



INSTITUT INFORMATIKA & BISNIS DARMAJAYA  
FAKULTAS DESAIN, HUKUM DAN PARIWISATA  
PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL





No. Dokumen  
4FM-DP40103

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

No.  
Revisi

Hal  
1 dari 11

Tanggal Terbit  
07 April 2021

MATAKULIAH	KODE MK	SEMESTER	BOBOT SKS
DKV Visual Branding	DKV23461	7	4
Otorisasi/Pengesahaan  Dr. Handoyo Widi Nugroho, M.T.I	Dosen Pengembang RPS  Ade Moussadecq, S.Pd., M.Sn	Koordinator Bidang Ilmu (KBK)  M. Redintan Justin, S.Ds., M.Ds	Ketua Program Studi  Abdi Darmawan, ST., M.T.I
Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)	<b>Sikap</b> 1. S1 - Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religious. 2. S5 - Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain. 3. S9 - Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri		
	<b>Keterampilan Umum</b> 1. KU4 Mampu mewujudkan suatu inovasi karya desain komunikasi visual berbasis kearifan lokal. 2. KU5 Mampu mengimplementasikan metode desain mulai dari analisis, konsep visual hingga digitalisasi sebagai suatu bentuk solusi permasalahan.		
	<b>Pengetahuan Umum</b>		

1. **P4** Menguasai teknik berpikir ilmiah yang meliputi teknik observasi, analisis, sintesis, serta berpikir logis dan runut

**Keterampilan Khusus**

1. **KK1** Memiliki ketrampilan dalam mengembangkan gagasan secara kreatif, terstruktur dan terukur untuk memecahkan masalah komunikasi visual melalui metode kreatif seperti *brainstorming, mindmapping, morfologi, design thinking, creative thinking* dan *generating idea*.
2. **KK2** Memiliki kemampuan dalam memecahkan masalah komunikasi visual melalui Pendekatan out of the box, baik bersifat gagasan, rancangan visual, maupun melalui aplikasi media komunikasi dan informasi.
3. **KK3** Memiliki keterampilan teknis menggambar, membuat ilustrasi, tipografi, fotografi, animasi, videografi, dan lain-lain.
4. **KK6** Mampu mengembangkan bentuk visual dalam menjawab permasalahan komunikasi visual dengan mengorganisir penataan unsur rupa (visual), serta unsur pendukung seperti suara, durasi (waktu), sistem interaksi, melalui penciptaan hierarki informasi dan representasi simbolis.
5. **KK7** Mampu mengembangkan diri dan adaptif pada perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan lingkungan kerja, sehingga dapat menghasilkan rancangan yang kreatif, inovatif dan profesional.
6. **KK8** Mampu melakukan kegiatan perancangan melalui metodologi desain dengan pendekatan desain grafis, periklanan dan multimedia dengan hasil perancangan yang komunikatif, efektif, efisien dan estetik untuk kebutuhan industri kreatif.

<b>Capaian Pembelajaran Matakuliah (CPMK)</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>CPMK1</b> Mampu memahami dan mengetahui esensi visual branding secara teoritis untuk menambah wawasan pengetahuan.</li> <li>2. <b>CPMK2</b> Mampu mengolah data verbal dan visual sebagai acuan dalam perancangan karya <i>visual branding</i>.</li> <li>3. <b>CPMK3</b> Mampu menerapkan elemen rupa pada perancangan karya desain komunikasi visual untuk kebutuhan <i>visual branding</i>.</li> <li>4. <b>CPMK4</b> Mampu mengkolaborasikan unsur audio visual pada perancangan karya <i>visual branding</i>.</li> <li>5. <b>CPMK5</b> Mampu menggunakan perangkat dan teknologi yang relevan dalam proses perancangan karya <i>visual branding</i>.</li> <li>6. <b>CPMK6</b> Mampu mengoptimalkan media utama serta pendukung sebagai media publikasi karya <i>visual branding</i>.</li> <li>7. <b>CPMK7</b> Mampu mem-pertanggung jawabkan perancangan karya <i>visual branding</i> yang dituangkan kedalam laporan tugas perkuliahn.</li> </ol>							
<b>Korelasi CMPK Terhadap Sub-CPMK</b>		CMPK1	CMPK2	CMPK3	CMPK4	CMPK5	CMPK6	CMPK7
Sub-CPMK1	√							
Sub-CPMK2	√							
Sub-CPMK3	√	√						
Sub-CPMK4	√	√	√					
Sub-CPMK5	√	√	√					
Sub-CPMK6	√	√	√	√				
Sub-CPMK7	√	√	√	√	√			
Sub-CPMK9	√	√	√	√	√	√	√	
Sub-CPMK10	√	√	√	√	√	√	√	
Sub-CPMK11	√	√	√	√	√	√	√	
Sub-CPMK12	√	√	√	√	√	√	√	
Sub-CPMK13	√	√	√	√	√	√	√	
Sub-CPMK14	√	√	√	√	√	√	√	√
Sub-CPMK15	√	√	√	√	√	√	√	√

