



# UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA

Jl. PGRI I Sonosewu No. 117 Yogyakarta - 55182 Telp. (0274) 376808, 373198, 373038 Fax. (0274) 376808

E-mail : info@upy.ac.id

**P E T I K A N**  
**KEPUTUSAN REKTOR UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA**  
Nomor : 115.1/SK/REKTOR-UPY/IX/2023

Tentang

**PENGANGKATAN DOSEN PENGAMPU MATA KULIAH SEMESTER GASAL  
TAHUN AKADEMIK 2023/2024 DI LINGKUNGAN UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA**

DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA  
REKTOR UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA

Menimbang : dst.  
Mengingat : dst.  
Memperhatikan: dst.

**M E M U T U S K A N**

- Menetapkan : PENGANGKATAN DOSEN PENGAMPU MATA KULIAH SEMESTER GASAL TAHUN AKADEMIK 2023/2024 DI LINGKUNGAN UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA
- Pertama : Mengangkat Saudara yang namanya tersebut pada lajur 2 Lampiran keputusan ini sebagai Dosen Pengampu Mata Kuliah pada Semester Gasal Tahun Akademik 2023/2024.
- Kedua : Menugaskan kepada para Dosen Pengampu Mata Kuliah dimaksud untuk melaksanakan pembelajaran matakuliah sebagaimana tercantum pada lajur 3 lampiran keputusan ini dengan sebaik-baiknya dan kepada yang bersangkutan diberikan honorarium sesuai dengan ketentuan yang berlaku di UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA
- Ketiga : Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan, dengan ketentuan bahwa segala sesuatunya akan ditinjau kembali apabila terdapat kekeliruan dalam penetapan ini.

PETIKAN Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Yogyakarta  
Pada tanggal : 01 September 2023  
Rektor,

ttd

Dr. Ir. Paiman, M.P  
NIS. 19650916 199503 1 003

Untuk Petikan yang sah  
Wakil Rektor Bidang Akademik dan Kelembagaan

Ahmad Riyadi, S.Si, M.Kom  
NIS. 19690214 199812 1 006

Tembusan disampaikan kepada :

1. Para Wakil Rektor
2. Para Dekan dan Direktur
3. Para Ketua Program Sarjana

Lampiran Keputusan Rektor Universitas PGRI Yogyakarta  
Nomor : 115.2/SK/REKTOR-UPY/IX/2023  
Tanggal : 01 September 2023

NO.	NAMA PENGAJAR & NIDN	MATA KULIAH	KODE MK	SKS	SEMESTER/ KELAS	PROGRAM
1. s.d 114					VIII/A	
115	Yanuar Bagas Arwansyah, M.Pd. 0513019301	Komunikasi Massa Desain Komunikasi Visual Penulisan Karya Ilmiah Public Speaking	K43146 KKM48145 KKM48149 KKM49150	2 2 3 2	V/I V/I V/A1	Program Sarjana Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Program Sarjana Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Program Sarjana Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Program Sarjana Pendidikan Guru PAUD
116 Dst.						

Untuk Petikan yang sah:

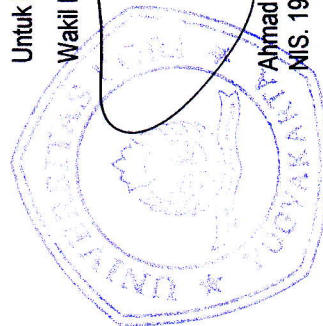
Wakil Rektor Bidang Akademik dan Kelembagaan

Rektor

ttd

Dr. Ir. Paiman, M.P  
NIS. 19650916 199503 1 003

Ahmad Riyadi, S.Si., M.Kom  
NIS. 19690214 199812 1 006





**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER  
(RPS)**

<b>Universitas/Institut</b>	:	<b>Universitas PGRI Yogyakarta</b>
<b>Fakultas</b>	:	<b>Keguruan dan Ilmu Pendidikan</b>
<b>Program Studi</b>	:	<b>S1 Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia</b>
<b>Mata Kuliah</b>	:	<b>Desain Komunikasi Visual</b>
<b>Bobot/Sks</b>	:	<b>2 SKS</b>
<b>Kode Mata Kuliah</b>	:	<b>KKM48145</b>
<b>Sifat</b>	:	<b>Teori dan Praktik</b>
<b>Pra-Syarat (jika ada)</b>	:	<b>-</b>
<b>Semester</b>	:	<b>Gasal</b>
<b>Periode Kuliah</b>	:	<b>Semester 5</b>
<b>Jumlah Pertemuan tatap muka</b>	:	<b>16 x 100 menit</b>
<b>Jadwal Kuliah</b>	:	
<b>Ruang</b>	:	
<b>Dosen Pengampu</b>	:	<b>Yanuar Bagas Arwansyah, M. Pd.</b>

