






IAIN SYEKH NURJATI CIREBON
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI ISLAM
JURUSAN KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH	Kode	Rumpun MK	Bobot (sks)	Semester	Tanggal Penyusunan
Desain Komunikasi Visual	KPI60029	Wajib	3 sks	V	24 Agustus 2023
Otoritas	Dosen Pengampu		Gugus Mutu Jurusan		Ketua Jurusan KPI
	 Abdu Zikrillah, M.Ds 19911105 201903 1 013		 Zaenal Mutaqin, M.I.Kom 19850905 202012 1 003		 Dr. Arief Rachman, M.Si NIP. 19690927 200003 1 003
Capaian Pembelajaran	CPL Prodi				
	ST01	Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius .			
	ST12	Bertanggung jawab sepenuhnya terhadap nilai-nilai akademik yang diembannya			
	ST17	Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang komunikasi dan penyiaran Islam secara mandiri			
	PP03	Menguasai pengetahuan bidang penyiaran, public speaking, programmer media komunikasi dan penyiaran Islam.			
	PP05	Mampu menguasai bidang penyiaran, sinematografi, fotografi, <i>shooting, editing, dubbing</i> , jurnalis, broadcaster, film maker, announcer, advertiser, publisist, professional media relations dan lainnya dalam kerangka kegiatan komunikasi dan penyiaran Islam			
	PP06	Mampu mengelola produksi siaran radio/televisi, media cetak dan media online.			
	PP11	Mampu beradaptasi dalam situasi dan dinamika sosial, budaya dan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.			
	KU02	Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara, dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni.			
	KU04	Mampu mengambil keputusan secara tepat, dalam konteks penjelasan masalah di bidang keahliannya berdasarkan hasil analisis informasi dan data.			
KU08	Mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk pengembangan keilmuan dan kemampuan kerja.				

	KK06	Mampu beradaptasi dalam situasi dan dinamika sosial, budaya dan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi
	KK07	Mampu mengimplementasikan entrepreneurship dalam bidang media komunikasi dan penyiaran Islam serta kehumasan
	CP-MK	
	CPMK1	Mahasiswa mampu memahami dasar-dasar keilmuan Desain Komunikasi Visual
	CPMK2	Mahasiswa mampu memahami dan menerapkan prinsip-prinsip dan unsur-unsur Desain Grafis/DKV
	CPMK3	Mahasiswa mampu membedakan dan menjelaskan tentang jenis-jenis karya bidang Desain Komunikasi Visual
	CPMK4	Mahasiswa mampu menganalisis karya Desain Komunikasi Visual berdasarkan fenomena sosial yang sedang berkembang
	CPMK5	Mahasiswa memiliki keterampilan dasar dalam mengaplikasikan prinsip-prinsip, unsur-unsur desain grafis, dan elemen visual dalam bentuk produk karya Desain Komunikasi Visual
	CPMK6	Mahasiswa mampu mengkomunikasikan hasil karya Desain Komunikasi Visual yang telah dibuat dalam bentuk Portofolio.
Deskripsi Mata Kuliah	Mata kuliah ini membahas mengenai pemahaman dan pengaplikasian Desain Komunikasi Visual sebagai media dakwah. Sebagian besar mata kuliah ini berupa latihan-latihan secara intensif guna meningkatkan kemampuan para mahasiswa dalam mencari suatu solusi dalam permasalahan pada penyampaian dakwah secara visual, sehingga informasi yang ingin disampaikan dapat tersampaikan dengan baik, menarik dan sesuai dengan konsep dakwah Islam.	
Bahan Kajian: Materi Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Definisi Desain Komunikasi Visual 2. Sejarah dan Perkembangan Desain Komunikasi Visual 3. Produk/Karya Desain Komunikasi Visual 4. Prinsip dan Unsur Desain Grafis/Desain Komunikasi Visual 5. Elemen visual (tipografi, fotografi, dan ilustrasi) 6. Proyek Pembuatan Karya Desain Komunikasi Visual 7. Dakwah Visual 	
Referensi	Utama	
	Barnard, M. (2013). Graphic design as communication. In Graphic Design as Communication.	