<b>Deskripsi Singkat Matakuliah</b>		Mata kuliah ini memberikan pemahaman tentang proses perancangan visual branding melalui eksplorasi teknik dan gaya visual yang komunikatif serta kreatif dengan memanfaatkan unsur dasar desain komunikasi visual. mengkontribusikan kreativitas dan inovasi-nya di dalam membantu stakeholder.					
<b>Bahan Kajian / Materi Pembelajaran</b>		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengantar <i>Visual Branding</i></li> <li>2. Teknik pengumpulan data dan Analisis <i>Target Audience</i></li> <li>3. Perumusan Strategi kreatif dan Konsep kreatif.</li> <li>4. Sistematika penulisan laporan tugas</li> <li>5. Peran Media Sosial sebagai media lini atas.</li> <li>6. Optimalisasi Media Lini Bawah dalam Kegiatan <i>visual branding</i>.</li> </ol>					
<b>Pustaka</b>		<p><b>Utama</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Supriyono, Rahmat, 2010, Desain Komunikasi Visual (Teori dan Aplikasi), Gramedia Pustaka Utama, Jakarta.</li> <li>2. Tinarbuko, Sumbo, 2010, Dekave, Jalasutra, Yogyakarta.</li> <li>3. Garchic, Morton, "Creative Visual Thinking" Art Director Book Company, New York, 1982.</li> </ol> <p><b>Pendukung</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Richard &amp; Judith Wilde, "Visual Literacy, A Conceptual Approach to Graphic Problem Solving". Watson-Guption Publication. New York. 1991</li> </ol>					
<b>Mata Kuliah Syarat</b>							
Minggu ke -	Sub-CPMK (Kemampuan akhir tiap tahapan belajar)	Bahan Kajian (Materi Pembelajaran)	Bentuk dan Metode Pembelajaran (Media dan Sumber Belajar)	Waktu (menit)	Penilaian		
					Kriteria dan Bentuk	Indikator	Bobot (%)
1	Mahasiswa mampu memahami dan mengerti mengenai brand, branding serta unsur - unsur dalam aktifitas <i>visual branding</i> .	Pengantar <i>Visual Branding</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tatap Muka</li> <li>2. Ceramah dan Diskusi</li> <li>3. LED-PPT</li> <li>4. <i>E-learning</i> Darmajaya</li> </ol>	200 min	CPMK 1	Pengetahuan mengenai defenisi <i>visual branding</i> , tujuan dan manfaat.	

2	Mahasiswa mampu memahami dan mengerti mengenai teknik pengumpulan data menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif.	<p>Teknik pengumpulan data dan Analisis <i>Target Audience</i></p> <p>* <b>Team Project</b> satu semester : <b>perancangan visual branding Sekolah (Video company profile, Media Publikasi, Merchandise, Brand Guildelines dan Laporan).</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tatap Muka</li> <li>2. Diskusi dan Observasi</li> <li>3. LED-PPT-</li> <li>4. <i>E-learning</i> Darmajaya</li> </ol>	200 min	CPMK 1	Kemampuan dalam pengumpulan data untuk perancangan.
3	Mahasiswa mampu menjabarkan hasil pengumpulan data untuk kebutuhan perancangan.	<p>Presentasi hasil pengumpulan data dan analisis <i>audience</i>.</p> <p><i>Analisis Swot</i> dan <i>Strategi Branding</i>.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tatap Muka</li> <li>2. Presentasi, Tanya Jawab dan olah data <i>brief</i> desain</li> <li>3. LED-PPT-PC/Laptop</li> <li>4. <i>E-learning</i> Darmajaya</li> </ol>	200 min	CPMK1 CPMK2	Kemampuan dalam menyajikan data dan analisis data.

