visual			

Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)									
Sub-CPMK 1	Mampu menjelaskan konsep dasar dari dasar desain komunikasi visual (C1)(CPMK1)								
Sub-CPMK 2	Mampu mengidentifikasi konsep-konsep dasar desain komunikasi visual (C1)(CPMK1) (C1)(CPMK1)								
Sub-CPMK 3	Mampu menguraikan konsep Desain Komunikasi Visual (C2)(CPMK4)								
Sub-CPMK 4	Mampu mengklasifikasikan konsep dasar ilustrasi (C3)(CPMK2)								
Sub-CPMK 5	Mampu menerapkan unsur-unsur desain komunikasi visual dalam ilustrasi (C3)(CPMK3)								
Sub-CPMK 6	Mampu membuat kembali konsep teoritis dalam gambar ilustrasi (P2)(CPMK4)								
Sub-CPMK 7	Mampu melaksanakan kegiatan pembuatan tugas terkait konsep dasar ilustrasi gambar dan symbol (P2)(CPMK4)								
Sub-CPMK 8	Mampu menjawab pertanyaan dan kemampuan menerapkan materi secara aplikatif di dalam tugas (A1)(CPMK2)								
Sub-CPMK 9	Mampu melaksanakan konsep dasar Desain Komunikasi Visual dalam tugas akhir perkuliahan (P2)(CPMK3)								
Koneksi CPMK terhadap Sub-CPMK									
	Sub-CPM K 1	Sub-CP M K2	Sub-CP M K3	Sub-CP M K4	Sub-CPM K5	Sub-CPM K6	Sub-CP M K7	Sub-CPM K8	Sub- CPMK9
CPMK1	√	√							
CPMK2			√	√				√	
CPMK3					√				√
CPMK4						√	√		



Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini dirancang untuk meningkatkan pengetahuan dan kemampuan mahasiswa dalam membuat pesan komunikasi secara visual. Memiliki kemampuan membuat dan mengembangkan desain komunikasi visual sangat diperlukan bagi mahasiswa dalam menghadapi kemajuan media komunikasi secara umum dan untuk membekali ilmu untuk kegiatan praktek kerja lapangan yang seringkali membutuhkan skill untuk membuat produk komunikasi baik tertulis maupun visual. Melalui mata kuliah dasar-dasar komunikasi visual ini diharapkan mahasiswa bisa memiliki keterampilan atau <i>skill</i> dalam membuat pesan komunikasi visual yang tepat sasaran.				
Bahan Kajian: Materi Pembelajaran	Mata Kuliah Dasar-dasar Desain Komunikasi Visual merupakan mata kuliah yang membekali pengetahuan dan ketrampilan mahasiswa dengan penguasaan topik utama yaitu : 1. Pengertian dasar desain Komunikasi Visual, Pengertian Pesan Verbal dan Non verbal. 2. A.Unsur Gambar dalam bahasa rupa (gambar Deskriptif, gambar ekspresif, stilasi, Geometris, gambar simbolis, gambar estetis, gambar yang memiliki unsur semiotika, bahasa rupa) B. Simbol. 3. Konsep Tipografi, Jenis Tipografi, dan tugas Membuat Tipografi. 4. Memahami unsur titik, garis, arah, bidang, ukuran, tekstur, kroma, nada, warna. 5. Prinsip penataan rupa, dan Teori warna. 6. Membuat gambar (gambar Deskriptif, gambar ekspresif, stilasi, Geometris, gambar simbolis, gambar estetis, gambar yang memiliki unsur semiotika, bahasa rupa) pada media kering (dry media). 7. Membuat gambar (gambar Deskriptif, gambar ekspresif, stilasi, Geometris, gambar simbolis, gambar estetis, gambar yang memiliki unsur semiotika, bahasa rupa) pada media basah (wet media) atau digital media.				
Pustaka	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="background-color: #cccccc; width: 15%;">Utama</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> a. Irawan, Bambang, Tamara Priscila.2013. <i>Dasar-dasar Desain</i>. Griya Kreasi;Depok b. Putra,W.Ricky.2021 .<i>PengantarDesain Komunikasi Visual dan Penerapan</i>, Penerbit Andi; Yogyakarta c. Tabrani, Primadi. 2005. <i>Bahasa Rupa</i>. Kelir; Bandung d. Kusrianto, Adi. 2009. <i>Pengantar Desain Komunikasi Visual</i>. Yogyakarta: Penerbit Andi e. Mulyana, Deddy, 2004. <i>Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar</i>. Bandung: PT. Remaja RosdaKarya. f. Safanayong, Yongky,2006. <i>Desain Komunikasi Visual Terpadu</i> .Jakarta: Arte Intermedia. g. Supriyono, Rakhmat. 2010. <i>Desain Komunikasi Visual: Tori dan Aplikasi</i>. Yogyakarta: Penerbit Andi. </td> </tr> <tr> <td style="background-color: #cccccc;">Pendukung</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> Sobur, Alex.2003. <i>Semiotika Komunikasi</i>. Penerbit Rosda; Bandung </td> </tr> </table>	Utama	<ul style="list-style-type: none"> a. Irawan, Bambang, Tamara Priscila.2013. <i>Dasar-dasar Desain</i>. Griya Kreasi;Depok b. Putra,W.Ricky.2021 .<i>PengantarDesain Komunikasi Visual dan Penerapan</i>, Penerbit Andi; Yogyakarta c. Tabrani, Primadi. 2005. <i>Bahasa Rupa</i>. Kelir; Bandung d. Kusrianto, Adi. 2009. <i>Pengantar Desain Komunikasi Visual</i>. Yogyakarta: Penerbit Andi e. Mulyana, Deddy, 2004. <i>Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar</i>. Bandung: PT. Remaja RosdaKarya. f. Safanayong, Yongky,2006. <i>Desain Komunikasi Visual Terpadu</i> .Jakarta: Arte Intermedia. g. Supriyono, Rakhmat. 2010. <i>Desain Komunikasi Visual: Tori dan Aplikasi</i>. Yogyakarta: Penerbit Andi. 	Pendukung	<ul style="list-style-type: none"> Sobur, Alex.2003. <i>Semiotika Komunikasi</i>. Penerbit Rosda; Bandung
Utama	<ul style="list-style-type: none"> a. Irawan, Bambang, Tamara Priscila.2013. <i>Dasar-dasar Desain</i>. Griya Kreasi;Depok b. Putra,W.Ricky.2021 .<i>PengantarDesain Komunikasi Visual dan Penerapan</i>, Penerbit Andi; Yogyakarta c. Tabrani, Primadi. 2005. <i>Bahasa Rupa</i>. Kelir; Bandung d. Kusrianto, Adi. 2009. <i>Pengantar Desain Komunikasi Visual</i>. Yogyakarta: Penerbit Andi e. Mulyana, Deddy, 2004. <i>Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar</i>. Bandung: PT. Remaja RosdaKarya. f. Safanayong, Yongky,2006. <i>Desain Komunikasi Visual Terpadu</i> .Jakarta: Arte Intermedia. g. Supriyono, Rakhmat. 2010. <i>Desain Komunikasi Visual: Tori dan Aplikasi</i>. Yogyakarta: Penerbit Andi. 				
Pendukung	<ul style="list-style-type: none"> Sobur, Alex.2003. <i>Semiotika Komunikasi</i>. Penerbit Rosda; Bandung 				

Dosen Pengampu	Qoute Nuraini C M.I.Kom Karina Pramita Ningrum M Si Dipo Krisyudi O, M.Sn Jati Nugroho M.Sn Nanang Sutisna, M.Si
Matakuliah Syarat	-