<https://doi.org/10.4324/9781315015385>
 Chun, W. H. K., & Keenan, T. (2006). New media, old media: a history and theory reader. In reader.
<https://doi.org/10.1007/s13398-014-0173-7.2>
 Heller, S., & Vienne, V. (2015). Becoming a Graphic & Digital Designer. In Journal of Chemical Information and Modeling.
 Jedlicka, W. (2013). Sustainable Graphic Design: Tools, Systems and Strategies for Innovative Print Design. Design Issues. https://doi.org/10.1162/DESI_a_00031
 Kusrianto, A. (2007). Pengantar Desain Komunikasi Visual. In Pengantar Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta.
 Lupton, E. (2011). Graphic Design Thinking: Beyond Brainstorming (L. Lee, ed.). Ney York: Pricenton Architectural Press.
 Rustan, S. (2010). Hurufontipografi. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
 Sihombing, D. (2001). Tipografi Dalam Desain Grafis. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
 Spurgeon, C. (2007). Advertising and new media. In Advertising and New Media.
<https://doi.org/10.4324/9780203935521>
 Supriyono, R. (2010). Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi. Yogyakarta: ANDI.
 Zikrillah, A. (2022). Dasar-Dasar Keilmuan dan Praktek Desain Komunikasi Visual. Cirebon: IAIN Syekh Nurjati Cirebon

Pendukung

Berger, A.A. (2010). The Objects of Affection. New York: Palgrave.
 Kress, G & van Leeuwen, T. (2006). Reading Images. London: Routledge.
 Malamed, C. (2011). Visual Language for Designers. Quayside Publishing Group.
 Panofsky, E. (1991). Perspective and Symbolic Form. New York: Zone Books.
 Ricoeur, P. (1975). The Rule of Metaphore. London: Routledge.
 Schirato, T. & Webb, J. (2004). Reading The Visual . Allen & Unwin.
 Tabrani, P. (2007). Bahasa Rupa . Bandung: ITB University Press
 Zimmer, A & Zimmer, F. (1978). Visual Literacy in Communication . Teheran: Hulton Educational

Sumber pendukung lainnya:

- a) Handbook dan Tutorial
- b) Artikel Jurnal
- c) Website

Media Pembelajaran

Perangkat Lunak :

Perangkat Keras :

Google Classroom, Whatsapp, Powerpoint, Ebook, Canva, Aplikasi Desain Grafis

Laptop, smartpone

Team Teaching		-					
Mata Kuliah Prasyarat		-					
Mg ke-	Sub-CP-MK	Penilaian		Metode Pembelajaran		Pokok Pembahasan	Bobot penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian				
(1)	(2)	(3)	(4)	Luring (5)	Daring (6)	(7)	(8)
1	Kontrak Belajar & Ruang Lingkup Kuliah.	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa mengetahui tata tertib perkuliahan dan materi yang akan dipelajari. 	<ul style="list-style-type: none"> Memahami dan menyetujui kontrak belajar Melaksanakan perkuliahan dengan baik 	<p>Metode: Ceramah, Diskusi, dan Brainstorming</p> <p>Media: Whiteboard, spidol dan computer</p> <p>Sumber: Powerpoint Kontrak Belajar</p>	SmartCampus https://sc.syekhnurjati.ac.id/	Kontrak belajar & ruang lingkup mata kuliah.	
2	Mahasiswa mampu menjelaskan tentang definisi Desain Komunikasi Visual sebagai keilmuan dan profesi.	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa mampu menjelaskan definisi Desain Komunikasi Visual berdasarkan terminologi dan epistemologinya. Mahasiswa mengetahui hubungan keilmuan Desain Komunikasi Visual dengan keilmuan lainnya 	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa menjelaskan materi dengan baik. Mahasiswa aktif dalam diskusi. Mahasiswa mengerjakan tugas sesuai intruksi. Mahasiswa mampu memberikan kesimpulan dari diskusi. 	<p>Metode: Jigsaw dengan pendekatan Problem Based Learning</p> <p>Media: Whiteboard, spidol dan proyektor</p> <p>Sumber: Powerpoint dan modul</p>	SmartCampus https://sc.syekhnurjati.ac.id/ Google Classroom	<ol style="list-style-type: none"> Definisi Desain Komunikasi Visual Relevansi keilmuan Profesi Desain Komunikasi Visual. 	5%

