



	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	
MATAKULIAH	KODE MK	SEMESTER	BOBOT SKS	
DKV Identitas Visual	DKV23452	5	4	
Otorisasi/Pengesahaan	Dosen Pengembang RPS	Koordinator Bidang Ilmu (KBK)	Ketua Program Studi	
 Dr. Handoyo Widi Nugroho, M.T.I	 Ade Moussadecq, S.Pd., M.Sn	 M. Redintan Justin, S.Ds., M.Ds	 Abdi Darmawan, ST., M.T.I	
Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)	Sikap			
	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			
	Keterampilan Umum			
1. KU4 Mampu mewujudkan suatu inovasi karya desain komunikasi visual berbasis kearifan lokal. 2. KU5 Mampu mengimplementasikan metode dalam suatu perancangan karya desain komunikasi visual mulai dari analisis, konsep visual hingga digitalisasi sebagai suatu bentuk solusi permasalahan.				

Pengetahuan Umum

1. **P3** Menguasai pengetahuan teknis desain yang meliputi pemahaman prinsip dan elemen desain komunikasi visual, aturan atau standar, tata letak dan komposisi, pemilihan dan penggunaan huruf dan warna, pemahaman konteks pengguna dan masyarakat, serta pemilihan media dan bahan.
2. **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 melalui pola pikir yang kreatif, terstruktur dan terukur untuk memecahkan masalah komunikasi visual melalui metode 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. **KK7** Mampu mengembangkan diri dan beradaptasi di lingkungan kerja, serta mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi khususnya di bidang desain komunikasi visual, sehingga dapat menghasilkan rancangan yang kreatif, inovatif dan profesional.
4. **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

<p>Capaian Pembelajaran Matakuliah (CPMK)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. CPMK1 Mampu memahami defenisi identitas visual dan komponen dari identitas visual suatu entitas. 2. CPMK2 Mampu mengolah data verbal dan visual sebagai acuan dalam perancangan karya yang merepresentasikan suatu entitas. 3. CPMK3 Mampu memahami dan mengetahui mengenai peran guildelines/panduan pada identitas visual. 4. CPMK4 Mampu menerapkan elemen rupa pada perancangan karya yang merepresentasikan suatu entitas. 5. CPMK5 Mampu menggunakan perangkat dan teknologi yang relevan dalam proses perancangan karya yang merepresentasikan suatu entitas. 6. CPMK6 Mampu mengapilksi logo sebagai wajah visual kedalam corporate identity sebagai satu kesatuan sistem identitas visual. 7. CPMK7 Mampu mewujudkan suatu panduan atau pedoman yang berperan penting sebagai acuan dalam penggunaan sistem identitas visual. 																																																																						
<p>Korelasi CMPK Terhadap Sub-CPMK</p>	<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>CMPK1</th> <th>CMPK2</th> <th>CMPK3</th> <th>CMPK4</th> <th>CMPK5</th> <th>CMPK6</th> <th>CMPK7</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Sub-CPMK1</td> <td>√</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Sub-CPMK2</td> <td>√</td> <td>√</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Sub-CPMK3</td> <td>√</td> <td>√</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Sub-CPMK4</td> <td>√</td> <td>√</td> <td>√</td> <td>√</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Sub-CPMK5</td> <td>√</td> <td>√</td> <td>√</td> <td>√</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Sub-CPMK6</td> <td>√</td> <td>√</td> <td>√</td> <td>√</td> <td>√</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Sub-CPMK7</td> <td>√</td> <td>√</td> <td>√</td> <td>√</td> <td>√</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>								CMPK1	CMPK2	CMPK3	CMPK4	CMPK5	CMPK6	CMPK7	Sub-CPMK1	√							Sub-CPMK2	√	√						Sub-CPMK3	√	√						Sub-CPMK4	√	√	√	√				Sub-CPMK5	√	√	√	√				Sub-CPMK6	√	√	√	√	√			Sub-CPMK7	√	√	√	√	√		
	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	√	√	√	√	√	√	√
Deskripsi Singkat Matakuliah	Mata kuliah ini memberikan pemahaman tentang proses perancangan identitas visual (corporate identity) melalui eksplorasi teknik dan gaya visual yang komunikatif serta kreatif dengan memanfaatkan unsur dasar desain komunikasi visual dalam mengkontribusikan kreativitas dan inovasi-nya di dalam membantu stakeholder.							
Bahan Kajian / Materi Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Defenisi Identitas Visual 2. Defenisi desain logo dan tahapan pra desain logo. 3. Prinsip-prinsip desain logo 4. <i>Brand guildelines</i> 5. <i>Graphic Stadart Manual (GSM)</i> 6. <i>Corporate identity</i> 							
Pustaka	<p>Utama</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Supriyono, Rahmat , 2010, Desain Komunikasi Visual (Teori dan Aplikasi), Gramedia Pustaka Utama, Jakarta. 2. Tinarbuko, Sumbo,2010, Dekave, Jalasutra, Yogyakarta. 3. Garchic, Morton, "Creative Visual Thinking" Art Director Book Company, New York, 1982. <p>Pendukung</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Richard & Judith Wilde, "Visual Literacy, A Conceptual Approach to Graphic Problem Solving ", Watson-Guptill Publication, New York, 1991 							

