



BUKU KURIKULUM

DESAIN KOMUNIKASI VISUAL



2026-2031

FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UPN VETERAN JAWA TIMUR

VISUAL COMMUNICATION DESIGN



Kurikulum Program Studi Desain Komunikasi Visual 2026-2031

Undang-Undang Republik Indonesia
Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta
Lingkup Hak Cipta
Pasal 1

Hak cipta adalah hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan

Ketentuan Pidana
Pasal 113

(1) Setiap orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam pasal 9 ayat (1) huruf i untuk penggunaan secara komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp. 100.000.000 (Seratus juta rupiah)

(2) Setiap orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin pencipta atau pemegang hak cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi pencipta sebagaimana dimaksud dalam pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f, dan/atau huruf h untuk penggunaan secara komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp500.000.000,00 (Lima ratus juta rupiah).

(3) Setiap orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin pencipta atau pemegang hak cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi pencipta sebagaimana dimaksud dalam pasal 9 ayat (1) huruf a, huruf b, huruf e, dan/atau huruf g untuk penggunaan secara komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (Satu miliar rupiah).

(4) Setiap orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud pada ayat (3) yang dilakukan dalam bentuk pembajakan, dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp4.000.000.000,00 (Empat miliar rupiah).

PENDAHULUAN

Kurikulum merupakan komponen utama dalam penyelenggaraan pendidikan tinggi yang berperan penting dalam menentukan arah, capaian, dan kualitas lulusan. Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan kebutuhan industri kreatif yang semakin dinamis, Program Studi Desain Komunikasi Visual UPN “Veteran” Jawa Timur (DKV UPNVJT) melakukan restrukturisasi kurikulum sebagai langkah strategis untuk menyesuaikan diri terhadap perubahan tersebut.

Restrukturisasi ini bertujuan untuk menyelaraskan kurikulum dengan perkembangan dunia akademik, kebutuhan industri kreatif, serta visi dan misi universitas yang berkarakter Bela Negara serta berdaya saing global. Hal ini tentu menjadi perhatian kita semua mengingat tujuan Pendidikan Nasional yang tercantum dalam UU No 20 Tahun 2003, Pasal 3, tidak hanya berorientasi terhadap pragmatism dan materialisme namun memiliki tujuan yang utuh untuk membentuk manusia yang memiliki iman dan taqwa (IMTAQ) serta menguasai IPTEKS. Dalam UU nomor 12 tahun 2012, Pasal 1, ayat 1, jelas dinyatakan bahwa PENDIDIKAN adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.



DAFTAR ISI

01 **VISI DAN MISI**
RESTRUKTURISASI KURIKULUM

23 **PROFIL LULUSAN**
CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN

29 **MATA KULIAH**
STRUKTUR MATA KULIAH TIAP SEMESTER
DAFTAR MATA KULIAH PROGRAM SARJANA

35 **SUMBER DAYA MANUSIA**
KOORDINATOR MATA KULIAH

39 **SILABUS MATA KULIAH**



VISI

Prodi Desain Komunikasi Visual

Mengembangkan keilmuan bidang desain komunikasi visual berbasis pada kekayaan budaya lokal Nusantara, berkarakter Bela Negara dan adaptif dalam pemanfaatan teknologi guna mewujudkan daya saing global pada tahun 2031.

MISI

Prodi Desain Komunikasi Visual

- 1** | Mengembangkan kompetensi dan kreativitas mahasiswa dalam bidang desain komunikasi visual yang berkarakter Bela Negara dan berwawasan global
- 2** | Meningkatkan riset dan inovasi desain komunikasi visual yang mengeksplorasi kekayaan budaya lokal Nusantara serta adaptif dalam pemanfaatan teknologi digital.
- 3** | Menerapkan keilmuan desain komunikasi visual dalam pemberdayaan masyarakat guna memperkuat literasi visual, pelestarian budaya, dan potensi ekonomi kreatif berkelanjutan
- 4** | Membangun kolaborasi strategis dengan industri, komunitas, dan lembaga terkait untuk memperluas jejaring dan meningkatkan daya saing di tingkat nasional maupun internasional

TUJUAN

Prodi Desain Komunikasi Visual

- 1** | Mengevaluasi pelaksanaan kurikulum DKV yang sedang berjalan, termasuk efektivitas pembelajaran dan ketersediaan fasilitas pendukung.
- 2** | Mengidentifikasi kebutuhan akademik dan industri sebagai dasar penyusunan kurikulum baru.
- 3** | Menyusun kurikulum DKV berbasis outcome yang relevan dengan perkembangan teknologi, budaya lokal, dan karakter Bela Negara serta berdaya saing global.
- 4** | Menghasilkan kurikulum baru yang mampu mendukung profil lulusan yang kreatif, adaptif, dan kompeten di bidang desain komunikasi visual.

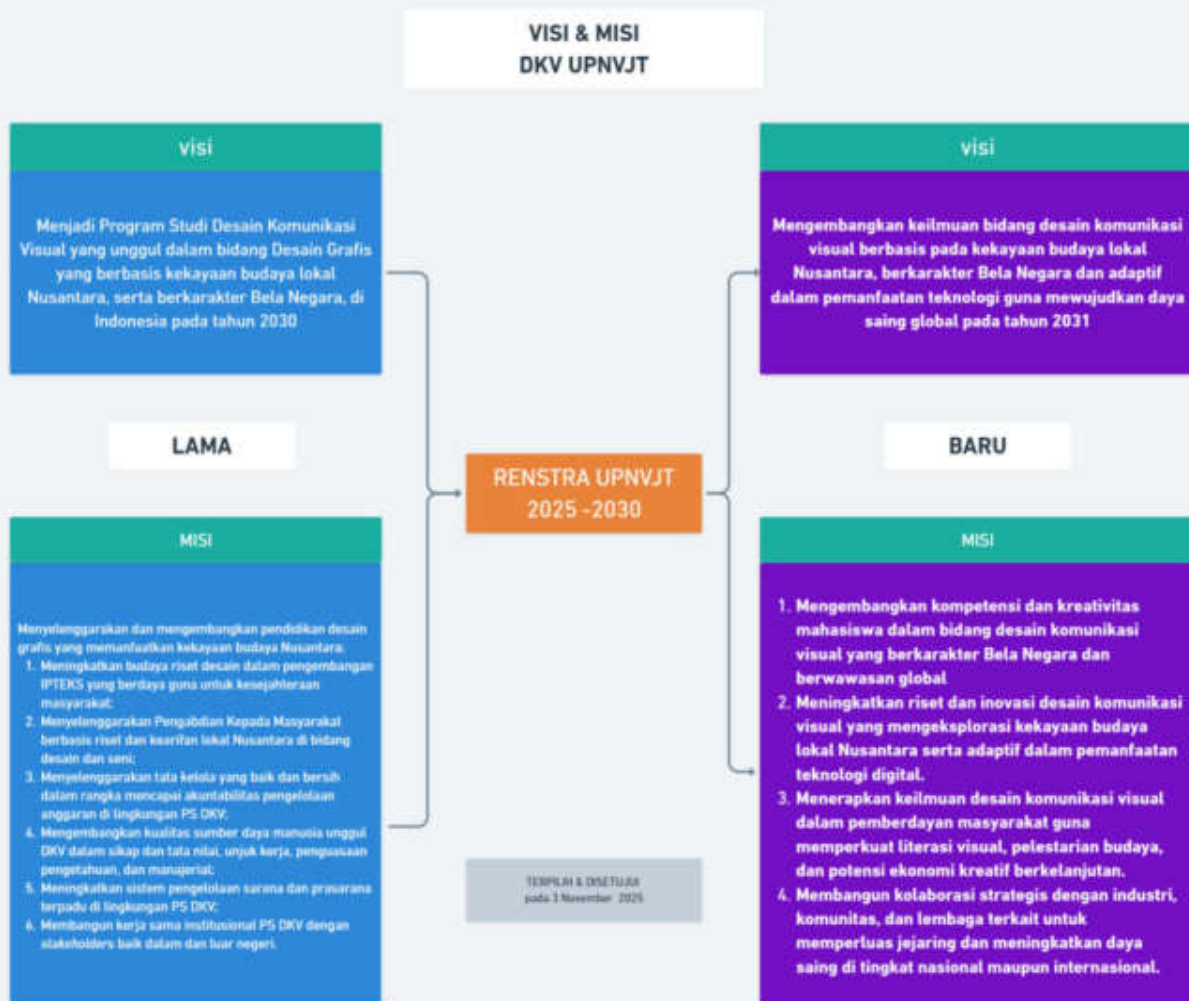
PROSES

RESTRUKTURISASI KURIKULUM

Program Studi Desain Komunikasi Visual
Universitas Pembangunan Nasional Veteran
Jawa Timur



01.



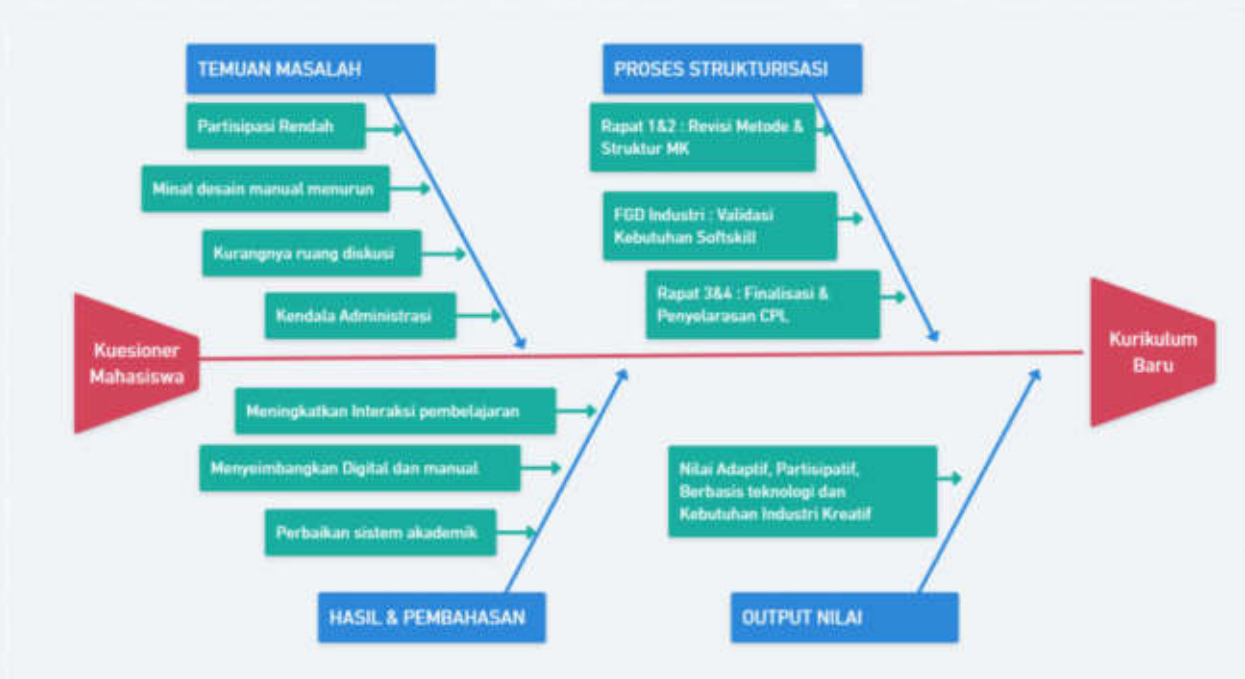
ANALISIS FEEDBACK MAHASISWA

Tahap awal proses restrukturisasi kurikulum survei kepada mahasiswa aktif diisi oleh 50 responden lintas angkatan Hasil rekapitulasi menjadi dasar evaluasi dalam restrukturisasi kurikulum.

Aspek yang Dinilai	Temuan Kuisioner Mahasiswa	Analisis dan Tindak Lanjut	Keterkaitan dengan Agenda Restrukturisasi Kurikulum DKV UPNVJT
Partisipasi dalam Pembelajaran	Mahasiswa merasa kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran; lebih banyak mendengarkan daripada berpikir kritis atau berdiskusi.	Diperlukan perubahan paradigma pembelajaran dari teacher-centered menjadi student-centered learning.	Menjadi dasar pengembangan strategi pembelajaran interaktif dan kolaboratif (Project-Based Learning, Studio Critique, Collaborative Class) yang dibahas pada Rapat Internal I & II.
Minat terhadap Praktik Manual	Mahasiswa kurang tertarik pada kegiatan manual seperti sketsa dan ilustrasi tradisional, lebih memilih aktivitas digital.	Kurikulum perlu menyeimbangkan kemampuan manual dan digital agar keterampilan dasar tetap terjaga.	Menjadi acuan revisi konten MK Gambar Bentuk, Ilustrasi, dan Eksperimen Visual untuk dikontekstualkan dengan praktik industri kreatif.
Ruang Diskusi dan Interaksi	Mahasiswa ingin lebih banyak ruang diskusi dan interaksi antar mahasiswa dan dosen.	Perlu peningkatan kegiatan kolaboratif dalam kelas untuk membangun komunikasi dan berpikir kritis.	Diterapkan pada penyusunan metode pembelajaran berbasis diskusi dan kolaborasi di kurikulum baru; dibahas pada FGD Industri dan Rapat Internal II.
Aspek Administratif dan Akses Informasi	Mahasiswa mengalami kendala mengurus administrasi akibat kurangnya akses informasi dari TU atau prodi.	Diperlukan sistem informasi akademik yang lebih transparan dan responsif.	Menjadi bahan evaluasi non-akademik yang disampaikan kepada fakultas untuk peningkatan layanan akademik pendukung implementasi kurikulum.

02.

Hasil kuisisioner di analisis dalam matriks sebagai evidence-based input dalam proses restrukturisasi kurikulum, sekaligus memastikan bahwa kurikulum yang disusun berdasarkan kebutuhan dan pengalaman nyata mahasiswa sebagai pihak utama dalam proses pendidikan.

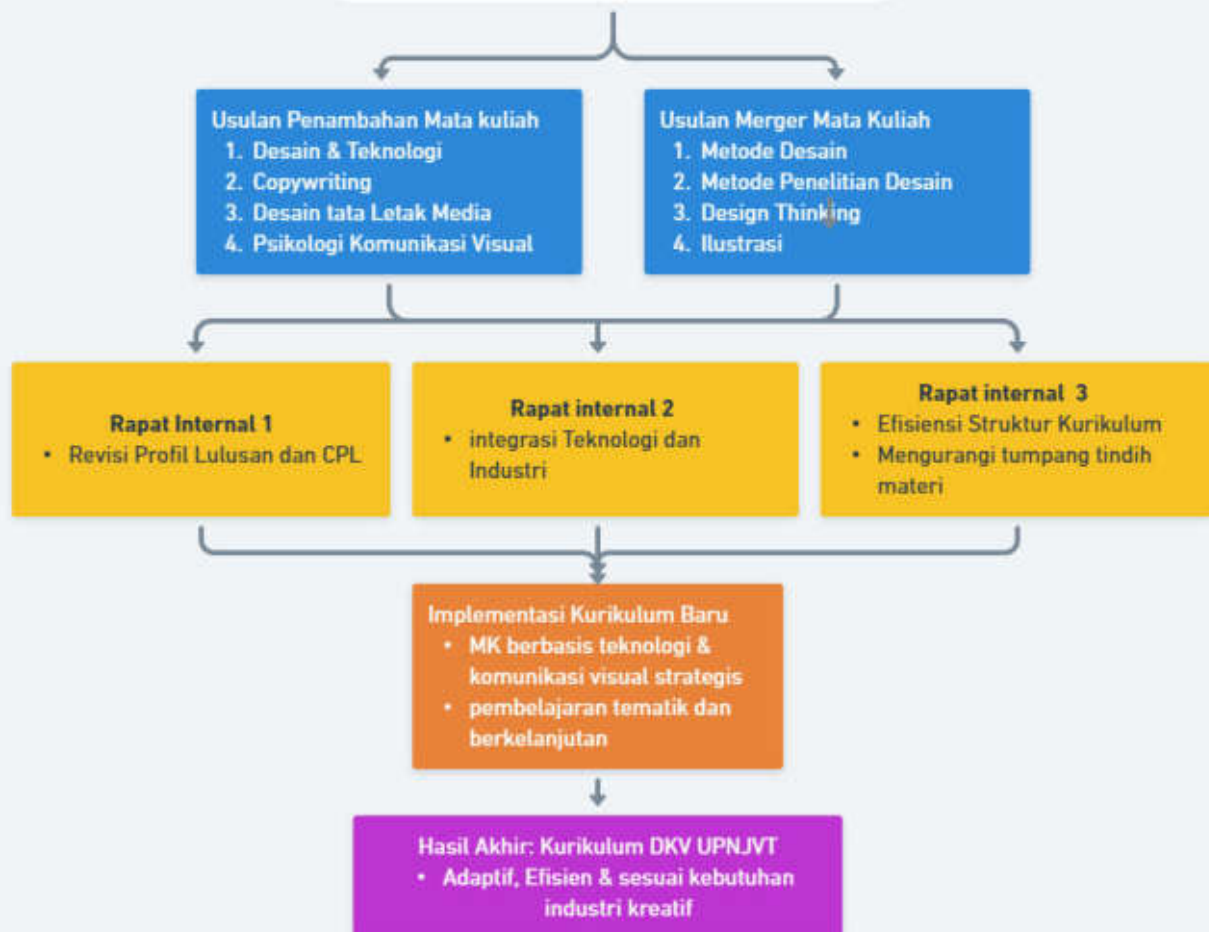


ANALISIS FEEDBACK DOSEN

Seluruh dosen DKV UPNVJT menghimpun kritik, saran, dan masukan terkait implementasi kurikulum lama serta menjabarkan ide pengembangan mata kuliah baru. Ini memberikan perspektif akademik dalam menyusun kurikulum baru yang komprehensif, efektif, dan selaras dengan dunia desain komunikasi visual.

Aspek	Temuan dari Kuisisioner Dosen	Analisis dan Rekomendasi	Keterkaitan dengan Restrukturisasi Kurikulum DKV UPNVJT
Penambahan Mata Kuliah Baru	- Desain dan Teknologi - Copywriting - Desain Tata Letak Media - Psikologi Komunikasi Visual	- Penambahan mata kuliah ini menunjukkan kesadaran dosen terhadap kebutuhan industri kreatif yang semakin terintegrasi dengan perkembangan teknologi dan komunikasi. - Desain dan Teknologi relevan untuk memperkuat kompetensi digital mahasiswa di era industri 5.0. - Copywriting dan Psikologi Komunikasi diperlukan untuk memperkuat kemampuan strategis dan komunikasi visual. - Desain Layout mendukung keterampilan teknis yang aplikatif di dunia industri percetakan, media, dan digital.	- Menjadi dasar penyusunan mata kuliah baru dalam kurikulum 2025 yang berorientasi pada technological adaptability dan creative industry needs. - Mendukung misi prodi dalam menghasilkan lulusan yang adaptif terhadap perkembangan teknologi dan industri komunikasi visual.
Merger Mata Kuliah	- Metodologi Perancangan Desain (Metdes) dan Metodologi Penelitian Desain (Metpendes) diusulkan untuk digabung, karena memiliki kesamaan substansi. - Design Thinking juga dinilai memiliki tumpang tindih materi dengan kedua mata kuliah tersebut. - Gambar Bentuk 1 & Gambar Bentuk 2 serta Ilustrasi Dasar & Ilustrasi Digital diusulkan untuk digabung karena orientasinya serupa.	- Penggabungan MK menunjukkan efisiensi dalam beban SKS dan menghindari redundansi materi ajar. - Fokus pembelajaran dapat diarahkan pada pendalaman konsep dan penerapan yang lebih luas. - Merger juga memberi ruang bagi penambahan mata kuliah baru tanpa menambah total SKS kurikulum.	- Menghasilkan struktur kurikulum yang lebih efisien dan tematik. - Mendukung fokus pembelajaran yang berkelanjutan dan tidak tumpang tindih. - Menjadi bagian dari agenda Rapat Internal Kedua dan Ketiga yang membahas penyesuaian mata kuliah dan finalisasi kurikulum.
Orientasi Kurikulum Baru	Kurikulum perlu adaptif terhadap teknologi, kebutuhan industri, dan dinamika mahasiswa generasi digital.	- Dosen mendorong pembelajaran berbasis proyek dan integrasi teknologi digital. - Perlu penyusunan ulang CPL dan profil lulusan agar mencerminkan kompetensi creative technology dan strategic communication.	- Menjadi landasan penyusunan profil lulusan baru dalam Rapat Internal Pertama. - Menguatkan arah kurikulum menuju Outcome-Based Education (OBE) berbasis kebutuhan industri kreatif dan era digital.

HASIL KUESIONER DOSEN



Usulan penambahan dan penggabungan mata kuliah menjadi bahan penting dalam restrukturisasi

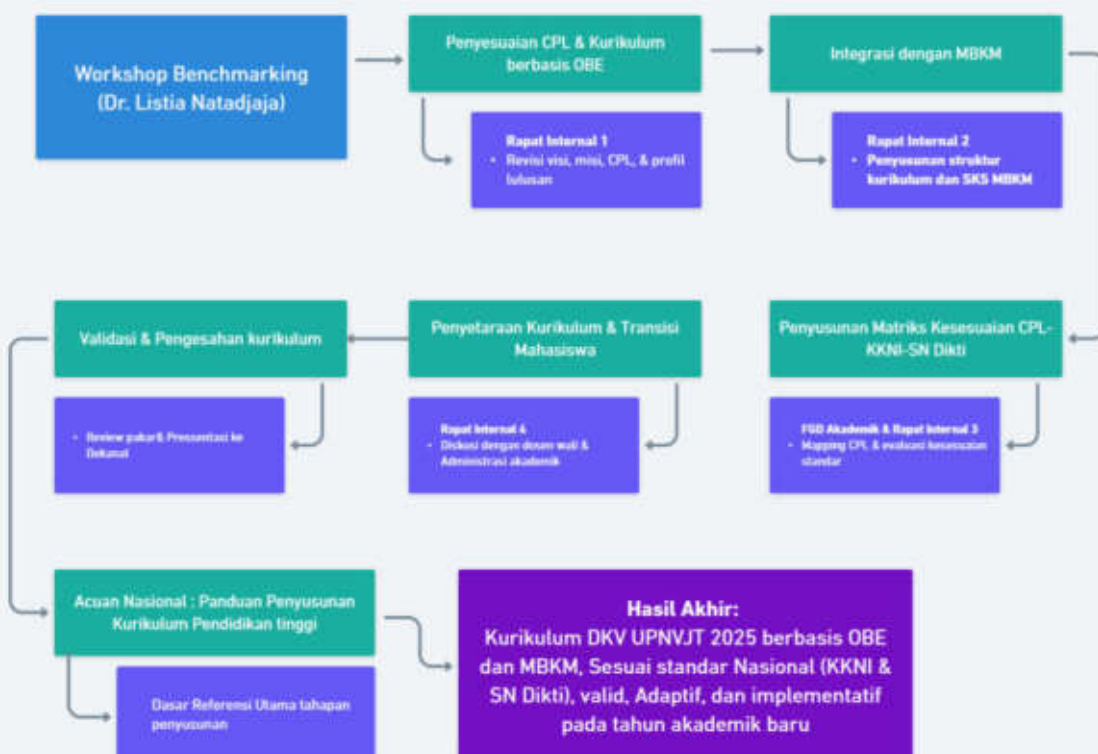
Terutama untuk:

- ➔ Meningkatkan relevansi kompetensi lulusan terhadap dunia kerja dan industri kreatif.
- ➔ Mengoptimalkan beban SKS agar efektif dan tidak tumpang tindih.
- ➔ Memperkuat integrasi antara kreativitas, teknologi, dan strategi komunikasi visual dalam menyusun kurikulum baru yang komprehensif, efektif, dan selaras dengan dunia desain komunikasi visual.

03.

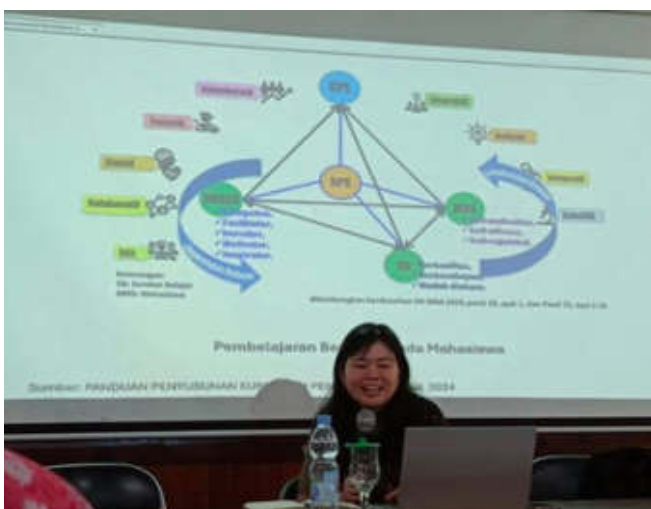
WORKSHOP DAN BENCHMARKING KURIKULUM

Kegiatan Workshop dan Benchmarking Kurikulum DKV menghadirkan narasumber Dr. Listia Natadjaja, S.T., M.T., M.Des., Koordinator Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Kristen Petra Surabaya Melalui kegiatan ini wawasan dan referensi penyusunan kurikulum sesuai dengan standar nasional dan internasional termasuk aspek teknologi kreativitas dan budaya dalam menyusun kurikulum baru yang komprehensif, efektif, dan selaras dengan dunia desain komunikasi visual.



Aspek Hasil Workshop	Temuan / Rekomendasi Benchmarking	Analisis dan Tindak Lanjut	Keterkaitan dengan Agenda Restrukturisasi Kurikulum DKV UPNVJT
Pendekatan Kurikulum dan Standar OBE	Kurikulum baru perlu disusun berbasis Outcome-Based Education (OBE) dan diselaraskan dengan CPL universitas serta program studi.	Diperlukan perumusan ulang CPL dan struktur kurikulum agar berbasis capaian pembelajaran, bukan hanya isi materi.	Dibahas pada Rapat Internal I dalam tahap penyusunan profil lulusan dan CPL. Menjadi dasar penyesuaian arah kurikulum DKV agar mendukung kebijakan MBKM.
Integrasi dengan MBKM (Merdeka Belajar - Kampus Merdeka)	Kurikulum baru harus mendukung pelaksanaan program MBKM, termasuk fleksibilitas lintas prodi dan magang industri.	Perlu penyesuaian jumlah SKS dan penyusunan mata kuliah konversi MBKM.	Dibahas pada Rapat Internal II dan difinalisasi di Rapat III untuk memastikan integrasi dengan kebijakan nasional pendidikan tinggi.
Penyusunan Matriks Kesesuaian CPL	Diperlukan matriks kesesuaian CPL dengan KKNI, SN Dikti, dan CPL universitas agar terukur dan selaras secara nasional.	Menjadi instrumen penting dalam memastikan tidak ada capaian pembelajaran yang terlewat.	Dilaksanakan dalam proses penyusunan dokumen akademik kurikulum (mapping CPL) dan dibahas dalam FGD Akademik.
Penyetaraan dan Transisi Kurikulum	Perlu mekanisme penyetaraan bagi mahasiswa yang berada di tengah masa studi agar tidak kehilangan SKS saat kurikulum baru diterapkan.	Harus dilakukan diskusi antara tim kurikulum, dosen wali, dan pihak akademik untuk menjamin keadilan bagi mahasiswa transisi.	Dibahas pada Rapat Internal IV sebelum pengesahan kurikulum, untuk memastikan penerapan transisi berjalan lancar.
Validasi dan Pengesahan Kurikulum	Kurikulum baru perlu divalidasi oleh pakar dan disahkan setelah melalui review menyeluruh.	Melibatkan pihak eksternal (pakar dan stakeholder industri) sebagai evaluator independen.	Merupakan tahapan akhir sebelum finalisasi dan presentasi ke Dekanat FAD.
Acuan Penyusunan Kurikulum	Disarankan agar tim membaca dan mengacu pada Panduan Penyusunan Kurikulum Pendidikan Tinggi (Kemdikbud) sebagai pedoman utama.	Panduan nasional dijadikan referensi normatif untuk menyusun dokumen kurikulum yang sesuai standar Dikti.	Diterapkan sejak tahap awal penyusunan dokumen kurikulum dan menjadi acuan dalam penyusunan deskripsi CPL serta struktur mata kuliah.

DOKUMENTASI KEGIATAN WORKSHOP DAN BENCHMARKING KURIKULUM



Hasil workshop benchmarking memberikan fondasi akademik yang kuat bagi restrukturisasi kurikulum DKV UPNVJT

Khususnya dalam :

- ➔ Menegaskan arah kurikulum berbasis Outcome-Based Education (OBE).
- ➔ Menjamin kesesuaian dengan KKNl, SN Dikti, dan kebijakan MBKM
- ➔ Menyiapkan mekanisme transisi kurikulum yang adil dan efisien, serta
- ➔ Mendorong penerapan proses validasi akademik oleh pakar eksternal.

04.

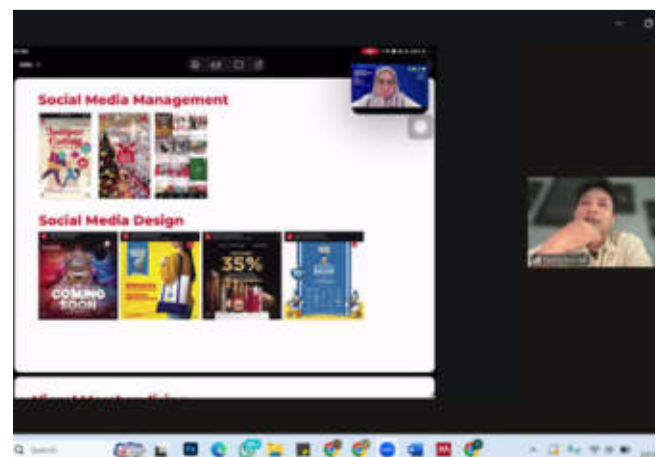
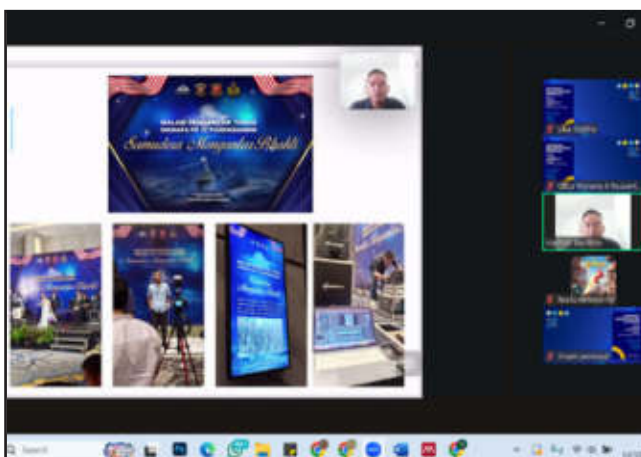
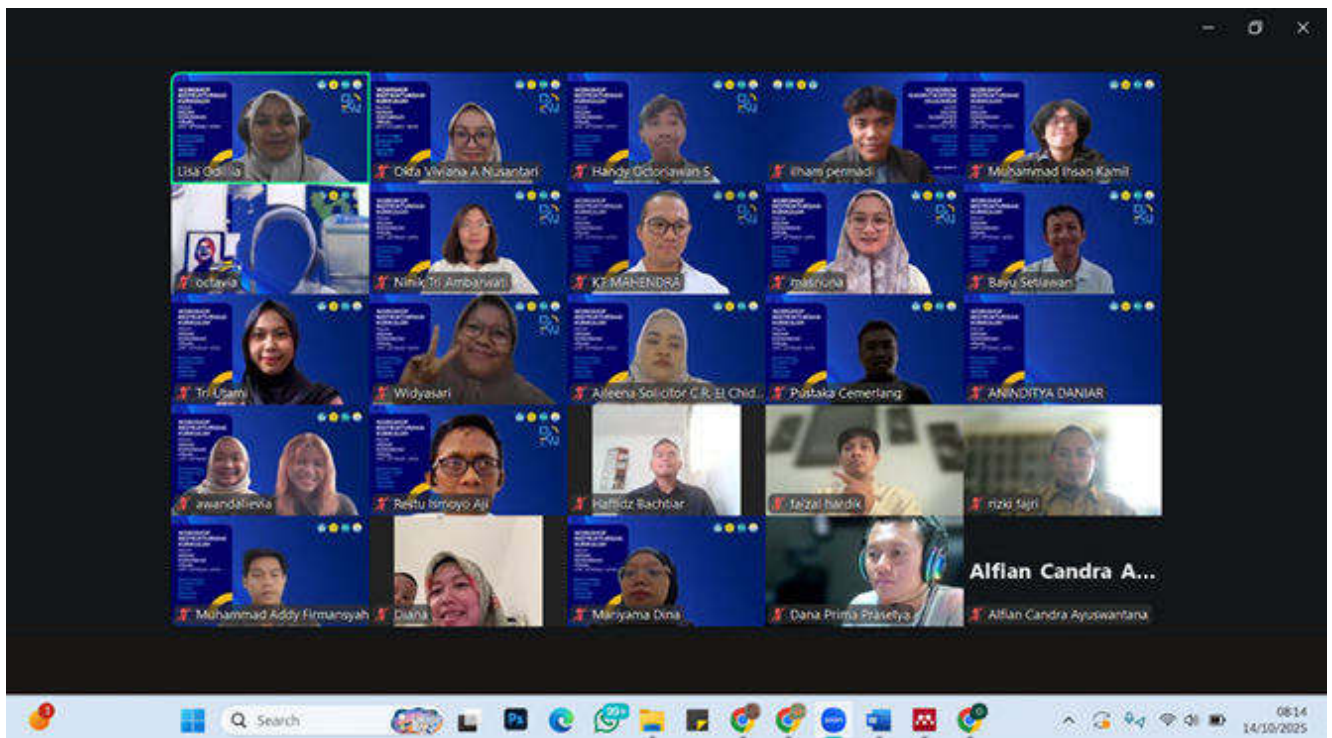
FGD

Focus Group Discussion

FGD bertujuan untuk menjaring masukan dari dunia industri serta mengevaluasi kesesuaian kurikulum dengan profesi di bidang desain komunikasi visual.