		<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa mengetahui profesi dari bidang Desain Komunikasi Visual. 	(Diskusi Kelompok, Presentasi dan Tugas Terstruktur)				
3	Mahasiswa mampu menjelaskan sejarah dan perkembangan Desain Komunikasi Visual	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa mampu menjelaskan sejarah Desain Komunikasi Visual Mahasiswa mampu menjelaskan perkembangan teknologi dan bentuk karya Desain Komunikasi Visual di Dunia Mahasiswa mampu menjelaskan perkembangan teknologi dan bentuk karya Desain Komunikasi Visual di Indonesia 	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa menjelaskan materi dengan baik. Mahasiswa aktif dalam diskusi. Mahasiswa mengerjakan tugas sesuai intruksi. Mahasiswa mampu memberikan kesimpulan dari diskusi. <p>(Diskusi Kelompok, Presentasi dan Tugas Terstruktur)</p>	<p>Metode: Jigsaw dengan pendekatan Problem Based Learning</p> <p>Media: Whiteboard, spidol dan proyektor</p> <p>Sumber: Powerpoint dan modul</p>	SmartCampus https://sc.syekhnurjati.ac.id/ Google Classroom	<ol style="list-style-type: none"> Sejarah dan Perkembangan Desain Komunikasi Visual Sejarah Teknologi pada Desain Komunikasi Visual Sejarah Industri Kreatif 	5%
4	Mahasiswa mampu menjelaskan Produk/Karya Desain Komunikasi	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa mampu menjelaskan karya DKV identitas 	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa menemukan objek yang dikaji sesuai intruksi 	<p>Metode: Discovery Learning</p>	SmartCampus https://sc.syekhnurjati.ac.id/	<ol style="list-style-type: none"> Produk/Karya Desain Komunikasi Visual 	5%

	Visual	<p>usaha (<i>corporate identity</i>), periklanan (<i>advertising</i>), marka lingkungan (<i>environment graphics</i>), percetakan, penerbitan, kemasan (<i>packaging</i>), antar muka (<i>user interface</i>), dan multimedia.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu mengenali dan menjelaskan setiap perbedaan karya DKV • Mahasiswa mampu menganalisis fungsi dari setiap karya DKV 	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa menjelaskan materi dengan baik. • Mahasiswa aktif dalam diskusi. • Mahasiswa mengerjakan tugas sesuai intruksi. • Mahasiswa mampu memberikan kesimpulan dari diskusi. <p>(Mencari karya DKV di lingkungan sekitar, Presentasi dan Tugas Terstruktur)</p>	<p>Media: Camera, Smartphone, Laptop</p> <p>Sumber: Dunia Usaha dan Industri, Powerpoint dan modul</p>	Google Classroom	<ol style="list-style-type: none"> 2. Fungsi Karya DKV 3. Ciri-ciri pembeda karya DKV 	
5	Mahasiswa mampu memahami dan menerapkan prinsip-prinsip dan unsur-unsur dalam pembuatan Desain Komunikasi Visual	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu memahami dan menerapkan prinsip-prinsip DKV • Mahasiswa mampu memahami dan menerapkan unsur-unsur DKV. 	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa membuat karya nirmana 2D dengan usahanya sendiri. • Mahasiswa menguasai aplikasi desain grafis. • Mahasiswa menerapkan unsur dan prinsip DKV 	<p>Metode: Project Based Learning dan Kunjung Karya</p> <p>Media: Smartphone, Laptop, Aplikasi grafis</p> <p>Sumber:</p>	<p>SmartCampus https://sc.syekhnurjati.ac.id/</p> <p>Google Classroom</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Prinsip DKV: Keseimbangan, Kesatuan, Irama, Fokus, dan Proporsi. • Unsur DKV: Titik, garis, bidang, bentuk, tekstur, warna. • Tata Letak 	5%

