



Kampus
Merdeka
INDONESIA JAYA



FAKULTAS
ARSITEKTUR & FAD
DESAIN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAWA TIMUR



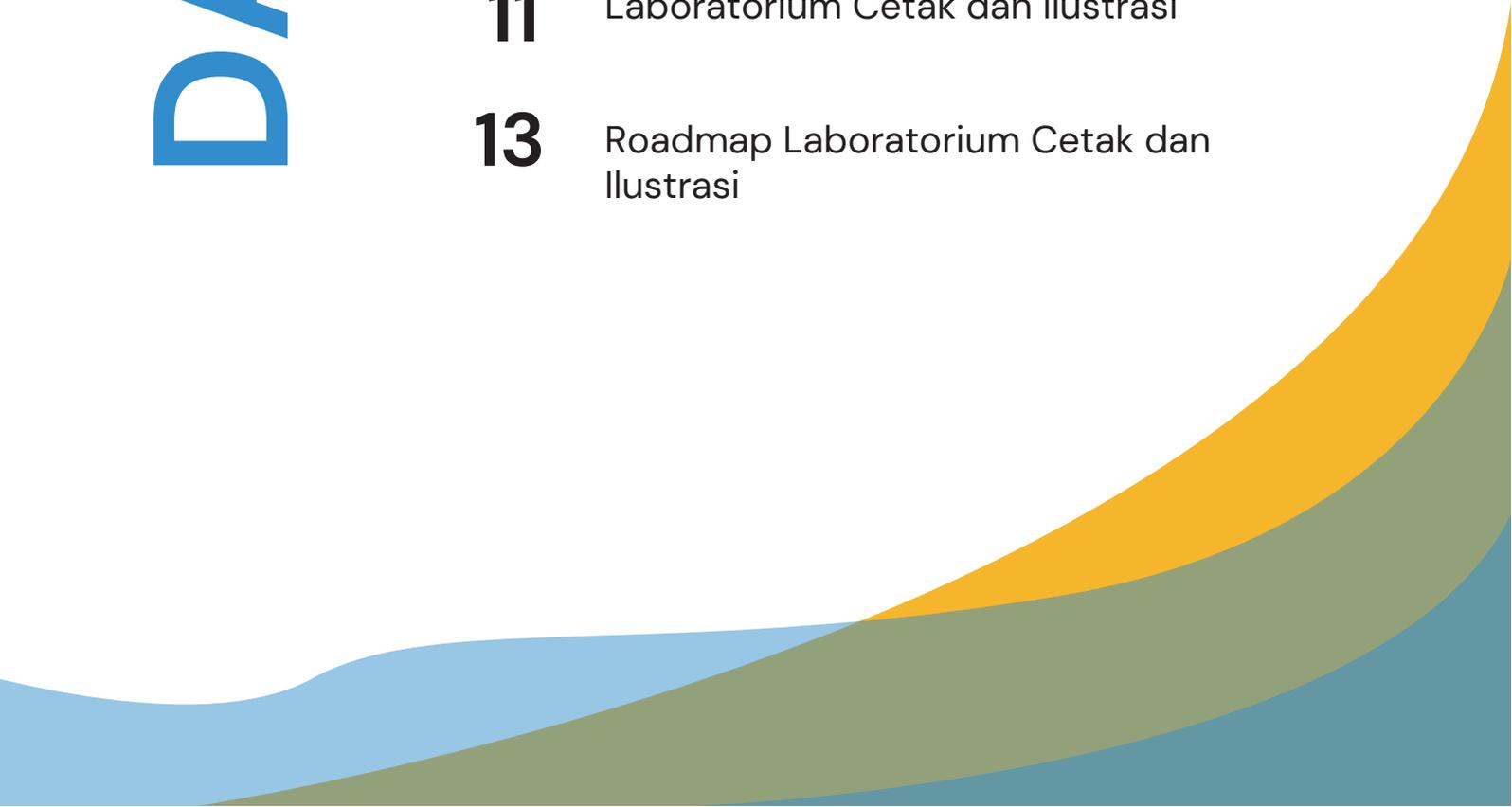
ROADMAP LINDIMAS



PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAWA TIMUR

2025

DAFTAR ISI

- 
- 
- 01** Program Studi DKV
 - 03** Visi dan Misi
 - 07** SDM
 - 08** Kelompok Dosen Sesuai Peminatan
 - 09** Kelompok Dosen Sesuai Laboratorium
 - 10** Strategi Capaian LITDIMAS DKV
 - 11** Laboratorium Cetak dan Ilustrasi
 - 13** Roadmap Laboratorium Cetak dan Ilustrasi

ROADMAP LITDIMAS

PRODI DKV

- 14** Laboratorium Komputer Grafis
- 16** Roadmap Laboratorium Komputer Grafis
- 17** Laboratorium Media Rekam
- 20** Roadmap Laboratorium Media Rekam
- 21** Laboratorium Riset Desain
- 23** Roadmap Laboratorium Riset Desain
- 24** Roadmap Program Studi Desain Komunikasi Visual
- 25** Judul LITDIMAS Dosen DKV 2018–2023
- 24** Skema Pelaksanaan LITDIMAS
- 25** Skema Pendanaan LITDIMAS