DOKUMENTASI KEGIATAN FOCUS GROUP DISCUSSION (FGD) BERBASIS KEBUTUHAN INDUSTRI.

FGD ini melibatkan berbagai pemangku kepentingan untuk memastikan kurikulum Program Studi DKV UPN “Veteran” Jawa Timur selaras dengan kebutuhan industri. Peserta terdiri dari pengguna lulusan dari sektor industri dan media, alumni yang telah berkarier di berbagai bidang profesional, serta mahasiswa dari tiga peminatan Desain Grafis, Visual Marketing, dan Komunikasi Visual Multimedia. Selain itu, dosen dan tenaga kependidikan turut hadir memberikan perspektif akademik.



No	Masalah Utama	Alternatif Solusi 1	Alternatif Solusi 2	Hasil Diskusi
1	Kesiapan mahasiswa magang rendah Peminatan baru diambil semester 5, mahasiswa langsung magang tanpa bekal sehingga mitra harus mengajari dari awal.	Perkuat hardskill & softskill di semester awal 1-4	Susun ulang struktur MK: teori, metodologi, praktik magang	MK Sosial media marketing di sem 4, Memperkuat MK di sem 1-4
2	Penguasaan software grafis & teknologi lemah Mahasiswa belum menguasai software standar industri (Photoshop, Illustrator, InDesign) dan teknologi terbaru (AI, media imersif).	Integrasi software ke MK praktik	Kombinasi pembelajaran formal + eksplorasi mandiri	MK Desain Tata Letak, MK Desain & Teknologi (AI, Immersive Media)
3	Kurang pengetahuan cetak & percetakan Mahasiswa belum memahami proses cetak, material kertas, format file siap cetak, serta mesin percetakan sebelum magang.	Materi cetak dimasukkan ke MK metode grafika	Kuliah tamu industri percetakan	MK Desain Tata Letak, MK Metgraf (kuliah tamu industri)
4	Softskill presentasi & komunikasi kurang Mahasiswa kesulitan mempresentasikan proyek, menyusun brief desain, dan melakukan pitching.	Tambah CPL presentasi & simulasi pitching	Feedback lebih mendalam di MK PresDes	MK Presentasi Desain (PresDes) diperkuat
5	Kurikulum tidak relevan dengan tren kekinian Materi belum banyak membahas media sosial, digital marketing, copywriting, storytelling, dan personal branding	Tambah MK Pengantar VM, Copywriting, Storytelling	Integrasi materi digital marketing & analisis data	MK Copywriting, MK Psikologi Komunikasi Visual, MK Pemasaran Media Sosial, MK Branding, MK Periklanan
6	Kurikulum animasi & fotografi belum update Materi animasi masih mendasar, belum menyentuh animasi 3D; MK fotografi terlalu banyak, sinematografi kurang.	Update CPL/CPMK Animasi	Bagi MK Animasi jadi 2 semester (grafis bergerak & animasi)	MK Motion Graphic, MK Animasi,
7	Struktur mata kuliah tumpang tindih, perlu restrukturisasi & merger; Beberapa MK terlalu mirip atau kurang fokus, sehingga perlu penjenamaan dan efisiensi.	Tambah MK pengayaan & pendukung	Rename/merger MK sesuai kebutuhan	EO merger dengan Manprodes, Desthink, Metdes dan Metpendes menjadi Metodologi Desain

RAPAT INTERNAL PENYUSUNAN KURIKULUM DKV 2026-2031

Sebagai tahap akhir, Program Studi DKV UPNVJT melaksanakan serangkaian rapat internal sebanyak empat kali untuk membahas dan menyusun restrukturisasi kurikulum berdasarkan hasil evaluasi dan masukan dari tahap-tahap sebelumnya.

➔ **RAPAT I :**

Membahas penyesuaian visi dan misi program studi, penyusunan profil lulusan, serta perumusan Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) sesuai dengan kebijakan Merdeka Belajar – Kampus Merdeka (MBKM) dan karakter Bela Negara.

Detail data dapat diakses pada link berikut ini:

<https://bit.ly/4pvMh35>

Surat undangan rapat dapat diakses pada link berikut ini:

<https://bit.ly/4pvMnrt>

Daftar hadir kegiatan dapat diakses pada link berikut ini:

<https://bit.ly/3XIbbqd>

<https://bit.ly/4ii6dE8>



➔ RAPAT 2 :

Fokus pada penyusunan struktur kurikulum mata kuliah, meliputi plotting mata kuliah di setiap semester, penentuan jumlah SKS, serta peninjauan dan penyesuaian nama mata kuliah lama maupun penetapan mata kuliah baru yang relevan..

Surat undangan rapat dapat diakses pada link berikut ini:

<https://bit.ly/48hYI13>

Daftar hadir kegiatan dapat diakses pada link berikut ini:

<https://bit.ly/3KpNz0D>



➔ RAPAT 3 :

Tahap finalisasi kurikulum, di mana seluruh hasil rancangan dibahas secara komprehensif oleh dosen dan Ketua Program Studi untuk memastikan kesesuaian antara visi, CPL, dan mata kuliah yang ditawarkan.

Surat undangan rapat dapat diakses pada link berikut ini:

<https://bit.ly/4rn5GoG>

Daftar hadir kegiatan dapat diakses pada link berikut ini:

<https://bit.ly/4rle3Bb>



➔ **RAPAT 4 :**

Tahap ini adalah menentukan koordinator mata kuliah, kegiatannya meliputi plotting dosen untuk memilih mata kuliah sesuai bidangnya masing-masing dan menentukan jumlah mata kuliah yang di koordinasi sesuai dengan tingkat pendidikan serta ketersediaan dosen.

Surat undangan rapat dapat diakses pada link berikut ini:

<https://bit.ly/485Yaak>

Daftar hadir kegiatan dapat diakses pada link berikut ini:

<https://bit.ly/4oc3FJ3>



➔ Pelaporan kepada UPPS:

Tahap finalisasi kurikulum, di mana seluruh hasil rancangan dibahas secara komprehensif oleh dosen dan Ketua Program Studi untuk memastikan kesesuaian antara visi, CPL, dan mata kuliah yang ditawarkan.

Surat undangan rapat dapat diakses pada link berikut ini:

<https://bit.ly/3M7L4Ay>

Daftar hadir kegiatan dapat diakses pada link berikut ini:

<https://bit.ly/4p38uG5>



Hasil dan Luaran.

Dari seluruh rangkaian kegiatan restrukturisasi kurikulum ini, diperoleh hasil sebagai berikut:

- 1 Terhimpunnya data empiris dari mahasiswa dan dosen terkait efektivitas kurikulum dan pembelajaran.
- 2 Teridentifikasinya kebutuhan akademik dan industri sebagai dasar pengembangan kurikulum baru.
- 3 Tersusunnya rancangan kurikulum DKV UPNVJT yang berorientasi pada capaian pembelajaran berbasis Outcome-Based Education (OBE) dan mendukung implementasi MBKM
- 4 Terbentuknya profil lulusan yang lebih relevan dengan kebutuhan industri kreatif nasional maupun global.
- 5 Tersusunnya dokumen kurikulum final yang siap diajukan kepada fakultas untuk disahkan dan diimplementasikan pada tahun akademik berikutnya.

PROFIL LULUSAN

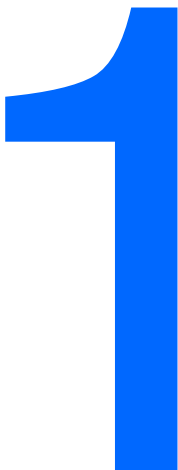
Capaian Pembelajaran Lulusan



PROFIL LULUSAN



Konsultan Desain



Lulusan sarjana yang berbekal latar belakang pendidikan desain komunikasi visual dapat bergabung dengan biro konsultan desain grafis maupun kolaborasi dalam satu perusahaan konsultan desain ataupun dan mendirikan biro konsultan desain (biro jasa) sendiri.

Lulusan yang bergabung dengan konsultan desain yang selinier maupun kolaborasi dapat menjadi awal yang baik bagi masa depan karirnya. Biro konsultan dan jasa desain biasanya menawarkan gambar sketsa, visualisasi gambar, Animasi 2D dan 3D, Ilustrasi serta hingga konsep desain dalam berbagai proyek seperti periklanan, logo, sosial media marketing, dll.

Selain itu, banyak juga desainer grafis profesional menjadi konsultan sendiri dalam menjual jasanya dan menerima proyek dari sosial media dan website perusahaan.



Tenaga Pendidik

Setelah melanjutkan keilmuannya pada studi lanjut, lulusan prodi DKV dapat mengimplementasikan keilmuannya pada bidang akademik sebagai dosen dan guru.

Tenaga Ahli

Lulusan sarjana DKV dapat bekerja menjadi tenaga ahli di bidang tertentu, seperti ilustrator, animator, videografer, fotografer, komik artist, mural artist, sosial media specialist, content planner dan lain-lain yang berada dalam naungan perusahaan, komunitas ataupun berdiri sendiri (*freelancer*), bergerak di berbagai bidang baik pemerintahan maupun non pemerintah.

Creativepreneur

Lulusan sarjana DKV yang berbisnis, content creator, merancang dan menghasilkan produk sendiri seperti menghasilkan produk-produk merchandise, produk animasi yang disukai masyarakat, jasa desain dan percetakan.

Peneliti

Lulusan prodi DKV yang menguasai kompetensi dalam sikap dan kepribadian, penguasaan bidang keilmuan dan keahlian dalam hal penulisan esai/artikel yang membangun dalam lingkup desain komunikasi visual sebagai wujud apresiasi dan kritik karya desain komunikasi visual sebagai penulis, dan kritikus.

CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN



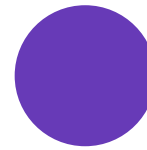
CPL 1	Lulusan memiliki sikap profesional dan beretika, berlandaskan nilai-nilai agama, Pancasila, dan bela negara; menguasai pengetahuan dasar tentang komunikasi, kepemimpinan, dan kewirausahaan dengan semangat kebangsaan; mampu berpikir kritis, kreatif, dan inovatif dalam menghadapi tantangan global; serta berkontribusi aktif terhadap kemajuan dan keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia.
CPL 2	Mampu menjelaskan (C2) teori Desain Komunikasi Visual secara logis, kritis, dan inovatif serta menguraikan (C2) proses kreatif dengan tetap memperhatikan kaidah yang relevan dalam bidang keahlian, sesuai konteks sosial dan budaya.
CPL 3	Mampu beradaptasi, berkolaborasi, berkreasi, dan berinovasi dalam menerapkan (C3) ilmu pengetahuan untuk kehidupan bermasyarakat, memperluas jaringan profesional dengan pembimbing, kolega, serta sejawat, baik di dalam maupun di luar lembaga.
CPL 4	Mampu memecahkan (C3) masalah di masyarakat secara profesional, mengevaluasi (C5) proses dan hasil kerja desain secara objektif serta menghasilkan (C6) gagasan desain yang kreatif dan orisinal sesuai dengan perkembangan ilmu dan kebutuhan pengguna.
CPL 5	Mampu mengonsepskan (C3) solusi desain secara kreatif, mendemonstrasikan (C3) keahlian teknis dalam proses perancangan, serta mengimplementasikan (C3) karya desain yang inovatif dan efektif untuk memenuhi kebutuhan masyarakat.
CPL 6	Mampu menganalisis (C4) elemen dan prinsip desain komunikasi visual secara kritis, serta membandingkan (C4) pendekatan kreatif, media, dan gaya visual dari berbagai karya berdasarkan konteks budaya, tujuan komunikasi, dan kebutuhan masyarakat, guna menghasilkan solusi desain yang relevan dan strategis.
CPL 7	Mampu menguasai keterampilan mendesain (C6) secara tepat dan sistematis, serta merancang sesuai bidang peminatan khusus dalam Desain Komunikasi Visual.
CPL 8	Mampu menjelaskan (C2) perkembangan teknologi desain, baik perangkat lunak maupun perangkat keras, dan menerapkan (C3) prinsip desain, kreativitas, estetika, serta adaptif terhadap perkembangan ilmu dan teknologi.

MATA KULIAH

Program Sarjana



STRUKTUR MATA KULIAH TIAP SEMESTER



SEMESTER 1		SEMESTER 2		SEMESTER 3		SEMESTER 4		
Nirmana Dwimatra	3	Nirmana Trimatra	3	Desain Infografis	5	Desain Identitas Visual	5	
		Komputer Grafis	3	Audio Visual	3	Animasi	3	
Kreativitas	3	Desain Tata Letak Media	3	Metode Grafika	3	Manajemen Proyek Desain	3	
Gambar Bentuk	3	Gambar Ekspresi	3	Ilustrasi	3	Narasi Visual	3	
Copywriting	2			Tipografi Eksploratif	3	Tipografi Bela Negara	3	
Apresiasi Desain	2	Presentasi Desain	2	Fotografi	3	Fotografi Komunikasi Visual	3	
Sejarah Seni dan Desain Nusantara	2	Teori Branding	2			Metodologi Desain	3	
Bahasa Inggris	3	Agama	2					
Pancasila	2							
		Kewarganegaraan	2	Bela Negara	3			
Total SKS	20	Total SKS	20	Total SKS	23	Total SKS	23	
MK. INTI / PEMINATAN INTI		MK. INTI / PEMINATAN PENDUKUNG		MK. PENDUKUNG		MK. PENDUKUNG		KETE

	SEMESTER 5		SEMESTER 6		SEMESTER 7		SEMESTER 8	
PEMINATAN DESAIN GRAFIS	Perwajahan Media Cetak	5	Desain Kemasan	5	Place Branding	3	TUGAS AKHIR	8
	Grafis Eksperimental	3	Bahasa Rupa	3				
PEMINATAN KOMUNIKASI VISUAL MULTIMEDIA	Company Profile	5	Pencitraan Wilayah	5	Personal Branding			
	Desain Antarmuka dan Interaktif	3	Sinematografi	3				
PEMINATAN VISUAL MARKETING	Periklanan	5	Kampanye Sosial	5	Project Branding			
	Pemasaran Media Sosial	3	Psikologi Komunikasi Visual	3				
	Mata Kuliah Pilihan 1	3	Mata Kuliah Pilihan 1	3				
	Mata Kuliah Pilihan 2	3	Mata Kuliah Pilihan 2	3				
	Motion Graphic		Web Desain					
	Fotografi Aplikatif		Urban Art					
	Komik		Buku Cerita Anak					
	Game		Video Dokumenter Jurnalistik					
	Desain Kriya Nusantara		Ambient Media					
	Grafis Lingkungan		Seni Lukis					
	Semiotika Visual	3	Praktik Profesi	3	Seminar	3		
	Desain dan Teknologi	2						
					Bahasa Indonesia	3		
	Kewirausahaan	3	Kuliah Kerja Nyata	2	Kepemimpinan	3		
	Total SKS	22	Total SKS	19	Total SKS	12	Total SKS	8
RANGAN	MK. PENGAYAAN		MK. PILIHAN		MK. UMUM		MK. INSTITUSI	

DAFTAR MATA KULIAH PROGRAM SARJANA



Semester 1

No	Kode	Mata Kuliah	SKS
1	UV 21007	Pancasila	2
2	DKV2501	Sejarah Seni dan Desain Nusantara	2
3	DKV2502	Apresiasi Desain	2
4	DKV2503	Copywriting	2
5	UV 21010	Bahasa Inggris	3
6	DKV2506	Nirmana Dwimatra	3
7	DKV2507	Gambar Bentuk	3
8	DKV2508	Kreativitas	3
Total SKS			20

Semester 2

No	Kode	Mata Kuliah	SKS
1	UV 21001	Agama Islam	2
2	UV 21002	Agama Kristen	
3	UV 21003	Agama Katolik	
4	UV 21004	Agama Hindu	
5	UV 21005	Agama Budha	
6	UV21006	Agama Konghucu	
7	UV21008	Kewarganegaraan	2
8	DKV2504	Teori Branding	2
9	DV141148	Presentasi Desain	2
10	DKV2509	Desain Tata Letak Media	3
11	DKV2510	Nirmana Trimatra	3
12	DKV2511	Gambar Ekspresi	3
13	DV141127	Komputer Grafis	3
Total SKS			20

Semester 3

No	Kode	Mata Kuliah	SKS
1	UV21011	Bela Negara	3
2	DKV2512	Tipografi Eksploratif	3
3	DV141130	Audio Visual	3
4	DKV2513	Fotografi	3
5	DV141135	Metode Grafika	3
6	DKV2514	Ilustrasi	3
7	DV141161	Desain Infografis	5
Total SKS			23

Semester 4

No	Kode	Mata Kuliah	SKS
1	DKV2515	Manajemen Proyek Desain	3
2	DV141126	Animasi	3
3	DKV2516	Tipografi Bela Negara	3
4	DKV2517	Metodologi Desain	3
5	DV141156	Narasi Visual	3
6	DKV2518	Fotografi Komunikasi Visual	3
7	DV141157	Desain Identitas Visual	5
Total SKS			23

TAHAP PERSIAPAN

TAHAP LANJUTAN

TAHAP SARJANA

MATA KULIAH PILIHAN

Semester 5

No	Kode	Mata Kuliah	SKS
1	DKV2505	Desain dan Teknologi	2
2	UV 21012	Kewirausahaan	3
3	DKV2519	Semiotika Visual	3
4		Mata Kuliah Pilihan 1	3
5		Mata Kuliah Pilihan 2	3
MK Peminatan Pendukung			
6	DV141566	Grafis Eksperimental	3
	DV141366	Desain Antarmuka dan Interaktif	
	DKV2520	Pemasaran Media Sosial	
MK Peminatan Inti			
7	DKV2529	Perwajahan Media Cetak	5
	DKV2530	Company Profile	
	DKV2531	Periklanan	
Total SKS			22

Semester 6

No	Kode	Mata Kuliah	SKS
1	UV141115	Kuliah Kerja Nyata	2
2	DKV2521	Praktik Profesi	3
3		Mata Kuliah Pilihan 1	3
4		Mata Kuliah Pilihan 2	3
MK Peminatan Pendukung			3
5	DV141567	Bahasa Rupa	
	DV141367	Sinematografi	
	DKV2522	Psikologi Komunikasi Visual	
MK Peminatan Inti			5
6	DKV2532	Desain Kemasan	
	DKV2533	Pencitraan Wilayah	
	DKV2534	Kampanye Sosial	
Total SKS			19

Semester 7

No	Kode	Mata Kuliah	SKS
1	UV 21009	Bahasa Indonesia	3
2	UV 21013	Kepemimpinan	3
3	DV141164	Seminar	3
MK Peminatan Inti			
4	DKV2535	Place Branding	3
5	DKV2536	Personal Branding	
6	DKV2537	Project Branding	
Total SKS			23

Semester 8

No	Kode	Mata Kuliah	SKS
1	DKV2538	TUGAS AKHIR	8
Total SKS			8

Mata Kuliah Pilihan Ganjil

No	Kode	Mata Kuliah	SKS
1	DKV2523	Motion Graphic	3
2	DV141246	Fotografi Aplikatif	3
3	DV141254	Komik	3
4	DV141251	Game	3
5	DKV2524	Desain Kriya Nusantara	3
6	DV141253	Grafis Lingkungan	3

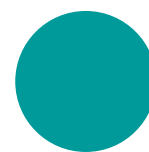
Mata Kuliah Pilihan Genap

No	Kode	Mata Kuliah	SKS
1	DV141247	Web Desain	3
2	DKV2525	Video Dokumenter Jurnalistik	3
3	DKV2526	Buku Cerita Anak	3
4	DV141257	Urban Art	3
5	DKV2527	Ambient Media	3
6	DKV2528	Seni Lukis	3

SUMBER DAYA MANUSIA

03

KOORDINATOR MATA KULIAH



JENJANG
PENDIDIKAN

Masnuna, ST., M.Sn

Desain Kemasan Desain Identitas Visual
Perwajahan Media Cetak

SARJANA

Mahimma Romadhona, S.T., M.Ds

Apresiasi Desain Buku Cerita Anak
Presentasi Desain

SARJANA

Aileena Solicitor Costa Rica El Chitian, ST., M.Ds.

Metode Grafika Tipografi Bela Negara
Place Branding Urban Art

SARJANA

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

Narasi Visual Komik
Bahasa Rupa

SARJANA

Restu Ismoyo Aji, S.Sn., M.A.

Gambar Ekspresi Grafis Eksperimental
Desain dan Teknologi

SARJANA

Widyasari, S.T., M.T.

Desain Infografis Grafis Lingkungan
Motion Graphic

SARJANA

Dr. Aryo Bayu Wibisono, S.T., M.Med.Kom

Metodologi Desain Pencitraan Wilayah Fotografi Aplikatif
Fotografi Fotografi Komunikasi Visual

SARJANA

Dr. Aris Sutejo, S.Sn., M.Sn

Metode Grafika Tipografi Bela Negara
Place Branding Urban Art

SARJANA

Aditya Rahman Yani, S.T., M.Med.Kom

Kreativitas

Sejarah Seni dan Desain Nusantara

Teori Branding

SARJANA

Diana Aqidatun Nisa, S.T., M.Ds.

Animasi

Tipografi Aplikatif

Praktik Profesi

SARJANA

Sri Wulandari, S.Sn., M.A.

Semiotika Visual

Sinematografi

Company Profile

SARJANA

Aninditya Daniar, M.Sn.

Komputer Grafis

Game

SARJANA

Pungky Febi Arifianto, S.Sn., M.Sn.

Personal Branding

Desain Antarmuka dan Interaktif

Web Desain

Pemasaran Media Sosial

SARJANA

Bayu Setiawan, M.Sn

Audio Visual

Psikologi Komunikasi Visual

Project Branding

Kampanye Sosial

SARJANA

I Ketut Mahendra, S.Pd., M.Pd.

Gambar Bentuk

Manajemen Proyek Desain

Seni Lukis

SARJANA

Lisa Odillia, S.Pd., M.Sn.

Nirmana Dwimatra

Desain Tata Letak Media

Ilustrasi

SARJANA

Ninik Tri Ambarwati, S.I.Kom., M.A.

Copywriting

Video Dokumenter Jurnalistik

SARJANA

Okta Viviana Asmi Nusantara, S.Pd., M.A.

Nirmana Trimatra

Desain Kriya Nusantara

SARJANA

MATRIKS INTEGRASI CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN DALAM MATA KULIAH



NO	MATA KULIAH	SEMESTER	SKS	CPL							
				1	2	3	4	5	6	7	8
1	Sejarah Seni dan Desain Nusantara	1	2		✓				✓		
2	Kreativitas	1	3		✓				✓		
3	Teori Branding	2	2		✓				✓		
4	Periklanan	5	5			✓	✓	✓			
5	Seminar	7	3		✓		✓				
6	Tugas Akhir	8	8				✓	✓	✓		
7	Ambient Media	Pilihan	3						✓	✓	
8	Narasi Visual	4	3			✓			✓		
9	Bahasa Rupa	6	3		✓				✓	✓	
10	Komik	Pilihan	3		✓			✓			✓
11	Komputer Grafis	2	3					✓		✓	✓
12	Game	Pilihan	3				✓				✓
13	Metode Grafika	3	3			✓	✓	✓			
14	Tipografi Bela Negara	4	3			✓	✓	✓			
15	Place Branding	7	5			✓	✓	✓		✓	
16	Urban Art	Pilihan	3			✓	✓	✓			
17	Fotografi	3	3			✓			✓		✓
18	Metodologi Desain	4	3			✓			✓		
19	Fotografi Komunikasi Visual	4	3				✓			✓	✓
20	Pencitraan Wilayah	6	5				✓	✓	✓		✓

NO	MATA KULIAH	SEMESTER	SKS	CPL							
				1	2	3	4	5	6	7	8
21	Fotografi Aplikatif	Pilihan	3				✓		✓	✓	
21	Audio Visual	3	3			✓				✓	✓
23	Psikologi Komunikasi Visual	6	3				✓		✓		✓
24	Kampanye Sosial	6	5		✓		✓	✓		✓	
25	Project Branding	7	5			✓			✓	✓	✓
26	Tipografi Eksploratif	3	3		✓						✓
27	Animasi	4	3		✓						✓
28	Praktik Profesi	6	3			✓	✓	✓			
29	Gambar Bentuk	1	3					✓	✓	✓	
30	Manajemen Proyek Desain	4	3			✓		✓		✓	
31	Seni Lukis	Pilihan	3					✓	✓	✓	
32	Nirmana Dwimatra	1	3		✓			✓	✓		
33	Desain Tata Letak Media	2	3		✓				✓		✓
34	Ilustrasi	3	3		✓	✓		✓			
35	Apresiasi Desain	1	2		✓				✓		
36	Presentasi Desain	2	2		✓	✓					✓
37	Buku Cerita Anak	Pilihan	3					✓		✓	✓
38	Desain Identitas Visual	4	5			✓	✓	✓			
39	Perwajahan Media Cetak	5	5				✓	✓		✓	

NO	MATA KULIAH	SEMESTER	SKS	CPL							
				1	2	3	4	5	6	7	8
40	Desain Kemasan	6	5				✓		✓	✓	
41	Pancasila	MKU	2								
42	Bahasa Inggris	MKU	3								
43	Agama Islam	MKU	2								
44	Agama Kristen	MKU	2								
45	Agama Katolik	MKU	2								
46	Agama Hindu	MKU	2								
47	Agama Budha	MKU	2								
48	Agama Konghucu	MKU	2								
49	Kewarganegaraan	MKU	2								
50	Bela Negara	MKU	3								
51	Kewirausahaan	MKU	3								
52	Kuliah Kerja Nyata	MKU	2								
53	Bahasa Indonesia	MKU	2								
54	Kepemimpinan	MKU	2								
55	Copywriting	1	2			✓		✓			
56	Video Dokumenter Jurnalistik	Pilihan	3			✓				✓	✓
57	Nirmana Trimatra	2	3		✓			✓		✓	
58	Desain Kriya Nusantara	Pilihan	3			✓		✓	✓		
59	Desain Antarmuka dan Interaktif	5	3			✓	✓		✓		
60	Pemasaran Media Sosial	5	3		✓	✓			✓		
61	Personal Branding	7	5			✓	✓	✓			
62	Web Desain	Pilihan	3			✓	✓		✓		

NO	MATA KULIAH	SEMESTER	SKS	CPL							
				1	2	3	4	5	6	7	8
63	Gambar Ekspresi	2	3		✓			✓			✓
64	Desain dan Teknologi	5	2		✓				✓	✓	
65	Grafis Eksperimental	5	3			✓	✓	✓			
66	Semiotika Visual	5	3		✓		✓				
67	Company Profile	5	5			✓		✓		✓	✓
68	Sinematografi	6	3		✓					✓	
69	Desain Infografis	3	5		✓				✓		✓
70	Motion Graphic	Pilihan	3		✓			✓			✓
71	Grafis Lingkungan	Pilihan	3		✓						✓
TOTAL					23	24	22	27	25	20	20

SILABUS

Mata Kuliah

04

SEJARAH SENI DAN DESAIN NUSANTARA

Kode MK DKV2501

Semester/Kredit 1/2 SKS

Prasyarat -

DESKRIPSI SINGKAT MATA KULIAH

Sejarah Seni dan Desain Nusantara adalah mata kuliah dasar dalam bidang keilmuan DKV yang membahas tentang sejarah dan perkembangan seni visual dan desain secara umum (di dunia) dan khusus (di Indonesia), dari aspek latar belakang kemunculannya, filosofinya, pencetusnya, hingga ciri-cirinya.

CPL 2	CPMK 1	Memahami paradigma seni dan desain yang selaras dengan nilai-nilai Pancasila dan Bela Negara.
	CPMK 2	Mampu menjelaskan latar belakang sejarah, filosofi, ciri dan karakteristik gaya seni dan desain dari masa klasik hingga masa kini, secara umum di dunia maupun secara khusus di Indonesia.
CPL 6	CPMK 3	Mampu menganalisis secara kritis, serta memberikan perbandingan antar gaya seni dan desain berdasarkan konteks filosofis, sosial, dan budaya

MATERI PEMBELAJARAN

1. Pengantar memahami seni dan desain (paradigma Seni Barat dan Seni Timur).
2. Seni dan desain di masa modern awal (Art & Craft Movement, Art Nouveau)
3. Seni visual di masa modern awal (Ekspresionisme, Kubisme, Futurisme)
4. Seni visual di masa modern awal (Konstruktivisme, Surealisme, Dadaisme)
5. Pengaruh prinsip-prinsip modernisme dalam seni dan desain modern.
6. Desain sebelum Perang Dunia II (Art Deco, Streamline, dll)
7. Desain di masa Perang Dunia II & setelahnya (Propaganda, kemunculan sekolah-sekolah desain di Barat)
8. Desain & kritik atas modernisme (kritik atas komersialisasi industri, kemunculan subkultur-subkultur, pop art, craft revival, green design, dll)
9. Pengaruh Postmodernisme terhadap desain grafis.
10. Era desain yang bertanggungjawab (secara moral, etika, lingkungan, sosial, dll)
11. Desain grafis Indonesia pra-kemerdekaan (akar visual nusantara, desain dan kolonialisme, desain sebagai alat propaganda kemerdekaan)
12. Desain grafis Indonesia di era nasionalisme dan modernisasi tahun 1945-1965 (era membangun identitas visual bangsa, desain propaganda ideologi, dll)
13. Desain grafis di masa Orde Baru dan industri media (1966-1998)
14. Desain grafis di era digital dan globalisasi (1998-sekarang)

PUSTAKA

1. Adityawan, A. & Tim Litbang Concept. (2010). Tinjauan Desain Grafis: Dari Revolusi Industri hingga Indonesia Kini. Jakarta Selatan: PT. Concept Media.
2. MUI. (2020). Prinsip dan Panduan Umum Seni Islami. Jakarta: PT. Pustaka Abdi Bangsa.
3. Sumardjo, J. (2000). Filsafat Seni. Bandung: ITB
4. Widharta, E. (2018). Pengetahuan Seni Rupa Indonesia. Surakarta: PT. Taka Publisher.

APRESIASI DESAIN

Kode MK DKV2502

Semester/Kredit 1/2 SKS

Prasyarat -

DESKRIPSI SINGKAT MATA KULIAH

Mata kuliah Apresiasi Desain yaitu mata kuliah yang mempelajari definisi dan tahapan apresiasi desain description, formal analysis, interpretation, dan judgement. Apresiasi desain juga memberi pengetahuan isu-isu kontemporer seperti desain vernakular ataupun posmodernisme, tanggung jawab desainer yang beretika lingkungan, sosial dan budaya guna memperkaya cara berpikir kritis dan memperhalus budi pekerti desainer.

CPL 2	CPMK 1	Mahasiswa mampu menjelaskan peran desain sebagai problem solving
	CPMK 2	Mahasiswa mampu menjelaskan konsep originalitas dan novelty dalam desain
	CPMK 3	Mahasiswa mampu menjelaskan tren visual di dunia dan di Indonesia
CPL 6	CPMK 4	Mahasiswa mampu mengapresiasi desain dan kritik visual dengan menerapkan empat tahapan obyektif ketika mengkritik sebuah desain menggunakan teori Edmund Feldman
	CPMK 5	Mahasiswa memahami konsep vernakular sebagai upaya membangun identitas bangsa dalam desain komunikasi visual dan kaitannya dengan wacana posmodernisme

MATERI PEMBELAJARAN

1. Peran Desain Komunikasi Visual dalam masyarakat
2. Konsep originalitas dan novelty dalam desain
3. Definisi kritik visual dan empat tahapan obyektifnya ketika mengkritik sebuah desain: deskripsi, analisis formal, interpretasi dan penilaian (teori Edmund Feldman)
4. Desain vernakular dan posmodernisme
5. Desain dan tanggung-jawab desainer
6. Tren Visual di dunia dan di Indonesia

PUSTAKA

1. Edmund Burke Feldman, Art as image and idea, Englewood Cliffs, N.J. : Prentice-Hall. 1967.
2. Timothy Samara, Design Elements: A Graphic Style Manual, Rockport Publisher, Inc, 2007.
3. Yasraf Amir Piliang, Sebuah Dunia yang Dilipat: Realitas Kebudayaan Menjelang Milenium Ketiga dan Matinya Postmodernisme, Mizan, Bandung, 1999.
4. David Bernan, Do Good Design: Bagaimana Desainer dapat Mengubah Dunia, Aikon, 2010.
5. Judith Williamson, Decoding Advertisement: Membedah Ideologi dan Makna dalam Periklanan, Jalasutra, Yogyakarta, 2007.

COPYWRITING

Kode MK DKV2503

Semester/Kredit 1/2 SKS

Prasyarat -

DESKRIPSI SINGKAT MATA KULIAH

Mata Kuliah Copywriting berfokus pada penulisan teks persuasif untuk tujuan pemasaran dan promosi. Mata kuliah ini membekali mahasiswa dengan kemampuan menulis naskah kreatif dan efektif dalam membuat sebuah headline, tagline, body copy, serta membuat alur sinopsis, storyline, scriptwriting, dan storyboard untuk kebutuhan iklan dan kampanye di berbagai media cetak dan media interaktif. Bertujuan mengarahkan audiens melakukan tindakan tertentu, seperti membeli produk, menggunakan jasa, atau membangun kesadaran merek.

CPL 3

CPMK 1

Mahasiswa mampu mengorganisir brief copywriting berdasarkan kebutuhan iklan dan segmentasi pasar

CPMK 2

Mahasiswa mampu mengembangkan headline, tagline, dan body copy yang efektif dengan mempertimbangkan target audiens

CPL 5

CPMK 3

Mahasiswa mampu merancang konsep kreatif storyline, scriptwriting, dan storyboard untuk kebutuhan konten iklan cetak dan media digital.

CPMK 4

Mahasiswa mampu menerapkan prinsip copywriting yang tepat untuk membangun citra dan kesadaran merek.