		<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu memahami dan menerapkan tata letak (<i>layout</i>) 	<p>dengan baik.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu mempresentasikan hasilnya. <p>(Membuat karya Nirmana 2 Dimensi/Tugas Terstruktur)</p>	Powerpoint dan modul		<ul style="list-style-type: none"> • Nirmana 	
6,7	Mahasiswa mampu memahami dan menerapkan Elemen visual pada Desain Komunikasi Visual	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu memahami dan menerapkan elemen visual teks (tipografi) • Mahasiswa mampu memahami dan menerapkan elemen visual gambar (ilustrasi dan fotografi) 	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa membuat karya poster/flyer dengan usahanya sendiri. • Mahasiswa menguasai aplikasi desain grafis. • Mahasiswa menerapkan unsur dan prinsip DKV dengan baik. • Mahasiswa mampu menerapkan konsep layout dan penerapan elemen teks dan gambar. • Mahasiswa mampu mempresentasikan hasilnya. <p>(Membuat flyer dengan tema tertentu, memasukkan semua elemen visual/Tugas Terstruktur)</p>	<p>Metode: Ceramah, Diskusi Kelompok, Project Based Learning dan Kunjung Karya</p> <p>Media: Smartphone, Laptop, Aplikasi grafis</p> <p>Sumber: Powerpoint dan modul</p>	<p>SmartCampus https://sc.syekhnurjati.ac.id/</p> <p>Google Classroom</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Tipografi • Ilustrasi • Fotografi • Bahasa visual 	5%

8	Evaluasi Tengah Semester : Mahasiswa melakukan praktek pengolahan citra digital						10%
9,10	Mahasiswa mampu merancang poster layanan masyarakat yang menginformasikan kebutuhan di masyarakat sekitar	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu mencari informasi terkait kebutuhan masyarakat • Mahasiswa mampu merancang konsep karya DKV sesuai kebutuhan masyarakat • Mahasiswa mampu membuat visualisasi poster layanan masyarakat sesuai kebutuhan masyarakat • Mahasiswa mampu menerapkan unsur dan prinsip DKV pada karya infografis • Mahasiswa mampu menginformasikan pesan dengan baik melalui media infografis • Mahasiswa mampu menerapkan nilai estetika pada infografis 	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa membuat karya poster layanan masyarakat dengan usahanya sendiri. • Mahasiswa menguasai aplikasi desain grafis. • Mahasiswa menerapkan unsur dan prinsip DKV dengan baik. • Mahasiswa mampu menerapkan konsep layout dengan baik • Mahasiswa mampu membuat visualisasi poster sesuai dengan intruksi • Mahasiswa mampu mempresentasikan hasilnya. <p>(Membuat karya Poster Layanan Masyarakat/Tugas Terstruktur)</p>	<p>Metode: Ceramah, Diskusi Kelompok, Project Based Learning dan Kunjung Karya</p> <p>Media: Smartphone, Laptop, Aplikasi grafis</p> <p>Sumber: Powerpoint dan modul</p>	SmartCampus https://sc.syekhnurjati.ac.id/ Google Classroom	<ul style="list-style-type: none"> • Design Thinking • Poster Layanan Masyarakat 	10%
11,12	Mahasiswa dapat memahami dan membuat infografis	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa memahami tentang Infografis • Mahasiswa mampu 	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa membuat karya infografis dengan usahanya sendiri. 	<p>Metode: Ceramah, Diskusi Kelompok, Project Based</p>	SmartCampus https://sc.syekhnurjati.ac.id/	<ul style="list-style-type: none"> • Infografis • Pengumpulan dan Pengolahan 	10%

		<p>mencari informasi terkait kebutuhan Jurusan dan Fakultas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu merancang konsep Infografis sebagai media informasi sesuai kebutuhan Jurusan dan Fakultas. • Mahasiswa mampu membuat visualisasi infografis sesuai kebutuhan Jurusan dan Fakultas • Mahasiswa mampu menerapkan unsur dan prinsip DKV pada karya poster • Mahasiswa mampu menginformasikan pesan dengan baik melalui media poster • Mahasiswa mampu menerapkan nilai estetika pada poster 	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa menguasai aplikasi desain grafis. • Mahasiswa menerapkan unsur dan prinsip DKV dengan baik. • Mahasiswa mampu menerapkan konsep layout dengan baik • Mahasiswa mampu membuat visualisasi infografis sesuai dengan intruksi • Mahasiswa mampu mempresentasikan hasilnya. <p>(Membuat karya Infografis/Tugas Terstruktur)</p>	<p>Learning dan Kunjung Karya</p> <p>Media: Smartphone, Laptop, Aplikasi grafis</p> <p>Sumber: Powerpoint dan modul</p>	<p>Google Classroom</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Jenis dan Fungsi Infografis 	
13, 14	<p>Mahasiswa dapat memahami dan membuat flyer dakwah Islam</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa memahami tentang flyer dakwah Islam • Mahasiswa mampu menentukan materi 	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa membuat karya flyer dengan usahanya sendiri. • Mahasiswa 	<p>Metode: Ceramah, Diskusi Kelompok, Project Based Learning dan</p>	<p>SmartCampus https://sc.syekhnurjati.ac.id/ Google</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Flyer • Materi dakwah untuk komunikasi 	10%