Mata Kuliah Syarat							
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 mengetahui mengenai identitas visual	Defenisi Identitas Visual	1. Tatap Muka 2. Ceramah, Diskusi dan Tanya Jawab 3. LED-PPT 4. <i>E-learning</i> Darmajaya	200 min	CPMK1	Pengetahuan mengenai identitas visual	
2	Mahasiswa mampu memahami peran logo sebagai wajah visual serta menerapkan metode <i>design by research</i> pada pembuatan tugas.	Defenisi Desain Logo dan Survey lokasi UMKM *Tugas satu semester: Desain identitas visual UMKM (GSM)	1. Tatap Muka 2. Ceramah, diskusi dan Observasi 3. LED - PPT 4. <i>E-learning</i> Darmajaya	200 min	CPMK1 CPMK2	Pengetahuan mengenai peran logo sebagai wajah visual dan metode <i>design by research</i>	
3	Mahasiswa memahami serta mampu mengimplementasikan konsep visual perancangan identitas visual.	Prinsip - prinsip desain logo dan presentasi hasil observasi = data UMKM dan <i>brief</i> desain	1. Tatap Muka 2. Ceramah, diskusi dan Presentasi 3. LED-PPT- Laptop 4. <i>E-learning</i> Darmajaya	200 min	CPMK1 CPMK2	Kemampuan dalam mewujudkan strategi kreatif pada tahapan pra-desain.	

4	Mahasiswa memahami dan mengerti peran <i>brand guidelines</i> dan mewujudkan data verbal ke sketsa desain logo	<i>Brand Guidelines</i> dan Pembuatan 20 alternatif sketsa logo.	1. Tatap Muka 2. Ceramah, Diskusi dan Konsep Visual 3. LED - PPT - Sketchbook 4. <i>E-learning</i> Darmajaya	200 min	CPMK1 CPMK2 CPMK3 CPMK4	Pengetahuan mengenai brand guidelines	
5	Mahasiswa mampu meng-eksplorasi secara visual alternatif sketsa dari 20 menjadi 10.	Evaluasi alternatif sketsa logo dari 20 dikembangkan menjadi 10 sketsa.	1. Tatap Muka 2. Asistensi dan Explorasi Visual 3. Sketchbook	200 min	CPMK1 CPMK2 CPMK3 CPMK4	Kemampuan dalam mengembangkan ide dari 20 menjadi 10 alternatif sketsa.	
6	Mahasiswa mampu meng-eksplorasi secara visual 10 sketsa menjadi 5 alternatif desain.	Evaluasi 10 sketsa logo untuk diteruskan ke 5 alternatif desain.	1. Tatap Muka 2. Asistensi dan Digitalisasi 3. Laptop/PC	200 min	CPMK1 CPMK2 CPMK3 CPMK4 CPMK5	Kemampuan dalam mengembangkan 10 alternatif sketsa menjadi 5 alternatif desain logo.	5%

7	Mahasiswa mampu meng-explorasi secara visual pengembangan ide dari 5 alternatif desain ke final desain	Evaluasi 5 alternatif desain dan pembuatan final desain logo terpilih.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tatap Muka 2. Asistensi dan Digitalisasi 3. Laptop/PC 	200 min	CPMK1 CPMK2 CPMK3 CPMK4 CPMK5	Kemampuan dalam pengembangan ide sesuai hasil dari evaluasi.	
8	Ujian Tengah Semester						
9	Mahasiswa mampu memahami dan mengerti mengenai peran dari GSM identitas visual.	<i>Graphic Standart Manual (GSM) identitas visual dan finalisasi desain logo untuk dilanjutkan ke grid system dan logo clear area.</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tatap Muka 2. Cramah, Diskusi dan Digitalisasi 3. LED - PPT - Laptop/PC 4. E-learning Darmajaya 	200 min	CPMK1 CPMK2 CPMK3 CPMK4 CPMK5	Pengetahuan mengenai GSM identitas Visual.	5%