MATERI PEMBELAJARAN

1. Pengantar copywriting dan perannya dalam industri kreatif
2. Analisis bahasa iklan (bahasa persuasif) dalam copywriting dan mengidentifikasi psikologi konsumen
3. Identifikasi struktur copywriting meliputi headline, sub headline, body copy, tagline untuk membangun persona merek
4. Analisis target audiens, konsumen behavior, dan penerapan teknik persuasif
5. Storytelling dalam iklan, membangun emosi dan koneksi personal
6. Analisis bahasa iklan pada produk audio visual, televisi, radio, dan youtube
7. Identifikasi soft selling dan hard selling pada iklan
8. Merancang brand story produk iklan dalam media cetak dan media digital
9. Menyusun naskah kampanye sosial untuk media cetak dan media digital
10. Identifikasi penetrasi media dan lintas komunikasi di Indonesia
11. Membuat karya brand campaign di berbagai media

PUSTAKA

1. Gabriella, Veronica. 2023. Seni Copywriting: Dari Tulisan Jadi Cuan. Jakarta. Elex Media Komputindo
2. Kelley, L. D. & Sheehan, K.B. 2021. Advertising Management in a Digital Environment. London: Routledge.
3. Medina, M & Kimber, D. 2025. Media Engagement: Connecting with Audiences in Media Markets. New York: Routledge.
4. Mogaji, Emmanuel. Introduction to Advertising: Understanding and Managing the Advertising Process. London: Routledge.
5. Safitri, Dini. 2023. Copywriting. Jakarta: Kencana
6. Torresi, Ira. 2020. Translating Promotional and Advertising Texts. London: Routledge
7. Yuen, Royce. 2021 Decoding Branding: A Complete to Building and Revamping Brands in the Age of Disruption. London: Routledge.

NIRMANA DWIMATRA

Kode MK DKV2506

Semester/Kredit 1/3 SKS

Prasyarat -

DESKRIPSI SINGKAT MATA KULIAH

Mata kuliah ini mengembangkan pemahaman mahasiswa tentang tata bahasa visual dua dimensi dengan mengeksplorasi elemen dan prinsip dasar desain melalui praktik studio analog dan digital. Dengan menekankan eksperimen, observasi, dan refleksi, mata kuliah ini membangun fondasi penting literasi visual, kepekaan estetika, dan pemikiran desain untuk studi komunikasi visual tingkat lanjut.

CPL 2	CPMK 1	Mahasiswa mampu mengidentifikasi dan menginterpretasikan (C2) elemen serta prinsip desain dua dimensi sebagai dasar pembentukan struktur visual yang komunikatif dan estetis
	CPMK 2	Mahasiswa mampu mengklasifikasikan (C2) tahapan proses kreatif dalam perancangan komposisi dua dimensi secara logis sesuai konteks sosial dan budaya visual.
CPL 5	CPMK 1	Mahasiswa mampu menggunakan (C3) elemen serta prinsip desain dalam menciptakan komposisi dua dimensi yang menunjukkan keseimbangan, ritme, dan kesatuan visual.
	CPMK 2	Mahasiswa mampu menghasilkan (C3) karya komposisi dua dimensi yang inovatif dan efektif dengan memadukan keterampilan teknis, kreativitas, serta kepekaan estetika
CPL 6	CPMK 1	Mahasiswa mampu menguraikan (C4) hubungan visual antara elemen dan prinsip desain dalam berbagai karya dua dimensi untuk memahami struktur dan efektivitas komposisinya.

MATERI PEMBELAJARAN

- Pengenalan Visual Grammar & Observasi Bentuk Alama.
 - Pengantar Nirmana Dwimatra sebagai sistem dasar berpikir visual.
 - Prinsip “seeing and making” dari Bauhaus
 - Unsur visual: titik, garis, bidang sebagai bahasa rupa dasar.
- Titik, Garis dan Irama Visual
 - Elemen titik dan garis sebagai pembangun gerak dan emosi visual.
 - Ritme, arah, dan tekanan sebagai visual tempo
- Bentuk dan Ruang (Positive–Negative Space)
 - Hubungan antara bentuk (figure) dan latar (ground).
 - Prinsip keseimbangan visual, ruang dan persepsi bentuk
 - Konsep Gestalt dalam persepsi visual
- Tekstur dan Nilai (Value)
 - Tekstur nyata dan Tekstur semu
 - Nilai gelap-terang (value) sebagai dasar kedalaman visual
 - Prinsip kontras tonal
- Ekperimen Warna dan Struktur Warna Dasar (Hue & Value)
 - Roda Warna (Primer, Sekunder, Tersier)
 - Hubungan Hue, Saturation, dan Value
 - Teori suhu warna (hangat vs dingin)

6. Proporsi dan Keseimbangan (Balance)
 - Keseimbangan simetris, asimetris dan radial
 - Hubungan proporsi dan skala
 - Pengaruh berat visual (visual weight) dari warna dan bentuk
7. Kontras & Dominasi Visual (Contrast & Emphasis)
 - Jenis kontras (bentuk, ukuran, tekstur, arah, warna dan nilai)
 - Prinsip dominasi dan fokus visual
 - Teori Gestalt (figure ground clarity)
8. Kesatuan dan Variasi (Unity & Variety)
 - Prinsip Unity, variety, repetition, continuity
 - Sistem modular dalam desain 2D
 - Prinsip ritme dan repetisi
9. Hierarki Visual dan Arah Pandang (Visual Flow)
 - Hirarki visual (ukuran, posisi, warna dan arah pandang)
 - Prinsip emphasis, dominance dan movement
 - Teori komposisi dinamis
10. Komposisi Dinamis (Grid & Struktur Visual)
 - Sistem grid dan keseimbangan spasial
 - Struktur modular modern
 - Hubungan prinsip 2D dengan Desain Komunikasi Visual
11. Integrasi Prinsip Desain dan Warna
 - Sintesis prinsip elemen dan warna dalam Komunikasi Visual
 - Konsep ide visual dan konteks sosial
 - Prinsip orisinalitas dan eksplorasi
12. Evaluasi estetika dan konseptual

PUSTAKA

1. Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2010. Nirmana, Elemen-elemen Seni dan Desain. Yogyakarta: Jalsutra.
2. Safanayong, Yongky. 2006. Desain Komunikasi Visual Terpadu. Jakarta: Arte Intermedia.
3. Kusmiati, R, Artini, dkk. 1999. Teori Dasar Desain Komunikasi Visual. Jakarta: Djambatan
4. Kusrianto, Adi. 2007. Pengantar Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: ANDI.
5. Malamed, Connie. 2009. Visual Language for Designers: Principles for Creating Graphics That People Understand. USA: Rockport Publisher.
6. Dabner, D. and Stewart, S., and Zempol, E. (2013). Graphic Design School: The Principles and Practice of Graphic Design. Wiley
7. Armstrong, Helen. (2009). Graphic Design Theory: Reading From the Field. New York: Princeton Architectural Press
8. Kress, G. & van Leeuwen, T. (2006). Reading Images: the grammar of visual design. New York: Routledge.

GAMBAR BENTUK

Kode MK DKV2507

Semester/Kredit 1/3 SKS

Prasyarat -

DESKRIPSI SINGKAT MATA KULIAH

Mata kuliah Gambar Bentuk merupakan mata kuliah dasar yang memberikan pengetahuan dan keterampilan menggambar secara manual dengan gaya realis atau semi-realis berdasarkan observasi langsung. Mahasiswa dilatih mengasah daya rekam visual dan kepekaan proporsional terhadap objek, ruang, dan anatomi tubuh manusia. Pembelajaran menitikberatkan pada penerapan teori perspektif satu, dua, dan tiga titik hilang serta studi anatomi tubuh manusia melalui pendekatan proporsi, volume, dan pencahayaan. Melalui latihan observasi, mahasiswa diharapkan mampu menciptakan gambar yang akurat, proporsional, dan estetik.

CPL 5	CPMK 1	Mahasiswa mampu mengonsepkan bentuk visual secara kreatif melalui pengamatan langsung terhadap objek dan lingkungan, serta menginterpretasikannya ke dalam gambar yang proporsional, ekspresif, dan estetik.
	CPMK 2	Mahasiswa mampu mendemonstrasikan keterampilan teknis dalam menggambar realis dan semi-realis menggunakan berbagai media serta menerapkan prinsip pencahayaan, tekstur, dan bayangan untuk menciptakan karya visual yang komunikatif dan efektif.
CPL 6	CPMK 1	Mahasiswa mampu menganalisis elemen dan prinsip rupa (titik, garis, bidang, tekstur, dan proporsi) dalam proses penggambaran bentuk, serta mengevaluasi penerapannya dalam membangun komposisi visual yang harmonis
	CPMK 2	Mahasiswa mampu membandingkan dan menerapkan berbagai pendekatan serta gaya gambar (realis, semi-realis, dan interpretatif) sesuai konteks objek dan tujuan ekspresi visual, untuk menghasilkan karya yang bernilai estetik dan komunikatif.
CPL 7	CPMK 1	Mahasiswa mampu menerapkan keterampilan menggambar bentuk secara sistematis berdasarkan prinsip perspektif, anatomi, dan proporsi, guna mendukung kemampuan dasar perancangan visual dalam bidang Desain Komunikasi Visual.
	CPMK 2	Mahasiswa mampu mengintegrasikan teknik observasi, struktur bentuk, dan komposisi ruang ke dalam karya gambar yang menunjukkan ketepatan teknis, kedalaman visual, serta konsistensi gaya pribadi sebagai dasar pengembangan desain profesional

MATERI PEMBELAJARAN

1. Mahasiswa mengimplementasikan unsur rupa (titik, garis, repetisi) menggunakan pensil pada media kertas.
2. Mahasiswa mengaplikasikan berbagai teknik arsir (hatching, cross hatching, lingkaran, campuran)
3. Mahasiswa membuat bidang distorsi dan mengarsir menggunakan variasi pensil HB–8B.

4. Mahasiswa menggambar komposisi bidang geometri dasar dengan perspektif satu titik hilang.
5. Mahasiswa menggambar komposisi kemasan dengan perspektif dua titik hilang.
6. Mahasiswa melanjutkan gambar kemasan perspektif dua titik hilang untuk latihan proporsi dan ruang.
7. Mahasiswa menggambar bentuk geometri dengan perspektif tiga titik hilang.
8. ETS: Mahasiswa menggambar objek bangunan di lingkungan sekitar dengan perspektif tiga titik hilang.
9. Mahasiswa menggambar anatomi tubuh manusia menggunakan referensi bodykunj.
10. Mahasiswa menggambar proporsi tubuh laki-laki dan perempuan secara ideal.
11. Mahasiswa menggambar anatomi otot dan rangka tubuh manusia dalam berbagai pose.
12. Mahasiswa menggambar proporsi tangan dan kaki manusia dengan studi gerak sendi.
13. Mahasiswa menggambar wajah dan kepala manusia dengan proporsi yang akurat.
14. Mahasiswa menggambar ekspresi wajah dan otot wajah berdasarkan observasi foto.
15. Mahasiswa menggambar gerak dinamis tubuh manusia dan lipatan kain (drapery).
16. EAS: Mahasiswa membuat gambar aktivitas manusia di luar ruang dengan menerapkan proporsi tubuh, ekspresi wajah, dan perspektif ruang dua titik hilang.

PUSTAKA

1. Attebery, C. (2018). *The Complete Guide to Perspective Drawing*. New York: Taylor & Francis.
2. Ching, F. D. K. (2019). *Artist's Drawing Techniques*. John Wiley & Sons.
3. D'Amelio, J. (2018). *Perspective Drawing Handbook*. New York: Dover Publications.
4. Hailey, S. (2018). *Perspective Drawing*. Tempe Digital.
5. Loomis, A. (1971). *Figure Drawing for All Its Worth*. Viking Adult.
6. Massen, M. (2011). *The Artist's Guide to Drawing the Clothed Figure*. New York: Watson-Guption Publications.
7. Mattesi, M. D. (2017). *Force Drawing Human Anatomy*. London: CRC Press.
8. Simmonds, J. (2006). *Sketsa*. Jakarta: Erlangga.
9. Willenbrink, M., & Willenbrink, M. (2017). *Perspective for Absolute Beginners*. Cincinnati: North Light Books.

KREATIVITAS		
	Kode MK	DKV2508
	Semester/Kredit	1/3 SKS
	Prasyarat	-
DESKRIPSI SINGKAT MATA KULIAH		
Kreativitas adalah mata kuliah yang menunjang kemampuan mahasiswa untuk mengidentifikasi permasalahan desain, dan mengeksplorasinya untuk menghasilkan solusi desain yang kreatif dan inovatif. Mata kuliah ini juga melatih mahasiswa untuk selalu peka terhadap permasalahan desain, melihatnya dari berbagai sudut pandang, dan mampu menggunakan eksplorasi ide melalui beberapa metode brainstorming.		
CPL 2	CPMK 1	Mampu memahami dan menjelaskan secara teoritis dan epistemologis tentang kreativitas
	CPMK 2	Mampu menjelaskan kreativitas dalam batasan-batasan nilai moral (akhlak) dan etika.
	CPMK 3	Mampu menguraikan proses kreatif dengan menggunakan metode yang relevan.
	CPMK 4	Mampu mengelaborasi nilai-nilai sosial dan budaya nusantara ke dalam ide-ide kreatif.
CPL 6	CPMK 5	Mampu menganalisis secara kritis dan melakukan perbandingan terhadap ide-ide kreatif dalam menghasilkan solusi yang tepat dalam permasalahan desain
MATERI PEMBELAJARAN		
1. Dasar-dasar kreativitas (definisi, cakupan dan epistemologi ilmu kreativitas) 2. Metode dan proses kreatif, serta tahapan-tahapannya. 3. Metode mind mapping dalam pemetaan permasalahan desain. 4. Metode-metode eksplorasi ide kreatif 5. Proses perumusan konsep kreatif		
PUSTAKA		
1. Casofa, Fachmy. (2014). Creative Muslim. Surakarta: Selaksa Publishing. 2. Moalosi, Richie (2001) The Creative Design Process. In Proceedings International Technology Education Conference, Durban: South Africa 3. Rachmawati, Yeni. (2011). Strategi Pengembangan Kreatifitas pada Anak. Jakarta: Kencana Prenada Media. 4. Wardhana, M.A. (2023). Kreativitas Desain Inovasi. PT. Intelektual Manifes Media		

TEORI BRANDING		
	Kode MK	DKV2504
	Semester/Kredit	2/2 SKS
	Prasyarat	-
DESKRIPSI SINGKAT MATA KULIAH		
Teori Branding adalah mata kuliah yang membahas konsep, prinsip, dan landasan teoritis di balik pembentukan serta pengelolaan merek (brand) baik untuk produk, jasa, maupun organisasi, yang bertujuan untuk memahami konsep dasar branding (brand, brand identity, brand image, brand equity, brand value), menjelaskan peran branding dalam strategi komunikasi dan pemasaran, serta menganalisis studi kasus.		
CPL 2	CPMK 1	Mampu menjelaskan konsep dasar branding (brand, brand identity, brand image, brand equity, brand value) dan cakupannya
	CPMK 2	Mampu menjelaskan peran branding dalam strategi komunikasi pemasaran pada konteks perkembangannya di masa kini
CPL 6	CPMK 1	Mampu menganalisis studi kasus terkait branding, serta memberikan evaluasi dan kritik sesuai teori branding.
	CPMK 2	Mampu melakukan studi komparasi terhadap contoh kasus implementasi branding di masyarakat
MATERI PEMBELAJARAN		
1. Pengantar Branding 2. Elemen identitas brand 3. Brand Image dan brand personality 4. Brand positioning 5. Brand differentiation 6. Brand equity (building, managing, leveraging brand equity) 7. Metode riset brand equity 8. Menyusun perencanaan komunikasi brand dan implementasinya		
PUSTAKA		
1. Aaker, David A. Managing Brand Equity (1991) 2. Keller, Kevin Lane. Strategic Brand Management (2013) 3. Kapferer, Jean-Noël. The New Strategic Brand Management (2012) 4. Douglas B. Holt. How Brands Become Icons (2004) 5. Kartajaya, Hermawan. Brand Operation (2010)		

PRESENTASI DESAIN

Kode MK DV141148

Semester/Kredit 2/2 SKS

Prasyarat -

DESKRIPSI SINGKAT MATA KULIAH

Mata Kuliah Presentasi Desain adalah mata kuliah yang mengajarkan tentang teknik presentasi yang baik dan benar bagi desainer agar seluruh materi presentasinya bisa dipahami dengan baik oleh audiens. Mata kuliah ini bertujuan untuk membekali mahasiswa mengenai konsep komunikasi dan presentasi di depan umum, serta melatih keterampilan presentasi.

CPL 2	CPMK 1	Mahasiswa mampu menerangkan (C2) tahapan-tahapan dalam menyusun materi presentasi
	CPMK 2	Mahasiswa mampu menjelaskan (C2) teknik presentasi dengan teknik story telling dan Ice Breaking
	CPMK 3	Mahasiswa mampu menjelaskan (C2) dan membandingkan (C4) gaya presentasi para tokoh dunia
CPL 3	CPMK 4	Mahasiswa mampu menerangkan (C2) cara mengatur intonasi dan gesture yang tepat dalam presentasi, aspek-aspek penampilan dalam presentasi dan mampu mengidentifikasi (C1) penampilan yang baik dan tidak sesuai format sebuah acara
	CPMK 5	Mahasiswa mampu memperagakan (C3) cara menjadi pembawa acara (MC) dan moderator pada seminar formal
CPL 8	CPMK 6	Mahasiswa mampu menjelaskan (C2) cara presentasi one-on-one dengan klien serta memperagakan (C3) teknik lobbying
	CPMK 7	Mahasiswa mampu memperagakan (C3) host podcast melalui media sosial
	CPMK 8	Mahasiswa mampu merancang (C6) slide presentasi yang menarik

MATERI PEMBELAJARAN

1. Tahapan menyusun materi presentasi
2. Teknik presentasi (storytelling & ice breaking)
3. Intonasi, gesture & penampilan dalam presentasi
4. Teknik menjadi MC dan moderator
5. Presentasi One-on-One & teknik lobbying
6. Desain slide presentasi
7. Ragam media presentasi
8. Digital content creator & presentasi melalui video podcast
9. Gaya presentasi tokoh dunia

PUSTAKA

1. Hojanto, O. and Thovids, M., 2017. Presentation Mastery, Mengupas Rahasia Presentasi Yang Memukau. Gramedia Pustaka Utama.
2. Winarno, Edy & Zaki, Ali. 2013. Teknik Mudah Membuat Presentasi Istimewa. Jakarta : Elex Media Komputindo
3. Firmansyah, Dhony. 2013. Amazing Slide Presentation: Membuat Slide yang Bisa Berbicara. Jakarta: Transmedia.
4. Duarte, Nancy. 2008. Slide:ology: The Art and Science of Creating Great Presentations. O'Reilly Media.
5. Pranata, David. 2016. Speak with Power (Expanded Version). Jakarta: Elex Media Komputindo.
6. Binham, Rona. 2015. Great Presentation. Yogyakarta: Saifa.
7. Noer, Muhammad. 2014. Presentasi Memukau. Jakarta: Elex Media Komputindo
8. Noer, Muhammad. 2014. Teknik Kreatif Menyajikan Presentasi Memukau. Jakarta: Elex Media Komputindo

DESAIN TATA LETAK MEDIA

Kode MK DKV2509

Semester/Kredit 2/3 SKS

Prasyarat -

DESKRIPSI SINGKAT MATA KULIAH

Mata kuliah Desain Tata Letak Media membahas prinsip, teori, dan penerapan desain tata letak sebagai elemen penting dalam komunikasi visual. Mahasiswa mempelajari komposisi visual yang mencakup keseimbangan, kontras, hierarki, perataan, serta penggunaan sistem grid untuk mengorganisasikan teks, gambar, dan elemen grafis secara terstruktur. Fokus utama diarahkan pada penerapan tipografi sebagai elemen fungsional dan estetis guna meningkatkan keterbacaan dan kejelasan pesan. Selain itu, mahasiswa akan menguasai perangkat lunak profesional seperti Adobe InDesign, Illustrator, dan Photoshop untuk menghasilkan tata letak digital yang kreatif dan presisi.

CPL 2	CPMK 1	Mahasiswa mampu menjelaskan (C2) prinsip dan teori dasar desain tata letak (layout design) yang mencakup keseimbangan, kontras, hierarki, perataan, serta penggunaan sistem grid dalam membangun komunikasi visual yang efektif.
	CPMK 2	Mahasiswa mampu menguraikan (C2) proses kreatif dalam perancangan tata letak dengan mempertimbangkan aspek tipografi, komposisi visual, serta konteks sosial dan budaya secara logis dan inovatif
CPL 8	CPMK 1	Mahasiswa mampu menunjukkan (C2) keterampilan teknis dalam merancang dan mengimplementasikan tata letak media menggunakan perangkat lunak desain profesional (Adobe InDesign, Illustrator, dan Photoshop) untuk menghasilkan karya yang komunikatif, inovatif, dan sesuai standar industri
	CPMK 2	Mahasiswa mampu mengonseptkan (C3) solusi desain tata letak secara kreatif dan fungsional dengan menerapkan prinsip-prinsip dasar komunikasi visual seperti keseimbangan, kontras, hierarki, dan tipografi dalam perancangan media cetak maupun digital
CPL 6	CPMK 1	Mahasiswa mampu menganalisis (C4) secara kritis penerapan elemen dan prinsip desain tata letak, termasuk keseimbangan, kontras, hierarki, ritme, dan tipografi, dalam konteks komunikasi visual yang efektif.

MATERI PEMBELAJARAN

- Pengantar Desain Tata Letak
 - Peran tata letak dalam membentuk pengalaman membaca
 - Hubungan antara format, ruang dan visual
 - Prinsip "Form Follows Function" dalam desain grafis
- Prinsip Dasar Desain dan Grid System
 - Jenis-jenis grid
 - Fungsi grid untuk konsistensi dan keseimbangan visual
 - Hubungan proporsi, margin dan ritme halaman

3. Struktur Visual dan Komposisi
 - Penerapan prinsip Gestalt (proximity, similarity, alignment)
 - Penataan elemen untuk membimbing pandangan mata
 - Membangun titik fokus dan alur baca
4. Tipografi dan Sistem Informasi Visual
 - Tipografi sebagai struktur informasi dan tata letak
 - Grid tipografi dan penataan teks multi level
 - Konsistensi ukuran, leading dan spasi antar elemen
5. Penggunaan Gambar dan Ruang Putih
 - Strategi penempatan gambar dan ilustrasi
 - Peran ruang negatif (white space) sebagai elemen aktif
 - Interaksi antara teks, gambar dan bentuk geometris
6. Proses Desain dan Studi Kasus
 - Tahapan desain (riset, konsep, sketsa, eksekusi dan evaluasi)
 - Studi kasus penerapan layout pada majalah, brosur, katalog dan media digital
 - Kesalahan umum dan solusi praktis dalam tata letak
7. Eksperimen Kreatif dan Inovasi Layout
 - Dekonstruksi grid dan layout non-linear
 - Pengaruh budaya visual modern dan digital
 - Kombinasi tipografi, warna dan citra dalam ekspresi kontemporer
8. Evaluasi dan Presentasi Desain
 - Prinsip penilaian desain (fungsi, kejelasan, estetika, inovasi)
 - Cara mengkritik dan mempertahankan konsep desain secara argumentatif
 - Standar presentasi profesional untuk layout cetak dan digital

PUSTAKA

1. Graver, A. & Jura, B. (2012). Best Practices for Graphic Designers: Grids and Page Layouts. Beverly, MA: Rockport Publishers.
2. Rustan, Surianto. (2014). Layout, Dasar & Penerapannya. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama
3. Ambrose, G. & Harris, P. (2018). The Layout Book. Bloomsbury.
4. Samara, T. (2014). Layout Essentials: 100 Design Principles for Using Grids. Rockport Publisher
5. Poulin, Ricard. (2018). Layout: A Practical Guide for Students and Designers. Rockport Publishers
6. Samara, T. (2003). Making and Breaking the Grid: A Graphic Design Layout Workshop. Rockport Publishers
7. Cullen, Kristin. (2007). Layout Workbook: A Realworld Guide to Building Pages in Graphic Design. Rockport Publishers

NIRMANA TRIMATRA

Kode MK DKV2510

Semester/Kredit 2/3 SKS

Prasyarat -

DESKRIPSI SINGKAT MATA KULIAH

Mata kuliah Nirmana Trimatra (3D) merupakan lanjutan dari Nirmana Dwimatra yang membekali mahasiswa dengan kemampuan konseptual, kreatif, dan teknis dalam mengeksplorasi bentuk, ruang, dan material secara tiga dimensi. Pembelajaran berfokus pada penerapan prinsip dan kaidah desain trimatra melalui eksperimen material, pendekatan konseptual, dan kesadaran terhadap konteks estetika, sosial, serta ekologis. Mata kuliah ini penting untuk melatih dan meningkatkan sense of art mahasiswa Desain Komunikasi Visual. Mahasiswa diarahkan untuk menghasilkan karya tiga dimensi yang inovatif, komunikatif, dan relevan dengan perkembangan desain serta praktik visual kontemporer.

CPL 2	CPMK 1	Mahasiswa mampu menjelaskan prinsip, unsur, dan nilai estetika dalam bentuk tiga dimensi serta mengaitkannya dengan aplikasi dalam Desain Komunikasi Visual untuk mengembangkan kepekaan terhadap struktur, ruang, dan tekstur sebagai dasar pembentukan sense of art dan kesadaran visual dalam desain kontemporer (C2, P3, A4)
	CPMK 2	Mahasiswa mampu mengeksplorasi prinsip bentuk dasar melalui teknik pengolahan material datar menjadi volume tiga dimensi untuk melatih ketelitian, kepekaan proporsi, dan kemampuan mengonversi ide dua dimensi menjadi prototipe tiga dimensi, serta sebagai latihan awal dalam memahami struktur dan keseimbangan visual (C6, P3, A5)
	CPMK 3	Mahasiswa mampu mengorganisasikan keterampilan spasial dan persepsi visual melalui eksplorasi teknik menggunting dan melipat (pop up) untuk menciptakan karya interaktif untuk menumbuhkan kemampuan berpikir konstruktif, pengkomposisian antara bentuk, warna, dan ritme visual, serta potensi penerapannya dalam media publikasi atau desain eksperimental (C4, P4)
CPL 5	CPMK 4	Mahasiswa mampu mengorganisasikan prinsip struktur dan konstruksi melalui teknik merekat dan pemahaman karakteristik material linear (tusuk sate) untuk mengasah logika bentuk, kestabilan struktur, serta pemahaman relasi antarunsur dalam ruang (C4, P5)
	CPMK 5	Mahasiswa merancang konsep modular dan bentuk geometrik sebagai dasar struktur trimatra melalui teknik memotong dan pemahaman karakteristik material papan karton dengan mengombinasikan berbagai kreasi berbagai teknik memotong, merekat dan mewarnai media untuk melatih kemampuan teknis presisi dan kesadaran terhadap fungsi serta makna bentuk dalam konteks Desain Komunikasi Visual (C6, P4)

CPL 7	CPMK 6	Mahasiswa mampu mengkombinasikan pemahaman struktur, fungsi, dan ekspresi visual melalui proses perakitan bentuk dan pemahaman karakteristik material papan karton dengan mengkombinasikan berbagai kreasi teknik merakit dan mewarnai media untuk mengembangkan kemampuan menyusun komposisi ruang, stabilitas, serta interaksi antara estetika dan ergonomi desain (C6, P5)
	CPMK 7	Mahasiswa mampu menciptakan karya yang beracuan pada prinsip repetisi, irama, dan tekstur melalui eksplorasi teknik ikat-simpul (makramé) dan pemahaman material benang untuk menumbuhkan kesadaran terhadap nilai taktil dan organik material, serta memperluas interpretasi estetika trimatra ke arah yang lebih eksperimental dan ekspresif (C6, P5, A5)
MATERI PEMBELAJARAN		
1. Pengantar Nirmana Trimatra (3D) dan keterkaitannya dengan bidang Desain Komunikasi Visual 2. Kreasi media kertas art paper dan penerapan teknik 3M (melipat, menggunting, dan merekat) menjadi karya nirmana trimatra Prisma dan Silinder 3. Kreasi media kertas karton dan penerapan teknik menggunting, melipat (pop up) dan mewarnai menjadi karya nirmana trimatra Polyhedral 4. Kreasi media tusuk sate (medium linear) dan penerapan teknik merekat dan mewarnai menjadi karya nirmana trimatra Linear Framework 5. Kreasi media papan karton dan penerapan teknik memotong, merekat dan mewarnai menjadi karya nirmana trimatra Serial Planes 6. Kreasi media papan karton dan penerapan teknik merakit dan mewarnai menjadi karya nirmana trimatra Wall Structure 7. Kreasi media benang dan penerapan teknik makrame menjadi karya nirmana trimatra Interlinking Lines		
PUSTAKA		
1. Jackson, Paul. 2014. Cut and Fold Techniques for Pop-Up Design. London: Laurence King 2. Hirai, Maya. 2010. Melatih Motorik Halus Anak Melalui Origami. kawan pustaka.com. 3. Wong, Wucius. 1972. Beberapa Azas Merancang Trimatra. (Terjemahan Adjat Sakri 1989). Bandung: Penerbit ITB. 4. Hendriyana, Husen. 2019. Rupa Dasar (Nirmana) Asas dan Prinsip Dasar Seni Visual. Yogyakarta: ANDI. 5. Ebdy Sanyoto, Sajiman. 2010. Nirmana. Yogyakarta: Jalasutra 6. Novalinda, Wisdiantini, D., dan Andriana, Melly. 2022. Nirmana Sketsa Dasar Dua, Tiga Dimensi. Surabaya: Cipta Media Nusantara. 7. Sanyoto, Sadjiman Ebdy. 2009. Nirmana Elemen-Elemen Seni dan Desain. Yogyakarta: Jalasutra. 8. Sherin, Aaris. 2012. Design Elements: Color Fundamentals. Massachusetts: Rockport Publishers		

GAMBAR EKSPRESI

Kode MK DKV2511

Semester/Kredit 2/3 SKS

Prasyarat Gambar Bentuk

DESKRIPSI SINGKAT MATA KULIAH

Gambar Ekspresi merupakan mata kuliah dasar tentang pengetahuan dan keterampilan menggambar secara manual, kemampuan observasi, daya ingat dalam menangkap bentuk objek gambar secara langsung dengan media gambar berwarna (pensil warna, cat air, cat akrilik, gouache) yang bertujuan untuk menggali dan mengasah keterampilan serta pengetahuan menggambar manual secara realis.

CPL 2	CPMK 1	Mahasiswa Prodi DKV Semester II mampu menghasilkan (C3) gambar secara akurat dengan melaksanakan (A3) instruksi dosen lalu mempraktekkan teknik pensil warna (P3) pada media kertas.
	CPMK 2	Mahasiswa Prodi DKV Semester II mampu menghasilkan (C3) gambar secara akurat dengan melaksanakan (A3) instruksi dosen lalu mempraktekkan teknik cat air (P3) pada media kertas.
CPL 5	CPMK 1	Mahasiswa Prodi DKV Semester II mampu menghasilkan (C3) gambar secara akurat dengan melaksanakan (A3) instruksi dosen lalu mempraktekkan teknik cat akrilik (P3) pada media kanvas dan kertas.
	CPMK 2	Mahasiswa Prodi DKV Semester II mampu menghasilkan (C3) gambar secara akurat dengan melaksanakan (A3) instruksi dosen lalu mempraktekkan teknik cat gouache (P3) pada media kertas.
CPL 8	CPMK 1	Mahasiswa Prodi DKV Semester II mampu menghasilkan (C3) gambar mix media dengan melaksanakan (A3) instruksi dosen lalu mempraktekkan teknik tersebut (P3) pada media kertas/ kanvas

MATERI PEMBELAJARAN

1. Pengetahuan karakteristik bahan dan material (pensil warna, cat air, cat akrilik, cat gouache, kertas, kanvas).
2. Teknik pensil warna.
3. Teknik cat air.
4. Teknik cat akrilik.
5. Teknik cat gouache.
6. Teknik mix media.
7. Kemampuan observasi secara visual mengenai bentuk, skala, perspektif, proporsi, dan dimensi (cahaya/gelap-terang) benda yang digambar.
8. Komposisi dan keseimbangan terhadap bidang gambar.
9. Gaya/aliran lukis dunia

PUSTAKA

1. Hammond, Lee. 2006. Acrylic Painting with Lee Hammond. Singapore: North Light Books.
2. Hammond, Lee. 2008. Lifelike Drawing in Colored Pencils. Singapore: North Light Books.
3. Koliadych, Anna. 2021. Gouache in 4 Easy Steps. MA: Page First Publishing.
4. Morelle, Jean-Louis. 2003. Watercolour Painting. London: New Holland Publishers.
5. Sorg, Eileen. 2011. Colored Pencil. California: Walter Foster Publishing.
6. Swimm, Tom. 2011. Acrylic Painting Step by Step. California: Walter Foster Publishing.
7. Yaun, Debra Kauffman. 2011. How to Draw & Paint Animals. California: Walter Foster Publishing

KOMPUTER GRAFIS

Kode MK DV141127

Semester/Kredit 2/3 SKS

Prasyarat -

DESKRIPSI SINGKAT MATA KULIAH

Mata Kuliah Komputer Grafis bertujuan mengembangkan pengetahuan mahasiswa dalam menggunakan software berbasis Vector dan Bitmap. Melibatkan pembelajaran desain cetak dan penggunaan tools software desain, Mata Kuliah Komputer Grafis mendorong pemahaman konsep dan praktik merancang digital secara professional. Mahasiswa memperoleh ketrampilan praktis dalam menciptakan karya grafis digital kontemporer, menggabungkan elemen estetika dengan keahlian teknis menggunakan perangkat komputer grafis professional..

