	<b>KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI</b> <b>INSTITUT INFORMATIKA &amp; BISNIS DARMAJAYA</b> Jl. Zainal Abidin Pagar Alam No. 93 Labuhan Ratu – Bandar Lampung 35142		<b>No. Dokumen</b> 4.FM-D2.04.03
	<b>FORMULIR</b> <b>RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)</b>		
	<b>No. Revisi</b> isi	<b>Hal</b> 1 dari 13	<b>Tanggal Terbit</b> 19 Agustus 2023
Matakuliah : <b>DKV Visual Branding</b>	Semester: 6	sks: 4	Kode MK : DKV23461
Program Studi: Desain Komunikasi Visual	Dosen Pengampu/Penanggung jawab : Ade Moussadecq, S.Pd., M.Sn		
Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)	<b>Sikap</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius.</li> <li>2. Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral dan etika.</li> <li>3. Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban berdasarkan Pancasila.</li> <li>4. Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggung jawab pada negara dan bangsa.</li> <li>5. Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain.</li> <li>6. Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan</li> <li>7. Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara.</li> <li>8. Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik.</li> <li>9. Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri.</li> </ol>		

10. Adaptif terhadap perkembangan pengetahuan dan teknologi.

**Keterampilan Umum**

1. Mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi digital di era industri 4.0.
2. Mampu menumbuhkan sikap technopreneur dalam menghadapi perkembangan industri kreatif di era digital.
3. Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur.
4. Mampu mewujudkan suatu inovasi karya desain komunikasi visual berbasis kearifan lokal.
5. Mampu mengimplementasikan metode dalam suatu perancangan karya desain komunikasi visual mulai dari analisis, konsep visual hingga digitalisasi sebagai suatu bentuk solusi permasalahan.
6. Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data.
7. Mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan dengan pihak –pihak terkait dalam suatu proses perancangan karya desain komunikasi visual untuk kebutuhan industri kreatif.

**Pengetahuan**

1. Menguasai prinsip – prinsip desain sebagai landasan dalam berkarya.
2. Menguasai pengetahuan sejarah seni visual dan desain Indonesia maupun dunia.
3. Menguasai teori media dan komunikasi yang relevan dengan bidang keahliannya.
4. Menguasai manajemen proyek desain komunikasi visual.
5. Menguasai metode riset yang relevan untuk memahami khalayak sasaran desain Komunikasi visual.
6. Menguasai pengetahuan perkembangan teknologi dan perkembangan media terkait Desain Komunikasi Visual.
7. Menguasai etika keprofesian Desain Komunikasi Visual.

		<p><b>Keterampilan Khusus</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mampu menerapkan elemen rupa pada perancangan karya desain komunikasi visual untuk kebutuhan visual branding.</li> <li>2. Mampu mengolah data verbal dan visual sebagai acuan dalam perancangan karya visual branding.</li> <li>3. Mampu menerapkan elemen rupa sebagai komponen karya visual branding.</li> <li>4. Mampu mengkolaborasi unsur audio visual pada perancangan karya visual branding.</li> <li>5. Mampu menggunakan perangkat dan teknologi yang relevan dalam proses perancangan karya visual branding.</li> <li>6. Mampu mengoptimalkan media utama serta pendukung sebagai media publikasi karya visual branding.</li> <li>7. Mampu mempertanggungjawabkan perancangan karya visual branding yang dituangkan kedalam laporan tugas perkuliahn.</li> </ol>					
Capaian Pembelajaran Matakuliah (CPMK)		Setelah mengikuti matakuliah ini mahasiswa mampu merancang karya komunikasi visual untuk kebutuhan visual branding yang diawali mulai dari observasi permasalahan, analisis data, perumusan konsep visual perancangan, proses digitalisasi karya serta pemanfaatan media utama dan media pendukung untuk publikasi karya untuk solusi permasalahan.					
Deskripsi Matakuliah :		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.					
Minggu ke-	Kemampuan yang diharapkan (Sub-CPMK)	Materi Pembelajaran	Bentuk, Metode Pembelajaran dan Pengalaman Belajar	Waktu (menit)	Penilaian		
					Teknik	Indikator	Bobot (%)