4	Mahasiswa mampu memahami dan mengerti mengenai metode perancangan <i>visual branding</i> .	Perumusan Strategi kreatif dan Konsep kreatif berdasarkan hasil analisis perancangan dan melanjutkan ke-tahapan konsep visual berdasarkan evaluasi.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tatap Muka</li> <li>2. Diskusi dan Konseptual</li> <li>3. LED - PPT - Laptop/Tablet</li> <li>4. <i>E-learning</i> Darmajaya</li> </ol>	200 min	CPMK1 CPMK2 CPMK3	Kemampuan dalam mengimplemen-tasikan teknik arsiran pensil pada oboek benda silindris
5	Mahasiswa mampu memahami dan mengerti sistematika penulisan laporan tugas.	Sistematika penulisan tugas dan <i>reference manager</i> (Zotero) dan Melanjutkan ke tahapan Pra-produksi video <i>company profile</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tatap Muka</li> <li>2. Ceramah, Diskusi dan Produksi</li> <li>3. LED-PPT- Kamera video</li> <li>4. E-learning Darmajaya</li> </ol>	200 min	CPMK1 CPMK2 CPMK3	Pengetahuan dalam sistematika penulisan laporan serta kutipan.
6	Mahasiswa mampu dan mengerti peran media social dalam meningkatkan brand awerness.	Peran Media Sosial sebagai media lini atas dalam meningkatkan <i>brand awerness</i> dan melanjutkan produksi <i>footage video</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tatap Muka</li> <li>2. Ceramah, Diskusi dan Produksi</li> <li>3. LED-PPT- Kamera video</li> <li>4. E-learning Darmajaya</li> </ol>	200 min	CPMK1 CPMK2 CPMK3 CPMK4	Pengetahuan mengenai peran media sosial dalam meningkatkan <i>brand awerness</i>

7	Mahasiswa mampu memahami dan mengerti bagaimana optimalisasi media lini bawah.	Optimalisasi Media Lini Bawah dalam Kegiatan <i>visual branding</i> dan evaluasi hasil produksi.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tatap Muka</li> <li>2. Ceramah, Diskusi dan Asistensi</li> <li>3. LED-PPT- Laptop/PC</li> <li>4. E-learning Darmajaya</li> </ol>	200 min	CPMK1 CPMK2 CPMK3 CPMK4 CPMK5	Pengetahuan mengenai optimalisasi media lini bawah dalam <i>visual branding</i> .	
8	<b>Ujian Tengah Semester</b>						
9	Mahasiswa mampu mewujudkan gagasan kreatif dalam perancangan.	Evaluasi hasil produksi dan laporan tugas.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tatap Muka</li> <li>2. Asistensi</li> <li>3. PC/Laptop</li> </ol>	200 min	CPMK1 CPMK2 CPMK3 CPMK4 CPMK5 CPMK6	Progres perancangan dan penulisan laporan tugas.	

10	Mahasiswa mampu mewujudkan gagasan kreatif dalam perancangan..	Evaluasi akhir video <i>company profile</i> dan penulisan laporan.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tatap Muka</li> <li>2. Asistensi</li> <li>3. Laptop/PC</li> </ol>	200 min	CPMK1 CPMK2 CPMK3 CPMK4 CPMK5 CPMK6	Progres perancangan dan penulisan laporan tugas.	
11	Mahasiswa mampu mewujudkan gagasan kreatif kedalam konsep visual.	Evaluasi konsep desain media lini bawah dan penulisan laporan.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tatap Muka</li> <li>2. Asistensi</li> <li>3. Laptop/PC</li> </ol>	200 min	CPMK1 CPMK2 CPMK3 CPMK4 CPMK5 CPMK6	Konsep visual dan penulisan laporan tugas.	
12	Mahasiswa mampu mewujudkan gagasan kreatif dalam perancangan media lini bawah.	Evaluasi alternatif desain media lini bawah , konsep visual desain merchandise dan penulisan laporan.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tatap Muka</li> <li>2. Asistensi</li> <li>3. Laptop/PC</li> </ol>	200 min	CPMK1 CPMK2 CPMK3 CPMK4 CPMK5 CPMK6	Progres desain, konsep visual dan penulisan laporan tugas.	

13	Mahasiswa mampu merancang desain merchandise berdasarkan konsep visual.	Evaluasi desain merchandise dan penulisan laporan.	1 Tatap Muka 2. Asistensi 3. Laptop/PC	200 min	CPMK1 CPMK2 CPMK3 CPMK4 CPMK5 CPMK6	Kemampuan dalam desain merchandise untuk <i>visual branding</i> .	
14	Mahasiswa mampu mewujudkan suatu pedoman untuk aktifitas <i>branding</i> .	Evaluasi pembuatan <i>brand guidelines</i> dan penulisan laporan.	1 Tatap Muka 2. Asistensi 3. Laptop/PC	200 min	CPMK1 CPMK2 CPMK3 CPMK4 CPMK5 CPMK6 CPMK7	Kemampuan dalam membuat <i>brand guidelines</i>	
15	Mahasiswa mampu memahami dan mengerti peran <i>brand guidelines</i> .	Evaluasi akhir komponen <i>branding</i> sekolah dan Laporan tugas.  *Tugas (Company profile, Media lini atas media lini bawah, <i>brand guidelines</i> dan Laporan tugas) dikumpulkan pada minggu ke 7 di <i>e-learnig</i> Darmajaya.	1 Tatap Muka 2. Asistensi 3. Laptop/PC	200 min	CPMK1 CPMK2 CPMK3 CPMK4 CPMK5 CPMK6 CPMK7	Kemampuan dalam desain <i>visual branding</i> sekolah.	20%
16	Ujian Akhir Semester						