CPL 4	CPMK 1	Mahasiswa mampu mengaplikasikan dasar digital painting dalam karya dengan menggunakan software berbasis Bitmap Clip Studio Paint
	CPMK 2	Mahasiswa mampu merancang desain cetak multipage sederhana menggunakan software Adobe Indesign
CPL 7	CPMK 3	Mahasiswa mampu mengetahui tentang seni vector dan seni bitmap dengan program Adobe Illustrator mempraktikkannya dalam karya DKV
CPL 8	CPMK 4	Mahasiswa mampu mengolah image/gambar/foto yang telah dimanipulasi kedalam karya poster iklan menggunakan software Adobe Photoshop

MATERI PEMBELAJARAN

1. Pengenalan wawasan umum mengenai seni vector dan program pendukungnya. Pengenalan wawasan umum mengenai seni vector dan program pendukungnya.
2. Pengenalan mengenai adobe ilustrator,dan menggunakan berbagai tool yang disediakan:
 - Shape
 - Artboard
 - Alignment
 - Gradient
 - Transparansi
 - Clipping mask
3. Pengenalan mengenai adobe ilustrator,dan menggunakan berbagai tool yang disediakan:
 - Shape
 - Artboard
 - Alignment
 - Gradient
 - Transparansi
 - Clipping Mask

4. Pengenalan mengenai adobe ilustrator, dan menggunakan berbagai tool yang disediakan:
 - Type tool
 - Type of path
 - Shape
 - Pencil tool
 - Pen tool
 - Blob Tool
 - Menggunakan Tablet Grafis pada Adobe Illustrator
5. Latihan mandiri membuat poster dengan tema “Lokasi Wisata Jawa Timur” Latihan mandiri membuat poster dengan tema ayo vaksin Booster
6. pengenalan software digital painting mengenal jenis-jenis software digital painting (Photoshop, SAI, krita, dll) pengenalan software digital painting mengenal jenis-jenis software digital painting (Photoshop, SAI, krita, dll)
7. Memahami antar muka software SAI Paint Tools Basic lighting dan digital painting style dalam konsep karya digital painting. Belajar blending dalam digital painting serta pemilihan warna
8. Memahami konsep Bitmap dan fungsi antarmuka pada software Adobe Photoshop.
9. Belajar penajaman gambar, pendeteksian gambar pada objek, pengurangan noise, konversi gambar berwarna ke grayscale dan Sebaliknya.
10. Mahasiswa mampu mengaplikasikan hasil editing foto/gambar pada sebuah poster iklan cetak secara baik, menarik dan estetik.
 - Pendalaman tools dan layoting pada media.
 - Pendalaman A-Master dan Penomoran halaman secara digital
11. Mahasiswa mengaplikasikan tool yang sudah dipahami kedalam tugas Layout news media. Membuat Paragraf dan membuat Header di Indesign, dan gambar kedalam desain.
12. Mahasiswa mengaplikasikan tool yang sudah dipahami kedalam karya desain majalah multipage dengan software Adobe Indesign.
13. Mahasiswa mengaplikasikan tool yang sudah dipahami kedalam karya desain majalah multipage dengan software Adobe Indesign.

PUSTAKA

1. Wood, B. (2021). Adobe Illustrator Classroom in a Book (2022 Release). United Kingdom: Pearson Education (US).
2. Chavez, C., Faulkner, A. (2020). Adobe Photoshop Classroom in a Book (2021 Release). United Kingdom: Adobe Press.
3. Trussell, H. J., Vrhel, M. J. (2008). Fundamentals of Digital Imaging. United Kingdom: Cambridge University Press.
4. Belajar Sendiri Adobe InDesign 2019. (2019). (n.p.): Elex Media Komputindo.

TIPOGRAFI EKSPLORATIF

Kode MK DKV2512

Semester/Kredit 3/3 SKS

Prasyarat -

DESKRIPSI SINGKAT MATA KULIAH

Mata kuliah Tipografi Ekspresif merupakan mata kuliah yang mempelajari tentang istilah dalam tipografi, anatomi huruf, sistem pengukuran, jenis huruf berdasarkan; sejarah, karakteristik, fungsi, sifat, prinsip dasar tipografi, type family, angka, diakritik dan ligature, gestalt dalam tipografi, iluminasi huruf, teknologi desain huruf, dan iluminasi deformasi huruf.

CPL 2	CPMK 1	Mahasiswa mampu memahami konsep dasar tipografi melalui penguasaan sejarah dan perkembangan huruf, anatomi huruf, sistem pengukuran huruf, penggunaan angka dan tanda diakritik, sehingga mampu menjelaskan prinsip-prinsip dasar tipografi secara runtut, logis, dan akurat
	CPMK 2	Mahasiswa mampu mengidentifikasi tipografi dengan menganalisis bentuk, klasifikasi, struktur, hierarki visual, keterbacaan, serta karakteristik gaya huruf dengan mempertimbangkan aspek estetika, fungsi komunikasi, serta relevansi konteks penggunaan, sehingga mampu membedakan berbagai jenis tipografi dan menjelaskan penerapannya secara tepat dalam konteks desain komunikasi visual.
CPL 8	CPMK 3	Mahasiswa mampu merancang tipografi secara manual maupun digital melalui proses kreatif yang sistematis, memadukan prinsip desain dan estetika, serta menunjukkan kemampuan adaptif terhadap perkembangan teknologi desain untuk menghasilkan karya tipografi eksploratif yang komunikatif dan relevan

MATERI PEMBELAJARAN

1. Istilah dalam tipografi dan anatomi huruf
2. Sejarah tipografi dan jenis huruf berdasarkan sejarah
3. Sistem pengukuran dalam tipografi
4. Jenis huruf berdasarkan karakteristik
5. Jenis huruf berdasarkan fungsi
6. Prinsip dasar tipografi
7. Typography family
8. Angka, diakritik dan ligature
9. Iluminasi huruf
10. Teknologi desain huruf
11. Gestalt dalam tipografi
12. Iluminasi deformasi huruf

PUSTAKA

1. Rustan, Suriyanto. 2011. Font dan Tipografi. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
2. Ambrose, Gavin & Paul Harris. 2006. The Fundamentals of Typography. Singapore: AVA academia
3. Maharsi, Indiria. 2013. Tipografi: Tiap Font Memiliki Nyawa dan Arti. Yogyakarta: Center for Academic Publishing Service
4. Strizver, Ilene. 2006. Type Rules!: the Designer's guide to professional typography. United States of America: John Wiley & Sons, Inc.

AUDIO VISUAL

Kode MK DV141130

Semester/Kredit 3/3 SKS

Prasyarat -

DESKRIPSI SINGKAT MATA KULIAH

Mata kuliah Audio Visual berfokus mempelajari konsep dasar dan teknik produksi konten secara sistematis dan terkonsep. Mahasiswa mempelajari struktur naratif, komposisi visual, sinematografi, tata suara, serta teknik editing digital menggunakan perangkat lunak terkini. Penguasaan alat produksi seperti kamera, mikrofon, dan software editing menjadi bagian integral dari praktik. Melalui pendekatan desain berbasis teknologi dan estetika, mahasiswa belajar untuk merancang karya audio visual yang komunikatif, adaptif, dan relevan dengan perkembangan industri kreatif.

CPL 3	CPMK 1	Mahasiswa mampu mengorganisir brief dalam tim untuk memproduksi karya audio visual yang kreatif dan relevan dengan konsep desain.
	CPMK 2	Mahasiswa mampu bekerja sama dalam tim untuk menghasilkan karya audio visual yang komunikatif dan inovatif.
CPL 7	CPMK 3	Mahasiswa mampu menjelaskan konsep naratif, komposisi visual, sinematografi, dan tata suara sebagai fondasi dalam merancang konten berdasarkan prinsip desain yang tepat
	CPMK 4	Mahasiswa mampu menyusun dan mengeksekusi proyek audio visual berdasarkan bidang peminatan dalam DKV dengan pendekatan desain yang terstruktur dan tepat guna.
CPL 8	CPMK 5	Mahasiswa mampu mengoperasikan kamera, mikrofon, dan perangkat lunak editing secara tepat dan sistematis sesuai standar industri kreatif.
	CPMK 6	Mahasiswa mampu mengintegrasikan perangkat keras dan lunak terkini dalam proses perancangan konten audio visual yang adaptif terhadap perkembangan teknologi.

MATERI PEMBELAJARAN

1. Menganalisis prinsip desain audio profesional sebagai dasar komunikasi visual yang efektif dalam produksi konten.
2. Merancang dan merekam efek suara dari tahap praproduksi hingga pascaproduksi, termasuk teknik foley, layering, dan mixing.
3. Menyusun sistem kerja audio dalam proyek desain komunikasi visual, mulai dari perencanaan hingga eksekusi teknis.
4. Mengembangkan efek suara sesuai karakter visual dan konteks naratif, dengan pendekatan peminatan desain yang terarah.
5. Mengoperasikan perangkat keras audio seperti mikrofon, audio interface, dan mixer, serta perangkat lunak editing suara.
6. Menerapkan prinsip estetika dan kreativitas dalam desain audio yang adaptif terhadap perkembangan teknologi dan media digital.

7. Mengidentifikasi tahapan digital filmmaking, termasuk penulisan naskah, storyboard, pengambilan gambar, dan manajemen produksi.
8. Menciptakan video dari praproduksi hingga pascaproduksi, serta menyusun strategi presentasi dan distribusi karya secara profesional.
9. Merancang elemen visual seperti framing, blocking, dan pencahayaan dalam proyek desain komunikasi visual berbasis narasi.
10. Mengembangkan konten visual sesuai bidang peminatan, dengan pendekatan desain yang sistematis dan berbasis konsep.
11. Mengoperasikan perangkat keras visual seperti kamera, lighting, dan rigging, serta perangkat lunak editing video dan motion graphic.
12. Menerapkan prinsip estetika, kreativitas, dan teknologi terkini dalam produksi audio visual yang relevan dengan kebutuhan industri kreatif

PUSTAKA

1. Polis, M., & Rea, P. (2023). A filmmaker's guide to sound design: Bridging the gap between filmmakers and technicians to realize the storytelling power of sound. Taylor & Francis.(Fokus pada desain suara dalam produksi film dan media digital)
2. Meager, N. (2019). Observational filmmaking for education: Digital video practices for researchers, teachers and children. Springer.(Panduan teknis dan konseptual untuk produksi video digital)
3. Brill, L. (1997). John Huston's filmmaking. Cambridge University Press.(Referensi klasik untuk teknik produksi video dan sinematografi)
4. Hughes, M. K. (2012). Digital filmmaking for beginners a practical guide to video production. McGraw Hill Professional.(Landasan estetika media dalam desain audio visual)
5. Hilton, P. (2020c). Design in motion: applying design principles to filmmaking. Bloomsbury Publishing.(Fundamental dalam memahami struktur visual dan naratif)

FOTOGRAFI

Kode MK DKV2513

Semester/Kredit 3/3 SKS

Prasyarat

-

DESKRIPSI SINGKAT MATA KULIAH

Mata kuliah Fotografi meliputi pemahaman sebuah olah gambar dalam kategori sebuah disiplin ilmu Desain Komunikasi Visual, yang tentunya dalam pengaplikasiannya akan mengikuti ranah – ranah disiplin Ilmu DKV, sebagai tolak ukur untuk merealisasikan gambar yang dibuat dalam Fotografi. Disini Mahasiswa diajak untuk berpikir sebagai seorang Desainer dalam melakukan pemahaman olah Fotografi, bagaimana menceritakan sebuah gambar dalam sebuah konteks melukis dengan cahaya, dan bagaimana kepekaan dalam melakukan olah gambar tersebut melalui kamera.

CPL 3

CPMK 1

Mahasiswa mampu berfikir adaptif terhadap perkuliahan fotografi dasar

CPMK 3

Mahasiswa mampu membuat ide yang menarik sebelum praktik fotografi

CPMK 4

Mahasiswa Mampu mempraktikkan foto dengan teknik khusus

CPL 6

CPMK 2

Mahasiswa berfikir taktis dalam menyerap teori sebelum praktik

CPL 8

CPMK 5

Mahasiswa mampu mempraktikkan antara kamera dengan alat studio

MATERI PEMBELAJARAN

1. Fotografi secara umum Penjelan kontrak kuliah dan penjelasan Fotografi secara Umum
2. Teori Komposisi Pada Fotografi
3. Teori Eksposure Pada Fotografi dan penerapan pada teknik Freezing dan Panning
4. Demo Freezing (di studio)
5. Teori dan praktik Cahaya dalam Fotografi
6. Teori Ruang Tajam Fotografi dan penjelasan Bulp dan Blurring dalam pemanfaatan lampu studio
7. Demo pemanfaatan lampu studio Cahaya buatan fotografi, metode pemanfaatan lampu studio dalam motion bluring
8. Materi pose dalam fotografi
9. ETS
10. Praktikum Kelompok 1 di Lab Media Rekam materi motion bluring
11. Tugas mandiri hunting di kota tua surabaya dan pasar tradisional. Topik Komposisi Fotografi memfoto dengan pendekatan :
 - Rabatmen of Rectangle
 - Rule of Third
 - Golden Section
 - Metode Diagonal (Masing-masing layout terdapat beberapa prinsip pemotretan)
 - Objek yang difoto: Bangunan/Gedung (10 objek), dan Manusia dan interaksi pasar (10 objek)

12. Praktikum Kelompok 2 di Lab Media Rekam materi motion bluring
13. Praktikum Kelompok 3 di Lab Media Rekam materi motion bluring
14. Praktikum Kelompok 4 di Lab Media Rekam materi motion bluring
15. Praktikum Kelompok 5 di Lab Media Rekam materi motion bluring
16. Praktikum Kelompok 5 di Lab Media Rekam materi motion bluring
17. Praktikum Kelompok 5 di Lab Media Rekam materi motion bluring

PUSTAKA

1. Wibisono, A. B & Artanto, A.T (2018). Buku Ajar Fotografi : Teori dan Praktik, Pustakindo, 2018., Indomedia Pustaka, 2021
2. Prakesel, David, Basic Photography : Lighting, AVA Publishing SA, 2009
3. Prakesel, David, Basic Photography : Exposure, AVA Publishing SA, 2009
4. Prakesel, David, Basic Photography : Composition, AVA Publishing SA, 2009

	METODE GRAFIKA	
	Kode MK	DV141135
	Semester/Kredit	3/3 SKS
	Prasyarat	-
DESKRIPSI SINGKAT MATA KULIAH		
Metode Grafika merupakan mata kuliah yang mempelajari tentang teknik cetak mencetak sampai dengan proses produksi dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Pokok bahasan perkuliahan mencakup pengetahuan bahan grafis, bedah anatomi media, jenis dan prinsip teknik cetak, teknik cetak: cetak relief, intaglio, cetak saring, cetak datar, eksplorasi teknik cetak, peran dan penerapan teknik cetak dalam kehidupan sehari-hari..		
CPL 3	CPMK 1	Mahasiswa mampu memahami prinsip teknik cetak.
CPL 4	CPMK 3	Mahasiswa mampu mengidentifikasi bahan grafis dan teknik cetak.
CPL 5	CPMK 5	Mahasiswa mampu membuat karya komunikasi visual menggunakan teknik cetak.
MATERI PEMBELAJARAN		
1. Pengetahuan Bahan Grafis 2. Bedah Anatomi Media 3. Teknik Cetak: Cetak Relief, Intaglio, Cetak Saring, Cetak Datar		
PUSTAKA		
1. Daryanto. 1986. Pengetahuan Teknik Percetakan. Bandung: Binacipta. 2. Meggs, Philip B. 1983. A History of Graphic Design. New York: Van Nostrand Reinhold Company. 3. Nusantara, Guntur. 2005. Panduan Praktis Cetak Sablon. Jakarta: Kawan Pustaka. 4. Saff, Donald & Deli Sacilotto. 1978. History And Process Printmaking. New York: University of South Florida.		

ILUSTRASI

Kode MK DKV2514

Semester/Kredit 3/3 SKS

Prasyarat Gambar Ekspresi

DESKRIPSI SINGKAT MATA KULIAH

Mata kuliah ini berfokus pada pengembangan kemampuan praktik menggambar sebagai dasar keterampilan visual bagi desainer komunikasi visual. Mahasiswa dilatih untuk mengamati bentuk, proporsi, tekstur, gesture, dan ekspresi visual melalui berbagai media manual dan digital. Proses belajar menekankan eksplorasi teknik, gaya, dan proses kreatif individu. Cakupan pembahasannya meliputi prinsip-prinsip dasar ilustrasi, pengembangan gaya gambar, perancangan karakter tokoh, serta penerjemahan teks cerita ke dalam bentuk visual ilustratif

CPL 2	CPMK 1	Mahasiswa mampu menjelaskan (C2) prinsip, teori, dan fungsi ilustrasi dalam konteks Desain Komunikasi Visual secara logis dan sistematis.
	CPMK 2	Mahasiswa mampu menguraikan (C2) tahapan proses kreatif dalam pembuatan karya ilustrasi yang mempertimbangkan konteks sosial, budaya, dan pesan komunikasi.
CPL 3	CPMK 1	Mahasiswa mampu melakukan (C3) kolaborasi dalam kegiatan studi atau proyek ilustrasi kelompok dengan menunjukkan kemampuan komunikasi dan tanggung jawab bersama
	CPMK 2	Mahasiswa mampu menerapkan (C3) hasil pembelajaran ilustrasi dalam konteks nyata, seperti proyek komunitas, media sosial, atau kegiatan masyarakat sederhana.
CPL 5	CPMK 1	Mahasiswa mampu menyesuaikan (C3) konsep visual ilustrasi berdasarkan brief atau tema tertentu dengan pendekatan kreatif dan komunikatif.
	CPMK 2	Mahasiswa mampu menghasilkan (C3) karya ilustrasi yang menunjukkan penguasaan teknik manual maupun digital secara efektif sesuai tujuan komunikasi visual

MATERI PEMBELAJARAN

- Pengenalan Ilustrasi dalam Desain Komunikasi Visual
 - Pengertian ilustrasi dan perannya dalam DKV (branding, editorial, narasi)
 - Contoh ilustrasi profesional dan konteks penggunaannya.
 - Hubungan antara gaya visual dan pesan.
- Observasi Visual dan Garis Ekspresif
 - Konsep gesture drawing (gerak, energi, ritme)
 - Eksperimen garis ekspresif: tekanan, arah, tekstur garis.
 - Latihan kontur buta (blind contour drawing)
- Bentuk Dasar dan Volume (Form & Structure)
 - Bentuk dasar (kubus, bola, silinder, kerucut)
 - Volume, nilai (value), dan struktur bentuk kompleks
 - Aplikasi bentuk dasar ke objek sehari-hari.

4. Cahaya dan Bayangan (Light & Value)
 - Jenis pencahayaan: direct, diffuse, bounce light
 - Teknik arsir (hatching, cross-hatching, blending).
 - Nilai gelap-terang sebagai pembentuk mood
5. Proporsi dan Anatomi Dasar (Manusia)
 - Struktur tubuh manusia (torso, panggul, anggota badan)
 - Skema proporsi standar pria dan wanita
 - Simplifikasi bentuk tubuh menjadi volume dasar
6. Kepala dan Ekspresi Wajah
 - Proporsi kepala dan fitur wajah (mata, hidung, mulut, telinga)
 - Variasi ekspresi emosional (marah, senang, sedih, takut)
 - Perspektif kepala dan arah pandang
7. Tekstur dan Material Visual
 - Jenis tekstur (keras, lembut, mengkilap, buram)
 - Teknik rendering untuk permukaan (logam, kain, kayu, kulit)
 - Penggunaan tekstur dalam konteks produk desain
8. Komposisi Visual dalam Ilustrasi
 - Prinsip komposisi (keseimbangan, kontras, fokus, irama)
 - Penempatan subjek, arah pandang, latar, dan ruang kosong
 - Komposisi untuk media komunikasi (perspektif 1 dan 2 titik hilang dan Penerapan perspektif dalam setting naratif)
9. Desain Karakter dan Gaya Visual
 - Prinsip desain karakter (bentuk, siluet, warna, kepribadian)
 - Eksplorasi gaya (realistik, kartun, ekspresif, minimalis)
 - Kesesuaian karakter dengan konteks narasi, merek atau pesan

PUSTAKA

1. Barber, Barrington. (2006). Handbook of Drawing: A Complete Professional Course for Artists. Arcturus Publishing
2. Hampton, Michael. (2010). Figure Drawing: Design and Invention. Design Studio Press.
3. 21 Draw. (2019). Illustrator's Guidebook. 21 Draw Publishing.
4. Crush, Lawrence. Z. (2005). The Fundamentals of Illustration. How to Generate Ideas, Interpret Briefs, and Promote Oneself. Practically, Philosophy and Professionalism are explored in both the digital and Analogue worlds of Illustration. AVA book Publishing

	DESAIN INFOGRAFIS	
	Kode MK	DV141161
	Semester/Kredit	3/5 SKS
	Prasyarat	Pernah menempuh mata kuliah Nirmana Dwimatra, Gambar Bentuk, Nirmana Trimatra, Gambar Bentuk Ekspresi, Desain Tata Letak Media, Komputer Grafis
DESKRIPSI SINGKAT MATA KULIAH		
Mata kuliah Desain Infografis merupakan mata kuliah inti yang mengajarkan kepada mahasiswa cara mengkomunikasikan informasi kepada audien secara singkat, jelas dan mudah dipahami melalui berbagai jenis desain infografis dengan mengintegrasikan komponen-komponen visual infografis dan berpegang pada kaidah Desain Komunikasi Visual		
CPL 2	CPMK 1	Mahasiswa mampu memahami (C2) desain infografis dan komponen-komponen visual infografis, mengelola (A4) informasi, menciptakan (C6) desain pictogram sebagai komponen visual infografis
CPL 6	CPMK 2	Mahasiswa mampu memahami (C2) jenis-jenis desain infografis dengan mencontohkan (C2) dan menganalisis (C4) jenis-jenis desain infografis
CPL 8	CPMK 3	Mahasiswa mampu merancang (C6) poster infografis daftar dengan mengelola (A4) informasi secara visual dan (P4) mengintegrasikan komponen-komponen visual infografis.
	CPMK 4	Mahasiswa mampu merancang (C6) poster infografis statistik dengan mengelola (A4) informasi secara visual dan (P4) mengintegrasikan komponen-komponen visual infografis
	CPMK 5	Mahasiswa mampu merancang (C6) poster infografis perbandingan dengan mengelola (A4) informasi secara visual dan (P4) mengintegrasikan komponen-komponen visual infografis.
	CPMK 6	Mahasiswa mampu merancang (C6) video infografis animatik dengan mengelola (A4) informasi secara visual dan (P4) mengintegrasikan komponen-komponen visual infografis.
MATERI PEMBELAJARAN		
1. Pengantar Desain Infografis 2. Pengelolaan Informasi Dalam Infografis 3. Komponen-komponen Visual Infografis (Bentuk, Warna, Gambar, Pictogram) 4. Desain Infografis Berdasarkan Jenis: Alur, Daftar, Hierarki, Geografis, Statistik, Perbandingan, Animatik		
PUSTAKA		
1. Lankow, Jason. Crooks, Ross. Josh, Ritchie. 2012. Infographics The Power of Storytelling. New Jersey: John Wiley & Sons. 2. Beegel, Justin. 2014. Infographic for Dummies. New Jeysey: John Wiley & Sons, Inc.		

MANAJEMEN PROYEK DESAIN

Kode MK DKV2515

Semester/Kredit 4/3 SKS

Prasyarat -

DESKRIPSI SINGKAT MATA KULIAH

Mata kuliah Manajemen Proyek Desain membekali mahasiswa dengan kemampuan mengelola proyek desain secara profesional melalui pendekatan manajerial dan implementatif. Pembelajaran mencakup perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, serta evaluasi kegiatan berbasis proyek yang berorientasi pada desain dan penyelenggaraan event kreatif.

CPL 3	CPMK 1	Mahasiswa mampu berkolaborasi secara profesional dalam tim lintas bidang untuk merancang, mengelola, dan mengeksekusi proyek desain berbasis event, dengan menunjukkan kemampuan komunikasi efektif dan adaptasi terhadap dinamika kerja kreatif di lapangan
	CPMK 2	Mahasiswa mampu membangun jejaring profesional dengan pihak eksternal (klien, vendor, seniman, dan lembaga mitra), serta mengintegrasikan hasil kolaborasi tersebut ke dalam penyelenggaraan event dan manajemen proyek desain yang berdampak sosial dan kultural
CPL 5	CPMK 1	Mahasiswa mampu merancang konsep kreatif event berbasis desain komunikasi visual yang inovatif dan efektif dengan mempertimbangkan kebutuhan audiens, fungsi ruang, serta tujuan komunikasi melalui penerapan strategi manajemen proyek yang sistematis
	CPMK 2	Mahasiswa mampu mengimplementasikan solusi desain ke dalam bentuk visual dan teknis event (pameran, instalasi, atau kegiatan publik) dengan menampilkan kreativitas, ketepatan perencanaan, serta efektivitas eksekusi yang sesuai dengan kebutuhan masyarakat dan industri kreatif
CPL 7	CPMK 1	Mahasiswa mampu menerapkan prinsip manajemen proyek dan event organizer secara sistematis untuk menghasilkan perancangan desain yang terstruktur, efisien, dan sesuai dengan bidang peminatan desain komunikasi visual
	CPMK 2	Mahasiswa mampu mengintegrasikan keahlian teknis desain dengan praktik penyelenggaraan event profesional untuk menciptakan proyek visual yang fungsional, estetis, dan berdaya inovasi tinggi sesuai standar industri kreatif.

MATERI PEMBELAJARAN

1. Mahasiswa memahami teori dasar manajemen proyek desain, menjelaskan fungsi POAC (Planning, Organizing, Actuating, Controlling), serta mendiskusikan kaitan keduanya dalam konteks industri desain dan penyelenggaraan event.
2. Mahasiswa mampu menjelaskan struktur, tahapan, dan fungsi dalam proyek desain maupun event, mengidentifikasi peran manajer proyek, serta mengaitkannya melalui studi kasus pameran karya

3. Mahasiswa menganalisis masalah dan peluang desain yang dapat dikembangkan menjadi konsep event kreatif, melakukan brainstorming ide untuk menciptakan solusi inovatif sesuai kebutuhan klien dan audiens.
4. Mahasiswa mempersiapkan proyek desain dan event dengan membentuk struktur tim, menetapkan pembagian tugas berdasarkan fungsi EO, serta menyusun alur kerja perencanaan awal.
5. Mahasiswa merancang rencana proyek/event secara sistematis meliputi konsep, timeline, dan sumber daya, serta menyusun rancangan awal proposal proyek untuk kegiatan pameran atau event kreatif.
6. Mahasiswa melakukan studi kelayakan proyek/event dan menganalisis risiko yang mungkin terjadi, serta merumuskan strategi mitigasi untuk memastikan keberlanjutan pelaksanaan proyek.
7. Mahasiswa menyusun dan mempresentasikan proposal proyek/event yang mencakup latar belakang, konsep kreatif, rencana kegiatan, dan anggaran, serta melatih keterampilan komunikasi profesional dalam pitching.
8. (ETS): Mahasiswa mempresentasikan hasil rencana proyek/event secara formal, menampilkan dokumen kelayakan dan desain kegiatan yang siap dievaluasi oleh dosen dan rekan sejawat.
9. Mahasiswa membentuk dan mengelola tim manajemen proyek atau kepanitiaan EO, mengembangkan kepemimpinan kolaboratif, serta melatih komunikasi lintas divisi untuk efektivitas kerja tim.
10. Mahasiswa menyusun rencana anggaran dan proyeksi keuangan proyek/event, melakukan estimasi biaya produksi dan operasional, serta memahami aspek legalitas dalam kontrak kerja sama event.
11. Mahasiswa mengembangkan konsep proyek akhir berbasis desain dan event experience, mengintegrasikan aspek visual, ruang, dan narasi ke dalam strategi presentasi pameran atau kegiatan publik.
12. Mahasiswa melaksanakan implementasi proyek/event, mengoordinasikan logistik dan operasional, serta mempraktikkan perencanaan POAC secara langsung di lapangan.
13. Mahasiswa melakukan monitoring dan dokumentasi pelaksanaan proyek/event, mencatat kendala yang muncul, serta mulai menyiapkan laporan evaluasi untuk tahap penutupan kegiatan.
14. Mahasiswa melakukan pengendalian dan penyempurnaan proyek berdasarkan hasil observasi lapangan, memfinalisasi pelaporan kegiatan, dan menyusun rekomendasi perbaikan.
15. Mahasiswa menyusun laporan akhir proyek/event dan mempresentasikan hasil kerja tim dalam format profesional, menilai capaian kinerja dan efektivitas strategi pelaksanaan.
16. (EAS): Mahasiswa menyerahkan laporan akhir dan dokumentasi kegiatan proyek/event, menampilkan refleksi pembelajaran terhadap penerapan manajemen proyek desain dan EO secara kolaboratif

PUSTAKA

1. Bowdin, G. A., Allen, J., O'Toole, W., Harris, R., & McDonnell, I. (2012). *Events Management* (3rd ed.). Routledge.
2. Goldblatt, J. (2011). *Special Events: A New Generation and the Next Frontier*. John Wiley & Sons.
3. Heerkens, G. R. (2002). *Project Management*. McGraw-Hill.
4. Meredith, J. R., & Mantel, S. J. (2006). *Project Management: A Managerial Approach* (6th ed.). John Wiley & Sons.
5. Raj, R., Walters, P., & Rashid, T. (2013). *Events Management: Principles and Practice*. SAGE Publications

ANIMASI		
	Kode MK	DV141126
	Semester/Kredit	4/3 SKS
	Prasyarat	-
DESKRIPSI SINGKAT MATA KULIAH		
Mata kuliah Animasi membahas mengenai prinsip dasar animasi serta penerapannya dalam pembuatan karya visual bergerak. Mahasiswa akan mempelajari konsep ilusi gerak, timing dan spacing, perancangan karakter, storyboard, serta teknik-teknik animasi mulai dari gambar manual hingga pendekatan digital. Melalui pemahaman teori dan praktik, mahasiswa dilatih untuk mengembangkan kemampuan mengamati gerak, menerjemahkan ide ke dalam visual bergerak, serta menghasilkan rangkaian animasi sederhana yang komunikatif		
CPL 2	CPMK 1	Mahasiswa mampu menjelaskan sejarah animasi, jenis-jenis animasi dan membuat animasi berdasarkan jenisnya
	CPMK 2	Mahasiswa dapat menjelaskan konsep animasi dan menyusun konsep animasi.
CPL 8	CPMK 3	Mahasiswa dapat menjelaskan sound animasi dan membuat sound animasi
	CPMK 4	Mahasiswa dapat menjelaskan animasi digital dan membuat animasi digital.
MATERI PEMBELAJARAN		
1. Sejarah animasi 2. 12 Prinsip dasar animasi 3. Tahapan produksi animasi 4. Menyusun cerita animasi 5. Desain aset: karakter, latar, dll 6. Storyboard 7. Sound animasi 8. Teknologi animasi		
PUSTAKA		
1. Williams, R. 2009. The Animator's Survival Kit. Faber & Faber 2. Hart, John. 2008. The Art of The Storyboard a Filmmakers Introduction. USA: Focal Press. 3. Lutters, Elizabeth. 2005. Kunci Sukses Menulis Skenario. Jakarta: PT. Grasindo. 4. Madcoms. 2006. Aplikasi Animasi Digital. Yogyakarta: Andi 5. Nyamok Animation. 2004. Membuat Film Kartun Dengan Flash MX. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo. 6. Prakosa, Gotot. 2010. Animasi: Pengetahuan Dasar Film Animasi Indonesia. Jakarta: Fakultas Film dan Televisi Institut Kesenian Jakarta. 7. Purnama, Bambang Eka. 2013. Konsep Dasar Multimedia. Yogyakarta: Graha Ilmu. 8. Simon, Mark. 2007. Storyboards Motion in Art 3rd Edition. USA: Focal Press		

TIPOGRAFI BELA NEGARA

Kode MK DKV2516

Semester/Kredit 4/3 SKS

Prasyarat -

DESKRIPSI SINGKAT MATA KULIAH

Tipografi Bela Negara merupakan mata kuliah yang mempelajari tentang studi tipografi, desain dan teknologi, tipografi vernakular, tipografi eksperimen, tipografi dalam media cetak dan elektronik, eksplorasi typeface: identitas visual, grafis lingkungan dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

CPL 3

CPMK 1

Mahasiswa mampu menjelaskan tipografi terapan dalam media cetak dan elektronik

CPL 4

CPMK 2

Mahasiswa mampu membuat iluminasi deformasi huruf, tipografi vernakular, tipografi eksperimen, mengeksplorasi typeface, dan grafis lingkungan.

CPL 5

CPMK 3

Mahasiswa mampu menerapkan tipografi dalam kehidupan sehari-hari.

MATERI PEMBELAJARAN

1. Studi tipografi
2. Tipografi vernakular
3. Tipografi eksperimen
4. Tipografi dalam media cetak dan media elektronik
5. Identitas visual
6. Grafis lingkungan

PUSTAKA

1. Ambrose, Gavin & Paul Harris. 2006. The Fundamentals of Typography. Singapore: AVA academia.
2. Maharsi, Indiria. 2013. Tipografi: Tiap Font Memiliki Nyawa dan Arti. Yogyakarta: Center for Academic Publishing Service.
3. Rustan, Surianto. 2011. Font dan Tipografi. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
4. Strizver, Ilene. 2006. Type Rules!: the Designer's guide to professional typography. United States of America: John Wiley & Sons, Inc.
5. Wijaya, Priscilia Yuanita. 1999. Tipografi Dalam Desain Komunikasi Visual. Jurnal Nirmana. 1(1) 47-54
6. Koskow', Widyatmoko., M. Sanusi., N. Hasti Lumenta & Sungatno. 2010. Aksara-Aksara Nusantara. Jilid 01. Yogyakarta: Zat Publishing.
7. Meggs, Philip B. 1983. A History of Graphic Design. New York: Van Nostrand Reinhold Company.
8. Sihombing, Danton. 2001. Tipografi Dalam Desain Grafis. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama

METODOLOGI DESAIN

Kode MK DKV2517

Semester/Kredit 4/3 SKS

Prasyarat -

DESKRIPSI SINGKAT MATA KULIAH

Mata kuliah Apresiasi Desain yaitu mata kuliah yang mempelajari definisi dan tahapan apresiasi desain description, formal analysis, interpretation, dan judgement. Apresiasi desain juga memberi pengetahuan isu-isu kontemporer seperti desain vernakular ataupun posmodernisme, tanggung jawab desainer yang beretika lingkungan, sosial dan budaya guna memperkaya cara berpikir kritis dan memperhalus budi pekerti desainer.