Mg Ke-	Sub-CPMK (sbg kemampuan akhir diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran; Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa; [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk				
(1)	(2)	(3)	(4)	Luring (5)	Daring (6)	(7)	(8)
1	Sub-CPMK 1: Perkenalan mata kuliah. Mahasiswa mengetahui rencana perkuliahan Dasar-dasar DKV	1.1 Mahasiswa mampu mengetahui tugas dan kewajibannya selama satu semester ke depan dalam mata kuliah Dasar-dasar DKV Komunikasi Visual 1.2 Pemaparan	Kriteria : Mampu menyepakati kontrak tata tertib dan rencana pembelajaran satu semester Bentuk : Non-tes: - Tanya jawab lisan	Diskusi [PB+KM: (1)x(1x90'')]	LMS Universitas Pakuan	Perkenalan mata kuliah Kontrak Pembelajaran	

		RPS MK Dasar dasar DKV					
2	Sub-CPMK 2: Mahasiswa mampu mengidentifikasi konsep Desain Komunikasi Visual	Ketepatan menunjukkan konsep dasar Desain Komunikasi Visual	Kriteria : Mampu menguraikan Pengertian dasar desain Komunikasi Visual, Pengertian Pesan Verbal dan Non verbal Bentuk : Non-tes: - Keaktifan di kelas	Diskusi [PB+KM: (1)x(1x90'')]	LMS UniversitasPakuan	Pengertian dasar desain Komunikasi Visual, Fungsi DKV, Pengertian Pesan Verbal dan Non verbal	5
3 – 4	Sub CPMK 4: Mahasiswa mampu mengklasifikasikan dan menguraikan konsep Desain Komunikasi Visual	1.1 Ketepatan menunjukkan unsur gambar 1.2 Ketepatan menunjukkan konsep simbol	Kriteria : Mampu mengidentifikasi unsur-unsur gambar dalam bahasa rupa, dan unsur unsur simbol dalam bahasa rupa Bentuk : non-tes - Keaktifan di kelas	● <i>Project Based Learning</i> ● Diskusi ● Tugas: Mengumpulkan simbol dari Indonesia dan menguraikan artinya [PB+KM: (1)x(1x90'')]	LMS UniversitasPakuan	1.Unsur Gambar dalam bahasa rupa (gambar Deskriptif, gambar ekspresif, stilasi, Geometris, gambar simbolis, gambar estetis, gambar yang memiliki unsur	10

						semiotika, bahasa rupa) 2. Simbol	
5 - 6	Sub-CPMK 5-6: Mahasiswa mampu menerapkan konsep dan membuat kembali Desain Komunikasi Visual	1.4. Ketepatan membuat konsep Tipografi 1.5 Ketepatan membuat tugas Tipografi	Kriteria : Mampu •Teknik non-tes: - Keaktifan di kelas	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Project Based Learning</i> • Diskusi Tugas 1: Membuat rancangan huruf [PB+KM: (1)x(1x90"')]	LMS UniversitasPa k uan, Calligraphr	1.Konsep Tipografi 2. Jenis Tipografi 3. Membuat Tipografi	15
7	Quiz	7.1 Ketepatan dalam menjawab soal quiz	Rubrik Deskriptif, Teknik tes	<i>Self directed learning</i> Teknik tes	LMS UniversitasPa k uan	Materi yang pada pertemuan 2-6	10
8	UTS / Evaluasi Tengah Semester: melakukan validasi hasil penilaian, evaluasi dan perbaikan proses pembelajaran berikutnya						

9 – 11	<p>Sub-CPMK 7-11: Mahasiswa mampu melaksanakan konsep dan aplikasi Desain Komunikasi Visual</p>	<p>2.1 Ketepatan mengaplikasikan unsur dasar desain</p> <p>2.2 Ketepatan dalam mengaplikasikan prinsip penataan rupa</p> <p>2.3 Ketepatan dalam memahami teori warna</p>	<p>Rubrik deskriptif</p> <p>● Teknik non-tes:</p> <p>- Keaktifan di kelas</p>	<p>● <i>Project Based Learning</i></p> <p>● Diskusi</p> <p>Tugas 1: Tugas membuat karya desain komunikasi visual yang berbentuk informative (menciptakan identitas merek) dan membuat karya informatif (brosur/katalog), [PB+P</p>	<p>LMS Universitas Pakuan, Canva, CorelDraw/Photoshop, dll (disesuaikan)</p>	<p>1. Memahami unsur titik, garis, arah, bidang, ukuran, tekstur, kroma, nada, warna</p> <p>2. Prinsip penataan rupa</p>	20
--------	--	--	--	---	--	--	----