1	Mahasiswa mampu memahami dan mengerti skema perkuliahan selama 1 semester dan visual branding secara teoritis	Pengantar Perkuliahan <i>Visual Branding</i>	<b>Metode</b> : Ceramah, diskusi dan tayangan (Luring). Absen dan materi di lms.darmajaya.ac.id (daring). <b>Pengalaman belajar:</b> Memperoleh pengetahuan mengenai visual branding.	240 menit	Tanya jawab	Pengetahuan mengenai defenisi visual branding,tujuan dan manfaat.
2	Mahasiswa mampu memahami dan mengerti mengenai teknik pengumpulan data menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif.	Teori : Teknik pengumpulan data dan Analisis Audience  (Observasi, wawancara, Dokumentasi dan Studi Pustaka).  Tugas : Project satu semester perancangan visual branding sekolah.	<b>Metode</b> : Ceramah, diskusi dan tayangan (Luring). Absen dan materi di lms.darmajaya.ac.id (daring). <b>Pengalaman belajar:</b> Observasi untuk pengumpulan data visual dan verbal (Brief).	240 menit	Tanya jawab dan penugasan (Studi kasus).	Kemampuan dalam menganalisis audience untuk merumuskan brief perancangan.
3	Mahasiswa mampu menjabarkan hasil pengumpulan data	Teori : - Presentasi hasil pengumpulan	<b>Metode</b> : Presentasi, diskusi dan tayangan (Luring).	240 menit	Tanya jawab.	Kemampuan dalam mempresentasikan

	untuk kebutuhan perancangan.	<p>data dan analisis audience.</p> <p>- Analisis Swot dan Strategi Branding.</p> <p>Praktek : Merumuskan strategi kreatif dan konsep kreatif perancangan.</p>	<p>Absen dan materi di lms.darmajaya.ac.id (daring).</p> <p><b>Pengalaman belajar:</b> Memperoleh pengetahuan mengenai Swot dan strategi branding.</p>			an hasil pengumpulan data.	
4	Mahasiswa mampu memahami dan mengerti mengenai metode perancangan visual branding.	<p>Teori :Review strategi kreatif dan konsep kreatif perancangan.</p> <p>Praktek : Melanjutkan ketahapan perumusan konsep visual berdasarkan hasil evaluasi.</p>	<p><b>Metode :</b> Asistensi dan Evaluasi. (Luring).</p> <p>Absen dan materi di lms.darmajaya.ac.id (daring).</p> <p><b>Pengalaman belajar:</b> Memperoleh pengalaman dalam merumuskan konsep visual dan konsep kreatif.</p>	240 menit	Tanya jawab dan eksekusi.	Kemampuan dalam merumuskan konsep visual perancangan.	

5	Mahasiswa mampu memahami dan mengerti sistematika penulisan laporan tugas.	Teori : Sistematika penulisan tugas dan reference manager (Zotero).  Praktek : Proses pra produksi/pra desain.	<b>Metode :</b> Tayangan, ceramah dan diskusi (Luring). Presensi dan materi di lms.darmajaya.ac.id (Daring) <b>Pengalaman belajar:</b> Memperoleh pengetahuan dalam sistematika penulisan laporan.	240 menit	Tanya jawab dan eksekusi.	Pengetahuan dalam sistematika penulisan laporan serta kutipan.	
6	Mahasiswa mampu dan mengerti peran media social dalam meningkatkan brand awerness.	Teori : Peran Media Sosial Dalam Meningkatkan Brand Awerness.  Praktek : Menentukan startegi media (Media utama dan media pendukung).	<b>Metode :</b> Tayangan, ceramah dan diskusi (luring). Absen dan materi dai lms.darmajaya.ac.id (daring). <b>Pengalaman belajar:</b> Memperoleh pengetahuan mengenai peran media social dalam meningkatkan brand awerness.	240 menit	Tanya jawab	Pengetahuan mengenai peran media social dalam meningkatkan brand awerness.	