CPL 3	CPMK 1	Mahasiswa mampu menjelaskan peran desain sebagai problem solving
	CPMK 2	Mahasiswa mampu menjelaskan konsep originalitas dan novelty dalam desain
	CPMK 3	Mahasiswa mampu menjelaskan tren visual di dunia dan di Indonesia
	CPMK 4	Mahasiswa mampu mengapresiasi desain dan kritik visual dengan menerapkan empat tahapan obyektif ketika mengkritik sebuah desain menggunakan teori Edmund Feldman
CPL 6	CPMK 5	Mahasiswa memahami konsep vernakular sebagai upaya membangun identitas bangsa dalam desain komunikasi visual dan kaitannya dengan wacana posmodernisme

MATERI PEMBELAJARAN

1. Peran Desain Komunikasi Visual dalam masyarakat
2. Konsep originalitas dan novelty dalam desain
3. Definisi kritik visual dan empat tahapan obyektifnya ketika mengkritik sebuah desain: deskripsi, analisis formal, interpretasi dan penilaian (teori Edmund Feldman)
4. Desain vernakular dan posmodernisme
5. Desain dan tanggung-jawab desainer
6. Tren Visual di dunia dan di Indonesia

PUSTAKA

1. Edmund Burke Feldman, Art as image and idea, Englewood Cliffs, N.J. : Prentice-Hall. 1967.
2. Timothy Samara, Design Elements: A Graphic Style Manual, Rockport Publisher, Inc, 2007.
3. Yasraf Amir Piliang, Sebuah Dunia yang Dilipat: Realitas Kebudayaan Menjelang Milenium Ketiga dan Matinya Postmodernisme, Mizan, Bandung, 1999.
4. David Bernan, Do Good Design: Bagaimana Desainer dapat Mengubah Dunia, Aikon, 2010.
5. Judith Williamson, Decoding Advertisement: Membedah Ideologi dan Makna dalam Periklanan, Jalasutra, Yogyakarta, 2007.

NARASI VISUAL

Kode MK DV 141156

Semester/Kredit 4/3 SKS

Prasyarat -

DESKRIPSI SINGKAT MATA KULIAH

Mata kuliah metode desain menjelaskan bagaimana fungsi metodologis dan perencanaan desain dimulai dari Hipotesa, data, pengolahan data dsb. Selain itu dalam Metdes 1 Mhs dituntut tidak hanya berteori sebagaimana metodologi pada umumnya, mahasiswa di haruskan praktek dengan sampling kota Surabaya. Teknis dalam perkuliahan ini terbagi menjadi dua yakni teoritikal yang berbasis kelas, dan presentasi hasil riset

CPL 3	CPMK 1	Mahasiswa mampu berfikir terstruktur dalam pola merancang
	CPMK 2	Mahasiswa mampu melihat secara kritis berbagai metode seni dan desain
	CPMK 3	Mahasiswa mampu memanfaatkan metode dalam teori untuk diterapkan
CPL 6	CPMK 4	Mahasiswa mampu menggali data melalui literature review
	CPMK 5	Mahasiswa mampu mencari artikel ilmiah
	CPMK 6	Mahasiswa mampu membuat citasi penulisan ilmiah dalam software

MATERI PEMBELAJARAN

- Penjelasan Mata Kuliah metode desain dan pencapaian selama 1 semester.
 - Tugas : Memahami diagram alir dan merencanakan proposisi dan hipotesis
 - Materi Memahami survey ke lapangan. Memahami tempat dan waktu penelitian serta memahami sumber data
- Teori Jenis metode penelitian dan pola metode pendukung dalam desain (design thinking, riset artistik, EDFAT, etnografi)
 - Tugas : Mahasiswa membuat tugas menggali metode dalam penelitian desain sebanyak 2 metode dan menjelaskannya dengan format A4, atas 3 cm, kiri 4 cm, kanan 3 cm bawah 3 cm. Banyak kata adalah minimal 7000 kata. Subjeknya di pilih berdasarkan sub keilmuan DKV contoh : KVM Fotografi
- Teori : Metode-metode lain dalam riset desain sebagai pendukung perancangan.
- Teori : Validitas data melalui Metode pengumpulan data dalam penelitian Kualitatif dan apa saja yang direkam mempengaruhi data (Wawancara, observasi); Kuantitatif dan apa saja yang ditanyakan (kuantitatif)
 - Tugas : PR Buat tugas melakukan pengumpulan data
- Materi Pola Analisis dalam wawancara, Observasi dan Kuesioner
 - Tugas : Buatlah analisis dari hasil wawancara, observasi dan kuesioner berdasarkan teori yang diajarkan. Buatlah minimal 5 poin masing-masing
- Materi Segmentasi, Targeting dan Positioning audiens dalam perancangan
- ETS

8. Materi Merubah Data menjadi “Ide gagasan” dalam rencana merancang visual
9. Teori : materi merubah Ide dan gagasan ke dalam visual. Disini ada metode pendukung dalam suatu perancangan
10. Teori RAB Proyek desain dan pola penawaran dalam proyek sebagai bagian dalam metode
11. Teori : Demo literature ilmiah menggunakan pemanfaatan Publish or Perish dan menggunakan Mendeley
12. Diskusi :Materi Penulisan Ilmiah dalam jurnal
 - Tugas masing-masing Mhs Mencari penelitian 6 artikel ilmiah bereputasi Scopus, minimal Sinta 3. Artikel itu direview metodenya bagaimana kesimpulan ke 5 artikel
13. Diskusi : Proses menulis literature review dalam penelitian
14. Diskusi : Proses menulis literature review dalam penelitian
15. EAS

PUSTAKA

1. Sumartono (2017) Metodologi Penelitian Kualitatif : Seni Rupa dan Desain. 1st ed.
2. McKee, Robert & Gerace, Thomas (2019). Storynomics : story-driven marketing in the post-advertising world
3. Wibisono, Aryo Bayu. (2021) Riset Desain
4. Ambrosse & Harris (2010). Design thinking: The act of practice of using your mind to consider design

FOTOGRAFI KOMUNIKASI VISUAL

Kode MK DKV2518

Semester/Kredit 4/3 SKS

Prasyarat -

DESKRIPSI SINGKAT MATA KULIAH

Mata Kuliah Fotografi Terapan adalah mata kuliah berbasis studio yang berorientasi kepada proses hingga hasil dengan pendekatan fotografi. Titik berat pada mata kuliah ini adalah development gambar yang dihasilkan melalui fotografi harus relevan secara estetika kepada media yang ditentukan. Mata kuliah ini berfokus kepada dua tugas, yaitu tugas personal dan tugas kelompok yang bertujuan mengukur nilai dari setiap personal dan kelompok. Studi kasus pada awal hingga tengah semester adalah pada media bellow dan above the line, sedangkan tengah semester hingga akhir semester dengan pendekatan ke media kalender

CPL 4	CPMK 1	Mahasiswa mampu mengkonsep sebelum memotret secara mandiri
	CPMK 2	Mahasiswa dapat menghasilkan gagasan yang menarik untuk proyek kalender
	CPMK 3	Mahasiswa dapat menghasilkan story telling yang berurutan pada proyek dari konsep ke visual sebanyak 7 objek
CPL 7	CPMK 4	Mahasiswa berfikir bagaimana menerapkan hasil memotret ke media
	CPMK 5	Hasil dari berfikir kritis dan konseptual dapat menjadi rangkaian komunikasi dalam visual
	CPMK 6	Mahasiswa menerapkan gambar kedalam media dengan kaidah estetika desain.
CPL 8	CPMK 7	Mahasiswa dapat menunjukkan hasil pemotretan dalam format RAW
	CPMK 8	Mahasiswa adaptif terhadap korelasi konsep, kemudian memotret dan menerapkan secara berurutan ke dalam media
	CPMK 9	Mahasiswa mampu secara taktis menerapkan hasil foto dengan operasional software Adobe

MATERI PEMBELAJARAN

1. Penjelasan Mata Kuliah Fotografi Terapan dan Perbedaan dengan Fotografi Dasar dan Aplikatif.
2. Tema konsep Development visual Fotografi melalui media promosi Brosur, Poster dan Iklan Billboard. Teknis bahasan :
 - Teori estetika dalam tata layout foto dalam development ke media. Teori ini mencakup tata letak, warna dan POV dalam gambar.
 - Mahasiswa memahami kaidah estetika ketika nantinya hadir visual desain pada setiap tugas.
3. Manajemen koordinasi proyek fotografi
 - Diskusi Pembimbing : Tugas Mahasiswa menunjukkan progress hasil pemotretan kedalam Desain Poster

4. Diskusi Pemotretan
 - Diskusi Pembimbing : Tugas Mahasiswa menunjukkan progress development gambar ke dalam Desain Brosur. Hal itu mencakup kesesuaian isi teks media (Tipografi, isi, informasi, tagline).
5. Diskusi pemotretan
 - Mahasiswa menunjukkan progres ke pembimbing
6. Evaluasi dan Pemaparan untuk optimasi tugas Kedepan.
 - Materi development visual ke Fotografi Korporat Mahasiswa mencari dan melakukan analisa visual kepada topik judul yang mereka gali dan cari terkait korporat BUMN perusahaan negara. (Mahasiswa membentuk kelompok).
 - PR. Mencari data BUMN terkait visi dan misi
7. Strategi komunikasi dan konsep visual dalam pendekatan fotografi
 - Diskusi bimbingan : Mahasiswa menggali konsep dan brainstorming visual terakit problematika visual. dikumpulkan hari perkuliahan jam 17.00 di Lab Media Rekam (Tugas kelompok)
8. Story telling visual dan development pada pendekatan fotografi untuk media kalender
 - Tugas studio : Mahasiswa menerapkan model konsep yang mereka temukan ke dalam visual secara bercerita sesuai dengan tema yang ditentukan. Cerita dalam visual harus berurutan dan sesuai dengan konsep yang muncul.
 - PR Mahasiswa menentukan model dan lokasi/di mana memotret
 - (Model tidak selalu manusia dalam tugas ini, sesuaikan dengan gambar yang relevan dan kaitannya dengan korporat BUMN)
9. Observasi lokasi dan manajerial proyek di lapangan
 - Diskusi : Mahasiswa memaparkan dimana/bagaimana memotret studi kasusnya dengan objek yang disesuaikan
10. Strategi pemotretan pada objek
 - Bimbingan : Mahasiswa memastikan objek untuk siap memotret. Pada minggu ini Mahasiswa sudah di ijinakan memotret
11. Mahasiswa menunjukkan progress memotret kalender duduk kepada pembimbing (acc 1)
12. Mahasiswa menunjukkan progress memotret kalender berdiri kepada pembimbing (acc 2)
13. Mahasiswa menunjukkan progress memotret dan tata letak secara estetika (acc 3)

PUSTAKA

1. Fox, Anna & Caruana, Natasha (2021). Research in Photography : Behind The Image, Routledge, New York
2. Lesko, Lou & Bobbi, Lane (2008). Advertising photography : a straightforward guide to a complex Industry
3. Wibisono, A. B & Artanto, A.T (2018). Buku Ajar Fotografi : Teori dan Praktik, Pustakindo, 2018., Indomedia Pustaka, 2021
4. Prakes, David, Basic Photography : Composition, AVA Publishing SA, 2009

DESAIN IDENTITAS VISUAL		
	Kode MK	DV141157
	Semester/Kredit	4/5 SKS
	Prasyarat	-
DESKRIPSI SINGKAT MATA KULIAH		
Mata kuliah Desain Identitas Visual mempelajari konsep, prinsip, dan penerapan elemen identitas merek yang meliputi desain logo, Graphic Standard Manual (GSM), serta desain supergrafis. Mahasiswa akan memahami proses perancangan identitas visual yang konsisten, komunikatif, dan sesuai dengan karakter merek. Melalui studi kasus UMKM (pada sektor kuliner, jasa, fashion, properti, dan pendidikan) mahasiswa menganalisis dan mengembangkan solusi desain logo dan supergrafis yang relevan dan aplikatif. Hasil pembelajaran diharapkan menghasilkan kemampuan merancang serta mengimplementasikan identitas visual ke berbagai media promosi UMKM, baik digital maupun cetak, dengan mempertimbangkan aspek estetika, fungsi, dan citra merek.		
CPL 3	CPMK 1	Mahasiswa mampu beradaptasi, berkolaborasi, berkreasi, dan berinovasi dalam proses perancangan identitas visual yang meliputi desain logo, Graphic Standard Manual (GSM), dan supergrafis, serta penerapannya pada berbagai media promosi UMKM
	CPMK 2	Mahasiswa mampu bekerja sama dan membangun jaringan profesional dengan pembimbing, rekan, serta pelaku industri kreatif dalam mengembangkan solusi desain yang relevan, aplikatif, dan berdampak bagi masyarakat.
CPL 4	CPMK 1	Mahasiswa mampu memecahkan permasalahan desain identitas visual pada konteks UMKM secara profesional melalui analisis kebutuhan dan karakter merek.
	CPMK 2	Mahasiswa mampu mengevaluasi proses dan hasil perancangan logo, Graphic Standard Manual (GSM), dan supergrafis secara objektif, serta menghasilkan gagasan desain yang kreatif, orisinal, dan relevan dengan perkembangan ilmu desain dan kebutuhan pengguna.
CPL 5	CPMK 5	Mahasiswa mampu mengonsepskan solusi desain identitas visual secara kreatif, mencakup perancangan logo, Graphic Standard Manual (GSM), dan supergrafis
	CPMK 6	Mahasiswa mampu mendemonstrasikan keahlian teknis dalam proses perancangan identitas merek serta mengimplementasikan karya desain yang inovatif dan efektif pada berbagai media promosi UMKM untuk memenuhi kebutuhan komunikasi visual masyarakat.
MATERI PEMBELAJARAN		
1. Analisis UMKM 2. Metode perancangan logo 3. Desain logo 4. Graphic Standart Manual 5. Desain Supergrafis 6. Implementasi desain logo dan supergrafis kedalam media promosi UMKM		

PUSTAKA

1. Airey, D. (2019). Identity Designed: The Definitive Guide to Visual Branding. London: Rockport Publishers.
2. Airey, D. (2015). Logo Design Love: A Guide to Creating Iconic Brand Identities (2nd ed.). Berkeley, CA: New Riders.
3. Ambrose, G., & Harris, P. (2011). Design Thinking. London: AVA Publishing.
4. Evamy, M. (2019). Logo: The Reference Guide to Symbols and Logotypes. London: Laurence King Publishing.
5. Klimchuk, M. R., & Krasovec, S. A. (2012). Packaging Design: Successful Product Branding from Concept to Shelf. Hoboken, NJ: John Wiley & Sons.
6. Olins, W. (2008). The Brand Handbook. London: Thames & Hudson.
7. Sihombing, D. (2001). Tipografi dalam Desain Grafis. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
8. Sutopo, H. B. (2006). Metodologi Penelitian Kualitatif. Surakarta: Universitas Sebelas Maret Press.
9. Swasty, W. (2016). Branding: Membangun Merek yang Kuat. Bandung: Alfabeta.
10. Wheeler, A. (2017). Designing Brand Identity: An Essential Guide for the Whole Branding Team (5th ed.). Hoboken, NJ: John Wiley & Sons.

DESAIN DAN TEKNOLOGI		
	Kode MK	DKV2505
	Semester/Kredit	5/2 SKS
	Prasyarat	Sejarah Seni dan Desain Nusantara, Copywriting, Desain Tata Letak Media, Tipografi Eksploratif, Metode Grafika
DESKRIPSI SINGKAT MATA KULIAH		
Mata kuliah ini menjawab tantangan di dunia desain komunikasi visual sebagai bagian industri kreatif di hadapan teknologi termutakhir dalam sejarah peradaban manusia. Di dalamnya dibahas hubungan dialektis antara desain komunikasi visual dan perkembangan teknologi dari masa ke masa, yang berfokus pada bagaimana setiap inovasi teknologi tidak hanya memperluas kemungkinan estetika, tetapi juga memunculkan dampak, dilema, perlawanan, dan negosiasi nilai-nilai kemanusiaan dalam praktik desain. Perkuliahan akan menelaah pergeseran paradigma dari era mekanika, mesin cetak, hingga era kecerdasan buatan (AI), sekaligus memahami bagaimana desainer dapat mengambil posisi kritis terhadap aspek sosial, etis, dan ideologis dari teknologi. Lewat pembacaan teori kritis, studi kasus, dan diskusi reflektif, mahasiswa diharapkan mampu mengembangkan sikap kritis dan etis dalam merespon teknologi, serta menegosiasikan peran manusia di dunia yang kian terdigitalisasi.		
CPL 2	CPMK 1	Mahasiswa Prodi DKV Semester V mampu menjelaskan (C2) perkembangan teknologi dan mendiskusikan (A2) kaitannya dengan perubahan paradigma dalam desain komunikasi visual dengan menanggapi (P2) ceramah dosen
	CPMK 2	Mahasiswa Prodi DKV Semester V mampu menjelaskan (C2) dan mendiskusikan (A2) dampak sosial, etis, dan ideologis dari penggunaan teknologi dalam praktik desain dengan menanggapi (P2) ceramah dosen.
CPL 6	CPMK 3	Mahasiswa Prodi DKV Semester V mampu menyimpulkan (C2) dan mendiskusikan (A2) bentuk-bentuk resistensi atau perlawanan estetis terhadap dominasi teknologi dengan menanggapi (P2) ceramah dosen.
	CPMK 4	Mahasiswa Prodi DKV Semester V mampu mengimplementasikan (C3) dan menunjukkan (A3) sikap kritis dan reflektif lalu mempraktikkannya (P3) ketika menggunakan teknologi desain
CPL 7	CPMK 5	Mahasiswa Prodi DKV Semester V mampu menemukan (C3) dan menunjukkan (A3) posisi etis dan konseptual lalu mempraktikkannya (P3) sebagai desainer di tengah ekosistem teknologi digital dan AI
MATERI PEMBELAJARAN		
1. Sejarah perkembangan teknologi dalam desain: dari mesin cetak ke era AI. 2. Dampak sosial, budaya, dan ekonomi dari mekanisasi dan digitalisasi. 3. Gerakan perlawanan estetika terhadap kemajuan teknologi (Arts and Crafts, Dadaisme, Postmodernisme, dsb). 4. Konsep automation, aura, craftsmanship, dan authenticity dalam konteks desain. 5. Etika dan politik teknologi: kapitalisme digital, monopoli platform, dan eksploitasi data visual.		

6. Desain spekulatif, critical design, dan posisi desainer dalam dunia pasca-manusia (posthuman design).
7. Teknologi sebagai medium negosiasi makna: antara efisiensi dan ekspresi, algoritme dan intuisi

PUSTAKA

1. Walter Benjamin. The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction (1936)
2. Herbert Marcuse. One-Dimensional Man (1964)
3. Vilém Flusser. Towards a Philosophy of Photography (1983)
4. Jean Baudrillard. Simulacra and Simulation (1981)
5. Donna Haraway. A Cyborg Manifesto (1985)
6. Anthony Dunne & Fiona Raby. Speculative Everything: Design, Fiction, and Social Dreaming (2013)
7. Rick Poynor. No More Rules: Graphic Design and Postmodernism (2003)
8. Lev Manovich. The Language of New Media (2001)

SEMIOTIKA VISUAL		
	Kode MK	DKV2519
	Semester/Kredit	5/3 SKS
	Prasyarat	-
DESKRIPSI SINGKAT MATA KULIAH		
Mata kuliah Semiotika Visual membahas kajian tentang tanda dan sistem makna yang terbentuk melalui representasi visual. Semiotika dipahami sebagai ilmu tentang tanda (the study of signs) yang mengkaji bagaimana tanda berfungsi, diinterpretasikan, serta membentuk makna dalam konteks sosial dan budaya. Dalam ranah visual, semiotika menelaah berbagai bentuk komunikasi visual baik karya seni, desain, maupun representasi visual sehari-hari sebagai sistem tanda yang menyampaikan pesan dan ide tertentu. Melalui mata kuliah ini, mahasiswa diajak memahami dan menganalisis bagaimana makna dibangun, diinterpretasikan, dan dikonstruksi melalui unsur-unsur visual secara kritis dan kontekstual.		
CPL 2	CPMK 1	Mahasiswa mampu memahami dan menjelaskan konsep-konsep dasar semiotika visual sebagai pendekatan analitis dalam bidang desain komunikasi visual
	CPMK 2	Mahasiswa mampu mengidentifikasi dan membedakan berbagai metode analisis dalam semiotika visual, serta menjelaskan relevansinya terhadap konteks sosial dan budaya.
CPL 4	CPMK 3	Mahasiswa mampu menerapkan metode semiotika visual sebagai alat analisis dalam menelaah makna pada karya desain atau fenomena visual.
	CPMK 4	Mahasiswa mampu mengimplementasikan hasil analisis semiotika visual dalam bentuk karya ilmiah atau tulisan akademik yang kritis dan argumentatif.
MATERI PEMBELAJARAN		
1. Semiotika visual sebagai sebuah metode 2. Konsep-konsep dasar dalam semiotika visual 3. Jenis-jenis metode dalam semiotika visual 4. Implementasi metode semiotika visual dalam karya ilmiah		
PUSTAKA		
1. Budiman, Kris. 2011. Semiotika Visual. Yogyakarta: Jalasutra 2. Rose, Gillian. 2016. Visual Methodologies: An Introduction to Researching with Visual Materials. London: SAGE Publication Ltd 3. Barthes, Roland. 1994. Elements of Semiology. New York: Hill and Wang 4. Nazaruddin, Kahfie (penerjemah). 2012. Elemen-elemen Semiologi. Yogyakarta: Jalasutra. 5. Soewardikoen, D. W. 2019. Metodologi Penelitian DKV. Yogyakarta: PT Kanisius.		

	GRAFIS EKSPERIMENTAL	
	Kode MK	DV141566
	Semester/Kredit	5/3 SKS
	Prasyarat	Metode Grafika
DESKRIPSI SINGKAT MATA KULIAH		
Grafis Eksperimental merupakan mata kuliah yang mengeksplorasi teknik, metode, material dan alat (mixed) sampai proses produksi secara nonkonvensional yang kreatif dan adaptif terhadap tren dan teknologi pada media desain grafis. Grafis (Graphic) adalah presentasi visual pada sebuah permukaan dinding, kanvas, kertas atau batu yang bertujuan untuk memberi tanda, informasi, ilustrasi atau hiburan. Eksperimental (experimental) yang dimaksud adalah sesuatu yang masih dalam tahap percobaan, belum teruji, atau sesuatu yang berdasarkan pada gagasan yang baru.		
CPL 3	CPMK 1	Mahasiswa Prodi DKV Semester V mampu mengimplementasikan (C3) teknik cetak datar eksperimental berbasis monoprint dengan melaksanakan (A3) instruksi dosen lalu mempraktekkannya (P3) pada media nonkonvensional
CPL 4	CPMK 2	Mahasiswa Prodi DKV Semester V mampu mengimplementasikan (C3) teknik aditif modern eksperimental dengan melaksanakan (A3) instruksi dosen lalu mempraktekkannya (P3) pada media nonkonvensional
CPL 5	CPMK 3	Mahasiswa Prodi DKV Semester V Mahasiswa mampu mengimplementasikan (C3) teknik cetak tekstil eksperimental dengan melaksanakan (A3) instruksi dosen lalu mempraktekkannya (P3) pada media nonkonvensional
	CPMK 4	Mahasiswa Prodi DKV Semester V mampu mengimplementasikan (C3) teknik aditif modern eksperimental dengan melaksanakan (A3) instruksi dosen lalu mempraktekkannya (P3) pada media nonkonvensional
MATERI PEMBELAJARAN		
1. Prinsip metode cetak dan desain grafis 2. Pengetahuan tentang teknik dan metode eksperimental pada media desain grafis. 3. Pengetahuan tentang material dan peralatan dalam teknologi cetak. 4. Pengetahuan dan praktik merancang/menciptakan karya desain grafis dengan teknik dan metode eksperimental. 5. Prinsip upcycle dan recycle		
PUSTAKA		
1. Gale, Colin. 2009. Practical Printmaking. London: A&C Black Publisher Limited 2. Christine, Schmidt. 2010. Print Workshop, Handprinting Techniques Truly Original Projects, New York: Potter Craft. 3. Dorit, Elisha. 2009. Printmaking + Mixed Media, Loveland: Interweave Press. 4. Simon-Alexander, S. 2013. Tie-Dye: Dye it, Wear it, Share it. New York: Potter Craft 5. Rengga, W.D.P. dkk. 2025. Rekayasa Pewarna Alami Dalam Ecoprint Untuk Produksi Berkelanjutan. Idebuku		

DESAIN ANTARMUKA DAN INTERAKTIF

Kode MK DV141366

Semester/Kredit 5/3 SKS

Prasyarat -

DESKRIPSI SINGKAT MATA KULIAH

Mata kuliah Desain Antarmuka dan Interaktif merupakan mata kuliah yang berusaha memecahkan permasalahan desain terkait dengan User Interface Desain melalui User Experience. Mata kuliah ini menghasilkan portofolio perancangan yang telah dibuat melalui tahapan design thinking dan user-centered design yang desainnya akan berguna untuk membantu UMKM dalam memasarkan produknya dalam ekosistem UI/UX design menggunakan berbagai software pengolah grafis khususnya FIGMA

CPL 3	CPMK 1	Mahasiswa mampu menguraikan elemen dalam User Interface Design dengan tepat (C2)
	CPMK 2	Mahasiswa mampu melaksanakan rencana riset dan mencari data untuk kepentingan riset UI/UX Design dengan benar (C3)
CPL 4	CPMK 3	Mahasiswa mampu memperagakan wireframe tepat (C3)
	CPMK 4	Mahasiswa mampu menghasilkan asset desain sesuai dengan struktur desain system baik (C3)
CPL 6	CPMK 5	Mahasiswa mampu memproseskan user flow dalam tampilan desain baik (C3)
	CPMK 6	Mahasiswa mampu mengatribusikan desain prototyping dalam desain UX yang telah dibuat dengan benar (C4)
	CPMK 7	Mahasiswa mampu membuktikan hasil risetnya pada desain yang dibuat dengan baik (C5)

MATERI PEMBELAJARAN

1. Mahasiswa mampu menyatakan pentingnya user interface dan interaktif (good and bad design) secara umum dengan baik (C1)
2. Mahasiswa mampu menguraikan elemen dalam User Interface Design dengan tepat (C2)
3. Mahasiswa mampu memperkirakan penerapan UI/UX design pada UMKM dengan tepat (C2)
4. Mahasiswa mampu melaksanakan rencana riset dan mencari data untuk kepentingan riset UI/UX Design dengan benar (C3)
5. Mahasiswa mampu menghasilkan konten sesuai dengan hasil riset dengan baik (C3)
6. Mahasiswa mampu menghubungkan userflow sesuai dengan hasil riset tepat (C3)
7. Mahasiswa mampu memperagakan wireframe tepat (C3)
8. Mahasiswa mampu menghasilkan asset desain sesuai dengan struktur desain system baik (C3)
9. Mahasiswa mampu memperagakan software FIGMA sesuai dengan tools didalamnya dengan tepat (C3)

10. Mahasiswa mampu memproseskan user flow dalam tampilan desain baik (C3)
11. Mahasiswa mampu mengimplementasikan plugin sesuai dengan fungsinya dengan tepat (C3)
12. Mahasiswa mampu mengatribusikan desain prototyping dalam desain UX yang telah dibuat dengan benar (C4)
13. Mahasiswa mampu membuktikan hasil risetnya pada desain yang dibuat dengan baik (C5)
14. Mahasiswa mampu merancang UI/UX Portofolio dengan baik (C6)

PUSTAKA

1. The essential guide to user interface design. An introduction to GUI design principles and techniques. By Wilbert O. Galitz. Wiley Publishing, Inc., 2007
2. Designing UX: Prototyping. By Ben Coleman, Dan Goodwin, 2017
3. Android UI Design by Jessica Thornsby, 2016

PEMASARAN MEDIA SOSIAL

Kode MK DKV2520

Semester/Kredit 5/3 SKS

Prasyarat -

DESKRIPSI SINGKAT MATA KULIAH

Mata kuliah Pemasaran Media Sosial adalah mata kuliah yang membahas tentang bagaimana menggunakan internet dan sosial media sebagai media pemasaran yang efektif, baik dari aspek penggunaan fitur-fiturnya, maupun integrasinya dengan media-media lainnya.

CPL 2	CPMK 1	Mahasiswa mampu menjelaskan (C2) consumer behaviour dan perubahan perilaku konsumen dengan melakukan (P2) kegiatan merangkum dengan benar (A)
	CPMK 2	Mahasiswa mampu menjelaskan (C2) tentang Media Online dengan melakukan (P2) kegiatan merangkum dengan benar (A)
CPL 3	CPMK 3	Mahasiswa mampu menjelaskan (C2) definisi Digital Marketing dengan melakukan (P2) kegiatan merangkum dengan benar (A)
	CPMK 4	Mahasiswa mampu Merancang strategi konten efektif untuk sosial media
CPL 6	CPMK 5	Mahasiswa mampu Memahami penggunaan tools analitik sosial media

MATERI PEMBELAJARAN

1. Mahasiswa mampu menjelaskan (C2) definisi pemasaran dan iklan dengan melakukan (P2) kegiatan merangkum dengan benar (A)
2. Mahasiswa mampu menjelaskan (C2) consumer behaviour dan perubahan perilaku konsumen dengan melakukan (P2) kegiatan merangkum dengan benar (A)
3. Mahasiswa mampu menjelaskan (C2) tentang era industri digital 4.0 dengan melakukan (P2) kegiatan merangkum dengan benar (A)
4. Mahasiswa mampu menjelaskan (C2) tentang Media Online dengan melakukan (P2) kegiatan merangkum dengan benar (A)
5. Mahasiswa mampu menjelaskan (C2) definisi Digital Marketing dengan melakukan (P2) kegiatan merangkum dengan benar (A)
6. Mahasiswa mampu menjelaskan (C2) definisi E-Commerce dan merangkumnya (P3) dengan baik Mahasiswa mampu menjelaskan (C2) definisi Social Engagement dan merangkumnya (P3) dengan baik dan benar
7. Mahasiswa mampu menghasilkan asset desain sesuai dengan struktur desain system baik (C3)
8. Mahasiswa mampu Merancang strategi konten efektif untuk sosial media
9. Mahasiswa Menganalisis tren terkini dalam sosial media Mahasiswa mampu
10. Memahami fitur dan potensi Facebook & Instagram sebagai media pemasaran
11. Mahasiswa mampu menjelaskan (C2) Memahami fitur dan potensi Twitter & LinkedIn sebagai media pemasaran
12. Mahasiswa mampu Merancang kampanye pemasaran menggunakan video
13. Mahasiswa mampu Menganalisis efektivitas iklan berbayar di sosial media
14. Mahasiswa mampu Memahami penggunaan tools analitik sosial media

PUSTAKA

1. Yoyo Sudaryo, Digital Marketing dan Fintech di Indonesia, Yogyakarta: Penerbit Andi
2. Wulan Ayodya, UMKM 4.0, Jakarta: PT. Elex Media Komputindo
3. La Moriansyah, PEMASARAN MELALUI MEDIA SOSIAL: ANTECEDENTS DAN CONSEQUENCES, Jurnal Penelitian Komunikasi dan Opini Publik Vol. 19 No.3, Desember 2015: 187-196 2.
4. Alif Ryan Zulfikar, PENGARUH SOCIAL MEDIA MARKETING TERHADAP BRAND TRUST PADA FOLLOWERS INSTAGRAM DOMPET DHUAFA CABANG YOGYAKARTA, Jurnal Al-Idarah, Vol. 1, No. 2, Juli – Desember 2017.
5. Dedi Rianto Rahadi & Zaniel, SOSIAL MEDIA MARKETING DALAM MEWUJUDKAN E-MARKETING.
6. Flor Madrigal Moreno, et.al, The Characterization of the Millennials and Their Buying Behavior, International Journal of Marketing Studies; Vol. 9, No. 5; 2017
7. Aditya Rahman Yani, 2018, Mendesain Iklan, Surabaya: PMN
8. Muslim Milenial, 2018, Bandung: Mizan
9. Yuswohady, 2018, Marketing To Middle

PERWAJAHAN MEDIA CETAK

Kode MK DKV2529

Semester/Kredit 5/5 SKS

Prasyarat Desain Tata Letak Media, Komputer Grafis, Metode Grafika, Tipografi, dan Fotografi.

DESKRIPSI SINGKAT MATA KULIAH

Mata kuliah Perwajahan Media Cetak mempelajari prinsip dan penerapan desain publikasi secara cetak dengan fokus pada perancangan buku company profile untuk perusahaan, lembaga, atau yayasan. Materi mencakup struktur konten, tata letak, huruf, fotografi, elemen grafis, pemilihan material/bahan cetak, ukuran buku, serta konsep pencetakan yang sesuai dengan karakter identitas institusi. Mahasiswa dilatih untuk merancang dan mewujudkan desain company profile yang informatif, estetis, dan profesional, dengan mempertimbangkan aspek fungsional, teknis produksi, serta efektivitas komunikasi visual dalam konteks media cetak.