				T: (1+1+1)x(3 x 90")] •		3. Teori warna	
12 – 13	Sub-CPMK 9: Mahasiswa mampu menerapkan konsep dan aplikasi Desain Komunikasi Visual	Ketepatan memahami konsep gambar	Rubrik deskriptif Teknik non-tes: Mereview daya analitis mahasiswa dalam membuat karya gambar	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Project Based Learning</i> • Diskusi • Tugas 2: membuat gambar dalam bentuk dry media atau wet media atau digital media [PB+KM: (1+1)x(2x90")] 	LMS Universitas Pa k uan	Membuat gambar (gambar Deskriptif, gambar ekspresif, stilasi, Geometris, gambar simbolis, gambar estetik, gambar yang memiliki unsur emotika, bahasarupa) pada media kering (dry media) atau media basah (wet media) atau digital media	20

14 -15	Sub-CPMK 9: Mahasiswa mampu memahami konsep dan aplikasi Desain Komunikasi Visual	5.1 Ketepatan memahami konsep animasi 2D	RubrikDeskriptif Teknik non-tes: Mereview daya analitis mahasiswa dalam membuat konsep	<ul style="list-style-type: none"> ● <i>Project Based Learning</i> ● Diskusi 	LMS Universitas Pakuan, power point, adobe dll (d disesuaikan)	Membuat animasi 2D dengan fungsi dkv sebagai alat promosi	20
--------	--	--	---	--	--	---	----

		5.2 Ketepatan memahami pesan dalam bentuk promosi	promosi melalui animasi	Tugas 2: [PB+KM: (1+1)x(2x90")]			
16	UAS / Evaluasi Akhir Semester: melakukan validasi penilaian akhir dan menentukan kelulusan mahasiswa						

Catatan:

1. Capaian Pembelajaran Lulusan PRODI (CPL-PRODI) adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap lulusan PRODI yang merupakan internalisasi dari sikap, penguasaan pengetahuan dan ketrampilan sesuai dengan jenjang prodinya yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
2. CPL yang dibebankan pada mata kuliah adalah beberapa capaian pembelajaran lulusan program studi (CPL-PRODI) yang digunakan untuk pembentukan/pengembangan sebuah mata kuliah yang terdiri dari aspek sikap, ketrampilan umum, ketrampilan khusus dan pengetahuan.
3. CP Mata kuliah (CPMK) adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPL yang dibebankan pada mata kuliah, dan bersifat spesifik terhadap bahan kajian atau materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
4. Sub-CP Mata kuliah (Sub-CPMK) adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPMK yang dapat diukur atau diamati dan merupakan kemampuan akhir yang direncanakan pada tiap tahap pembelajaran, dan bersifat spesifik terhadap materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
5. Indikator penilaian kemampuan dalam proses maupun hasil belajar mahasiswa adalah pernyataan spesifik dan terukur yang mengidentifikasi kemampuan atau kinerja hasil belajar mahasiswa yang disertai bukti-bukti.
6. Kreteria Penilaian adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kreteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kreteria dapat berupa kuantitatif ataupun kualitatif.
7. Bentuk penilaian: tes dan non-tes.

8. Bentuk pembelajaran: Kuliah, Responsi, Tutorial, Seminar atau yang setara, Praktikum, Praktik Studio, Praktik Bengkel, Praktik Lapangan, Penelitian, Pengabdian Kepada Masyarakat dan/atau bentuk pembelajaran lain yang setara.
9. Metode Pembelajaran: Small Group Discussion, Role-Play & Simulation, Discovery Learning, Self-Directed Learning, Cooperative Learning, Collaborative Learning, Contextual Learning, Project Based Learning, dan metode lainnya yg setara.
10. Materi Pembelajaran adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
11. Bobot penilaian adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.