**A. DESKRIPSI**

Mata kuliah ini merupakan salah satu bentuk kajian komunikasi yang mengedepankan sistem pengolahan informasi atau pesan dalam bentuk hasil desain visual, termasuk di dalamnya grafika, fotografi, pencetakan, dan sejenisnya yang mengandung bentuk bahasa komunikasi visual. Dalam prakteknya menekankan pada pengolahan pesan-pesan untuk tujuan sosial, komersial, dan pendidikan yang disampaikan dari individu atau kelompok kepada individu atau kelompok lainnya.

**B. CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN (CPL)**

Ada empat capaian pembelajaran lulusan (CPL) yang terkait dan/atau akan dibangun melalui mata kuliah ini, yaitu sebagai berikut:

Ranah	Capaian Pembelajaran Lulusan
Sikap	C. Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri; D. Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik.
Pengetahuan	E. Menguasai konsep, teori dan/atau fakta-fakta tentang aplikasi fotografi, pencetakan, dan sejenisnya sebagai bagian dari alat bantu pekerjaan program komunikasi.

Keterampilan umum	F. Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam praktek sistem pengolahan informasi atau pesan, yang sesuai dan dengan bidang komunikasi.
Keterampilan Khusus	G. mampu menggunakan, aplikasi fotografi, grafika, dan pencetakan, software-software aplikasi komputer yang dapat menunjang dan digunakan sebagai alat produksi media komunikasi.

### C. CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH (CPMK)

Kemampuan-kemampuan yang harus dikuasai oleh mahasiswa setelah menyelesaikan mata kuliah adalah sbb.:

CPMK	SUB-CPMK
1. Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri;	<p>D. Mampu menyimpulkan dengan bahasa sendiri pengertian komunikasi visual.</p> <p>E. Dapat membuat kategorisasi komunikasi visual untuk keperluan komunikasi bisnis dalam keperluan desain.</p> <p>F. Dapat membedakan fungsi dari aplikasi fotografi, pencetakan, dan grafika sebagai aplikasi pokok dalam komunikasi visual.</p> <p>G. Mampu mensintesis berbagai cara/trik/untuk mampu menggunakan aplikasi fotografi, pencetakan, dan grafika.</p> <p>H. Dapat mengidentifikasi berbagai jenis dokumen dan aplikasi/ software untuk membaca dan mengolahnya.</p> <p>I. Mampu menjelaskan karakteristik aplikasi fotografi, grafika, dan pencetakan.</p> <p>J. Mampu mendeskripsikan aplikasi fotografi, pencetakan, dan grafika.</p>
2. Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik.	Mampu mensintesis berbagai fenomena penggunaan aplikasi fotografi, pencetakan, dan grafika ke dalam kegiatan akademis sehari-hari secara benar dan bertanggung jawab.
3. Menguasai konsep, teori dan/atau praktek tentang komunikasi visual sebagai alat bantu kerja kegiatan praktisi komunikasi visual.	<p>1) Mampu mendeskripsikan secara sistematis fungsi-fungsi tombol di keyboard komputer dan kegunaannya.</p> <p>2) Mampu menganalisis kebutuhan-kebutuhan aplikasi fotografi, pencetakan, dan grafika.</p> <p>3) Mampu mempraktikan pada tingkat dasar keunggulan-keunggulan software aplikasi fotografi, pencetakan, dan grafika tersebut untuk pekerjaan praktisi komunikasi.</p>