CPL 4	CPMK 1	Mahasiswa mampu memecahkan permasalahan desain cetak buku Company Profile secara profesional melalui analisis kebutuhan komunikasi visual perusahaan, lembaga, atau yayasan.
	CPMK 2	Mahasiswa mampu mengevaluasi proses dan hasil perancangan buku company profile secara objektif berdasarkan prinsip tata letak, huruf, fotografi, dan elemen grafis, serta menghasilkan gagasan desain yang kreatif, orisinal, dan relevan dengan perkembangan teknologi, material cetak, dan kebutuhan pengguna untuk menciptakan media cetak yang efektif dan representatif terhadap identitas institusi.
CPL 5	CPMK 3	Mahasiswa mampu mengonsepkan solusi desain publikasi cetak secara kreatif melalui perancangan buku company profile yang merepresentasikan identitas perusahaan, lembaga, atau yayasan.
	CPMK 4	Mahasiswa mampu mendemonstrasikan keahlian teknis dalam pengaturan struktur konten, tata letak, huruf, fotografi, elemen grafis, serta pemilihan material dan konsep pencetakan.
	CPMK 5	Mahasiswa mampu mengimplementasikan karya desain yang inovatif dan efektif untuk menghasilkan media cetak yang informatif, estetis, dan sesuai dengan kebutuhan komunikasi visual institusi.
CPL 7	CPMK 6	Mahasiswa mampu menguasai keterampilan mendesain secara tepat dan sistematis dalam merancang buku company profile untuk perusahaan, lembaga, atau yayasan
	CPMK 7	Mahasiswa mampu menerapkan prinsip desain grafis yang meliputi struktur konten, tata letak, huruf, fotografi, elemen grafis, serta pemilihan material, ukuran, dan konsep pencetakan yang sesuai dengan karakter identitas institusi.
	CPMK 8	Mahasiswa mampu menghasilkan rancangan desain publikasi cetak yang fungsional, estetis, dan profesional sesuai bidang peminatan desain grafis dalam Desain Komunikasi Visual.

MATERI PEMBELAJARAN

1. Company Profile
2. Konten buku company profile
3. Tata letak dan ukuran buku company profile
4. Gambar dan huruf untuk buku Company Profile
5. Material/bahan untuk cetak buku company profile
6. Konsep pencetakan

PUSTAKA

1. Ambrose, G., & Harris, P. (2011). Layout: Making It Fit. Lausanne: AVA Publishing.
2. Ambrose, G., & Harris, P. (2012). The Fundamentals of Graphic Design. London: Bloomsbury Publishing.
3. Baines, P., & Haslam, A. (2005). Type and Typography. London: Laurence King Publishing.
4. Carter, R., Day, B., & Meggs, P. B. (2012). Typographic Design: Form and Communication (6th ed.). Hoboken, NJ: John Wiley & Sons.
5. Evans, P. (2013). The Print Production Handbook. London: Phaidon Press.
6. Gatter, M. (2011). Production for Graphic Designers (5th ed.). London: Laurence King Publishing.
7. Gomez, R. (2016). Design for Print Production. New York: Fairchild Books.
8. Hurlburt, A. (1981). Layout: The Design of the Printed Page. New York: Watson-Guption Publications.
9. Landa, R. (2019). Graphic Design Solutions (6th ed.). Boston: Cengage Learning.
10. Lupton, E. (2014). Thinking with Type: A Critical Guide for Designers, Writers, Editors, & Students (2nd ed.). New York: Princeton Architectural Press.
11. Rustan, S. (2014). Layout: Dasar dan Penerapannya. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
12. Rustan, S. (2009). Tipografi. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
13. Sihombing, D. (2001). Tipografi dalam Desain Grafis. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama

COMPANY PROFILE

Kode MK	DKV2530
Semester/Kredit	5/5 SKS
Prasyarat	-

DESKRIPSI SINGKAT MATA KULIAH

Mata kuliah Company Profile merupakan mata kuliah berbasis perancangan yang menekankan pada penerapan keahlian multimedia, khususnya dalam bidang pengembangan karya komunikasi visual melalui media gambar bergerak, baik berupa perekaman video maupun kombinasi dengan animasi untuk kebutuhan profil perusahaan. Pembelajaran difokuskan pada proses perancangan yang berlandaskan konsep visual yang kuat, sehingga tidak hanya menghasilkan karya visual yang terukur secara estetis dan teknis, tetapi juga merepresentasikan identitas, karakter, serta latar belakang perusahaan sebagai konteks utama dalam proses pembelajaran.

CPL 3	CPMK 1	Mahasiswa mampu beradaptasi dan berkolaborasi secara efektif dalam proses perancangan company profile, serta menjalin komunikasi profesional dengan rekan satu tim maupun pihak eksternal (klien atau narasumber)
CPL 5	CPMK 2	Mahasiswa mampu mengonsepan solusi desain secara kreatif melalui perancangan company profile yang inovatif dan efektif dalam membangun citra perusahaan.
CPL 7	CPMK 3	Mahasiswa mampu menerapkan keterampilan desain secara sistematis dan tepat dalam seluruh tahapan produksi company profile, mulai dari pra-produksi, produksi, hingga pasca-produksi.
CPL 8	CPMK 4	Mahasiswa mampu memanfaatkan perkembangan teknologi multimedia, baik perangkat lunak maupun perangkat keras, dalam menghasilkan karya company profile berbasis gambar bergerak yang kreatif, estetis, dan adaptif terhadap tren industri

MATERI PEMBELAJARAN

1. Pemahaman Company Profile
2. Relasi Company profile dengan brand identity
3. Strategi Branding dan Identitas Visual
4. How to make a good company profile
5. Riset: Pengambilan data awal dan penyusunan konsep (pra produksi)
6. Perancangan company profile (produksi dan pasca produksi)
7. Publikasi dan Evaluasi

PUSTAKA

1. Dinnie, K. (2016) City branding: Theory and cases. Basingstoke: Palgrave Macmillan.
2. Wheeler, A. (2013) Designing brand identity: An Essential Guide for the entire branding team. Hoboken, New Jersey: John Wiley & Sons.
3. Rustan, Suriyanto. 2019. Warna: buku 1. Jakarta: PT Batara Imaji.

PERIKLANAN

Kode MK DKV2531

Semester/Kredit 5/5 SKS

Prasyarat

-

DESKRIPSI SINGKAT MATA KULIAH

Mata kuliah Periklanan merupakan mata kuliah pokok yang membahas penerapan strategi iklan dan promosi secara komprehensif melalui pendekatan visual. Pembelajaran difokuskan pada pengembangan karya visual yang kreatif, komunikatif, dan efektif untuk mendukung tujuan pemasaran suatu brand atau produk. Mahasiswa dibimbing memahami konsep dasar pemasaran visual, analisis target audiens, penyusunan pesan, serta pemilihan media yang tepat. Proses perancangan dilakukan secara sistematis, mulai dari riset, perumusan strategi, eksplorasi ide, hingga penyusunan output visual yang terencana. Mata kuliah ini bertujuan membekali mahasiswa kemampuan merancang solusi promosi yang relevan dan berorientasi pada hasil.

CPL 3	CPMK 1	Mahasiswa mampu beradaptasi dalam lingkungan kerja kolaboratif serta menunjukkan kemampuan bekerja sama secara efektif dengan pembimbing, kolega, dan sejawat dalam menyelesaikan tugas perancangan visual, baik di dalam maupun di luar institusi
		Mahasiswa mampu menghasilkan karya kreatif dan inovatif yang berbasis pada penerapan ilmu pengetahuan di bidang desain komunikasi visual, serta mampu memanfaatkan jejaring profesional untuk mendukung proses perancangan yang relevan dengan kebutuhan masyarakat.
CPL 4	CPMK 2	Mahasiswa mampu mengidentifikasi dan memecahkan masalah komunikasi pemasaran yang muncul di masyarakat melalui analisis kebutuhan pengguna, sehingga dapat merumuskan solusi periklanan yang tepat, relevan, dan berbasis data
		Mahasiswa mampu mengevaluasi proses dan hasil kerja desain iklan secara objektif serta mengembangkan gagasan kreatif dan orisinal yang selaras dengan tren periklanan, perkembangan ilmu desain, serta kebutuhan pengguna.
CPL 5	CPMK 3	Mahasiswa mampu mengonsepkan solusi desain periklanan secara kreatif melalui pemahaman strategi komunikasi, analisis audiens, dan penentuan pesan iklan sehingga menghasilkan konsep yang relevan dan efektif untuk kebutuhan masyarakat
	CPMK 4	Mahasiswa mampu mendemonstrasikan keahlian teknis dalam proses perancangan iklan yang di mulai dari perencanaan, eksekusi visual, hingga finalisasi serta mengimplementasikan karya iklan yang inovatif, efektif, dan sesuai standar profesional industri periklanan.

MATERI PEMBELAJARAN

1. Pengantar Periklanan
2. Konsep dasar, fungsi, peran, dan perkembangan industri periklanan.
3. Komunikasi Pemasaran Terpadu (IMC)
4. Integrasi iklan dengan PR, promosi penjualan, digital marketing, dan branding.
5. Analisis Target Audiens
6. Segmentasi, targeting, positioning, perilaku konsumen, dan consumer insight.
7. Perumusan Tujuan Periklanan
8. Awareness, interest, desire, action, advocacy, serta pengukuran efektivitas.
9. Strategi Pesan Iklan (Message Strategy)
10. Big idea, unique selling proposition (USP), emotional vs. rational appeal.
11. Creative Concepting & Ideation
12. Brainstorming, mind mapping, storytelling, dan pengembangan konsep kreatif.
13. Copywriting dan Visual Language
14. Penulisan headline, tagline, body copy, tone of voice, komposisi visual.
15. Media Planning & Media Buying
16. Pemilihan media (ATL, BTL, digital), perhitungan reach, frequency, GRP.
17. Desain dan Produksi Iklan
18. Proses pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi untuk media cetak, digital, dan video.
19. Advertising Layout & Art Direction
20. Prinsip desain, tata letak, warna, tipografi, dan harmonisasi elemen visual.
21. Evaluasi Efektivitas Iklan
22. Analisis kualitatif dan kuantitatif, A/B testing, insight data, KPI iklan.
23. Etika dan Regulasi Periklanan
24. Kode etik periklanan, regulasi konten, isu budaya, gender, dan representasi publik

PUSTAKA

1. Buku
2. Belch, G. E., & Belch, M. A. (2021). *Advertising and Promotion: An Integrated Marketing Communications Perspective* (12th ed.). McGraw-Hill Education.
3. Moriarty, S., Mitchell, N., & Wells, W. (2018). *Advertising: Principles & Practice* (10th ed.). Pearson.
4. Clow, K. E., & Baack, D. (2018). *Integrated Advertising, Promotion, and Marketing Communications* (9th ed.). Pearson.
5. Ogilvy, D. (2013). *Ogilvy on Advertising*. Vintage Books.
6. Sissors, J. Z., & Baron, R. B. (2010). *Advertising Media Planning* (7th ed.). McGraw-Hill.
7. Jurnal
8. Keller, K. L. (2016). Unlocking the Power of Integrated Marketing Communications: How Integrated Is Your IMC Program? *Journal of Advertising*, 45(3), 286–301.
9. Bajpai, S., & Semuels, A. (2020). Consumer Engagement with Creative Advertising: Examining the Role of Message Framing. *International Journal of Advertising*, 39(6), 875–897.
10. Malthouse, E. C., Haenlein, M., Skiera, B., Wege, E., & Zhang, M. (2013). Managing Customer Relationships in the Social Media Era. *Journal of Interactive Marketing*, 27(4), 270–280.
11. Taylor, C. R. (2019). The Future of Advertising Research: New Directions and Global Perspectives. *International Journal of Advertising*, 38(1), 17–26.
12. Voorveld, H. A. M., van Noort, G., Muntinga, D. G., & Bronner, F. (2018). Engagement with Social Media and Social Media Advertising: The Role of Platform Type and Demographics. *Journal of Advertising*, 47(1), 38–54

PRAKTIK PROFESI		
	Kode MK	DKV2521
	Semester/Kredit	6/3 SKS
	Prasyarat	-
DESKRIPSI SINGKAT MATA KULIAH		
Mata kuliah Praktik Profesi memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan desain komunikasi visual dalam lingkungan kerja profesional. Mahasiswa ditempatkan pada instansi, perusahaan, studio desain, atau lembaga kreatif yang relevan untuk mengamati alur kerja, memahami kebutuhan klien, serta berkontribusi dalam proses perancangan desain sesuai standar industri. Melalui kegiatan ini, mahasiswa memperoleh pengalaman nyata mengenai praktik desain, manajemen proyek, etika profesi, dan dinamika kerja tim sehingga mampu meningkatkan kompetensi, kemandirian, serta kesiapan memasuki dunia profesi kreatif.		
CPL 3	CPMK 1	Mahasiswa mampu menunjukkan etika kerja, kedisiplinan, tanggung jawab, serta kemampuan beradaptasi terhadap budaya kerja, standar industri, dan dinamika proyek di lingkungan profesional
		Mahasiswa mampu mengidentifikasi proses kerja, struktur organisasi, serta alur produksi desain di lingkungan industri kreatif secara sistematis untuk memahami standar, peran, dan tanggung jawab profesional desainer komunikasi visual
CPL 4	CPMK 2	Mahasiswa mampu menerapkan pengetahuan dan keterampilan desain komunikasi visual dalam penyelesaian tugas-tugas yang diberikan oleh instansi mitra dengan menunjukkan ketepatan konsep, estetika, dan fungsionalitas sesuai kebutuhan proyek
CPL 5	CPMK 3	Mahasiswa mampu berkomunikasi secara efektif dengan klien, supervisor, dan anggota tim kerja melalui penyampaian ide, laporan perkembangan, serta presentasi hasil kerja secara profesional dan dapat dipertanggungjawabkan.
MATERI PEMBELAJARAN		
1. Etika kerja dan etika profesi DKV 2. Budaya Kerja Perusahaan 3. Profil klien, 4. deskripsi Client Brief, Creative Brief, 5. Bidang Kerja Mahasiswa, & cara membuat Timeline Kerja Praktik		
PUSTAKA		
1. Panduan Etika Profesi. 2024. Munandar, Haris, dkk. Bintang Semesta Media		

BAHASA RUPA		
	Kode MK	DV141567
	Semester/Kredit	6/3 SKS
	Prasyarat	-
DESKRIPSI SINGKAT MATA KULIAH		
Bahasa Rupa merupakan mata kuliah yang mempelajari tentang teori naturalis momen opname (NPM) dan Ruang Waktu Datar (RWD) yang dikembangkan oleh prof Primadi Tabrani, perbandingan bahasa rupa barat dan timur, serta penerapan pada karya desain komunikasi visual.		
CPL 2	CPMK 1	Mahasiswa Program Studi DKV semester VI menguasai dan memahami teori Bahasa Rupa NPM dan RWD, serta mampu merinci dalam artefak seni tradisi dan artefak seni/desain kontemporer
CPL 6	CPMK 2	Mahasiswa Program Studi DKV semester VI mampu menganalisis hasil karya berbasis Bahasa Rupa NPM maupun RWD dengan mengedepankan kreativitas, estetika, secara mandiri dan bertanggung jawab dengan menghargai perbedaan budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain.
CPL 7	CPMK 3	Mahasiswa Program Studi DKV semester VI menguasai kemampuan merancang karya berbasis Bahasa Rupa NPM maupun RWD secara tepat, sistematis, bermutu, dan terukur dengan mempertimbangkan nilai humaniora berdasarkan kaidah ilmiah dalam menghasilkan solusi atau kritik desain
MATERI PEMBELAJARAN		
1. Bahasa Rupa dan perbedaan bahasa estetika lainnya, perkembangan komunikasi dengan gambar dalam peradaban manusia 2. Gambar anak dan genetik 3. Variabel Bahasa Rupa Wimba dan Tata ungkap 4. Relevansi bahasa rupa modern 5. Bahasa rupa televisi 6. Bahasa rupa nusantara gambar tradisi 7. Bahasa rupa nusantara gambar kontemporer		
PUSTAKA		
1. Arijon, Daniel. 1976. The Grammar of Visual Language, Focal Press, London. 2. Tabrani,Primadi. 2006, Bahasa Rupa, Penerbit ITB, Bandung 3. Tabrani,Primadi. 2007, Wimba, Asal Usul dan Peruntukannya. Jurnal Komunikasi Visual Wimba. Vol 01 No 01. ITB. Bandung 4. Tabrani,Primadi. 1998, Messegas From Ancient Wall. ITB Press. Bandung 5. Setiawan, Pindi. 2009. The Signification of Nyeni: Tanda Gambar Dalam Komunikasi Rupa. Jurnal Komunikasi Visual Wimba. Vol 01 No 01 ITB. Bandung		

SINEMATOGRAFI		
	Kode MK	DV141367
	Semester/Kredit	6/3 SKS
	Prasyarat	-
DESKRIPSI SINGKAT MATA KULIAH		
Mata kuliah Sinematografi membahas prinsip dan penerapan bahasa visual dalam medium film dan video sebagai sarana komunikasi visual yang kuat dan ekspresif. Sinematografi tidak hanya berfokus pada aspek teknis seperti pencahayaan, komposisi, framing, pergerakan kamera, dan pengaturan visual, tetapi juga menekankan aspek estetika dan naratif yang mendukung penyampaian pesan dan emosi. Mengacu pada pandangan Blain Brown (2016) bahwa “cinematography is the art of writing with motion pictures”, mata kuliah ini mengarahkan mahasiswa untuk memahami bagaimana gambar bergerak dapat digunakan sebagai bahasa visual yang memiliki struktur, ritme, dan makna. Melalui pendekatan konseptual dan praktik kreatif, mahasiswa akan belajar merancang visual yang tidak hanya indah secara teknis, tetapi juga efektif dalam memperkuat pesan, karakter, dan atmosfer dalam karya audio-visual. Pada akhir perkuliahan, mahasiswa diharapkan mampu menerapkan prinsip-prinsip sinematografi untuk menciptakan karya film pendek atau video kreatif yang komunikatif, estetis, dan kontekstual sesuai karakter bidang Desain Komunikasi Visual.		
CPL 2	CPMK 1	Mahasiswa mampu menjelaskan prinsip, teori, dan sejarah sinematografi sebagai bagian dari sistem komunikasi visual yang membentuk makna dalam karya film dan video
	CPMK 2	Mahasiswa mampu merancang konsep visual sinematografi yang kreatif dan komunikatif untuk mendukung narasi dalam karya audio-visual.
CPL 7	CPMK 3	Mahasiswa mampu mendemonstrasikan keterampilan teknis sinematografi secara sistematis sesuai standar produksi profesional di bidang DKV serta merancang karya film pendek/ video pendek berbasis sinematografi.
MATERI PEMBELAJARAN		
1. Sejarah dan prinsip dasar sinematografi 2. Naskah film/video 3. Teknik Pencahayaan, Komposisi dan Framing 4. Pergerakan Kamera, Lensa dan Pengaturan Kamera 5. Color Grading dan Pasca-produksi 6. Perancangan film/video pendek berbasis sinematografi		
PUSTAKA		
1. Brown, Blain. (2021). Cinematography: Theory and practice for cinematographers and directors. 10.4324/9780429353239. 2. Mascelli, J. V. (1998). The five C's of cinematography: motion picture filming techniques. 1st Silman-James Press ed. Silman-James Press. 3. Wibisono, A. B & Artanto, A.T (2018). Buku Ajar Fotografi : Teori dan Praktik. Indomedia Pustaka, Surabaya. 4. Prakes, David. (2009). Basic Photography : Composition. AVA Publishing SA		

PSIKOLOGI KOMUNIKASI VISUAL

Kode MK DKV2522

Semester/Kredit 6/3 SKS

Prasyarat -

DESKRIPSI SINGKAT MATA KULIAH

Mata kuliah ini membahas prinsip-prinsip psikologi yang memengaruhi persepsi, emosi, dan perilaku pengguna dalam merespons desain komunikasi visual. Mahasiswa akan mempelajari bagaimana elemen desain seperti bentuk, warna, tata letak, dan interaktivitas dapat memengaruhi keputusan, kenyamanan, dan kepercayaan audiens terhadap pesan visual. Kajian mencakup teori persepsi visual, kemudahan penggunaan (usability), affordance, dan desain yang berpusat pada pengguna, serta bagaimana konsumen memproses informasi dan membuat keputusan dalam konteks media dan produk visual. Sebagai perluasan, pendekatan psikoanalisis diperkenalkan untuk memahami dorongan bawah sadar, simbolisme, dan mekanisme afektif yang memengaruhi respons emosional terhadap desain. Melalui studi kasus dan praktik analitis, mahasiswa dilatih untuk merancang solusi desain yang intuitif, efektif, dan mampu membentuk pengalaman pengguna yang positif dan berdampak.

CPL 4	CPMK 1	Melakukan riset perilaku pengguna terhadap elemen desain visual untuk mengidentifikasi masalah komunikasi secara profesional
	CPMK 2	Mengembangkan gagasan desain berdasarkan hasil riset persepsi dan emosi pengguna
CPL 6	CPMK 3	Menganalisis hasil riset affordance dan usability desain
	CPMK 4	Membandingkan pendekatan visual berdasarkan data riset pengguna dan konteks budaya
CPL 8	CPMK 5	Mengkaji keterkaitan antara teknologi desain dan respons psikologis pengguna terhadap media visual.
	CPMK 6	Menganalisis penggunaan perangkat lunak desain untuk mengembangkan solusi visual berbasis pengalaman pengguna.

MATERI PEMBELAJARAN

1. Mengkaji prinsip psikologi persepsi dalam konteks desain komunikasi visual kontemporer. Menganalisis hubungan emosi pengguna dengan elemen visual dalam desain.
2. Mengidentifikasi pola perilaku pengguna melalui observasi dan studi literatur psikologi.
3. mengembangkan ide desain berbasis pengalaman pengguna dan media.
4. Melakukan riset affordance dan usability dalam desain komunikasi berbasis interaksi.
5. Menginterpretasi data riset pengguna untuk memahami preferensi dan keputusan visual.
6. Mengkaji simbolisme dan dorongan bawah sadar dalam respons terhadap desain.

7. Menganalisis gaya visual berdasarkan konteks budaya dan psikologi audiens target.
8. Mengembangkan ide desain berdasarkan hasil kajian psikologi dan riset pengguna.
9. Menyusun strategi visual berbasis data psikologis dan kebutuhan komunikasi audiens.
10. Melakukan validasi ide desain melalui uji coba dan analisis respons pengguna.
11. Menyusun laporan kajian psikologis sebagai dasar pengembangan desain strategis.

PUSTAKA

1. Norman, D. (2013). The design of everyday things: Revised and expanded edition. Hachette UK.
2. Norman, D. A. (2007). Emotional design: Why we love (or hate) everyday things. Basic Books (AZ).
3. Krug, S. (2013b). Don't make me think, revisited: a common sense approach to web usability. New Riders.
4. Hoffmann, S., & Akbar, P. (2023). Consumer behavior: Understanding consumers– designing marketing activities. Springer Nature.
5. Heath, C., & Heath, D. (2007b). Made to Stick: Why some ideas survive and others die. Random House.

DESAIN KEMASAN

Kode MK

DKV2532

Semester/Kredit

6/5 SKS

Prasyarat

Ilustrasi, Komputer Grafis

DESKRIPSI SINGKAT MATA KULIAH

Mata kuliah Desain Kemasan membahas prinsip, konsep, dan penerapan desain kemasan dalam konteks Desain Komunikasi Visual yang berorientasi pada kebutuhan UMKM. Mahasiswa mempelajari aspek fungsi, estetika, identitas merek, serta strategi komunikasi visual melalui perancangan kemasan produk. Materi mencakup analisis pasar dan target konsumen, struktur bentuk kemasan, tipografi, warna, ilustrasi, material, hingga teknik produksi. Melalui pendekatan studi kasus UMKM, mahasiswa dilatih untuk merancang desain kemasan yang kreatif, informatif, dan fungsional, serta mampu meningkatkan daya saing produk di pasar lokal maupun global

CPL 4	CPMK 1	Mahasiswa mampu memecahkan permasalahan desain kemasan produk UMKM secara profesional melalui analisis kebutuhan pasar dan karakter merek
	CPMK 2	Mahasiswa mampu mengevaluasi proses dan hasil perancangan desain kemasan secara objektif berdasarkan prinsip fungsi, estetika, dan komunikasi visual, serta menghasilkan gagasan desain yang kreatif, orisinal, dan relevan dengan perkembangan ilmu desain serta kebutuhan pengguna, guna meningkatkan nilai dan daya saing produk di masyarakat.
CPL 6	CPMK 3	Mahasiswa mampu menganalisis elemen dan prinsip desain komunikasi visual secara kritis dalam konteks perancangan kemasan produk UMKM
	CPMK 4	Mahasiswa mampu membandingkan berbagai pendekatan kreatif, media, dan gaya visual kemasan berdasarkan konteks budaya, tujuan komunikasi, serta karakter pasar dan konsumen. Melalui analisis tersebut, mahasiswa mampu merumuskan solusi desain kemasan yang relevan, strategis, dan sesuai dengan kebutuhan komunikasi visual produk, sehingga mendukung identitas dan daya saing merek di masyarakat.
CPL 7	CPMK 5	Mahasiswa mampu menguasai keterampilan mendesain secara tepat dan sistematis dalam proses perancangan kemasan produk, mulai dari konsep, pengembangan visual, hingga tahap produksi.
	CPMK 6	Mahasiswa mampu merancang desain kemasan yang sesuai dengan bidang peminatan desain grafis dalam Desain Komunikasi Visual, dengan memperhatikan elemen estetika, fungsi, material, dan strategi komunikasi.
	CPMK 7	Mahasiswa mampu menghasilkan karya desain kemasan yang profesional, aplikatif, dan berorientasi pada kebutuhan pasar serta karakter merek UMKM.

MATERI PEMBELAJARAN

1. Pengantar Desain Kemasan
 - Pengertian dan fungsi kemasan
 - Peran kemasan dalam Desain Komunikasi Visual dan pemasaran produk UMKM
 - Tren dan inovasi kemasan di era digital
2. Analisis Pasar dan Target Konsumen
 - Segmentasi pasar dan perilaku konsumen UMKM
 - Analisis kompetitor dan positioning produk
3. Branding dan Identitas Visual Produk
 - Prinsip branding untuk UMKM
 - Hubungan antara kemasan, merek, dan citra produk
4. Prinsip Desain Kemasan
 - Komposisi, hierarki visual, dan keseimbangan desain
 - Warna, tipografi, dan ilustrasi pada kemasan
 - Penerapan elemen grafis yang komunikatif dan menarik
5. Struktur dan Bentuk Kemasan
 - Jenis-jenis bentuk kemasan (primer, sekunder, tersier)
 - Struktur fungsional dan ergonomi desain kemasan
 - Dieline, ukuran, dan aspek teknis bentuk kemasan
6. Material dan Teknik Produksi Kemasan
 - Jenis bahan kemasan (kertas, plastik, karton, kaca, logam, dan ramah lingkungan)
 - Proses produksi, finishing, dan aspek keberlanjutan (sustainability)
7. Desain Kemasan Berbasis UMKM
 - Strategi desain untuk meningkatkan daya saing produk UMKM
 - Adaptasi desain kemasan terhadap keterbatasan biaya produksi
 - Studi kasus kemasan pada sektor kuliner, fashion, dan kriya
8. Simulasi dan Implementasi Desain Kemasan
 - Pembuatan konsep desain kemasan (sketsa hingga digital mock-up)
 - Penerapan desain ke berbagai format dan media promosi produk UMKM
9. Evaluasi dan Presentasi Desain Kemasan
 - Kriteria penilaian efektivitas kemasan
 - Umpan balik desain dan revisi berdasarkan evaluasi profesional
 - Presentasi proyek akhir kemasan UMKM

PUSTAKA

1. Ambrose, G., & Harris, P. (2011). *Packaging the Brand: The Relationship Between Packaging Design and Brand Identity*. Lausanne: AVA Publishing.
2. Calver, G. (2004). *What Is Packaging Design?* Mies: RotoVision SA.
3. Klimchuk, M. R., & Krasovec, S. A. (2012). *Packaging Design: Successful Product Branding from Concept to Shelf* (2nd ed.). Hoboken, NJ: John Wiley & Sons.
4. Landa, R. (2019). *Graphic Design Solutions* (6th ed.). Boston: Cengage Learning.
5. Olins, W. (2008). *The Brand Handbook*. London: Thames & Hudson.
6. Prendergast, G., & Pitt, L. (1996). Packaging, Marketing, Logistics and the Environment: Are There Trade-offs? *International Journal of Physical Distribution & Logistics Management*, 26(6).
7. Rustan, S. (2014). *Layout: Dasar dan Penerapannya*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
8. Rustan, S. (2009). *Tipografi*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
9. Safanayong, Y. (2011). *Desain Komunikasi Visual: Pengantar Konsep dan Aplikasi*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
10. Swasty, W. (2016). *Branding: Membangun Merek yang Kuat*. Bandung: Alfabeta.
11. Wheeler, A. (2017). *Designing Brand Identity: An Essential Guide for the Whole Branding Team* (5th ed.). Hoboken, NJ: John Wiley & Sons

PENCITRAAN WILAYAH

Kode MK DKV 2533

Semester/Kredit 6/5 SKS

Prasyarat -

DESKRIPSI SINGKAT MATA KULIAH

Mata kuliah ini adalah berbasis studio tingkat tahun ke tiga. Latar belakang mata kuliah adalah menyelesaikan problematika yang berasal dari suatu wilayah untuk dikembangkan ke dalam narasi visual berbasis Komunikasi Visual Multimedia. Bentuk pendekatan perancangan adalah melalui teori storynomics yang menceritakan wilayah dengan cara naratif. Ruang lingkup perkuliahan adalah wilayah/desa/daerah di wilayah jawa timur yang terjangkau dan dekat dengan kampus UPN Jatim, tujuannya adalah agar terjangkau oleh mahasiswa.

CPL 4	CPMK 1	Mahasiswa mampu berfikir analisis dalam sebelum penciptaan visual
CPL 5	CPMK 2	Mahasiswa berfikir konseptual sebelum merancang
CPL 6	CPMK 3	Mahasiswa berfikir proses visual yang dikembangkan ke dalam seluruh media
	CPMK 4	Mahasiswa menciptakan sketsa sebelum mendesain
	CPMK 5	Mahasiswa mampu mengumpulkan data yang terdapat di masyarakat / lokasi
	CPMK 6	Mahasiswa mampu menerapkan ke masyarakat dan menghadirkan sisi ilmiah dalam perancangan
CPL 8	CPMK 7	Mahasiswa mampu menghadirkan visual yang menarik dan sesuai dengan konsep

MATERI PEMBELAJARAN

1. Mahasiswa mencari desa/wilayah/lokasi pariwisata di wilayah Pantura. Kemudian didiskusikan
2. Riset pengumpulan data untuk pendekatan storynomics. (Via online sebagai rencana survey pada minggu depan)
 - Menggali data dari internet dan merencanakan survey lokasi
3. Teori SWOT untuk mengelompokan data survey. Materi juga disampaikan terkait perilaku konsumen secara umum untuk mendukung survey lapangan.
4. Pengumpulan data survey meliputi : Wawancara (Menanyakan/menggali target segmen dan audiens)
5. Observasi (melihat lokasi); Kuesioner (Opsional); Mencari tahu perilaku audiens
6. Brainstorming konsep dari pengumpulan data. Bagaimana Tagline atau jargon muncul untuk menginisiasi visual

7. Mahasiswa membuat rancangan konsep tagline yang eyecatching sebagai sistem grafis media visual. Pada bagian ini mahasiswa memahami siap target audiens dan perilaku konsumen nya (Basic Adv 02_Art Direction hal. 136)
8. Storytelling dalam pendekatan storynomics
9. Mahasiswa membuat gambaran “Story” terkait studi kasus yang dapat berkelanjutan ke berbagai media. Tugas ditulis dalam makalah.
10. Strategi sketsa desain untuk penciptaan ke media-media
11. Mahasiswa membuat sketsa dan alur tata letak visual ke media, atau kemunculan pesan.
 - Persiapan survey ke lapangan, semua alat, properti hingga sketsa harus fix dan di sampaikan kepada dosen.
12. Pada tahapan ini mahasiswa sudah bersiap menyiapkan akomodasi di lapangan
 - Mahasiswa mengambil data visual untuk keperluan riset. Mahasiswa berkoordinasi dengan pemangku kebijakan Desa hasil desain dapat dimanfaatkan secara nyata.
13. Perancangan visual dan kolaborasi media
 - Diskusi : Diskusi hasil perekaman
14. Estetika visual
 - Instruksi Tugas : Editing dan proses diskusi hasil
15. Hasil laporan proyek ditulis dengan format jurnal
 - Instruksi : Editing dan proses diskusi hasil
 - Diskusi : Editing dan proses diskusi hasil
 - Diskusi : Editing dan proses diskusi hasil
 - Instruksi : Upload jurnal ilmiah
16. Penyerahan hasil visual ke Desa/wilayah yang menjadi studi kasus

PUSTAKA

1. McKee, Robert & Gerace, Thomas (2019). Storynomics : story-driven marketing in the post-advertising world
2. McKee, Robert (1997). STORY : Substance, Structure, Style, and the Principle of Screen Writing
3. Mahon, Nik (2010). Art Direction
4. Charlie Mansfield, Jasna Potočnik Topler (2022). Travel Writing for Tourism and City Branding: Urban Place-Writing Methodologies
5. Paganoni, Maria Cristina (2015). City Branding and New Media: Linguistic Perspectives, Discursive Strategies and Multimodality

KAMPANYE SOSIAL

Kode MK DKV2534

Semester/Kredit 6/5 SKS

Prasyarat -

DESKRIPSI SINGKAT MATA KULIAH

Mata kuliah Kampanye Sosial membahas proses perancangan kampanye berbasis desain komunikasi visual untuk membangun kesadaran, memengaruhi perilaku, dan mendorong partisipasi publik terhadap isu sosial. Kampanye dipahami sebagai strategi komunikasi yang dirancang secara sistematis melalui riset isu, pemetaan audiens, dan formulasi pesan. Desain berperan sebagai alat konseptual dan teknis untuk menyusun identitas visual, narasi, dan media kampanye seperti poster, video, konten digital, dan instalasi publik.

Pembelajaran mencakup teori komunikasi persuasif, psikologi visual, dan semiotika untuk membentuk pesan yang efektif dan emosional. Proses kampanye meliputi tahapan riset, ideasi, prototipe, produksi, distribusi, dan evaluasi dampak. Mahasiswa dilatih untuk merancang kampanye yang relevan secara konteks, estetis, dan berdampak sosial, serta mampu beradaptasi dengan media digital dan ruang publik. Pendekatan kolaboratif dan reflektif digunakan untuk membangun kampanye yang strategis dan berkelanjutan.