7	Mahasiswa mampu memahami dan mengerti bagaimana optimalisasi media lini bawah.	Teori : Optimalisasi Media Lini Bawah (Media pendukung) dalam Kegiatan visual branding.  Praktek : Produksi video profil sekolah	<b>Metode :</b> Tayangan, ceramah,diskusi dan asistensi. (Luring) Absen dan materi di lms.darmajaya.ac.id (Daring). <b>Pengalaman belajar:</b> Memperoleh pengetahuan bagaimana mengoptimalkan media lini bawah.	240 menit	Tanya jawab dan evaluasi.	Pengetahuan mengenai optimalisasi media lini bawah dalam visual branding.	
8	Mahasiswa mampu menyelesaikan soal Ujian Tengah Semester (UTS) teori dan praktek sesuai bobot penilaian.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memberikan soal UTS teori</li> <li>• praktek : Perancangan Baliho.</li> </ul>	Ujian tertulis dan Praktek	90 menit	Tatap muka	Kemampuan menyelesaikan UTS teori dan praktek.	20 %
9	Mahasiswa mampu mewujudkan gagasan kreatif dalam perancangan..	Teori : Review proses perancangan dan laporan tugas.  Praktek : Melanjutkan proses pembuatan tugas.	<b>Metode :</b> Asistensi dan evaluasi. (Luring) Absen dan materi di lms.darmajaya.ac.id (daring). <b>Pengalaman belajar:</b> Memperoleh pengalaman dalam mewujudkan gagasan kreatif dalam	240 menit	Tanya jawab dan eksekusi.	Progres perancangan dan penulisan laporan tugas.	

			perancangan.				
10	Mahasiswa mampu mewujudkan gagasan kreatif dalam perancangan..	Teori : Review progress perancangan dan penulisan laporan.  Praktek : Melanjutkan proses pembuatan tugas.	<b>Metode :</b> Asistensi dan evaluasi (Luring). Absen dan materi di lms.darmajaya.ac.id (Daring). <b>Pengalaman belajar:</b> Memperoleh pengalaman dalam mewujudkan gagasan kreatif dalam perancangan.	240 menit	Tanya jawab dan eksekusi.	Progres perancangan dan penulisan laporan tugas.	
11	Mahasiswa mampu mewujudkan gagasan kreatif dalam perancangan..	Review : Laporan dan konsep media pendukung  Praktek : Proses desain media pendukung (Lini bawah).	<b>Metode :</b> Asistensi dan evaluasi (Luring). Absen dan materi di lms.darmajaya.ac.id (Daring). <b>Pengalaman belajar:</b> Memperoleh pengalaman dalam mewujudkan gagasan kreatif dalam perancangan.	240 menit	Tanya jawab dan eksekusi.	Progres perancangan dan penulisan laporan tugas.	
12	Mahasiswa mampu mewujudkan gagasan kreatif dalam perancangan..	Teori : Review Komponen Visual Branding Sekolah dan Laporan	<b>Metode .:</b> Asistensi dan evaluasi (Luring). Absen dan materi di lms.darmajaya.ac.id	240 menit	Tanya jawab dan eksekusi.	Progres perancangan dan penulisan laporan tugas.	