## Penilaian dan Rincian Penilaian

### 1. Bobot Penilaian

Bobot Nilai Tugas (NT)	= 20%
Bobot Nilai Ujian Tengah Semester (UTS)	= 20%
Bobot Nilai Ujian Akhir Semester (UAS)	= 20%
Bobot Etika (E)	= 20%
Presensi (P)	= 20%
Nilai Akhir	= 20% NT + 20% UTS + 20% UAS + 20% E + 20% P

### 2. Tabel Nilai

No	Nilai Mutu	Range	Bobot
1	A	80 - 100	4
2	A-	75 - 79,5	3,75
3	B+	70 - 74,5	3,5
4	B	65 - 69,5	3
5	C	55 - 64,5	2
6	D	30 - 54,5	1
7	E	< 30	0

### 3. Rincian Penilaian

Jenis Penilaian	Kriteria	Nilai						
		1	2	3	4	5	6	7
Visual branding sekolah (Video <i>company profile</i> , Media lini atas, Media lini bawah, <i>Merchadise</i> , <i>Brand guildelines</i> dan Laporan tugas).	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Startegi Branding</li> <li>- Strategi Kreatif</li> <li>- Konsep Kreatif</li> <li>- Visualisasi</li> <li>- Estetika</li> <li>- Sistematika penulisan..</li> </ul>	80 - 100  <i>Team Project</i> superior sesuai dengan kriteria penilaian	75 - 79,5  <i>Team Project</i> dengan kriteria penilaian	70 - 74,5  <i>Team Project</i> memenuhi kriteria penilaian	65 - 69,5  <i>Team Project</i> memenuhi kriteria penilaian akan tetapi durasi melebihi batas.	55 - 64,5  <i>Team Project</i> memenuhi 2 kriteria penilaian dan melebihi batas durasi.	30 - 54,5  <i>Team Project</i> hanya memenuhi satu kriteria penilaian dan melebihi durasi	< 30  Tidak mengerjakan <i>Team Project</i> .
Ujian Tengah Semester (UTS)	<ul style="list-style-type: none"> <li>UTS Tertulis</li> <li>UTS Praktek = Desain Flyer</li> </ul>	80 - 100  UTS superior sesuai dengan kriteria penilaian	75 - 79,5  UTS sesuai dengan kriteria penilaian	70 - 74,5  UTS cukup memenuhi kriteria penilaian	65 - 69,5  UTS memenuhi kriteria penilaian akan tetapi durasi melebihi batas.	55 - 64,5  UTS hanya memenuhi 2 kriteria penilaian dan melebihi batas durasi.	30 - 54,5  UTS hanya memenuhi satu kriteria penilaian dan melebihi durasi	< 30  -Tidak mengikuti UAS
Ujian Akhir Semester (UAS)	<ul style="list-style-type: none"> <li>-UTS Tertulis</li> <li>-UTS Praktek = Desain Maskot (Individu).</li> </ul>	80 - 100  UAS superior sesuai	75 - 79,5  UAS sesuai dengan kriteria penilaian	70 - 74,5  UAS cukup memenuhi kriteria penilaian	65 - 69,5  UAS memenuhi kriteria penilaian akan tetapi durasi	55 - 64,5  UAS hanya memenuhi 2 kriteria penilaian dan melebihi	30 - 54,5  UAS hanya memenuhi satu kriteria penilaian dan melebihi	< 30  Tidak mengikuti UAS

		dengan kriteria penilaian			melebihi batas.	batas durasi.	durasi	
Kehadiran	-Memenuhi kehadiran -20 %	20 %  Tidak ada alfa dan memenuhi 14 pertemuan perkuliahan.	18 %  Alfa pertemuan perkuliahan hanya 2 kali (1 sesi).	14 %  Alfa pertemuan hanya 3 kali (1,5 sesi)	10 %  Alfa pertemuan perkuliahan 4 Kali (2 sesi)	8 %  Alfa pertemuan perkuliahan 5 kali (2,5 sesi)	4 %  Alfa pertemuan perkuliahan 8 (4 Sesi)	2 %  Tidak pernah mengikuti perkuliahan.
Etika	CPL Sikap 20%  - S1 - S5 - S9	20 %  Mahasiswa superior karena memenuhi 3 CPL Sikap	18 %  Mahasiswa memenuhi 3 CPL sikap.	14 %  Mahasiswa hanya memenuhi 2 CPL sikap.	10 %  Mahasiswa hanya memenuhi 1 CPL sikap tapi kurang religious.	8 %  Mahasiswa hanya memenuhi 1 CPL tapi tidak menghargai keaneka ragaman	4 %  Mahasiswa hanya memenuhi 1 CPL tapi tidak memiliki sikap professional.	2 %  Mahasiswa sama sekali tidak memenuhi 3 CPL Sikap.