Program Studi DKV

Program Desain Komunikasi Visual yang selanjutnya disebut dengan Prodi DKV merupakan salah satu dari 3 (tiga) Prodi yang dimiliki Fakultas Arsitektur dan Desain (FAD), Universitas Pembangunan Nasional (UPN) "Veteran" Jawa Timur. Berdasarkan Surat Keputusan Bersama Menhankam dan Mendikbud Nomor: Kep/0373/U/1994 – Kep/10/XI/1994, tanggal 29 November 1994 tentang status UPN "Veteran" Jawa Timur sebagai Perguruan Tinggi Swasta semua prodinya berstatus disamakan dan dikuatkan dengan SK Dirjen Dikti No.024/Dikti/Kep/1995 tanggal 11 April 1995. Pada tanggal 6 Oktober 2014 UPN "Veteran" Jawa Timur menjadi Perguruan Tinggi Negeri.

Penyelenggaraan Prodi DKV berpedoman pada visi keilmuannya, yaitu "Menjadi Program Studi Desain Komunikasi Visual yang unggul dalam bidang Desain Grafis yang berbasis kekayaan budaya lokal Nusantara, serta berkarakter Bela Negara, di Indonesia pada tahun 2030". Untuk mencapai visi, misi, tujuan, dan sasaran ini telah dilakukan berbagai upaya, yaitu dengan dukungan sumber daya manusia, pengelolaan tata pamong, sarana dan prasarana yang memadai, kurikulum yang relevan, dan sistem pembelajaran yang berkualitas. Selain itu, kegiatan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat (Litdimas) yang didukung kerja sama dengan berbagai instansi pemerintah maupun swasta juga dilakukan untuk mencapai visi dan misi tersebut. Pengelolaan dan pengembangan Prodi DKV tidak lepas dari peran pimpinan Program Studi, Fakultas dan Universitas yang memiliki kemampuan dan wawasan ke depan dalam membuat dan melaksanakan perencanaan, pengambilan keputusan, dan kebijaksanaan untuk menjamin mutu lulusan. Tata Pamong dikelola dengan menggunakan

pola kepemimpinan struktural dan kolegal, serta menggunakan sistem demokrasi melalui mekanisme kerja dan deskripsi jabatan yang jelas sesuai dengan struktur organisasi di program studi/fakultas.

Pelaksanaan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan oleh dosen disesuaikan dengan bidang keahliannya dan hasilnya telah didiseminasikan melalui publikasi ilmiah (internasional, nasional terakreditasi, dan nasional), baik dalam bentuk jurnal ilmiah, maupun buku referensi. Kondisi ini merupakan upaya yang dilakukan oleh segenap sivitas akademika dalam mencapai tujuan Program Studi Desain Komunikasi Visual FAD-UPNVJT yang kedua. Kerja sama yang dilakukan, baik kerja sama nasional maupun internasional, selain merintis kerja sama yang baru, Program Studi Desain Komunikasi Visual FAD-UPNVJT juga menindaklanjuti kerjasama yang sudah ada guna meningkatkan kualitas pelaksanaan tridarma perguruan tinggi.

Prodi DKV menjadikan riset sebagai salah satu aspek kegiatan yang utama dalam mengimplementasikan nilai-nilai Bela Negara. Hal ini berarti setiap kegiatan riset penelitian yang dilakukan oleh prodi DKV memiliki tujuan menggali dan menampilkan nilai-nilai kebudayaan dan kearifan lokal Indonesia dalam desain.

Implementasi nilai-nilai Bela Negara pada bidang pengabdian kepada masyarakat dilakukan langkah-langkah berikut:

- ▮ Menyasar masyarakat dan daerah-daerah yang masih terbelakang sebagai sasaran program-program abdimas.
- ▮ Berkolaborasi dengan masyarakat setempat dengan memberdayakan potensi dan kearifan lokal dalam berbagai aspek agar dapat meningkatkan kualitas ekonomi masyarakat setempat.
- ▮ Mengimplementasikan bidang-bidang keilmuan desain dalam meningkatkan produktivitas masyarakat setempat dengan menciptakan Teknologi Tepat Guna (TTG).

Visi dan Misi

Visi Menjadi Program Studi Desain Komunikasi Visual yang unggul dalam bidang Desain Grafis yang berbasis kekayaan budaya lokal Nusantara, serta berkarakter Bela Negara, di Indonesia pada tahun 2030

Visi Program Studi tersebut adalah acuan untuk seluruh civitas akademika dalam melaksanakan kegiatan tridarma Perguruan Tinggi demi mencapai goals bersama dalam waktu sepuluh tahun ke depan. Adapun makna dari visi Program Studi Desain Komunikasi Visual adalah sebagai berikut:

- a. Makna **“unggul dalam bidang Desain Grafis yang berbasis kekayaan budaya lokal Nusantara”** adalah memiliki kelebihan dalam hal kompetensi, keahlian, dan profesionalisme di bidang Desain Komunikasi Visual, khususnya desain grafis, dengan memanfaatkan kekayaan lokal Nusantara sebagai ciri khas.
- b. Makna **“Berkarakter Bela Negara”**. Bela Negara yang dimaksud adalah memiliki ciri khas yang melekat pada program studi terkait nilai-nilai kecintaan terhadap tanah air, serta rela berkorban demi memajukan bangsa dan negara. Melalui visi ini, pertama, diharapkan lulusan Prodi DKV tidak hanya memiliki skill dan keilmuan mendesain saja, tetapi juga memiliki kesadaran untuk menggunakan ilmu dan skill yang mereka miliki untuk membangun bangsa dan negaranya. Kedua, melalui visi ini dapat melahirkan lulusan-lulusan yang bangga dalam memanfaatkan seluruh potensi lokal di nusantara sebagai inspirasi dan ciri khas desain yang mereka hasilkan.