CPL 2	CPMK 1	Menganalisis teori komunikasi persuasif, semiotika visual, dan psikologi persepsi
	CPMK 2	Menguraikan proses kreatif kampanye sosial secara sistematis
CPL 4	CPMK 3	Mengidentifikasi dan merumuskan masalah komunikasi visual dalam konteks isu sosial,
	CPMK 4	Mengidentifikasi dan merumuskan masalah komunikasi visual dalam konteks isu sosial,
CPL 5	CPMK 5	Merancang strategi komunikasi visual kampanye sosial
	CPMK 6	Mengimplementasikan karya kampanye sosial secara profesional
CPL 7	CPMK 7	Mendemonstrasikan keterampilan teknis dalam produksi media kampanye sosial
	CPMK 8	Mengevaluasi efektivitas kampanye sosial secara objektif

MATERI PEMBELAJARAN

1. Identifikasi isu sosial melalui analisis konteks, urgensi, dan relevansi publik.
2. Riset audiens menggunakan pendekatan etnografi visual dan perilaku media digital.
3. Menyusun tujuan kampanye dan indikator keberhasilan berbasis dampak komunikasi.
4. Framing masalah kampanye berdasarkan insight sosial dan persepsi target audiens.
5. Merancang konsep kreatif kampanye yang kuat, orisinal, dan berbasis riset.
6. Menyusun narasi visual dan tone komunikasi sesuai karakter media dan audiens.
7. Mendesain identitas visual kampanye: logo, tagline, warna, dan gaya grafis.
8. Menentukan strategi media dan kanal distribusi cetak, digital, dan sosial.
9. Merancang materi kampanye sesuai format media dan karakter platform distribusi.
10. Menyusun aktivasi kampanye melalui simulasi interaksi dan partisipasi publik.
11. Melakukan produksi media kampanye menggunakan perangkat lunak dan teknik profesional.
12. Melaksanakan uji coba pesan kampanye untuk validasi efektivitas komunikasi visual.
13. Mengimplementasikan kampanye secara terukur di media nyata dan ruang publik.
14. Mengevaluasi dampak kampanye dan menyusun dokumentasi proses perancangan desain.

PUSTAKA

SEMINAR

Kode MK DV141164

Semester/Kredit 7/3 SKS

Prasyarat -

DESKRIPSI SINGKAT MATA KULIAH

Mata kuliah Seminar DKV merupakan wadah bagi mahasiswa untuk mempresentasikan gagasan desain, hasil penelitian, atau proyek kreatif secara ilmiah dan terstruktur. Melalui kegiatan presentasi, diskusi, dan kritik akademik, mahasiswa dilatih untuk mengkomunikasikan argumen secara logis, mempertanggungjawabkan proses perancangan, serta merespons masukan secara profesional. Seminar ini juga mendorong kemampuan analitis, penyusunan laporan ilmiah, dan penguatan landasan teori dalam ranah desain komunikasi visual. Pada akhir mata kuliah, mahasiswa diharapkan mampu menyampaikan ide dan temuan secara komprehensif, sistematis, serta sesuai etika akademik dan standar keilmuan DKV

CPL 2	CPMK 1	Mahasiswa mampu memaparkan konsep, teori, dan landasan Desain Komunikasi Visual secara logis, kritis, dan inovatif dalam forum seminar, serta mengaitkannya dengan konteks sosial dan budaya yang relevan
	CPMK 2	Mahasiswa mampu menyajikan uraian proses kreatif secara sistematis dan argumentatif, serta mempertanggungjawabkan keputusan desain sesuai kaidah keilmuan DKV melalui presentasi dan diskusi akademik yang terstruktur.
CPL 4	CPMK 3	Mahasiswa mampu mengidentifikasi dan memformulasikan permasalahan desain dalam konteks masyarakat, kemudian menyajikan analisis serta pemecahan masalah secara profesional melalui presentasi dan diskusi seminar.
	CPMK 4	Mahasiswa mampu mengevaluasi proses dan hasil kerja desain secara objektif serta menyampaikan gagasan kreatif dan orisinal yang sesuai perkembangan ilmu dan kebutuhan pengguna dalam forum seminar akademik

MATERI PEMBELAJARAN

1. Pengantar Seminar Akademik DKV – fungsi, tujuan, dan etika akademik.
2. Landasan Teori Desain Komunikasi Visual – konsep, prinsip desain, dan kajian visual.
3. Identifikasi dan Perumusan Masalah Desain – isu masyarakat, kebutuhan pengguna, dan konteks budaya.
4. Metodologi Penelitian dan Perancangan DKV – kualitatif, kuantitatif, dan mixed methods.
5. Pengumpulan dan Analisis Data Visual – observasi, wawancara, dokumentasi, dan sintesis data.
6. Perumusan Konsep dan Proses Kreatif – ideasi, eksperimen visual, dan sketsa awal.
7. Pengembangan Gagasan Desain – inovasi, originalitas, dan relevansi akademik.
8. Penyusunan Naskah Seminar / Paper Ilmiah – struktur, argumentasi, dan sitasi.
9. Teknik Presentasi Akademik – penyusunan slide, alur materi, dan retorika ilmiah.
10. Teknik Diskusi dan Kritik Desain – memberi dan menerima feedback secara profesional.
11. Evaluasi Proses dan Hasil Desain – objektivitas, indikator kualitas, dan refleksi karya.
12. Seminar Akhir / Presentasi Komprehensif – penyampaian karya, respons terhadap pertanyaan, dan pertanggungjawaban ilmiah

PUSTAKA

1. Buku
2. Ambrose, G., & Harris, P. (2015). *Design Thinking*. AVA Publishing.
3. Lupton, E. (2017). *Graphic Design: The New Basics* (2nd ed.). Princeton Architectural Press.
4. Noble, I., & Bestley, R. (2016). *Research Methods for Graphic Design*. Bloomsbury.
5. Hollis, R. (2015). *Graphic Design: A Concise History*. Thames & Hudson.
6. Gavin, A. (2019). *Design Research: Methods and Perspectives*. MIT Press.
- 7.
8. Jurnal
9. Findeli, A. (2018). "Rethinking Design Education for the 21st Century." *Design Issues*, 34(1), 17–29.
10. Dorst, K. (2015). "Frame Innovation: A New Way of Thinking About Design Problems." *She Ji: The Journal of Design, Economics, and Innovation*, 1(1), 22–33.
11. Cross, N. (2018). "Design Research: A Disciplined Conversation." *Design Studies*, 58, 1–8.
12. Stappers, P. J., & Giaccardi, E. (2017). "Research Through Design." *Foundations and Trends in HCI*, 12(1), 1–93.
13. Buchanan, R. (2019). "Systems Thinking and Design." *Design Issues*, 35(2), 3–16

PLACE BRANDING

Kode MK DKV2535

Semester/Kredit 7/5 SKS

Prasyarat -

DESKRIPSI SINGKAT MATA KULIAH

Place Branding merupakan mata kuliah yang mempelajari tentang branding, brand dan place branding, branding destinasi sebagai pengembangan wilayah, branding tempat di Indonesia, konsep kota kreatif, kerangka kerja brand tempat, identitas kota, menggali insight, mengidentifikasi media, brand activation, menilai dan mengevaluasi citra kota, dan pengelolaan city branding

CPL 3	CPMK 1	Mahasiswa mampu memahami konsep branding tempat.
CPL 4	CPMK 2	Mahasiswa mampu mengidentifikasi permasalahan branding tempat
CPL 5	CPMK 3	Mahasiswa mampu membuat gagasan kreatif branding tempat.
CPL 7	CPMK 4	Mahasiswa mampu membuat branding tempat

MATERI PEMBELAJARAN

1. Branding Tempat
2. Kota Kreatif
3. Consumer Journey
4. Consumer Insight
5. Brand Activation

PUSTAKA

1. Larasati, Tita. (2021). Buku Putih Kota Kreatif: 10 Prinsip 11 Jalan Menuju Kota Masa Depan. Indonesia Creative Cities Network.
2. Rustan, Surianto. (2013). Mendesain Logo. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
3. Syahbana, Boy, M. Rahmat Yananda, Rheinatus A. Beresaby, Rio Haryadi, dan Umami Salamah. (2014). Branding Tempat: Membangun Kota, Kabupaten, dan Provinsi Berbasis Identitas. Jakarta: Makna Informasi.
4. Wheeler, A. (2009). Designing Brand Identity: An Essential Guide for the Entire Branding Team (third edition). United States of America: John Wiley & Sons, inc.
5. Castells, M. (2010). The Power of Identity (Second Edition). Singapore: Wiley-Blackwell.
6. Haroen, D. (2014). Personal Branding: Kunci Kesuksesan Anda di Dunia Politik. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama

	PERSONAL BRANDING	
	Kode MK	DKV2536
	Semester/Kredit	7/5 SKS
	Prasyarat	-
DESKRIPSI SINGKAT MATA KULIAH		
Mata kuliah Personal Branding dirancang untuk memberikan pemahaman, wawasan, dan keterampilan kepada mahasiswa dalam membangun, mengelola, serta mengkomunikasikan citra diri yang positif dan profesional. Di era kompetitif saat ini, individu tidak hanya dituntut memiliki kompetensi akademik dan teknis, tetapi juga kemampuan menampilkan identitas personal yang konsisten, autentik, dan bernilai bagi lingkungan profesional maupun sosial. Materi perkuliahan mencakup pemahaman diri (self-awareness) melalui analisis kekuatan, kelemahan, peluang, dan tantangan (SWOT pribadi), perumusan nilai, visi, serta misi personal. Selain itu, mahasiswa juga akan belajar mengembangkan narasi diri (personal storytelling), strategi komunikasi visual maupun verbal, serta penggunaan media digital dan platform profesional untuk mendukung eksistensi dan reputasi diri. Praktik perkuliahan difokuskan pada pengembangan portofolio personal, profil media sosial profesional, serta simulasi presentasi diri dalam berbagai konteks, seperti wawancara kerja, pitching ide, maupun kerja sama tim. Mahasiswa didorong untuk merancang strategi branding yang sesuai dengan tujuan karier dan bidang minat masing-masing.		
CPL 3	CPMK 1	Mahasiswa memiliki kemampuan mengenal dan meningkatkan kepribadian diri
CPL 4	CPMK 2	Mahasiswa memiliki kemampuan tentang ketrampilan mengatur dirinya sendiri (intra personal skill) dan ketrampilan yang berhubungan dengan orang lain (inter personal skill)
CPL 5	CPMK 3	Mahasiswa mampu merancang personal branding berdasarkan karakter, kelebihan dan kekurangan dirinya
MATERI PEMBELAJARAN		
1. Mahasiswa mampu memahami urgensi Personal Branding 2. Mahasiswa mampu memahami analisis potensi dan kompetensi personalnya 3. Mahasiswa memahami segmenting, targeting dan positioning dalam konteks personal branding. 4. Mahasiswa mampu merumuskan konsep personal branding 5. Mahasiswa mampu membangun strategi komunikasi dan visual dalam personal branding 6. Mahasiswa mampu merencanakan dan mengimplementasikan personal branding dalam bentuk identitas visual 7. Mahasiswa mampu merancang perencanaan tema konten/ isu yang diangkat di social media 8. Mahasiswa mampu menyusun perencanaan program personal branding 9. Mahasiswa mampu menyusun perencanaan program personal branding (2) 10. Mahasiswa mampu melakukan Implementasi program personal branding (1) 11. Mahasiswa mampu melakukan Implementasi program personal branding (2) 12. Mahasiswa mampu melakukan Implementasi program personal branding (3) 13. Mahasiswa mampu mengoperasikan perangkat keras (kamera, lighting, setting lokasi, dll) dan perangkat lunak (editing) dalam dokumentasi dan publikasi after event/ program. 14. Mahasiswa mampu melakukan teknik optimasi setiap konten di sosial media (youtube, instagram, Tiktok, dll)		

PUSTAKA

1. Blanco, Roberto Álvarez del (2010). Personal Brands Manage Your Life With Talent And Turn It Into A Unique Experience. Palgrave Macmillan
2. Reinventing You (2013): Dorie Clark
3. Talk Triggers (2018): Jay Baer dan Daniel Lemin
4. Lo Ngerti Siapa Gue: Membangun Personal Branding melalui Media Sosial Tanpa Perlu Jadi Selebgram (2019): Sophia Mega

PROJECT BRANDING

Kode MK DKV2537

Semester/Kredit 7/5 SKS

Prasyarat

-

DESKRIPSI SINGKAT MATA KULIAH

Mata kuliah Project Branding membekali mahasiswa untuk menyelesaikan proyek branding secara nyata dan terstruktur menggunakan pendekatan Project-Based Learning. Mahasiswa akan merancang identitas merek mulai dari riset pasar, analisis audiens, hingga pengembangan strategi visual dan komunikasi. Proses pembelajaran mencakup penyusunan brief, pemetaan nilai merek, eksplorasi diferensiasi, dan pengembangan konsep kreatif. Mahasiswa dituntut melakukan riset primer dan sekunder, menyusun positioning, serta merancang logo, sistem identitas visual, dan aplikasi media. Setiap tahapan proyek dilengkapi dengan presentasi, diskusi, dan evaluasi formatif. Di akhir perkuliahan, mahasiswa menyusun dokumentasi proyek secara profesional, mencakup rationale desain, strategi komunikasi, dan refleksi proses kerja. Mata kuliah ini menekankan integrasi antara kreativitas, strategi, dan pemecahan masalah berbasis kebutuhan klien atau komunitas, serta mendorong mahasiswa berpikir kritis, adaptif, dan solutif dalam membangun merek yang relevan dan berdampak.

CPL 3	CPMK 1	Berkolaborasi menyusun brief branding berdasarkan analisis kebutuhan klien dan audiens target.
	CPMK 2	Beradaptasi dalam revisi desain branding melalui diskusi lintas tim dan umpan balik klien.
CPL 6	CPMK 3	Menganalisis elemen visual branding berdasarkan riset gaya, konteks budaya, dan audiens.
	CPMK 5	Membandingkan strategi branding dari berbagai media berdasarkan tujuan komunikasi dan insight pengguna
CPL 7	CPMK 6	Merancang sistem identitas visual branding secara sistematis sesuai bidang klien dan brief proyek.
	CPMK 7	Mengembangkan aplikasi media branding berdasarkan prinsip desain, konsistensi, dan strategi komunikasi merek
CPL 8	CPMK 8	Menyesuaikan strategi branding dengan tren teknologi, platform digital, dan perilaku pengguna terkini.
	CPMK 9	menyusun dokumentasi proyek secara profesional, mencakup rationale desain, strategi komunikasi, dan refleksi proses kerja

MATERI PEMBELAJARAN
1. Memahami konsep branding, brand identity, dan peran desain dalam strategi komunikasi merek. 2. Menganalisis kebutuhan klien dan target audiens melalui riset primer dan sekunder terstruktur. 3. Menyusun creative brief branding berdasarkan hasil riset dan analisis kebutuhan komunikasi visual. 4. Mengkaji nilai merek, diferensiasi, dan positioning dalam konteks sosial dan budaya pengguna. 5. Melakukan benchmarking strategi branding dari berbagai media dan gaya visual yang relevan. 6. Merumuskan insight branding berdasarkan data riset dan analisis perilaku konsumen digital. 7. Mengembangkan konsep branding kreatif berbasis strategi komunikasi dan karakteristik audiens sasaran. 8. Mendesain logo dan sistem identitas visual sesuai prinsip desain dan positioning merek. 9. Merancang guideline aplikasi media branding untuk cetak, digital, dan lingkungan fisik. 10. Menggunakan perangkat lunak desain untuk mengembangkan aset visual branding secara profesional. 11. Melakukan simulasi implementasi branding dalam berbagai kanal komunikasi dan platform digital. 12. Melakukan presentasi proyek branding secara profesional kepada dosen, klien, dan rekan sejawat. 13. Melakukan evaluasi formatif terhadap efektivitas desain branding berdasarkan umpan balik pengguna. 14. Menyusun dokumentasi proyek branding lengkap: rationale, strategi, proses, dan refleksi pengembangan.
PUSTAKA

TUGAS AKHIR

Kode MK DKV2538

Semester/Kredit 8/8 SKS

Prasyarat
1. Lulus semua mata kuliah teori dan studio
2. SKS tempuh min. 140 sks

DESKRIPSI SINGKAT MATA KULIAH

Mata kuliah Tugas Akhir DKV merupakan proses puncak studi yang mengintegrasikan kemampuan pengkajian dan perancangan desain komunikasi visual secara komprehensif. Mahasiswa diwajibkan melakukan identifikasi masalah, riset, analisis data, serta pengkajian teori dan konteks untuk merumuskan landasan konseptual yang kuat. Berdasarkan hasil kajian tersebut, mahasiswa merancang solusi desain yang kreatif, orisinal, dan relevan dengan kebutuhan pengguna serta perkembangan ilmu. Proses ini mencakup penyusunan proposal, produksi karya, dokumentasi visual, penulisan laporan ilmiah, dan presentasi akademik. Mata kuliah ini menekankan profesionalisme, ketepatan metodologi, serta implementasi desain berbasis riset yang dapat dipertanggungjawabkan secara akademik.

CPL 4	CPMK 1	Mahasiswa mampu mengidentifikasi, merumuskan, dan memecahkan permasalahan desain yang muncul di masyarakat secara profesional melalui proses riset, analisis kebutuhan pengguna, serta pengembangan konsep desain yang berlandaskan data dan teori yang relevan.
	CPMK 2	Mahasiswa mampu mengevaluasi proses dan hasil kerja desain secara objektif serta menghasilkan gagasan dan karya desain yang kreatif, orisinal, dan sesuai dengan perkembangan ilmu, kebutuhan pengguna, serta standar profesional dalam Desain Komunikasi Visual.
CPL 5	CPMK 3	Mahasiswa mampu mengonsepan solusi desain secara kreatif dengan menyusun landasan teori, analisis permasalahan, dan konsep perancangan yang sistematis, sehingga menghasilkan arah desain yang relevan dan sesuai kebutuhan masyarakat
	CPMK 4	Mahasiswa mampu mendemonstrasikan keahlian teknis dalam proses perancangan serta mengimplementasikan karya desain yang inovatif, efektif, dan dapat dipertanggungjawabkan secara profesional melalui prototipe, visualisasi, dan presentasi akhir Tugas Akhir DKV
CPL 6	CPMK 5	Mahasiswa mampu menganalisis secara kritis elemen dan prinsip desain komunikasi visual dalam berbagai referensi dan studi kasus, serta membandingkan pendekatan kreatif, media, dan gaya visual berdasarkan konteks budaya, tujuan komunikasi, dan kebutuhan masyarakat sebagai dasar penyusunan konsep Tugas Akhi
	CPMK 6	Mahasiswa mampu merumuskan solusi desain yang relevan dan strategis dengan mengintegrasikan hasil analisis kritis, pemahaman konteks, serta kajian visual sehingga menghasilkan rancangan Tugas Akhir yang tepat, inovatif, dan sesuai kebutuhan pengguna.

MATERI PEMBELAJARAN

1. Identifikasi Masalah dan Riset Awal
2. Penggalan isu, analisis kebutuhan pengguna, kajian konteks sosial-budaya, serta perumusan masalah secara jelas dan terukur.
3. Kajian Teori dan Studi Literatur
4. Pendalaman teori DKV, metode desain, referensi visual, benchmarking, serta analisis karya relevan untuk membangun dasar konseptual.
5. Perumusan Konsep dan Metodologi Perancangan
6. Penyusunan konsep kreatif, strategi desain, tujuan komunikasi, dan pemilihan metode riset maupun metode perancangan yang sesuai.
7. Perancangan dan Produksi Karya Desain
8. Pengembangan ide, sketsa, eksplorasi visual, prototyping, uji coba, hingga implementasi karya secara teknis dan kreatif.
9. Penyusunan Laporan Tugas Akhir
10. Penulisan laporan ilmiah yang sistematis mencakup latar belakang, kajian pustaka, metode, hasil perancangan, analisis, dan kesimpulan.
11. Presentasi Akademik dan Evaluasi Karya
12. Penyampaian hasil Tugas Akhir secara profesional, argumentasi desain, evaluasi objektif, serta pertanggungjawaban ilmiah di hadapan penguji.

PUSTAKA

1. Ambrose, G., & Harris, P. (2019). *The Design Process: A Practical Guide for Graphic Designers*. Bloomsbury.
2. Best, K. (2015). *Design Management: Managing Design Strategy, Process and Implementation* (2nd ed.). Bloomsbury.
3. Lupton, E. (2017). *Graphic Design: The New Basics* (2nd ed.). Princeton Architectural Press.
4. Noble, I., & Bestley, R. (2016). *Research Methods for Graphic Design*. Bloomsbury.
5. Poggenpohl, S. (2020). *Design Integrations: Research and Collaboration*. Intellect Books.
6. Cross, N. (2018). "Engineering and Design Thinking." *Design Studies*, 58, 1–8.
7. Buchanan, R. (2019). "Surveys of Design Research." *Design Issues*, 35(2), 1–20.
8. Dorst, K. (2015). "Frame Innovation: A Method for Structuring Design Challenges." *She Ji: The Journal of Design, Economics, and Innovation*, 1(1), 22–33.
9. Giaccardi, E., & Stappers, P. J. (2017). "Being in Design: An Emergent Ethnography Approach." *CoDesign*, 13(3), 188–202.
10. Brown, T. (2016). "Design Thinking in Practice." *Harvard Business Review*, 94(5), 80–89.

MOTION GRAPHIC		
	Kode MK	DV2523
	Semester/Kredit	5/3 SKS
	Prasyarat	Pernah menempuh mata kuliah Animasi, Audio Visual
DESKRIPSI SINGKAT MATA KULIAH		
Mata kuliah motion graphic merupakan mata kuliah pilihan yang mengajarkan kepada mahasiswa dalam mendalami desain grafis yang bergerak untuk menyampaikan pesan secara dinamis, menciptakan elemen-elemen visual dan sound. Mahasiswa juga diajarkan memecahkan permasalahan di masyarakat melalui rancangan karya motion graphic bumper, explainer, brand, movie clips..		
CPL 2	CPMK 1	Mahasiswa mampu memahami (C2) motion graphic dengan mengklasifikasikan (C3) jenis-jenis motion graphic dalam bidang desain komunikasi visual.
	CPMK 2	Mahasiswa mampu menciptakan (C6), menyusun (C6) dan mengkombinasikan (C6) pesan verbal, elemen grafis dan sound dalam motion graphic.
	CPMK 3	Mahasiswa mampu menjelaskan (C2) storyboard dan teknik pengambilan gambar motion graphic, serta membuat (P2) storyboard motion graphic.
	CPMK 4	Mahasiswa mampu memahami (C2) dan menerapkan (C3) teknik keyframing dan animasi dasar pada software pembuatan motion graphic
CPL 5	CPMK 5	Mahasiswa mampu memecahkan (C4) permasalahan di masyarakat dengan merancang (C6) karya motion graphic berdasarkan jenis-jenisnya (bumper, explainer, brand, movie clips).
CPL 8	CPMK 6	Mahasiswa mampu menjelaskan (C2) dan mengoperasikan (P5) software pada rancangan karya motion graphic.
MATERI PEMBELAJARAN		
1. Pengantar Motion Graphic 2. Klasifikasi Jenis-jenis Motion Graphic 3. Penyajian Informasi Melalui Motion Graphic 4. Elemen Grafis dan Komposisi Dalam Motion Graphic 5. Sound Dalam Motion Graphic 6. Desain Storyboard Untuk Motion Graphic 7. Teknik Keyframing dan Animasi Dasar 8. Motion Graphics: Bumper, Explainer, Brand, Movie Clips 9. Software Pembuatan Motion Graphic		

PUSTAKA

1. Sonnenschein, D. (2001). Sound Design: The Expressive Power of Music, Voice, and Sound Effects in Cinema. Michael Wiese Productions.
2. Meyer, C., & Meyer, T. (2013). Creating Motion Graphics with After Effects. Focal Press
3. Pile, J. (2019). Color: Design Workbook: A Real-World Guide to Using Color in Graphic Design. Beverly, MA: Rockport Publishers.
4. Lauer, D. A., & Pentak, S. (2016). Design Basics. Stamford, CT: Cengage Learning.
5. Krasner, J. (2013). Motion Graphic Design: Applied History and Aesthetics. Burlington, MA: Focal Press.
6. Williams, R. (2009). The Animator's Survival Kit. Faber & Faber

FOTOGRAFI APLIKATIF

Kode MK DV141246

Semester/Kredit 5/3 SKS

Prasyarat

-

DESKRIPSI SINGKAT MATA KULIAH

Mata kuliah Fotografi Aplikatif adalah model mata kuliah dengan pendekatan riset dan praktik. Mata kuliah ini menitikberatkan kepada rekonstruksi visual tokoh cerita rakyat di Jawa Timur. Tujuannya adalah sebagai pelestarian data cerita rakyat yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan ilmiah maupun praktis.

CPL 4	CPMK 1	Mahasiswa mampu mengkonsep sebelum memotret secara mandiri
	CPMK 2	Mahasiswa dapat menghasilkan gagasan yang menarik untuk proyek kalender
	CPMK 3	Mahasiswa dapat menghasilkan story telling yang berurutan pada proyek dari konsep ke visual sebanyak 7 objek
CPL 6	CPMK 4	Mahasiswa berfikir bagaimana menerapkan hasil memotret ke media
	CPMK 5	Hasil dari berfikir kritis dan konseptual dapat menjadi rangkaian komunikasi dalam visual
	CPMK 6	Hasil dari berfikir kritis dan konseptual dapat menjadi rangkaian komunikasi dalam visual
CPL 7	CPMK 7	Mahasiswa dapat menunjukkan hasil pemotretan dalam format RAW
	CPMK 8	Mahasiswa adaptif terhadap korelasi konsep, kemudian memotret dan menerapkan secara berurutan ke dalam media
	CPMK 9	Mahasiswa mampu secara taktis menerapkan hasil foto dengan operasional software Adobe

MATERI PEMBELAJARAN

1. Penjelasan Mata Kuliah Fotografi Terapan dan Perbedaan dengan Fotografi Dasar dan Aplikatif.
2. Tema konsep Development visual Fotografi melalui media promosi Brosur, Poster dan Iklan Billboard.
3. Teori estetika dalam tata layout foto dalam development ke media. Teori ini mencakup tata letak, warna dan POV dalam gambar.
4. Mahasiswa memahami kaidah estetika ketika nantinya hadir visual desain pada setiap tugas.
5. Manajemen koordinasi proyek fotografi
 - Tugas Mahasiswa menunjukkan progress hasil pemotretan kedalam Desain Poster

6. Diskusi Pemotretan
 - Tugas Mahasiswa menunjukkan progress development gambar ke dalam Desain Brosur. Hal itu mencakup kesesuaian isi teks media (Tipografi, isi, informasi, tagline).
7. Diskusi pemotretan
 - Mahasiswa menunjukkan progres ke pembimbing
8. Evaluasi dan Pemaparan untuk optimasi tugas Kedepan
9. Materi development visual ke Fotografi Korporat Mahasiswa mencari dan melakukan analisa visual kepada topik judul yang mereka gali dan cari terkait korporat BUMN perusahaan negara. (Mahasiswa membentuk kelompok).
 - PR. Mencari data BUMN terkait visi dan misi
10. Strategi komunikasi dan konsep visual dalam pendekatan fotografi
 - Mahasiswa menggali konsep dan brainstorming visual terakit problematika visual. dikumpulkan hari perkuliahan jam 17.00 di Lab Media Rekam (Tugas kelompok)
11. Story telling visual dan development pada pendekatan fotografi untuk media kalender
 - Mahasiswa menerapkan model konsep yang mereka temukan ke dalam visual secara bercerita sesuai dengan tema yang ditentukan. Cerita dalam visual harus berurutan dan sesuai dengan konsep yang muncul.
 - PR Mahasiswa menentukan model dan lokasi/di mana memotret
 - (Model tidak selalu manusia dalam tugas ini, sesuaikan dengan gambar yang relevan dan kaitannya dengan korporat BUMN)
12. Observasi lokasi dan manajerial proyek di lapangan
 - Mahasiswa memaparkan dimana/bagaimana memotret studi kasusnya dengan objek yang disesuaikan
13. Strategi pemotretan pada objek
 - Mahasiswa memastikan objek untuk siap memotret. Pada minggu ini Mahasiswa sudah di iijinkan memotret
14. Mahasiswa menunjukkan progress memotret kalender duduk kepada pembimbing (acc 1)
15. Mahasiswa menunjukkan progress memotret kalender berdiri kepada pembimbing (acc 2)
16. Mahasiswa menunjukkan progress memotret dan tata letak secara estetika (acc 3).

PUSTAKA

1. Fox, Anna & Caruana, Natasha (2021). Research in Photography : Behind The Image, Routledge, New York
2. Lesko, Lou & Bobbi, Lane (2008). Advertising photography : a straightforward guide to a complex Industry
3. Wibisono, A. B & Artanto, A.T (2018). Buku Ajar Fotografi : Teori dan Praktik, Pustakindo, 2018., Indomedia Pustaka, 2021
4. Prakes, David, Basic Photography : Composition, AVA Publishing SA, 2009

KOMIK		
	Kode MK	DV141254
	Semester/Kredit	5/3 SKS
	Prasyarat	-
DESKRIPSI SINGKAT MATA KULIAH		
Komik merupakan mata kuliah mempelajari ketrampilan dalam bercerita secara visual. Menitikberatkan pada elemen-elemen dan teknik untuk bercerita visual. Meminimalisir penggunaan dialog dan teks dalam bercerita yang diaplikasikan pada media desain komunikasi visual, ilustrasi, gambar bergerak, dan periklanan.		
CPL 2	CPMK 1	Mahasiswa mampu menguraikan (C2) definisi komik dan sejarah komik dengan mendiskusikan (A2) dan menanggapi (P2) ceramah dosen
	CPMK 2	Mahasiswa mampu menguraikan (C2) elemen-elemen komik dengan mendiskusikan (A2) dan menanggapi (P2) ceramah dosen.
	CPMK 3	Mahasiswa mampu menguraikan (C2) gaya visual, teknik, eksekusi cerita komik dengan mendiskusikan (A2) dan menanggapi (P2) ceramah dosen.
CPL 5	CPMK 4	Mahasiswa mampu mengarang (C6) cerita untuk komik, menyusun (A4) plot, mengembangkan (P4) narasi berdasarkan tema tertentu.
	CPMK 5	Mahasiswa mampu menciptakan (C6) karakter komik, menyempurnakan (A4) karakter, mengintegrasikan (P4) karakter ke dalam cerita.
	CPMK 6	Mahasiswa mampu membuat (C6) balon kata dengan menyesuaikan (A4) dan beradaptasi (P4) terhadap media baru
	CPMK 7	Mahasiswa mampu mendesain (C6) sketsa panel komik infinite canvas dengan menyesuaikan (A4) dan beradaptasi (P4) terhadap media baru.
CPL 8	CPMK 8	Mahasiswa mampu mendesain dan menyelesaikan (C6) komik hitam putih, menyesuaikan (A4) dan beradaptasi (P4) dengan komik cetak.
	CPMK 9	Mahasiswa mampu mendesain dan menyelesaikan (C6) komik berwarna, menyesuaikan (A4) dan beradaptasi (P4) dengan komik digital.

MATERI PEMBELAJARAN
1. Pengantar komik 2. Sejarah komik 3. Tema dan penceritaan 4. Desain karakter 5. Desain latar 6. Gaya visual dan storyboard 7. Panel komik dan format publikasi (cetak dan online) 8. Balon kata dalam komik 9. Komik digital 10. Praktik perancangan komik (Cetak dan Webtoon)
PUSTAKA
1. McCloud, Scott. 2001. Understanding Comic, Jakarta: KPG 2. McCloud, Scott. 2011. Making Comic, Jakarta: KPG 3. Darmawan, Hikmat. 2012. How To Make Comics: Menurut Para Master Komik Dunia. Jakarta: Plot Point. 4. Eisner, Will. 2008. Comic Sequential Art: Principles and Practice from the Legendary Cartoonist. London: W. W. Norton & Company Ltd. 5. Masdiono, Tony. 2014. 14 Jurus Membuat Komik Ver.02, Jakarta: Creativ Media. 6. Abel, Jessica., Madden, Matt. 2008. Drawing Words & Writing Pictures: Making Manga, Graphic Novels, and Beyond. London & New York: First Second. 7. Ahmad, Hafiz., Dkk. 2006. Histeria! Komikita. Jakarta: Elex Media Computindo. 8. Ajidarma, Seno Gumira. 2021. Ngobrolin Komik. Yogyakarta: Pabrik Tulisan 9. Bonneff, Marcel. 2008. Komik Indonesia. Jakarta: KPG. 10. Chelsea, David. 1997. Perspective for Comic Book Artist, New York: Watson- Guptill Publication. 11. Coney, Daniel. 2011. Writing and Illustrating the Graphic Novel, London: Quarto Book. 12. Indira, Maharsi. 2011. Komik: Dunia Kreatif Tanpa Batas, Yogyakarta: Kata Buku. 13. Ito, Kinko. 2005. A History of Manga in the Context of Japanese Culture and Society. The Journal of Popular Culture, Vol. 38, No. 3, 2005, New York: Blackwell Publishing.