	<p>4) Mampu mengembangkan ragam penyajian dokumen hasil pengolahan aplikasi fotografi, grafika, dan pencetakan.</p> <p>5) Mampu mengidentifikasi berbagai situasi teknis yang membutuhkan dukungan alat aplikasi komputer</p>
<p>4. Mampu menerapkan kemampuan praktis, sistematis, dan inovatif dalam konteks aplikasi komputer, pengembangan atau implementasi software aplikasi komputer yang sesuai dan dibutuhkan dengan bidang praktisi komunikasi.</p>	<p>1) Mampu menggunakan aplikasi komunikasi berbasis komputer sebagai sarana penunjang kegiatan yang dilakukan seorang praktisi komunikasi di dunia kerja, khususnya dalam hal database, print media dan sosial media.</p> <p>2) Mempraktikan ilmu komputer dasar yang dipelajarinya diperkuliahan untuk dikembangkan konten/isi/muatan menurut kreativitas masing-masing, disesuaikan dengan identitas praktisi komunikasi tempat ia bekerja.</p>
<p>5. Mampu melakukan identifikasi dan asesmen terhadap software dan hardware komunikasi visual yang dapat digunakan sebagai alat bantu produksi media komunikasi.</p>	<p>1) Mahasiswa dapat menggunakan aplikasi fotografi, pencetakan, dan grafika untuk menunjang aktivitas seorang praktisi komunikasi dalam kegiatan internal dan eksternal.</p> <p>2) Mahasiswa mendapat mengetahui fungsi pada keyboard dan terampil menggunakannya.</p> <p>3) Mahasiswa mengetahui cara membuat brosur, spanduk dan pamflet.</p>

#### D. MATERI

POKOK MATERI	SUB-MATERI
Mengenal konsep komunikasi visual dan kaitannya dengan sistem penglihatan manusia (human visual system) serta dampaknya terhadap persepsi visual.	<p><b>KONSEP KOMUNIKASI VISUAL</b></p> <p>Penjelasan mengenai konsep komunikasi, komunikasi visual, sistem penglihatan manusia dan persepsi visual.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Komunikasi dan Komunikasi Visual</li> <li>• Human Visual System</li> <li>• Persepsi Visual Manusia</li> </ul>
Mengenal dan memahami konsep visual literacy dan visual rhetoric serta penerapannya didalam rancangan.	<p><b>VISUAL LITERACY DAN VISUAL RHETORIC</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Visual literacy: komposisi, tone, light.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Visual rhetoric: image argument, arrangement of elements, tipografi, analisis visual</li> </ul>
Mengenal dan memahami visual syntax dan semiotics dalam merancang dan menginterpretasikan pesan visual.	<p><b>VISUAL SYNTAX DAN SEMIOTICS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Visual syntax: sensory, logical means, elemen citra (iconic, linguistic), polysemous, representasi visual.</li> <li>• Semiotics: sign, signifier, signified, decoding, pengorganisasian sign, metonymy, metaphor.</li> </ul>
Memahami dan dapat menerapkan konsep visual attention dalam menarik minat pembaca pesan visual terhadap obyek visual tertentu.	<p><b>VISUAL ATTENTION</b></p> <p>Visual attention: warna, ukuran, komposisi, point of interest.</p>
Prinsip dasar Identitas Visual Merek dan Branding serta merancang logo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membangun realitas merek sesuai tujuan perusahaan</li> <li>• Menggunakan simbol-simbol yang tepat untuk merancang logo dengan menggunakan 5 prinsip (simple, memorable, timeless, versatile, appropriate)</li> <li>•</li> </ul>
Mengenal berbagai software dalam membuat desain grafis 2D	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Photoshop</li> <li>• CorelDraw</li> <li>• Illustrator</li> </ul>
Mengenal dan menerapkan pembuatan desain-desain promosi perusahaan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Photo release</li> <li>• In house journal/magazine</li> <li>• Digital brosur/pamflet</li> <li>• Email direct marketing (EDM)</li> <li>• Pod cast</li> <li>• Online advertising dengan sosial media</li> <li>• Video release</li> </ul>

#### E. KEGIATAN PEMBELAJARAN (METODE)

Pembelajaran akan dilakukan dengan menggunakan pendekatan **student active learning, atau student center learning**. Mahasiswa difasilitasi untuk aktif mencari, menemukan dan memperoleh berbagai konsep, teori dan fakta-fakta tentang penggunaan aplikasi MS Word, MS Excell, dan Power Point, serta penggunaan Blog. Ada 5 kegiatan utama yang akan dilaksanakan dalam perkuliahan:

- a. Presentasi (penyajian) materi oleh dosen.
- b. Penugasan. Ada sejumlah tugas yang harus dikerjakan oleh mahasiswa selama perkuliahan berlangsung dalam satu semester. Di antaranya tugas eksplorasi materi, tugas presentasi, tugas studi kasus (lihat penjelasan tentang tugas)



- c. Seminar. Pada akhir perkuliahan, mahasiswa akan menggelar praktek pemecahan studi kasus document-document Office dan Blog untuk kemudian mempresentasikan hasil studi kasus.
- d. Nara sumber (tenaga ahli). Perkuliahan akan menghadirkan nara sumber ke kelas untuk menyampaikan topik tertentu.
- e. Diskusi dan presentasi mahasiswa. Mahasiswa mempresentasikan hasil eksplorasi dan telaah terhadap materi yang ditugaskan.