		Perancangan.  Praktek : Finalisasi tugas.	(Daring). <b>Pengalaman belajar:</b> Memperoleh pengalaman dalam mewujudkan gagasan kreatif dalam perancangan.				
13	Mahasiswa mampu mewujudkan gagasan kreatif dalam perancangan..	Teori : Review finalisasi tugas dan laporan.  Praktek : Finalisasi tugas.	<b>Metode :</b> Asistensi dan evaluasi. (Luring). Absen dan materi di lms.darmajaya.ac.id (daring). <b>Pengalaman belajar:</b> Memperoleh pengalaman dalam mewujudkan gagasan kreatif dalam perancangan.	240 menit	Tanya jawab dan eksekusi.	Progres perancangan dan penulisan laporan tugas.	
14	Mahasiswa mampu mewujudkan gagasan kreatif dalam perancangan..	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Teori : Review akhir perancangan visual branding sekolah dan laporan.</li> <li>• Praktek : Melanjutkan finishing akhir.</li> </ul>	<b>Metode :</b> Asistensi dan evaluasi (Luring). Absen dan materi di lms.darmajaya.ac.id (Daring). <b>Pengalaman belajar:</b> Memperoleh pengalaman dalam mewujudkan gagasan kreatif dalam perancangan.	240 menit	Tanya jawab dan eksekusi.	Kemampuan dalam finalisasi akhir media utama, media pendukung dan laporan tugas visual branding.	

15	Mahasiswa mampu memahami dan mengerti peran brand guidelines.	Teori : Brand guidelines dan persiapan untuk Ujian akhir Semester.  Praktek : Mempersiapkan isi brand guidelines untuk UAS praktek.  *Tugas dikumpulkan pada minggu kedua UAS.	<b>Metode :</b> Tayangan, ceramah dan diskusi (Luring). Absen dan materi di lmas.darmajaya.ac.id (Daring). <b>Pengalaman belajar:</b> Memperoleh proyeksi dalam menghadapi UAS.	240 menit	Tanya jawab	Kemampuan dalam mempersiapkan diri menghadapi UAS.	
16	Mahasiswa mampu menyelesaikan UAS teori dan praktek	Ujian Akhir Semester (UAS) Teori dan praktek : Brand guidelines.	Tatap muka	<b>90 menit</b>	Tertulis dan praktek	Mampu menyelesaikan UAS teori dan praktek	20%

#### DAFTAR PUSTAKA

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.
4. Richard & Judith Wilde, "*Visual Literacy, A Conceptual Approach to Graphic Problem Solving* ", Watson-Guptill Publication, New York, 1991

## Rencana Tugas dan Penilaian

### 1. Tugas

Minggu Ke	Bahan Kajian/Materi Pembelajaran	Tugas		Waktu (Menit)	Penilaian	Indikator	Bobot (%)
1	Perancangan media utama dan pendukung visual branding (Video profil sekolah)	Mandiri		4x12x60 = 2880 Menit	Strategi kreatif, konsep kreatif, media utama dan media pendukung.	Mewujudkan gagasan kreatif dalam perancangan.	20%
		Terstruktur	Studi kasus dan project based learning				
2	Laporan Tugas Perancangan.	.Mandiri		4x12x60 = 2880 Menit	Sistematika penulisan dan kutipan.	Pengetahuan dalam sistematika penulisan laporan serta kutipan.	20%
		Terstruktur	Studi kasus dan project based learning				

### 2. Penilaian

Aspek Penilaian





- Sikap** : cara menyampaikan pendapat dalam diskusi, tanggungjawab dalam menyelesaikan tugas
- Pengetahuan** : Penguasaan materi serta implementasi ke dalam tahapan produksi.
- Keterampilan**: kreatifitas dalam memenculkan ide serta strategi dalam komunikasi massa secara visual dengan memanfaatkan media.

**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

Bandar 19 Agustus Lampung,, 2023

Disusun Ole Oleh	Diperiksa oleh		Disahkan oleh :
 <b>Dosen Penanggung jawab</b>	 <b>Penanggung jawab Keilmuan</b>	 <b>Ketua Program Studi</b>	 <b>Dekan Fakultas DHP</b> 