		<p>atau konten dakwah Islam</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu merancang konsep flyer sebagai media informasi Dakwah Islam • Mahasiswa mampu membuat visualisasi flyer dakwah Islam • Mahasiswa mampu menerapkan unsur dan prinsip DKV pada karya poster • Mahasiswa mampu menginformasikan pesan dengan baik melalui media flyer • Mahasiswa mampu menerapkan nilai estetika pada flyer 	<p>menguasai aplikasi desain grafis.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa menerapkan unsur dan prinsip DKV dengan baik. • Mahasiswa mampu menerapkan konsep layout dengan baik • Mahasiswa mampu membuat visualisasi flyer sesuai dengan intruksi • Mahasiswa mampu mempresentasikan hasilnya. <p>(Membuat karya flyer dakwah Islam untuk media sosial/Tugas Terstruktur)</p>	<p>Kunjung Karya</p> <p>Media: Smartphone, Laptop, Aplikasi grafis</p> <p>Sumber: Powerpoint dan modul</p>	<p>Classroom</p>	<p>visual</p> <ul style="list-style-type: none"> • Script writing untuk dakwah visual 	
15	<p>Mahasiswa mampu mengkaji tentang keilmuan dan praktek bidang DKV</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu mencari dan mengelola informasi atau data tentang keilmuan dan praktek bidang DKV • Mahasiswa mampu menganalisis data 	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa aktif dalam diskusi. • Mahasiswa mengerjakan tugas sesuai intruksi. • Mahasiswa mengerjakan tugas dengan kualitas yang baik. 	<p>Metode: Discovery Learning, Diskusi Kelompok</p> <p>Media: Camera, Smartphone, Laptop</p> <p>Sumber:</p>	<p>SmartCampus https://sc.syekhnurjati.ac.id/</p> <p>Google Classroom</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Metode Penelitian DKV • Analisis Komunikasi Visual • Teknik Penulisan Artikel Ilmiah • Teori Karya 	10%

		berdasarkan teori bidang DKV <ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa mampu membuat karya ilmiah tentang bidang DKV 	(Kajian DKV, Tugas Terstruktur)	Dunia Usaha dan Industri, Powerpoint dan modul		DKV		
16	Evaluasi Akhir Semester : Mahasiswa membuat artikel jurnal Desain Komunikasi Visual sesuai prosedur.							25%

FORMAT RANCANGAN TUGAS

 IAIN SYEKH NURJATI CIREBON FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI ISLAM JURUSAN KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM			
RENCANA TUGAS MAHASISWA			
Mata Kuliah : Desain Komunikasi Visual			
Kode MK: 600029	Sks: 3	Semester : V	Tanggal Penyusunan: 24 Agustus 2023
BENTUK TUGAS		WAKTU Pengerjaan Tugas	
JUDUL TUGAS			
SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH			
<ol style="list-style-type: none">1. Mahasiswa mampu memahami dasar-dasar keilmuan Desain Komunikasi Visual2. Mahasiswa mampu memahami dan menerapkan prinsip-prinsip dan unsur-unsur Desain Grafis/DKV3. Mahasiswa mampu membedakan dan menjelaskan tentang jenis-jenis karya bidang Desain Komunikasi Visual4. Mahasiswa mampu menganalisis karya Desain Komunikasi Visual berdasarkan fenomena sosial yang sedang berkembang5. Mahasiswa memiliki keterampilan dasar dalam mengaplikasikan prinsip-prinsip, unsur-unsur desain grafis, dan elemen visual dalam bentuk produk karya Desain Komunikasi Visual6. Mahasiswa mampu mengkomunikasikan hasil karya Desain Komunikasi Visual yang telah dibuat dalam bentuk Portofolio.			
DESKRIPSI TUGAS			
Tugas memiliki dua jenis, yaitu dalam bentuk presentasi/makalah dan proyek karya. Tugas presentasi dilakukan secara berkelompok yang diawali dari proses discovery, kemudian diskusi, dan mempresentasikan hasilnya. Tugas dalam bentuk proyek dilakukan secara individu maupun kelompok, dengan mengikuti intruksi yang diberikan ketika perkuliahan berlangsung. Produk yang telah dibuat kemudian dipresentasikan hasilnya.			
METODE Pengerjaan Tugas			
<ol style="list-style-type: none">1. Mahasiswa mendengarkan/membaca dan memahami instruksi pengerjaan tugas yang diberikan oleh dosen2. Mahasiswa melaksanakan tugas sesuai arahan dari dosen			