Selain 5 kegiatan utama, ada 1 kegiatan lain yang mungkin akan dilakukan dalam perkuliahan yaitu *teleconferences*. Pada saat perkuliahan tatap muka tidak dapat dilangsungkan karena suatu alasan, pembelajaran dapat dilakukan melalui pembelajaran jarak jauh secara *online*, dengan memanfaatkan aplikasi skype atau lainnya.

#### F. TUGAS (TAGIHAN)

Ada 5 tugas (sebagai tagihan) yang harus dikerjakan dan diserahkan oleh mahasiswa, selama mengikuti perkuliahan, yaitu:

- G. **Tugas eksplorasi** (searching) bahan/materi. Pada setiap minggu, mahasiswa diminta untuk mencari dan memberi komentar/analisis terhadap materi-materi tertentu.
- H. **Tugas studi kasus** dan laporan studi kasus. Setiap mahasiswa diminta untuk melakukan studi kasus terhadap minimal satu anak tunanetra. Selanjutnya, mahasiswa diminta untuk membuat dan menyerahkan laporan hasil studi kasus.
- I. **Tugas membuat produk/tampilan visual** (foto dalam power point) terkait dengan tokoh dan/atau konsep penting dalam aplikasi komputer.
- J. **Praktek Pemecahan Kasus Aplikasi Office**. Pada akhir perkuliahan, mahasiswa menyelenggarakan seminar sekaligus menampilkan laporan hasil-hasil studi kasus yang dilakukan dengan aplikasi office dan Blog.
- K. **Mencari atau membuat penjelasan istilah** yang terkait dengan aplikasi komputer.

#### H. PENILAIAN

- Metode:  
Tes tulis, tes performance (unjuk kerja),
- Instrumen  
Lembar/soal tes, lembar penilaian kinerja.

#### I. Komponen dan proporsi penilaian

- **Tugas 1** ..... 20%
- **Tugas 2** ..... 20%
- **UTS** ..... 30%
- **UAS** ..... 30%
- **kehadiran** ..... 10%

#### J. Kriteria kelulusan

TINGKAT PENGUASAAN (%)	HURUF	ANGKA	KETERANGAN
86 – 100	A	4	Lulus
81 - 85	A-	3,7	Lulus

76 - 80	B+	3,3	Lulus
71 - 75	B	3,0	Lulus
66 - 70	B-	2,7	Lulus
61 - 65	C+	2,3	Lulus
56 - 60	C	2,0	Lulus
51 - 55	C-	1,7	Belum Lulus
46 - 50	D	1	Belum Lulus
0 - 45	E	0	Belum Lulus

#### K. PERATURAN (TATA TERTIB)

- a. Mahasiswa hadir dalam perkuliahan tatap muka minimal 80% dari jumlah pertemuan ideal (lihat aturan akademik universitas).
- b. Setiap mahasiswa harus aktif dan partisipatif dalam perkuliahan.
- c. Dosen dan Mahasiswa tiba di kelas tepat waktu sesuai dengan waktu yang ditetapkan/disepakati.
- d. Batas toleransi keterlambatan adalah 10 menit. Mahasiswa yang terlambat lebih dari 10 menit, harus lapor kepada (meminta izin dari) ketua prodi jika ingin mengikuti perkuliahan pada kelas tersebut.
- e. Ada pemberitahuan jika tidak hadir dalam perkuliahan tatap muka.
- f. Selama perkuliahan berlangsung, HP dalam posisi *off* atau *silent*.
- g. Meminta izin (dengan cara mengangkat tangan) jika ingin berbicara, bertanya, menjawab, meninggalkan kelas atau keperluan lain.
- h. Saling menghargai dan tidak membuat kegaduhan/gangguan/keonaran/kerusakan di dalam kelas.
- i. Tidak boleh ada plagiat dan bentuk-bentuk pelanggaran norma lainnya.