Pembangunan karakter **Bela Negara** dilakukan melalui kegiatan sebagai berikut:

a. Pendidikan dan Pengajaran

Pendidikan dan pengajaran diwujudkan dalam isi kurikulum dan rangkaian kegiatan dalam rangka pendidikan pembentukan (Diktuk) yaitu :

- ▢ Adanya berbagai kegiatan yang mengharuskan mahasiswa memahami karakter dan budaya kampus Bela Negara. Kegiatan pengenalan kampus, pembekalan wawasan kebangsaan, baris berbaris, dan lainnya, mulai ditanamkan kepada mahasiswa baru sejak awal semester.
- ▢ Adanya mata kuliah-mata kuliah Prodi DKV yang mengangkat potensi-potensi lokal nusantara sebagai bahan diskusi dan tugas perancangan. Di antaranya adalah Sejarah Seni Rupa dan Desain, Budaya Visual Nusantara, Tipografi Terapan, Metode Grafika.
- ▢ Adanya mata kuliah yang bermuatan pembentukan karakter bangsa, di antaranya: Pancasila, Agama, Bahasa Indonesia, Kewarganegaraan, Bela Negara, Outbound Bela Negara, dan KKN (Kuliah Kerja Nyata).

b. Penelitian

Prodi DKV menjadikan riset sebagai salah satu aspek kegiatan yang utama dalam mengimplementasikan nilai-nilai Bela Negara. Hal ini berarti setiap kegiatan riset penelitian yang dilakukan oleh prodi DKV memiliki tujuan menggali dan menampilkan nilai-nilai kebudayaan dan kearifan lokal Indonesia dalam desain.

- c. Pengabdian kepada Masyarakat.
Implementasi nilai-nilai Bela Negara pada bidang pengabdian kepada masyarakat dilakukan langkah-langkah berikut:
- ▢ Menyasar masyarakat dan daerah-daerah yang masih terbelakang sebagai sasaran program-program abdimas.
 - ▢ Berkolaborasi dengan masyarakat setempat dengan memberdayakan potensi dan kearifan lokal dalam berbagai aspek agar dapat meningkatkan kualitas ekonomi masyarakat setempat.
 - ▢ Mengimplementasikan bidang-bidang keilmuan desain dalam meningkatkan produktivitas masyarakat setempat dengan menciptakan Teknologi Tepat Guna (TTG).

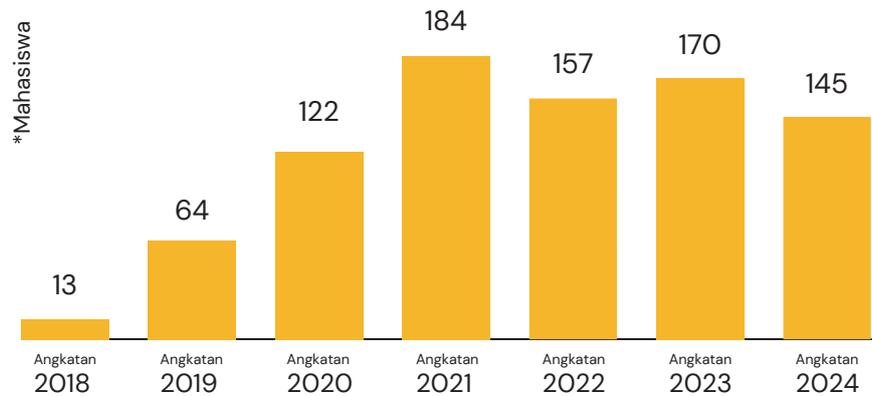
Misi

1. Menyelenggarakan dan mengembangkan pendidikan desain grafis yang memanfaatkan kekayaan budaya Nusantara;
2. Meningkatkan budaya riset desain dalam pengembangan IPTEKS yang berdaya guna untuk kesejahteraan masyarakat;
3. Menyelenggarakan pengabdian kepada masyarakat berbasis riset dan kearifan lokal Nusantara di bidang desain dan seni;
4. Menyelenggarakan tata kelola yang baik dan bersih dalam rangka mencapai akuntabilitas pengelolaan anggaran di lingkungan Prodi DKV;
5. Mengembangkan kualitas sumber daya manusia unggul DKV dalam sikap dan tata nilai, unjuk kerja, penguasaan pengetahuan, dan manajerial;
6. Meningkatkan sistem pengelolaan sarana dan prasarana terpadu di lingkungan Prodi DKV;
7. Membangun kerja sama institusional Prodi DKV dengan stakeholders baik dalam dan luar negeri.