3. Mahasiswa mengimplementasikan konsep-konsep dengan menggunakan aplikasi yang digunakan
4. Mahasiswa mengumpulkan tugas sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.

BENTUK DAN FORMAT LUARAN

a. Objek Garapan:

1. Presentasi definisi Desain Komunikasi Visual sebagai keilmuan dan profesi.
2. Presentasi sejarah dan perkembangan Desain Komunikasi Visual
3. Mencari karya DKV di lingkungan sekitar dan Presentasi hasil
4. Membuat karya Nirmana 2 Dimensi
5. Membuat flyer dengan tema tertentu, memasukkan semua elemen visual
6. Membuat kreasi pengolahan citra digital
7. Membuat karya Poster Layanan Masyarakat
8. Membuat karya Infografis
9. Membuat karya flyer dakwah Islam untuk media sosial
10. Melakukan kajian atau penelitian tentang Desain Komunikasi Visual

b. Bentuk Luaran :

1. Powerpoint dan makalah definisi Desain Komunikasi Visual sebagai keilmuan dan profesi.
2. Powerpoint dan makalah sejarah dan perkembangan Desain Komunikasi Visual
3. Makalah terkait karya DKV di lingkungan sekitar
4. Karya Nirmana 2 Dimensi
5. Flyer dengan tema tertentu
6. Karya kreasi pengolahan citra digital
7. Poster Layanan Masyarakat
8. Infografis
9. Flyer dakwah Islam untuk media sosial
10. Artikel Ilmiah tentang Desain Komunikasi Visual

INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN

Kriteria Penilaian Presentasi

No	Kriteria Nilai	Kriteria Huruf	Indikator	Catatan
1	91-100	A	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menguasai materi dengan baik (dibuktikan dengan tidak banyak melihat catatan atau slide) 2. Menyampaikan dengan lugas dan Bahasa yang baik 3. Penyampaian mudah dimengerti dan dapat memanfaatkan waktu 4. Mampu menjawab pertanyaan dengan baik 	Semua indikator terpenuhi
2	86-90	A-	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menguasai materi dengan baik (dibuktikan dengan tidak banyak melihat catatan atau slide) 2. Menyampaikan dengan lugas dan 	Terdapat kekurangan pada satu

			<p>Bahasa yang baik</p> <p>3. Penyampaian mudah dimengerti dan dapat memanfaatkan waktu</p> <p>4. Mampu menjawab pertanyaan dengan baik</p>	indikator
3	81-85	B+	<p>1. Menguasai materi dengan baik (dibuktikan dengan tidak banyak melihat catatan atau slide)</p> <p>2. Menyampaikan dengan lugas dan Bahasa yang baik</p> <p>3. Penyampaian mudah dimengerti dan dapat memanfaatkan waktu</p> <p>4. Mampu menjawab pertanyaan dengan baik</p>	Terdapat kekurangan pada dua indikator tetapi tidak terlalu fatal
4	76-80	B	<p>1. Menguasai materi dengan baik (dibuktikan dengan tidak banyak melihat catatan atau slide)</p> <p>2. Menyampaikan dengan lugas dan Bahasa yang baik</p> <p>3. Penyampaian mudah dimengerti dan dapat memanfaatkan waktu</p> <p>4. Mampu menjawab pertanyaan dengan baik</p>	Terdapat kekurangan pada dua indikator tetapi cukup fatal
5	71-76	B-	<p>1. Menguasai materi dengan baik (dibuktikan dengan tidak banyak melihat catatan atau slide)</p> <p>2. Menyampaikan dengan lugas dan Bahasa yang baik</p> <p>3. Penyampaian mudah dimengerti dan dapat memanfaatkan waktu</p> <p>4. Mampu menjawab pertanyaan dengan baik</p>	Terdapat kekurangan pada dua indikator tetapi fatal
6	66-70	C+	<p>1. Menguasai materi dengan baik (dibuktikan dengan tidak banyak melihat catatan atau slide)</p> <p>2. Menyampaikan dengan lugas dan Bahasa yang baik</p> <p>3. Penyampaian mudah dimengerti dan dapat memanfaatkan waktu</p> <p>4. Mampu menjawab pertanyaan dengan baik</p>	Terdapat kekurangan pada tiga indikator tetapi tidak terlalu fatal
7	61-65	C	<p>1. Menguasai materi dengan baik (dibuktikan dengan tidak banyak melihat catatan atau slide)</p> <p>2. Menyampaikan dengan lugas dan Bahasa yang baik</p> <p>3. Penyampaian mudah dimengerti dan dapat memanfaatkan waktu</p> <p>4. Mampu menjawab pertanyaan dengan baik</p>	Terdapat kekurangan pada tiga indikator tetapi fatal