	GAME	
	Kode MK	DV141251
	Semester/Kredit	5/3 SKS
	Prasyarat	-
DESKRIPSI SINGKAT MATA KULIAH		
Mata kuliah Game merupakan mata kuliah pengkayaan yang mengenalkan tahapan atau proses serta komponen visual dalam merancang game fisik (board game) maupun game elektronik. Tahapan merancang game yang dilakukan secara sistematis bertujuan agar pesan atau informasi yang disampaikan melalui game menjadi tepat sasaran dan efektif. Komponen-komponen visual seperti teks dan grafik serta interaksi berperan penting dalam penyampaian sebuah informasi dan dapat menjadi solusi terhadap ketidaktertarikan audiens terhadap informasi dalam bentuk verbal.		
CPL 4	CPMK 1	Mahasiswa dapat memahami (C2) game dan menentukan (C3) genre game.
	CPMK 2	Mahasiswa dapat memahami (C2) dan menyusun (C6) skenario pada game.
	CPMK 3	Mahasiswa dapat memahami (C2) dan membangun (C6) gameplay pada game.
CPL 8	CPMK 4	Mahasiswa dapat memahami (C2) dan merancang (C6) karakter dan item pada game.
	CPMK 5	Mahasiswa dapat memahami (C2) dan merancang (C6) environment atau latar pada game.
	CPMK 6	Mahasiswa dapat mengemas (P5) dan mengoperasikan (P5) game.
MATERI PEMBELAJARAN		
1. Kemampuan dalam memahami game secara umum. 2. Kemampuan dalam memilih genre game. 3. Kemampuan dalam memahami skenario (challenges, action, rewards, punishment) pada game. 4. Kemampuan dalam Menyusun skenario (challenges, action, rewards, punishment) pada game. 5. Kemampuan dalam memahami gameplay pada game. 6. Kemampuan dalam membangun gameplay pada game. 7. Kemampuan dalam membangun gameplay pada game. 8. Kemampuan dalam membangun gameplay pada game. 9. Kemampuan dalam memahami karakter dan item pada game. 10. Kemampuan dalam merancang karakter dan item pada game. 11. Kemampuan dalam merancang karakter dan item pada game. 12. Kemampuan dalam memahami latar pada game. 13. Kemampuan dalam merancang latar pada game. 14. Kemampuan dalam mengemas game. 15. Kemampuan dalam mengoperasikan game. 16. Kemampuan dalam mengoperasikan game		
PUSTAKA		
1. Adams, E. 2010. Fundamentals of Game Design (second edition). Berkeley: New Riders. 2. Fox, B. 2005. Game Interface Design. Boston: Premier Press. 3. Agustin, Ririn Dwi. Kerangka Analisis Komponen Konsep dan Desain Game. Jitter: Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan. 15 April 2017. Volume III, No 2. Universitas Widyatama.		

DESAIN KRIYA NUSANTARA

Kode MK DKV2524

Semester/Kredit 5/3 SKS

Prasyarat -

DESKRIPSI SINGKAT MATA KULIAH

Mata kuliah ini mengeksplorasi Kriya Nusantara sebagai landasan visual, filosofi, dan metode dalam mengembangkan karya Desain Komunikasi Visual (DKV) berbasis lokal Nusantara. Penekanan utama diarahkan pada pemahaman dan penguasaan struktur visual dan makna simbolis dalam berbagai konsep kriya, seperti batik, tenun, anyaman, ukiran, dan bahan-bahan lokal, serta transformasinya menjadi sistem komunikasi visual kontemporer.

Pada perkuliahan ini, mahasiswa akan mempelajari bagaimana memanfaatkan warisan kriya sebagai inspirasi konsep, estetika, dan strategi komunikasi visual yang kontekstual, memiliki autentisitas pada basis produk-produk Nusantara, sekaligus mengembangkan relevansinya pada isu dan prinsip keberlanjutan (sustainability) dan inovasi desain yang berwawasan lingkungan (eco-tech heritage design).

CPL 3	CPMK 1	Mahasiswa mampu menginterpretasi nilai-nilai sosial, simbolik, dan estetika kriya Nusantara dan menerapkan prinsip kriya (struktur, warna, pola, repetisi) melalui pendekatan kreatif, media, dan gaya visual dari berbagai karya berdasarkan konteks budaya, tujuan komunikasi, dan kebutuhan masyarakat dalam desain komunikasi visual (C2, P2)
	CPMK 2	Mahasiswa mampu mengonseptualisasikan inovasi desain komunikasi visual yang memadukan nilai tradisi kriya (nilai lokal) dengan kebutuhan masyarakat kontemporer dan berkolaborasi dalam proyek desain berbasis komunitas kriya (sentra, perajin lokal) (C6, A5, P5)
	CPMK 3	Mahasiswa mampu mengembangkan ide dan inovasi desain yang dapat menjembatani tradisi kriya dan kebutuhan komunikasi visual pada era kontemporer (masa kini) melalui eksperimen visual berbasis kriya manual dan digital (C6, P6)
CPL 5	CPMK 4	Mahasiswa mampu menganalisis keterkaitan antara nilai budaya dan strategi komunikasi visual dalam karya desain dengan mengadaptasi unsur kriya (motif, struktur, warna, narasi) untuk menghasilkan solusi desain yang strategis dan relevan dengan konteks zamannya (C4, P4)
	CPMK 5	Mahasiswa mampu mengonseptualisasikan dan mendemonstrasikan keterampilan teknis—baik manual maupun digital dalam mentransformasikan elemen kriya ke media desain komunikasi visual (C6, P4)

CPL 6	CPMK 7	Mahasiswa mampu mengevaluasi relevansi dan sensitivitas budaya dari penerapan elemen kriya dalam desain kontemporer, serta mengadaptasi teknik dan estetika kriya untuk media komunikasi modern (seperti branding dan kemasan) (C5, P5)
	CPMK 8	Mahasiswa mampu mengkritisi pendekatan visual kriya dalam konteks desain kontemporer (media, gaya, fungsi komunikasi). (C5, A4)
	CPMK 9	Mahasiswa mampu mengonstruksi sistem desain strategis yang memadukan nilai budaya dan kebutuhan masyarakat modern dengan memadukan nilai-nilai kriya Nusantara dan prinsip keberlanjutan (eco-tech heritage design) (C6, P6)

MATERI PEMBELAJARAN

1. Pengantar paradigma kriya Nusantara dan relevansinya dalam keilmuan desain komunikasi visual (nilai sosial, fungsi simbolik dan estetika tradisional)
2. Prinsip transformasi budaya, nilai dan keberlanjutan (eco-heritage innovation)
3. Konsep inovasi desain berbasis warisan budaya (heritage-based innovation)
4. Tinjauan dan apresiasi terhadap konsep serta perkembangan kriya sebagai bahasa visual dalam desain Nusantara kontemporer (analisis komparatif antara kriya tradisional dan desain modern)
5. Gaya visual kriya kontemporer dalam media digital dan eksperimental
6. Estetika dan semiotika batik Nusantara atau batik sebagai sistem tanda
7. Ornamen Nusantara dan struktur visual pengaplikasian konsep kriya dalam desain modular pada konteks desain komunikasi visual
8. Struktur dan pola anyaman, tenun, serta ukiran (Penerapan prinsip kriya pada kajian/telaah bentuk, tekstur, pola ritme visual)
9. Eksperimen motif batik, translasi visualisasi motif manual ke media digital atau desain transformatif melalui kriya digital dan inovasi media
10. Teknik eksplorasi visual karya kriya batik; cap manual, visual tactile (eksperimen tekstur sintesis), digital patterning
11. Penerapan kriya dalam kemasan, promosi, dan sistem identitas visual, branding sentra kerajinan dan/atau festival budaya
12. Refleksi budaya dan presentasi karya

PUSTAKA

1. Soekmono. Pengantar Sejarah Kebudayaan Indonesia 1. Kanisius. 1973.
2. Barnett, H. G. Innovation: The Basic of Cultural Change. McGraw-Hill Book Company. 1953.
3. Walker, John A. Design History and Cultural Studies. Pluto Press. 1989.
4. Papanek, Victor. Design for the Real World. Academy Chicago, 1985.
5. Djoemana, S., N. Ungkapan Sehelai Batik. Djambatan. 1986.
6. Hamzuri. Batik Klasik, Jakarta: Djambatan. 1981
7. Feldman, E. B. ART as Image and Idea (S. Gustami (ed.)). Prentice Hall, Inc. 1967.
8. Hoop, van der. Indonesische Siermotieven (Ragam-Ragam Perhiasan Indonesia). Batavia Genootschap. 1949.
9. Jasper, J. E., & Pirngadie, M. Seni Kerajinan Pribumi di Hindia Belanda: Jilid 2 Tenun (A. Fahda (ed.)). Dewan Kerajinan Nasional. 2017
10. Larsen Lenon, J. The Dyer's Art: Ikat, Batik, Plangi. Van Nostrand Reinhold. 1976
11. Katiwa, S. Tenun Ikat=Indonesian Ikats. Djambatan. 1987
12. Kempers, A. J. B. Ancient Indonesian Art. C. P. J. van der Peet. 1959
13. Kudiya, K. Kreativitas dalam Desain Batik. ITB Press. 2019

GRAFIS LINGKUNGAN		
	Kode MK	DV141253
	Semester/Kredit	5/3 SKS
	Prasyarat	Pernah menempuh mata kuliah Desain Infografis, Desain Identitas Visual, Metode Desain
DESKRIPSI SINGKAT MATA KULIAH		
Mata kuliah Grafis Lingkungan merupakan mata kuliah pilihan yang mengajarkan kepada mahasiswa dalam mengkaji permasalahan di lingkungan yang terkait dengan kebutuhan grafis atau visual, memunculkan solusi atau gagasan mendesain grafis lingkungan berupa signage dan grafis lingkungan publik secara tepat dan sistematis. Dalam mendesain grafis lingkungan, mahasiswa juga diajarkan menerapkan prinsip desain, kreatifitas dan estetika hingga menghasilkan mock up karya grafis lingkungan.		
CPL 2	CPMK 1	Mahasiswa mampu memahami (C2) grafis lingkungan dengan mengklasifikasikan (C3) jenis-jenis signage dan menerapkan (C3) prinsip visibilitas, readibilitas dan legibilitas pada signage. mencontohkan (C2) grafis lingkungan secara umum.
	CPMK 2	Mahasiswa mampu menjelaskan (C2) dan mengklasifikasikan (C3) pemasangan signage.
	CPMK 3	Mahasiswa mampu menjelaskan (C2) dan menyusun (C6) elemen visual signage.
	CPMK 4	Mahasiswa mampu memahami (C3) dan merancang (C6) grafis lingkungan publik.
CPL 8	CPMK 5	Mahasiswa mampu memahami (C2) dan membangun (C6) mock up signage.
	CPMK 6	Mahasiswa mampu memahami (C2) dan membangun (C6) mock up grafis lingkungan publik.
MATERI PEMBELAJARAN		
1. Pengantar Grafis Lingkungan 2. Jenis-jenis Signage 3. Prinsip Visibilitas, Readibilitas dan Legibilitas Pada Signage 4. Pemasangan Signage 5. Elemen Visual Signage: Bentuk, Tipografi, Warna, Simbol, Arah 6. Mock Up Signage 7. Grafis Lingkungan Publik: Interior, Pameran, Instalasi 8. Mock Up Grafis Lingkungan Publik		
PUSTAKA		
1. Craig M Berger. 2005. Wayfinding Designing and Implementing Graphic Navigational System. Singapore: Page One Publishing Private Limited, 2005. 2. Calori, C., & Chermayeff, I. 2007. Signage and Wayfinding Design: A Complete Guide to Creating Environmental Graphic Design Systems. 3. Marvin Bryan. 1997. Digital Typography Sourcebook. New York: Wiley Computer Publishing.		

WEB DESAIN		
	Kode MK	DV141247
	Semester/Kredit	6/3 SKS
	Prasyarat	-
DESKRIPSI SINGKAT MATA KULIAH		
Web Desain merupakan mata kuliah pilihan (minor) yang mengajarkan kepada mahasiswa untuk memahami web sebagai bentuk perkembangan media komunikasi visual sebuah entitas (perusahaan/organisasi/komunitas/individu) yang berbasis jaringan internet. Selain itu mata kuliah Web Desain juga mengajarkan kepada mahasiswa tentang pola pikir kreatif dan komunikatif dengan memahami teknik dasar dalam merancang web. Kemampuan ini sangat dibutuhkan baik dalam penggalan ide, penyusunan konsep, proses mendesain, interaktifitas web, maupun pengoperasian software menggunakan figma		
CPL 3	CPMK 1	Mahasiswa mampu memahami fungsi Design thinking dan wireflow dalam desain website (C3)
	CPMK 2	Mahasiswa dapat memahami (C2) dan menerapkan design system pada Figma (C3)
CPL 4	CPMK 3	Mahasiswa dapat menganalisis UX writing (C4) pada desain website
	CPMK 4	Mahasiswa dapat menerapkan Desain Web Responsive dalam Desain web yang telah dibuat (C3), menganalisis (C4) dan Mengevaluasi (C5) dalam desain webnya.
CPL 6	CPMK 5	Mahasiswa dapat mengkombinasikan hasil pembuatan desain web dengan portofolio desain (C6)
MATERI PEMBELAJARAN		
1. Mahasiswa dapat memahami (C2) web sebagai “wajah online” sebuah entitas dan mengidentifikasi (P2) permasalahan yang ada di masyarakat secara tepat. 2. Mahasiswa mampu menggunakan Design thinking dan wireflow dalam desain website (C3) 3. Mahasiswa dapat menerapkan arsitektur informasi dan user dalam desain web (C3) 4. Mahasiswa dapat menerapkan user interface dalam desain website (C3) 5. Mahasiswa dapat memahami (C2) dan menerapkan design system (C3) 6. Mahasiswa dapat menerapkan software figma (C2) dan menganalisis (C4) wireframe web. 7. Mahasiswa dapat menganalisis UX writing (C4) pada desain website 8. Mahasiswa dapat menerapkan Desain Web Responsive dalam Desain web yang telah dibuat (C3), menganalisis (C4) dan Mengevaluasi (C5) dalam desain webnya. 9. Mahasiswa dapat menerapkan Komponen design system untuk (C3) menciptakan desain website menggunakan komponen figma (C6) 10. Mahasiswa dapat menerapkan prototype design web (C3) dan menciptakan design web dengan interaktifitas dan menghubungkan link pada halaman web (C6) 11. Mahasiswa dapat mengkombinasikan hasil pembuatan desain web dengan portofolio desain (C6)		

PUSTAKA

1. Beaird, Jason dan James George. 2016. The Principles of Beautiful Web Design. Yogyakarta: Andi.
2. Safanayong, Yongky. 2006. Desain Komunikasi Visual Terpadu. Jakarta: Arte Intermedia.
3. Kusmiati, R, Artini dkk. 1999. Teori Dasar Desain Komunikasi Visual. Jakarta: Djambatan.
4. Kusrianto, Adi. 2007. Pengantar Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: ANDI. Malamed,
5. Connie. 2009. Visual Language for Designer, Principles for Creating Graphics That People Understand. USA: Rockport Publisher.

VIDEO DOKUMENTER JURNALISTIK

Kode MK DKV2525

Semester/Kredit 6/3 SKS

Prasyarat

-

DESKRIPSI SINGKAT MATA KULIAH

Mata Kuliah Video Dokumenter Jurnalistik dirancang untuk membekali mahasiswa Desain Komunikasi Visual dengan keterampilan teoritis dan praktis dalam produksi video dokumenter dengan pendekatan jurnalistik. Tujuan utama perkuliahan ini adalah agar mahasiswa mampu merancang, memproduksi, dan menyelesaikan proyek videografi yang efektif dan komunikatif. Mahasiswa mempelajari konsep dasar videografi dan menerapkannya dalam proyek dokumenter. Mereka akan mengembangkan riset, menyusun skenario, mengambil gambar, dan mengedit video untuk menciptakan dokumenter yang informatif dan naratif.

CPL 3	CPMK 1	Mahasiswa mampu mengorganisir brief dalam tim untuk memproduksi karya video dokumenter sesuai dengan pendekatan jurnalistik
	CPMK 2	Mahasiswa mampu bekerja dalam tim untuk menghasilkan video yang efektif dan komunikatif
CPL 7	CPMK 3	Mahasiswa mampu merancang konsep kreatif dan perannya dalam jurnalistik visual
	CPMK 4	Mahasiswa mampu menerapkan prinsip desain komunikasi visual dalam perancangan karya audiovisual berbasis fakta dan aktual
CPL 8	CPMK 5	Mahasiswa mampu mengoperasikan kamera, mikrofon, dan perangkat lunak editing secara tepat dan sistematis sesuai standar industri kreatif
	CPMK 6	Menghasilkan karya dokumenter jurnalistik yang kreatif, inovatif, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi media

MATERI PEMBELAJARAN

1. Analisis dasar-dasar jurnalistik dan konsep dasar videografi
2. Mengembangkan konsep ide cerita dalam video dokumenter
3. Merancang konsep video dokumenter berdasar isu dan tema tertentu
4. Mengidentifikasi struktur 5W1H, lead, body, closing dalam reportase dan menyusun struktur narasi dan perencanaan produksi reportase
5. Teknik riset dan pengumpulan data dalam pengambilan video untuk secara sistematis
6. Mengintegrasikan video, narasi, voice over, dan elemen audio visual ke dalam video dokumenter
7. Mengintegrasikan pencahayaan dan angle camera ke dalam video dengan mempertimbangkan estetika dan pesan yang kuat
8. Mengenal karakteristik video reportase dan merancang konsep liputan berbasis fakta dan objektivitas
9. Pengambilan gambar yang sesuai dengan standar jurnalistik visual, wawancara, framing dan struktur narasi reportase

10. Menerapkan prinsip etika wawancara, dokumentasi, dan rekaman audio wawancara audio di lapangan
11. Menerapkan konsistensi tone visual dengan mengintegrasikan grafis dan elemen visual meliputi lower third, caption, dan infografis sebagai pendukung untuk memperkuat penyampaian informasi.
12. Menerapkan prinsip kreativitas, estetika dan prinsip jurnalistik dalam produksi video

PUSTAKA

1. Beleria, Gina (2021). *The Journalism Behind Journalism: Going Beyond the Basics to Train Effective Journalists in a Shifting Landscape*. London: Routledge
2. Hilton, P. (2020). *Design in motion: Applying design principles to filmmaking*. Bloomsbury Publishing.
3. Schleser, M. (2021). *Smartphone filmmaking: Theory and practice*. Bloomsbury Publishing USA.
4. Winters, P. (2021). *The dos and don'ts of successful filmmaking: Common mistakes and how to avoid them*. Routledge.
5. Kobre, Kenneth. (2024). *Video Journalism: Multimedia Storytelling for Online, Broadcast and Documentary Journalists*. New York: Routledge.

BUKU CERITA ANAK

Kode MK DKV2526

Semester/Kredit 6/3 SKS

Prasyarat Ilustrasi Dasar, Ilustrasi Digital, Narasi Visual

DESKRIPSI SINGKAT MATA KULIAH

Mata kuliah Buku Cerita Anak adalah mata kuliah yang mempelajari bagaimana membuat buku cerita anak mulai dari tahapan pra produksi, produksi hingga pasca produksi dengan memberikan pengetahuan tentang ragam jenis buku, teknik menulis naskah, storyboard, desain karakter, teknik ilustrasi, layout dan tipografi untuk buku cerita bergambar anak.

CPL 5	CPMK 1	Mahasiswa mampu menjelaskan pengertian & fungsi ilustrasi, jenis-jenis buku cerita anak, bentuk dasar ilustrasi, target pembaca, perjenjangan buku dan serba-serbi penerbitan buku (C2, A3)
	CPMK 2	Mahasiswa mampu menyusun/mengarang naskah cerita bermuatan kearifan lokal sesuai perjenjangan buku berdasarkan sumber referensi yang akurat (C6, A3)
CPL 7	CPMK 3	Mahasiswa mampu merancang tahapan pengilustrasian cerita yaitu meliputi desain karakter, storyboard, dan sketsa (P5,C6, A3)
	CPMK 4	Mahasiswa mampu merancang warna dalam membangun suasana cerita pada desain buku cerita anak (P5, C6, A3)
	CPMK 5	Mahasiswa mampu merancang desain sampul, grafik & tata letak pada buku cerita anak (P5, C6, A3)
CPL 8	CPMK 6	Mahasiswa mampu merancang format buku interaktif (Pop Up/ Augmented Reality) dan mengimplementasikannya pada buku cerita anak (P5, C6, A3)

MATERI PEMBELAJARAN

1. Sejarah perkembangan buku cerita anak di dunia dan di Indonesia
2. Jenis-jenis buku cerita anak
3. Perjenjangan buku
4. Penulisan naskah cerita
5. Jenis dan teknik ilustrasi
6. Storyboard/narasi visual
7. Desain karakter
8. Desain Latar
9. Warna dalam membangun suasana cerita
10. Tata letak dan tipografi
11. Desain sampul
12. Eksplorasi format buku cerita anak
13. Penerbitan buku

PUSTAKA

1. Ghozalli, Evelyn. Panduan Mengilustrasi Dan Mendesain Cerita Anak Untuk Profesional. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. 2020.
2. Trimansyah, Bambang. Panduan Penulisan Buku Cerita Anak. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. 2020.
3. Salisbury, Martin, and Morag Styles. Children's picturebooks second edition: The art of visual storytelling. Laurence King Publishing, 2020.
4. Salisbury, Martin. Illustrating Children's Books. Page One. 2004.
5. Bang, Molly. Picture This How Pictures Work. Chronicle Books. 1991.
6. Shulevit, Uri. Writing with Pictures. Watson Guptil Publishing. 1985.

	URBAN ART	
	Kode MK	DV141257
	Semester/Kredit	6/3 SKS
	Prasyarat	-
DESKRIPSI SINGKAT MATA KULIAH		
Urban Art merupakan mata kuliah yang mempelajari tentang sejarah perkembangan mural dan grafiti, jenis-jenis mural dan grafiti, teknik membuat mural dan grafiti, proses pembuatan mural dan grafiti serta peranannya dalam kehidupan sehari-hari.		
CPL 3	CPMK 1	Mahasiswa mampu memahami konsep dasar mural dan grafiti.
CPL 4	CPMK 2	Mahasiswa mampu mengidentifikasi mural dan grafiti.
CPL 5	CPMK 3	Mahasiswa mampu membuat mural dan grafiti dan menerapkan dalam kehidupan sehari-hari
MATERI PEMBELAJARAN		
1. Sejarah perkembangan mural dan grafiti 2. Jenis-jenis mural dan grafiti 3. Teknik membuat mural dan grafiti 4. Proses pembuatan mural dan grafiti		
PUSTAKA		
1. Babyboss. 2011. "Seni Graffiti: Tembok adalah Kanvas bagi Mereka." PT Concept Media, Mei 2011. 2. Barry, Syamsul. 2008. Jalanan Seni Jalanan Yogyakarta. Yogyakarta: Studium. 3. Bunuhdiri Revolt. 2018. Cerita Jalanan dan Kebudayaan Urban Surabaya. Surabaya: Hinterhov. 4. Dovey, Kim, Simon Wollan, dan Ian Woodcock. 2012. "Placing Graffiti: Creating and Contesting Character in Inner-city Melbourne." <i>Journal of Urban Design</i> 17 (1): 21–41. https://doi.org/10.1080/13574809.2011.646248. 5. Ferrell, Jeff, dan Robert D. Weide. 2010. "Spot Theory." <i>City: Analysis of Urban Trends, Culture, Theory, Policy, Action</i> 14 (1–2): 48–62. https://doi.org/10.1080/13604810903525157. 6. Junawaroh, Siti. 2015. "Kajian Deskriptif Struktural Wacana Grafiti Pada Truk." <i>Faculty of Humanities, Diponegoro University</i> 21 (1): 49–55. https://doi.org/10.14710/humanika.21.1.49-55. 7. McAuliffe, Cameron. 2012. "Graffiti or Street Art? Negotiating The Moral Geographies of The Creative City." <i>Journal of Urban Affairs</i> 34 (2): 189–206. https://doi.org/10.1111/j.1467-9906.2012.00610.x. 8. Sutejo, Aris. 2025. "Visualisasi Grafiti Kota Surabaya". Disertasi. Surakarta: Institut Seni Indonesia Surakarta		

AMBIENT MEDIA

Kode MK DKV2527

Semester/Kredit 6/3 SKS

Prasyarat -

DESKRIPSI SINGKAT MATA KULIAH

Mata kuliah Ambient Media membahas strategi komunikasi visual non-konvensional yang memanfaatkan ruang publik sebagai medium kreatif untuk menyampaikan pesan secara kontekstual dan berdampak tinggi. Mahasiswa mempelajari konsep, karakteristik, dan prinsip desain ambient yang mengintegrasikan lingkungan, perilaku audiens, serta elemen interaktif. Melalui studi kasus, eksperimen visual, dan perancangan langsung di lapangan, mahasiswa dilatih mengembangkan solusi komunikasi yang inovatif, mengejutkan, dan relevan dengan isu masyarakat. Mata kuliah ini menekankan kemampuan riset lokasi, ideasi kreatif, prototyping, dan evaluasi efektivitas pesan sehingga menghasilkan karya ambient media yang strategis dan berorientasi pengalaman pengguna

CPL 6

CPMK 1

Mahasiswa mampu menganalisis secara kritis elemen dan prinsip desain komunikasi visual dalam berbagai contoh ambient media, serta membandingkan pendekatan kreatif, media, dan gaya visual berdasarkan konteks budaya, tujuan komunikasi, dan kebutuhan masyarakat.

CPMK 2

Mahasiswa mampu merumuskan solusi desain ambient media yang relevan dan strategis dengan mengintegrasikan hasil analisis kritis, pemahaman konteks lingkungan, serta kebutuhan pengguna, kemudian menyajikannya dalam bentuk konsep kreatif dan prototipe yang dapat diimplementasikan di ruang publik

CPL 7

CPMK 3

Mahasiswa mampu menerapkan keterampilan desain secara tepat dan sistematis dalam merancang konsep ambient media, termasuk pengolahan visual, perancangan ruang, dan pemilihan media yang sesuai dengan karakteristik lingkungan.

CPMK 4

Mahasiswa mampu menghasilkan rancangan ambient media yang kreatif dan kontekstual sesuai bidang peminatan dalam Desain Komunikasi Visual, melalui proses ideasi, visualisasi, dan prototyping yang memenuhi standar estetika, fungsionalitas, serta kesiapan implementasi di ruang publik.

MATERI PEMBELAJARAN

1. Pengantar Ambient Media – definisi, sejarah, perkembangan, dan karakteristik.
2. Peran Ambient Media dalam Komunikasi Visual – fungsi, strategi, dan keunggulan media non-konvensional.
3. Analisis Ruang Publik – membaca konteks lokasi, perilaku audiens, serta peluang kreatif.
4. Elemen dan Prinsip Desain dalam Ambient Media – komposisi, visual impact, interaktivitas.
5. Studi Kasus Ambient Media Global dan Lokal – analisis pendekatan kreatif dan tujuan komunikasi.

6. Riset Lingkungan dan Observasi Lokasi – pemetaan ruang, kebutuhan pengguna, dan potensi masalah.
7. Ideation dan Creative Problem-Solving – brainstorming, mind mapping, analogi ruang, guerrilla tactics.
8. Konsep Kreatif Ambient Media – positioning ide, pesan utama, storytelling berbasis ruang.
9. Desain dan Visualisasi – sketsa, mockup, 3D visualization, serta integrasi elemen lingkungan.
10. Material, Media, dan Teknologi – pemilihan bahan, aspek teknis, keamanan, dan keberlanjutan.
11. Prototyping dan Eksperimen di Lapangan – uji coba skala kecil dan eksplorasi interaksi pengguna.
12. Implementasi dan Instalasi – tahap produksi, pengukuran ruang, pemasangan, dan manajemen lokasi.
13. Evaluasi Efektivitas Ambient Media – respons audiens, dampak visual, dan keberhasilan pesan.
14. Presentasi Proyek Akhir – argumentasi konsep, dokumentasi proses, instalasi, dan hasil akhir

PUSTAKA

1. Luxton, S. (2018). *Ambient Advertising: Creating Memorable Brand Experiences in Public Spaces*. Routledge.
2. Moriarty, S., Mitchell, N., & Wells, W. (2019). *Advertising & IMC: Principles and Practice* (11th ed.). Pearson.
3. Ha, T., & Lennon, S. (2020). *Experiential Marketing: Concept, Framework, and Applications*. Springer.
4. O'Guinn, T., Allen, C., & Semenik, R. (2018). *Advertising and Integrated Brand Promotion*. Cengage.
5. Bell, S. (2021). *Design for the Real World: Human Ecology and Social Change*. Thames & Hudson.
6. Hutter, K., & Hoffmann, S. (2014). "Guerrilla Marketing: The Nature of the Concept and Propositions for Further Research." *Journal of Marketing Communications*, 20(1), 1–16.
7. Shankar, V., et al. (2016). "Mobile Marketing, Ambient Intelligence, and Customer Experience." *Journal of Interactive Marketing*, 34, 1–17.
8. Baldassarri, A. (2017). "Urban Space as Communication Media: The Role of Environmental Advertising." *Urban Studies Journal*, 54(3), 620–637.
9. Kröper, M., & Wirtz, J. (2020). "Designing Immersive Brand Experiences: Spatial Media and Consumer Engagement." *Journal of Consumer Behaviour*, 19(5), 459–474.
10. Melewar, T. C., & Foroudi, P. (2018). "Experiential Branding in Physical Environments." *Journal of Brand Management*, 25(2), 101–117.

SENI LUKIS

Kode MK DKV2528

Semester/Kredit 6 3 SKS

Prasyarat -

DESKRIPSI SINGKAT MATA KULIAH

Mata kuliah Seni Lukis membekali mahasiswa dengan pemahaman tentang unsur dan prinsip seni rupa yang dipelajari melalui eksplorasi berbagai gaya lukisan. Melalui pendekatan praktik dan reflektif, mahasiswa diajak memahami bagaimana gaya tertentu membentuk penerapan unsur sekaligus prinsip dalam karya. Proses ini menumbuhkan kepekaan estetis dan daya cipta, sehingga mahasiswa mampu melahirkan karya lukis yang orisinal, konseptual, dan relevan dengan dinamika saat ini.

CPL 5	CPMK 1	Mahasiswa mampu menganalisis ide visual dan konsep kreatif dalam seni lukis berdasarkan permasalahan sosial, kultural, atau estetis, serta menerapkannya dalam bentuk gagasan visual yang relevan dengan kebutuhan masyarakat.
	CPMK 2	Mahasiswa mampu menciptakan karya lukis inovatif dengan menerapkan teknik, media, dan gaya yang tepat, serta mengevaluasi efektivitas pesan visual yang dihasilkan dalam konteks komunikasi dan apresiasi publik.
CPL 6	CPMK 3	Mahasiswa mampu menganalisis unsur dan prinsip seni rupa yang diterapkan dalam berbagai gaya lukisan, serta menilai efektivitas visualnya berdasarkan konteks budaya dan tujuan ekspresif.
	CPMK 4	Mahasiswa mampu membandingkan dan mengadaptasi gaya lukisan dari berbagai aliran seni untuk menciptakan karya baru yang mengintegrasikan nilai estetika, konteks budaya, dan kebutuhan komunikasi visual masa kini.
CPL 7	CPMK 5	Mahasiswa mampu menerapkan proses berkarya seni lukis secara sistematis, mulai dari eksplorasi ide, sketsa, eksperimen warna dan medium, hingga tahap penyajian karya akhir sesuai bidang minat seni visual.
	CPMK 6	Mahasiswa mampu mengintegrasikan teknik melukis dengan prinsip desain komunikasi visual dalam perancangan karya yang profesional dan kontekstual sesuai peminatan dalam desain visual.

MATERI PEMBELAJARAN

1. Mahasiswa menjelaskan unsur–prinsip seni rupa serta peta gaya lukis, lalu menyusun moodboard dan peta ide awal.
2. Mahasiswa menganalisis ciri realisme (proporsi, perspektif, nilai) dan melakukan brainstorming tema berbasis observasi.
3. Mahasiswa menerapkan teknik realis pada kanvas (blocking massa, kontrol edge, penguatan nilai) hingga progres 60%.

4. Mahasiswa berasistensi, merevisi, dan menyelesaikan karya realisme serta menilai singkat efektivitas pesan visualnya.
5. Mahasiswa menguraikan prinsip surealisme (imaji bawah sadar, simbol, juxtaposition) dan menghasilkan 2 thumbnail komposisi.
6. Mahasiswa mengeksekusi sketsa kanvas surealis yang menggabungkan realitas–fantasi dan membangun atmosfer.
7. Mahasiswa menjalani asistensi, membenahi narasi simbolik, dan memfinalkan karya surealisme untuk penilaian formatif.
8. ETS: Mahasiswa mempresentasikan karya realisme & surealisme, merefleksikan proses, dan menerima umpan balik berbasis rubrik teknis–konseptual.
9. Mahasiswa menganalisis ekspresionisme (gestur, deformasi, ritme) serta merancang palet dan bank ide emosi.
10. Mahasiswa mengaplikasikan 1-3 teknik ekspresionisme (Teknik Impasto, Gestural brushstroke, Eksperimen tekstur, warna dan material, Deformasi bentuk, Sgraffito) untuk membangun ritme visual pada kanvas.
11. Mahasiswa melakukan asistensi kritis, mengevaluasi keseimbangan energi–bentuk, dan menyelesaikan karya ekspresionisme.
12. Mahasiswa mensintesis pengalaman tiga gaya untuk merumuskan gaya visual pribadi
13. Mahasiswa mengeksekusi sketsa kanvas gaya pribadi dengan konsistensi bahasa rupa dan kontrol media.
14. Mahasiswa mengikuti asistensi intensif, memperjelas narasi, memoles teknis, dan menulis pernyataan kuratorial singkat.
15. Mahasiswa memfinalkan karya, mendokumentasikan portofolio digital, dan mensimulasikan presentasi/pemasangan.
16. UAS: Mahasiswa memamerkan karya akhir, mempertanggungjawabkan keputusan kreatif–teknis, dan menerima penilaian atas orisinalitas, kualitas teknis, dan kohesi konsep.

PUSTAKA

1. Artsubs. (2025). Material ways: Pricelist catalogue. Jakarta: Artsubs Contemporary Art Gallery.
2. Boshoff, A. (2006). Oil painting workshop. New York: DK Publishing. OIL PAINTING WORKSHOP
3. Cothren, M. W., & D'Alleva, A. (2021). Fundamentals of art history. London: Laurence King Publishing. fundamental of art history
4. Latifah, S. (2023). Estetika seni dan media. Yogyakarta: Penerbit Deepublish.
5. Reeve, A., & McGarry, L. (2017). Urban art: Creating the urban with art. London: Routledge.
6. Van Wyk, H. (1998). Color mixing the Van Wyk way: A manual for oil painters. New York: Watson-Guption Publications.
7. Wollheim, R. (1980). Art and its objects. Cambridge University Press.