Tujuan

1. Menghasilkan lulusan yang kompeten bidang Desain Komunikasi Visual, khususnya desain grafis dengan ciri khas budaya nusantara dan mampu bersaing di era global;
2. Menghasilkan penelitian bermutu dan inovasi riset Desain Komunikasi Visual yang berdaya guna untuk kesejahteraan masyarakat;
3. Mewujudkan kegiatan pengabdian yang dibutuhkan masyarakat dengan berbasis riset dan kearifan lokal bidang Desain Komunikasi Visual;
4. Mengembangkan tata kelola Program Studi Desain Komunikasi Visual yang baik dan bersih untuk mencapai akuntabilitas pengelolaan anggaran;
5. Menghasilkan sumber daya manusia unggul program studi Desain Komunikasi Visual yang kompeten dan berdaya saing tinggi;
6. Meningkatkan sarana prasarana program studi Desain Komunikasi Visual yang memadai dengan pengelolaan yang efektif dan efisien;
7. Mengembangkan kerjasama institusional program studi Desain Komunikasi Visual dengan stakeholder baik dalam dan luar negeri yang intensif dan menguntungkan kedua belah pihak.

Jumlah dosen Prodi DKV adalah 15 dengan kompetensi yang berbeda-beda. sedangkan jumlah mahasiswa Prodi DKV adalah 645, dengan rincian:

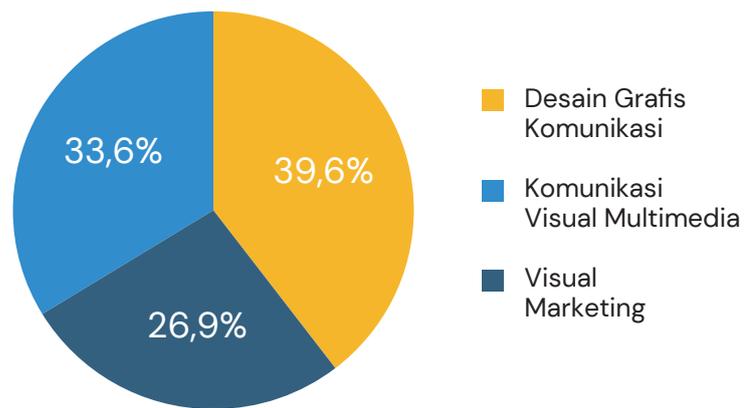


Rasio Dosen : Mahasiswa

1:51

327 Mahasiswa Tahap persiapan

383 Mahasiswa Tahap peminatan



Tenaga kependidikan yang ada di Prodi DKV sebanyak 2 orang, diantaranya Laboran dan staf Administrasi.

Kelompok Dosen Sesuai Peminatan

Peminatan Visual Marketing

VM

1. Aditya Rahman Yani, ST.,M.Med.Kom
2. Aileena S.C.R.E.C., ST., M.Ds
3. Sri Wulandari, S.Sn., M.A
4. Bayu Setiawan, S.Sn., M.Sn

Peminatan Desain Grafis

DG

1. Masnuna, ST., M.Sn
2. Aris Sutejo, S.Sn., M.Sn
3. Mahimma Romadhona, ST., M.Ds
4. Alfian Candra A., ST., M.Ds
5. Restu Ismoyo Aji, S.Sn., M.A
6. Aninditya Daniar, S.Sn., M.Sn

Peminatan Komunikasi Visual Multimedia

KVM

1. Aryo Bayu W., ST., M.Med.Kom
2. Widyasari, ST., MT
3. Aphief Tri Artanto, ST., M.Sn
4. Diana Aqidatun Nisa, ST., M.Ds
5. Pungky Feby A., S.Sn., M.Sn

Kelompok Dosen Sesuai Laboratorium

Laboratorium Riset Desain

1. Aileena S.C.R.E.C., ST., M.Ds
2. Aditya Rahman Yani, ST., M.Med.Kom
3. Sri Wulandari, S.Sn., M.A
4. Bayu Setiawan, S.Sn., M.Sn

Laboratorium Cetak dan Ilustrasi

1. Restu Ismoyo Aji, S.Sn., M.A
2. Masnuna, ST., M.Sn
3. Aris Sutejo, S.Sn., M.Sn Sesuai
4. Mahimma Romadhona, ST., M.Ds

Laboratorium Media Rekam

1. Widyasari, ST., MT
2. Aryo Bayu W., ST., M.Med.Kom
3. Diana Aqidatun Nisa, ST., M.Ds
4. Pungky Feby A., S.Sn., M.Sn

Laboratorium Komputer Grafis

1. Alfian Candra A., ST., M.Ds
2. Aphief Tri Artanto, ST., M.Sn
3. Aninditya Daniar, S.Sn., M.Sn

Strategi Capaian LITDIMAS DKV

INPUT

- Program penelitian dan pengabdian kepada masyarakat
- Peluang Pendanaan Penelitian
- Kerjasama Mitra
- Kuantitas dan kualitas Tema Penelitian
- Usulan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat

PROSES

1. Perencanaan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat
2. Pelaksanaan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat melibatkan mahasiswa
3. Evaluasi dan monitoring proses penelitian dan pengabdian kepada masyarakat
4. Pelaporan hasil penelitian dan pengabdian kepada masyarakat
5. Jurnal terakreditasi

OUTPUT

- Publikasi ilmiah (jurnal terakreditasi, prosiding)
- Buku ajar
- Prototipe
- HKI
- Buku referensi
- Pengembangan RPS

Laboratorium

Cetak dan Ilustrasi

Kepala Laboratorium: Restu Ismoyo Aji, S.Sn., M.A.