8	50-60	D	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menguasai materi dengan baik (dibuktikan dengan tidak banyak melihat catatan atau slide) 2. Menyampaikan dengan lugas dan Bahasa yang baik 3. Penyampaian mudah dimengerti dan dapat memanfaatkan waktu 4. Mampu menjawab pertanyaan dengan baik 	Terdapat kekurangan pada 4 indikator tetapi tidak terlalu fatal
9	0-49	E	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menguasai materi dengan baik (dibuktikan dengan tidak banyak melihat catatan atau slide) 2. Menyampaikan dengan lugas dan Bahasa yang baik 3. Penyampaian mudah dimengerti dan dapat memanfaatkan waktu 4. Mampu menjawab pertanyaan dengan baik 	Terdapat kekurangan pada 4 indikator tetapi fatal

Nama Mahasiswa	PENGOLAHAN NILAI PRESENTASI								
	Penguasaan Materi	N1	Komunikatif	N2	Mudah Dimengerti	N3	Menjawab Pertanyaan	N4	Nilai
		30		20		30		20	100

Kriteria Penilaian Praktek

No	Kriteria Nilai	Kriteria Huruf	Indikator	Catatan
1	91-100	A	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat tugas sesuai perintah yang diberikan (bobot 20) 2. Menerapkan nilai estetika dengan baik (bobot 40) 3. Menggunakan teknik pengerjaan yang baik dan benar (bobot 30) 4. Memiliki konsep yang baik dan <i>out of the box</i> (kreatif) (bobot 10) 	Semua indikator terpenuhi
2	86-90	A-	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat tugas sesuai perintah yang diberikan (bobot 20) 2. Menerapkan nilai estetika dengan baik (bobot 40) 3. Menggunakan teknik pengerjaan yang baik dan benar (bobot 30) 	Terdapat kekurangan pada satu indikator

			4. Memiliki konsep yang baik dan <i>out of the box</i> (kreatif) (bobot 10)	
3	81-85	B+	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat tugas sesuai perintah yang diberikan (bobot 20) 2. Menerapkan nilai estetika dengan baik (bobot 40) 3. Menggunakan teknik pengerjaan yang baik dan benar (bobot 30) 4. Memiliki konsep yang baik dan <i>out of the box</i> (kreatif) (bobot 10) 	Terdapat kekurangan pada dua indikator tetapi tidak terlalu fatal
4	76-80	B	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat tugas sesuai perintah yang diberikan (bobot 20) 2. Menerapkan nilai estetika dengan baik (bobot 40) 3. Menggunakan teknik pengerjaan yang baik dan benar (bobot 30) 4. Memiliki konsep yang baik dan <i>out of the box</i> (kreatif) (bobot 10) 	Terdapat kekurangan pada dua indikator tetapi cukup fatal
5	71-76	B-	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat tugas sesuai perintah yang diberikan (bobot 20) 2. Menerapkan nilai estetika dengan baik (bobot 40) 3. Menggunakan teknik pengerjaan yang baik dan benar (bobot 30) 4. Memiliki konsep yang baik dan <i>out of the box</i> (kreatif) (bobot 10) 	Terdapat kekurangan pada dua indikator tetapi fatal
6	66-70	C+	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat tugas sesuai perintah yang diberikan (bobot 20) 2. Menerapkan nilai estetika dengan baik (bobot 40) 3. Menggunakan teknik pengerjaan yang baik dan benar (bobot 30) 4. Memiliki konsep yang baik dan <i>out of the box</i> (kreatif) (bobot 10) 	Terdapat kekurangan pada tiga indikator tetapi tidak terlalu fatal
7	61-65	C	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat tugas sesuai perintah yang diberikan (bobot 20) 2. Menerapkan nilai estetika dengan baik (bobot 40) 3. Menggunakan teknik pengerjaan yang baik dan benar (bobot 30) 4. Memiliki konsep yang baik dan <i>out of the box</i> (kreatif) (bobot 10) 	Terdapat kekurangan pada tiga indikator tetapi fatal
8	50-60	D	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat tugas sesuai perintah yang diberikan (bobot 20) 2. Menerapkan nilai estetika dengan baik (bobot 40) 3. Menggunakan teknik pengerjaan yang baik dan benar (bobot 30) 4. Memiliki konsep yang baik dan <i>out</i> 	Terdapat kekurangan pada 4 indikator tetapi tidak terlalu fatal