#### L. SUMBER (REFERENSI)

- (1) Paul Martin Lester, *Visual Communication: Images with Messages*, Wadsworth Publishing, 2013.
- (2) Margaret Livingstone, *Vision and Art: The Biology of Seeing*, Abrams, 2008.
- (3) Carolyn Handa, *Visual Rhetoric in a Digital World: A Critical Sourcebook*, Bedford/St. Martins, 2004.
- (4) Christian Leborg, *Visual Grammar*, Princeton Architectural Press, 2006.
- (5) Judith Wilde dan Richard Wilde, *Visual Literacy: A Conceptual Approach to Graphic Problem Solving*, Watso-Guptill, 2000.
- (6) James Elkins, *Visual Literacy*, Routledge, 2007.
- (7) Evripides Zantides, *Semiotics and Visual Communication: Concepts and Practices*, Cambridge Scholars Publishing, 2014.
- (8) Ben Long, *Complete Digital Photography*, 8<sup>th</sup> ed., Cengage Learning PTR, 2014.
- (9) Rafael Gonzalez, *Digital Image Processing*, 4<sup>th</sup> ed., Pearson, 2017.
- (10) Daniel Shiffman, *Learning Processing: A Beginner's Guide to Programming, Images, Animation, and Interaction*, Morgan Kaufmann, 2008.
- (11) Wheeler, Alina:,"*Designing Brand Identity (four edition)*", Published by John Wiley & Sons, Inc., Hoboken, New Jersey, 2013.
- (12) Neumeier, Marty:," *The Brand Gap: How to Bridge the Distance Between Business Strategy and Design*", Publisher by Neutron LLC, San Francisco, 2005.



- (13) Diehl, Gregory V.; " Brand Identity Breakthrough: How to Craft Your Company's Unique Story to Make Your Products Irresistible, published by Identity Publications, 2017
- (14) Neil Gains. "Brand Essence: Using Symbols and Story to Design Brand Identity. Kogan Page. London. 2014
- (15) Romli, Nada Arina. 2013. Transformasi Branding Kota Cimahi menjadi Kota Kreatif. Jurnal Komunikasi Untar

**M. RINCIAN RENCANA KEGIATAN (SATUAN ACARA PERKULIAHAN)**

.....  
.....(ditulis dalam bentuk matrik. Lihat halaman  
berikut)

## RINCIAN RENCANA KEGIATAN (SATUAN ACARA PERKULIAHAN)

### Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK):

- a. Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri;
- b. Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik.
- c. Menguasai konsep, teori dan/atau praktek tentang komunikasi visual sebagai alat bantu kerja kegiatan praktisi komunikasi visual
- d. Mampu menerapkan kemampuan praktis, sistematis, dan inovatif dalam konteks aplikasi komputer, pengembangan atau implementasi software aplikasi komputer yang sesuai dan dibutuhkan dengan bidang praktisi komunikasi
- e. Mampu melakukan identifikasi dan asesmen terhadap software dan hardware komunikasi visual yang dapat digunakan sebagai alat bantu produksi media komunikasi.

Pert.ke (tgl.)	Capaian Pembelajaran (Sub-CPMK)	Materi	Indikator	Kegiatan pembelajaran (Metode)	Alokasi waktu	Sumber dan Media	Penilaian/tagihan
1	Mahasiswa memiliki pemahaman tentang tujuan, ruang lingkup materi, strategi dan evaluasi perkuliahan (memahami dan menyepakati kontrak kuliah).	<b><u>Kontrak dan orientasi perkuliahan:</u></b> membahas tujuan, materi, strategi, sumber dan evaluasi, tugas dan tagihan dalam perkuliahan.		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dosen menyajikan dan mendiskusikan kontrak kuliah (RPS) bersama mahasiswa.</li> <li>• RPS di<b>share</b> kepada mahasiswa.</li> <li>• Membagi dan menyepakati tugas.</li> </ul>	100'	<ul style="list-style-type: none"> <li>• RPS.</li> <li>• Laptop, LCD</li> <li>Literatur yang akan digunakan</li> </ul>	