Profil dan Ruang Lingkup Laboratorium

Laboratorium Cetak dan Ilustrasi (disingkat menjadi Lab Cetar) adalah satu dari empat laboratorium di Prodi DKV yang beranggotakan dosen-dosen kelompok keahlian Desain Grafis untuk mendukung peminatan Visual Marketing, peminatan Komunikasi Visual Multimedia, serta utamanya peminatan Desain Grafis. Lab Cetar senantiasa bersinergi dan bekerjasama dengan ketiga laboratorium lain di Prodi DKV: Laboratorium Komputer Grafis, Laboratorium Perancangan, dan Laboratorium Media Rekam, serta dengan civitas akademika dan mitra DUDI dengan latar belakang apapun yang memiliki minat pengembangan metode pembelajaran, penciptaan, penelitian, dan pengabdian masyarakat di bidang cetak/grafika dan ilustrasi.

Sejak dibentuk 2017, Lab Cetar telah berkontribusi dalam sejumlah kuliah tamu tentang dunia cetak/grafika dan ilustrasi profesional, pun berbagai workshop dan praktik metode cetak/grafika dan produksi desain, bukan hanya bagi mahasiswa tapi juga masyarakat di luar kampus dan bahkan siswa SMK jurusan DKV dan Multimedia. Salah satunya melalui program Megadimas (Metode Grafika Pengabdian Masyarakat) yang menjadi agenda rutin setiap tahunnya, di mana mahasiswa didampingi dosen memberikan pelatihan metode cetak/grafika kepada masyarakat.



Lab Cetar juga turut menghidupkan iklim penelitian dan pengabdian masyarakat dari dosen yang bekerjasama dengan mahasiswa lewat real life project di dunia industri kreatif (lokasi wisata, Bumdes, UMKM) lingkup lokal dan regional Jawa Timur. Mata kuliah Prodi DKV yang terintegrasi ke dalam Lab Cetar menyebar dari semester I-VII dalam kurikulum Prodi DKV 2021-2025. Deretan mata kuliah yang kiranya bisa memberi gambaran bidang-bidang dalam DKV yang masih masuk ke dalam cakupan studi Lab Cetar. Beberapa mata kuliah di bawah ini sangat mungkin berpotongan dengan ruang lingkup laboratorium lain di Prodi DKV.

Laboratorium

Cetak dan Ilustrasi

Mata kuliah di Semester I–VI adalah sebagai berikut: Gambar Bentuk 1, Gambar Bentuk 2, Desain Infografis, Ilustrasi Dasar, Metode Grafika, Narasi Visual, Desain Identitas Visual.

Seluruh mata kuliah di jalur peminatan Desain Grafis (Semester V–VII): Desain Grafis 1 (Perwajahan Media Cetak), Grafis Eksperimental, Bahasa Rupa, Desain Grafis II (Desain Kemasan), Desain Grafis 3 (Branding). Mata kuliah pilihan: Komik (Semester V), Grafis Lingkungan (Semester V), Buku Anak (Semester VI), Urban Art (Semester VI).

Visi

- Menjadi laboratorium yang unggul dan inovatif dalam memfasilitasi kegiatan Tridharma Perguruan Tinggi bagi dosen dan mahasiswa di bawah Program Studi Desain Komunikasi Visual pada bidang cetak/grafika dan ilustrasi baik manual maupun digital untuk mengglobalkan Desain Grafis Nusantara.