			<i>of the box</i> (kreatif) (bobot 10)	
9	0-49	E	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat tugas sesuai perintah yang diberikan (bobot 20) 2. Menerapkan nilai estetika dengan baik (bobot 40) 3. Menggunakan teknik pengerjaan yang baik dan benar (bobot 30) 4. Memiliki konsep yang baik dan <i>out of the box</i> (kreatif) (bobot 10) 	Terdapat kekurangan pada 4 indikator tetapi fatal

Nama Mahasiswa	PENGOLAHAN NILAI PRESENTASI								
	Sesuai Intruksi	N1	Estetika	N2	Teknik Pengerjaan	N3	Konsep/Ide	N4	Nilai
		20		40		30		10	100

JADWAL PELAKSANAAN

Menyesuaikan dengan tanggal pertemuan dari setiap kegiatan pembelajaran.

LAIN-LAIN

-

DAFTAR RUJUKAN

- Barnard, M. (2013). Graphic design as communication. In Graphic Design as Communication. <https://doi.org/10.4324/9781315015385>
- Berger, A.A. (2010). The Objects of Affection. New York: Palgrave.
- Chun, W. H. K., & Keenan, T. (2006). New media, old media: a history and theory reader. In reader. <https://doi.org/10.1007/s13398-014-0173-7.2>
- Heller, S., & Vienne, V. (2015). Becoming a Graphic & Digital Designer. In Journal of Chemical Information and Modeling.
- Jedlicka, W. (2013). Sustainable Graphic Design: Tools, Systems and Strategies for Innovative Print Design. Design Issues. https://doi.org/10.1162/DESI_a_00031
- Kress, G & van Leeuwen, T. 2006. Reading Images. London: Routledge.
- Kusrianto, A. (2007). Pengantar Desain Komunikasi Visual. In Pengantar Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta.
- Lupton, E. (2011). Graphic Design Thinking: Beyond Brainstorming (L. Lee, ed.). New York: Princeton Architectural Press.
- Malamed, C. (2011). Visual Language for Designers. Quayside Publishing Group.
- Panofsky, E. (1991). Perspective and Symbolic Form. New York: Zone Books.
- Ricoeur, P. (1975). The Rule of Metaphore. London: Routledge.
- Rustan, S. (2010). Hurufontipografi. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Schirato, T. & Webb, J. (2004). Reading The Visual . Allen & Unwin.
- Sihombing, D. (2001). Tipografi Dalam Desain Grafis. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Spurgeon, C. (2007). Advertising and new media. In Advertising and New Media.

<https://doi.org/10.4324/9780203935521>

Supriyono, R. (2010). *Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: ANDI.

Tabrani, P. (2007). *Bahasa Rupa*. Bandung: ITB University Press

Zikrillah, A. (2022). *Dasar-Dasar Keilmuan dan Praktek Desain Komunikasi Visual*. Cirebon: IAIN Syekh Nurjati Cirebon

Zimmer, A & Zimmer, F. (1978). *Visual Literacy in Communication*. Teheran: Hulton Educational