10	Mahasiswa mampu mengaplikasikan final desain logo ke <i>corporate identity</i> .	<i>Corporate identity</i> dan Pembuatan Konsep visual dari <i>Corporate Identity</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tatap Muka 2. Ceramah, Diskusi dan Konseptual 3. LED-PPT-Sketchbook 4. <i>E-learning</i> Darmajaya 	200 min	CPMK1 CPMK2 CPMK3 CPMK4 CPMK5 CPMK6	Pengetahuan dalam mengaplikasi final desain logo ke <i>corporate identity</i> .	
11	Mahasiswa mampu mengaplikasikan final desain logo ke <i>corporate identity</i> .	Evaluasi konsep desain <i>corporate identity</i> dan pembuatan alternatif desain <i>corporate identity</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tatap Muka 2. Asistensi dan Digitalisasi 3. Sketchbook - Laptop/PC 	200 min	CPMK1 CPMK2 CPMK3 CPMK4 CPMK5 CPMK6	Kemampuan dalam mewujudkan alternatif desain berdasarkan konsep visual.	
12	Mahasiswa mampu mewujudkan alterntif desain ke final desain berdasarkan konsep visual perancangan.	Evaluasi alternatif desain <i>corporate identity</i> dan Pembuatan final desain.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tatap Muka 2. Asistensi dan Digitalisasi 3. Laptop/PC 	200 min	CPMK1 CPMK2 CPMK3 CPMK4 CPMK5 CPMK6	Kemampuan dalam mewujudkan final desain berdasarkan alternatif desain terpilih.	

13	Mahasiswa mampu merealisasikan identitas visual (logo, <i>brand guildelines</i> dan <i>corporate identity</i>) ke dalam <i>Graphic Standart Manual (GSM)</i>	Evaluasi konsep GSM dan Pembuatan <i>layouting</i> Buku <i>Graphic Standart Manual</i> .	1 Tatap Muka 2. Asistensi dan Digitalisasi 3. Laptop/PC	200 min	CPMK1 CPMK2 CPMK3 CPMK4 CPMK5 CPMK6 CPMK7	Kemampuan dalam merumuskan konsep <i>layout</i> buku <i>Graphic Stadart Manual (GSM) Identitas Visual</i>	5%
14	Mahasiswa mampu mewujudkan gagasan kreatif dan konsep kreatif dalam pembuatan desain GSM identitas visual.	Evaluasi desain <i>Graphic Standart Manual (GSM) Identitas Visual</i> UMKM	1 Tatap Muka 2. Asistensi dan Digitalisasi 3. Laptop/PC	200 min	CPMK1 CPMK2 CPMK3 CPMK4 CPMK5 CPMK6 CPMK7	Kemampuan mewujudkan gagasan kreatif dan konsep kreatif dalam pembuatan desain GSM identitas visual.	
15	Mahasiswa mampu menyelesaikan perancangan identitas visual UMKM yang dituangkan ke dalam <i>Graphic Standart Manual (GSM)</i>	Evaluasi akhir GSM Identitas Visual dan Finalisasi desain. * GSM identitas visual (Konsep dan Final Desain) dikumpulkan di <i>e-learning Darmajaya</i> dalam pdf pada minggu ke 2 UAS.	1 Tatap Muka 2. Asistensi dan Digitalisasi 3. Laptop/PC	200 min	CPMK1 CPMK2 CPMK3 CPMK4 CPMK5 CPMK6 CPMK7	Kemampuan dalam menyelesaikan desain identitas visual yang disajikan dalam GSM.	5%

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
Graphic Standar Manual (GSM) Identitas Visual UMKM	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Introduction</i> - Konsep Logo - Filosofi Logo - Filosofi huruf - Filosofi warna - <i>Grid System</i> - <i>Clear Area</i> - Aturan pada Logo - Pedoman penggunaan logo - <i>Corporate Identity</i> 	80 - 100 Tugas 1 superior sesuai dengan kriteria penilaian	75 - 79,5 Tugas 1 sesuai dengan kriteria penilaian	70 - 74,5 Tugas 1 cukup memenuhi kriteria penilaian	65 - 69,5 Tugas 1 memenuhi kriteria penilaian akan tetapi durasi melebihi batas.	55 - 64,5 Tugas 1 hanya memenuhi 2 kriteria penilaian dan melebihi batas durasi.	30 - 54,5 Tugas 1 hanya memenuhi satu kriteria penilaian dan melebihi durasi	< 30 Tidak mengerjakan Tugas 1.
-UTS Tertulis -UTS Praktek = Desain logo	<ul style="list-style-type: none"> - Jawaban ujian tertulis - Visualisasi UTS Praktikum 	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 UTS

Ujian Akhir Semester (UAS) Praktek : Desain <i>Brand Board</i>	- Jawaban ujian tertulis - Visualisasi UAS Praktikum	80 - 100 UAS superior sesuai dengan kriteria penilaian	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 melebihi batas.	55 - 64,5 UAS hanya memenuhi 2 kriteria penilaian dan melebihi batas durasi.	30 - 54,5 UAS hanya memenuhi satu kriteria penilaian dan melebihi durasi	< 30 Tidak mengikuti UAS
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.