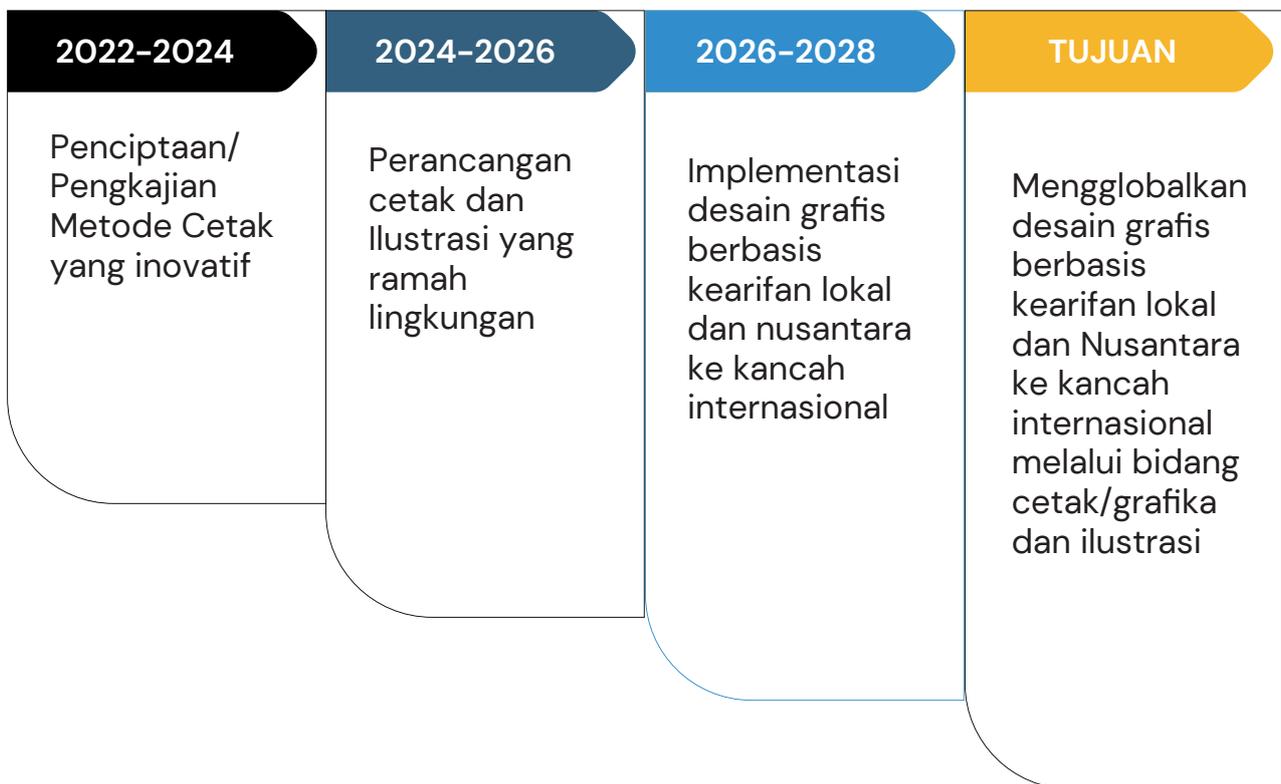
Misi

- Menyelenggarakan kegiatan praktikum Prodi DKV untuk menciptakan/merancang karya pada mata kuliah yang berkaitan dengan bidang cetak/grafika dan ilustrasi.
- Mengembangkan penelitian dan pengabdian masyarakat di bidang cetak/grafika dan ilustrasi.
- Meningkatkan kerjasama dalam kegiatan Tridharma Perguruan Tinggi di bidang–bidang terkait dengan laboratorium, civitas akademika, institusi, mitra DUDI, pada tingkat internal, lokal, nasional, dan internasional.
- Meningkatkan output (luaran), publikasi, dan rekognisi pada bidang cetak dan ilustrasi di dalam dan luar negeri.

Tujuan

Membawa, memperkenalkan, dan mengglobalkan desain grafis berbasis kearifan lokal dan Nusantara ke kancah internasional melalui bidang cetak/grafika dan ilustrasi.

Roadmap Laboratorium Cetak dan Ilustrasi



Laboratorium Komputer Grafis

Profil dan Ruang Lingkup Laboratorium

Kepala Laboratorium:

Alfian Candra Ayuswantana, S.T., M.Ds.



Laboratorium Komputer Grafis Program Studi Desain Komunikasi Visual, didirikan seiring keberadaan Program Studi Desain Komunikasi Visual (DKV) didirikan pada tahun 2015. Keberadaan Laboratorium Komputer Grafis (Lab.KomGraf) memiliki fungsi utama sebagai fasilitas pemenuhan kebutuhan tridharma; pendidikan/pengajaran, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat.

Fungsi pengajaran sebagai penunjang pembelajaran mahasiswa Program Studi DKV dalam mata kuliah, fungsi penelitian untuk fasilitas Dosen dalam menunjang proses penelitian, dan fungsi pengabdian kepada masyarakat sebagai sarana dosen dan civitas akademika DKV Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur untuk melaksanakan berbagai kolaborasi dalam pengabdian kepada masyarakat.

Laboratorium Komputer Grafis memiliki beberapa fasilitas alat dan ruang untuk menunjang fungsinya. Sarana penunjang tersebut antara lain; Komputer dengan spesifikasi yang dibutuhkan untuk olah grafis digital mahasiswa DKV, serta kelengkapan pembelajaran kelas yang berbasis audio visual. Mata kuliah Prodi DKV yang terintegrasi ke dalam Lab Komputer Grafis menyebar dari semester I VII dalam kurikulum Prodi DKV 2021-2025. Beberapa mata kuliah di bawah ini sangat mungkin berpotongan dengan ruang lingkup laboratorium lain di Prodi DKV.

Mata kuliah di Semester I-IV adalah sebagai berikut: Komputer Grafis (II), Desain Infografis (III), Narasi Visual (III), Desain Identitas Visual (IV), Animasi (IV), Tipografi Terapan (IV), Ilustrasi Digital (IV), Audio Visual (IV)

Seluruh mata kuliah di jalur peminatan Komunikasi Visual Multimedia (Semester V-VII): Komunikasi Visual Multimedia 1 (Company Profile), Desain Antarmuka, Sinematografi, Komunikasi Visual Multimedia 2 (Pencitraan Wilayah), Komunikasi Visual Multimedia 3 (Branding). Mata kuliah pilihan: Videografi (V), Game (V), Komik (V), Web Desain (VI).

Laboratorium Komputer Grafis

- Visi**
- Menjadi laboratorium yang unggul dan berdaya saing sebagai fasilitator kegiatan Tridharma bagi civitas akademika Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Arsitektur dan Desain, pada bidang digital desain grafis meliputi editing audio visual, videografi, digital ilustrasi, packaging, UI/UX, animasi, digital tipografi, dan multimedia.
-

- Misi**
- Menyelenggarakan kegiatan praktikum Prodi DKV untuk menciptakan/merancang karya pada mata kuliah yang berkaitan dengan bidang desain grafis digital. Mengembangkan penelitian dan pengabdian masyarakat di bidang desain grafis digital.
 - Meningkatkan kerjasama dalam kegiatan Tridharma Perguruan Tinggi di bidang-bidang terkait dengan laboratorium, civitas akademika, institusi, mitra DUDI, pada tingkat internal, lokal, nasional, dan internasional.
 - Meningkatkan output (luaran), publikasi, dan rekognisi pada bidang desain grafis digital di dalam dan luar negeri.
-

- Tujuan**
- Mengembangkan dan melestarikan budaya serta industri kecil menengah lokal daerah pada tahap nasional hingga global berbasis media digital desain komunikasi visual.

Roadmap Laboratorium Komputer Grafis



2022-2024

Explorasi komputer grafis berbasis kearifan lokal

2024-2026

Perancangan media online berbasis studi kasus UMKM dan budaya seni pertunjukkan lokal

2026-2028

Implementasi kepada industri hasil perancangan media online berbasis studi kasus UMKM dan budaya seni pertunjukkan lokal

TUJUAN

Mengembangkan dan melestarikan budaya serta industri kecil menengah lokal daerah pada tahap nasional hingga global berbasis media digital desain komunikasi visual

Laboratorium Media Rekam

Kepala Laboratorium: **Widyasari, S.T., M.T**



Profil dan Ruang Lingkup Laboratorium

**2022
-2024** Penyelesaian problematika sosial-
lingkungan-budaya yang terdapat di
masyarakat.

Animasi

- Animasi sebagai solusi permasalahan sosial-lingkungan-budaya di masyarakat.

Videografi

- Video iklan layanan masyarakat.
- Pelestarian budaya melalui videografi.

Fotografi

- Representasi isu-isu sosial-lingkungan- budaya melalui fotografi.
- Pelestarian budaya melalui fotografi.

Desain Multimedia

- User Interface/User Experience (UI/UX) web terkait isu sosial-lingkungan-budaya di masyarakat.

Laboratorium Media Rekam

**2024
-2026** Pengembangan potensi daerah atau produk lokal unggulan yang berdampak pada perekonomian masyarakat.

Animasi

- Animasi sebagai media promosi potensi daerah atau produk lokal unggulan.

Fotografi

- Branding wilayah dengan menggunakan teknik fotografi.
- Desain kemasan produk lokal unggulan dengan menggunakan teknik fotografi.

Videografi

- Video branding untuk mengangkat potensi daerah.
Video iklan untuk mengangkat produk lokal daerah.

Desain Multimedia

- User Interface/User Experience (UI/UX) aplikasi penjualan produk lokal unggulan.

**2026
-2028** Peningkatan promosi, daya saing dan nilai jual produk pada skala nasional maupun internasional.

Animasi

- Animasi sebagai media promosi untuk meningkatkan daya saing dan nilai jual produk

Desain Multimedia

- User Interface/User Experience (UI/UX) web promosi potensi daerah.

Fotografi

- Media promosi produk dengan menggunakan teknik fotografi.
- Company profile dengan menggunakan teknik fotografi.

Videografi

- Videografi sebagai media promosi produk.

Laboratorium Media Rekam

- Visi**
- Menjadi laboratorium Visual Berbasis Multimedia yang terdepan dalam pengembangan keilmuan Prodi Desain Komunikasi Visual dan mencetak Mahasiswa yang memiliki keahlian khusus dan professional
-

- Misi**
- Menunjang penelitian dan pengabdian dosen desain komunikasi visual.
 - Sebagai tempat belajar teknik media rekam statis dan dinamis untuk memperkaya pengetahuan dalam dunia desain.
 - Menghasilkan sarjana Desain Komunikasi Visual yang berbudi luhur, cakap, kreatif dan bermanfaat dalam dunia profesionalisme.

Roadmap Laboratorium Media Rekam



ROADMAP LITDIMAS PRODI DKV

2022-2024	2024-2026	2026-2028	TUJUAN
Penyelesaian problematika sosial-lingkungan-budaya yang terdapat di masyarakat	pengembangan potensi daerah atau produk local unggulan yang berdampak pada perekonomian masyarakat	Peningkatan promosi, daya saing dan nilai jual produk pada skala nasional maupun internasional	Optimalisasi IPTEK berbasis desain multimedia untuk menyelesaikan problematika masyarakat dan mengangkat potensi daerah/produk lokal

Laboratorium Riset Desain

Kepala Laboratorium:
Aileena S. C. R. El Chidtian, S.T., M.Ds

Profil dan Ruang Lingkup Laboratorium

Laboratorium Perancangan melayani kebutuhan perancangan, editing dan produksi di bidang Komunikasi Pemasaran untuk kepentingan mahasiswa, dosen, dan kerjasama dengan pihak ketiga. Dalam lingkup yang lebih luas, laboratorium ini menyelenggarakan praktikum desain, editing dan produksi yang meliputi bidang (Komunikasi Pemasaran (Integrated Marketing Commu- nication (IMC), Advertising, Branding, Corporate Identity, Copywriting, Media dan Kampanye). rekaman jingle, editing, mastering, dan prototyping. Fasilitas yang tersedia antara lain meja dan kursi kerja, kursi pertemuan kelompok/FGD, papan perencanaan desain, papan meja storyboard, papan brainstorming, dan alat-alat lain yang mendukung prototyping.



Lab Perancangan DKV UPN Veteran Jatim berdiri pada tahun 2015 bersamaan dengan perubahan status Universitas dari Swasta ke Negeri. Kebutuhan terhadap Lab. Perancangan didasarkan atas banyaknya mata kuliah praktikum yang dilakukan oleh Prodi DKV yang mengharuskan mahasiswa memiliki fasilitas yang memadai untuk mengerjakan tugas-tugas dan proyek desain di lingkungan kampus. Selain itu, Lab. Perancangan juga digunakan untuk mendukung mahasiswa yang sedang melaksanakan Tugas Akhir/ Skripsi agar proses berjalannya Tugas Akhir/ Skripsi bisa lancar dan didampingi oleh dosen dengan baik. Saat ini, Lab. Perancangan bisa menampung sekitar 35 orang mahasiswa dalam berkegiatan didalamnya, mulai dari melakukan riset desain, analisis desain, planning, diskusi, proses brainstorming, sketsa, dan presentasi.

Laboratorium Riset Desain

- Visi**
- Menjadi laboratorium terbaik dalam memfasilitasi seluruh kebutuhan riset dan perancangan mahasiswa DKV UPN Veteran Jatim.
-

- Misi**
- Menyediakan fasilitas yang memadai untuk melakukan riset dan perancangan DKV
 - Memfasilitasi kegiatan mahasiswa dalam praktikum studio perancangan mulai dari
 - Planning, Riset, Analisa data, Konsep, hingga implementasi desain.
 - Memberikan kenyamanan dalam berkegiatan di dalam Laboratorium
 - Memenuhi kebutuhan bahan-bahan yang dibutuhkan untuk riset dan perancangan.

Roadmap Laboratorium Riset Desain



2022-2024	2024-2026	2026-2028	TUJUAN
<p>Mengkaji visual budaya daerah melalui konsep, narasi, dan elemen visual</p>	<p>Merancang konsep desain budaya daerah melalui budaya baru</p>	<p>Implementasi desain budaya daerah kedalam media yang bermanfaat bagi masyarakat</p>	<p>Menggali potensi daerah Jawa Timur sebagai suatu keunggulan yang harus disebarakan dan dilestarikan.</p>

Roadmap Program Studi Desain Komunikasi Visual



ROADMAP LITDIMAS PRODI DKV

2022-2024	2024-2026	2026-2028	TUJUAN
Eksplorasi Desain Komunikasi Visual berbasis kearifan lokal	Desain New Media berbasis budaya daerah nusantara	Implementasi Desain Komunikasi Visual nusantara berdaya saing Global	Globalizing Desain Komunikasi Visual Nusantara (Tagline: Berdaya saing global dengan ciri Budaya Nusantara)

Judul LITDIMAS Dosen DKV 2018–2023

Judul Penelitian dan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilaksanakan dosen prodi DKV bisa di akses di link berikut ini:



bit.ly/RekapitulasiLITDIMASDKV

Sedangkan luaran litdimas yang telah dilaksanakan dosen prodi DKV bisa diakses di link berikut ini:



bit.ly/LuaranLITDIMASDKV1823

Skema Pelaksanaan LITDIMAS

Pelaksanaan kegiatan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat dilakukan melalui berbagai skema, yakni sebagai berikut:

- a. Penelitian dan/atau pengabdian kepada masyarakat dilakukan secara mandiri oleh satu dosen sebagai peneliti utama dengan anggota mahasiswa prodi DKV.
- b. Penelitian dan/atau pengabdian kepada masyarakat dilakukan secara tim oleh lebih dari satu dosen dengan anggota dosen dan mahasiswa dari prodi DKV.
- c. Penelitian dan/atau pengabdian kepada masyarakat dilakukan secara tim oleh lebih dari satu dosen dan berkolaborasi dengan peneliti dari pihak eksternal institusi.

Skema Pendanaan LITDIMAS

Sedangkan sumber pendanaan pelaksanaan kegiatan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat diperoleh melalui beberapa skema, yakni:

- ┌ **1. Dana penelitian mandiri,**
 - ┌ **2. Dana internal LPPM,**
 - ┌ **3. Dana eksternal (mitra) melalui LPPM,**
 - ┌ **4. Dana hibah kompetitif.**



[DKV.UPNVJT](https://www.instagram.com/DKV.UPNVJT)



DKV.UPNJATIM.AC.ID