2	Mahasiswa memahami konsep komunikasi visual dan kaitannya dengan sistem penglihatan manusia (human visual system) serta dampaknya terhadap persepsi visual..	1.		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dosen menyajikan dan mendiskusikan kontrak kuliah (RPS) bersama mahasiswa.</li> <li>• RPS <b>dishare</b> kepada mahasiswa.</li> <li>• Membagi dan menyepakati tugas.</li> </ul>	100'	<ul style="list-style-type: none"> <li>• RPS.</li> <li>• Laptop, LCD Literatur yang akan digunakan</li> </ul>	
3	Mahasiswa mampu dan memahami konsep visual literacy dan visual rhetoric serta penerapannya didalam rancangan			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dosen menyajikan dan mendiskusikan kontrak kuliah (RPS) bersama mahasiswa.</li> <li>• RPS <b>dishare</b> kepada mahasiswa.</li> <li>• Membagi dan menyepakati tugas.</li> </ul>	100'	<ul style="list-style-type: none"> <li>• RPS.</li> <li>• Laptop, LCD Literatur yang akan digunakan</li> </ul>	

4	mahasiswa mampu dan memahami visual syntax dan semiotics dalam merancang dan menginterpretasikan pesan visual			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dosen menyajikan dan mendiskusikan kontrak kuliah (RPS) bersama mahasiswa.</li> <li>• RPS <b>dishare</b> kepada mahasiswa.</li> <li>• Membagi dan menyepakati tugas.</li> </ul>	100'	<ul style="list-style-type: none"> <li>• RPS.</li> <li>• Laptop, LCD Literatur yang akan digunakan</li> </ul>	
5	Mahasiswa memahami dan dapat menerapkan konsep visual attention dalam menarik minat pembaca pesan visual terhadap obyek visual tertentu.	Quiz I		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dosen menyajikan dan mendiskusikan kontrak kuliah (RPS) bersama mahasiswa.</li> <li>• RPS <b>dishare</b> kepada mahasiswa.</li> <li>• Membagi dan menyepakati tugas.</li> </ul>	100'	<ul style="list-style-type: none"> <li>• RPS.</li> <li>• Laptop, LCD Literatur yang akan digunakan</li> </ul>	

6	Mahasiswa memahami prinsip dasar Identitas Visual Merek dan Branding serta mempraktekan merancang logo	Quiz II		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dosen menyajikan dan mendiskusikan kontrak kuliah (RPS) bersama mahasiswa.</li> <li>• RPS <b>dishare</b> kepada mahasiswa.</li> <li>• Membagi dan menyepakati tugas.</li> </ul>	100'	<ul style="list-style-type: none"> <li>• RPS.</li> <li>• Laptop, LCD Literatur yang akan digunakan</li> </ul>	
7	Mahasiswa mengenal dan mempraktekan berbagai software dalam membuat desain grafis 2D (photoshop dan corel draw)	Quiz III		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dosen menyajikan dan mendiskusikan kontrak kuliah (RPS) bersama mahasiswa.</li> <li>• RPS <b>dishare</b> kepada mahasiswa.</li> <li>• Membagi dan menyepakati tugas.</li> </ul>	100'	<ul style="list-style-type: none"> <li>• RPS.</li> <li>• Laptop, LCD Literatur yang akan digunakan</li> </ul>	
8	Menyelesaikan soal-soal UTS			<b>UTS</b>	100'		

9	Mahasiswa mengenal dan mempraktekan software illustrator dan			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dosen menyajikan dan mendiskusikan kontrak kuliah (RPS) bersama mahasiswa.</li> <li>• RPS <b>dishare</b> kepada mahasiswa.</li> <li>• Membagi dan menyepakati tugas.</li> </ul>	100'	<ul style="list-style-type: none"> <li>• RPS.</li> <li>• Laptop, LCD Literatur yang akan digunakan</li> </ul>	
10	Mahasiswa dapat memahami berbagai tools promosi yang digunakan perusahaan (cetak, audio visual dan online)			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dosen menyajikan dan mendiskusikan kontrak kuliah (RPS) bersama mahasiswa.</li> <li>• RPS <b>dishare</b> kepada mahasiswa.</li> <li>• Membagi dan menyepakati tugas.</li> </ul>	100'	<ul style="list-style-type: none"> <li>• RPS.</li> <li>• Laptop, LCD Literatur yang akan digunakan</li> </ul>	
11	Mahasiswa memahami dan mempraktekan membuat photo release			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dosen menyajikan</li> </ul>	100'	<ul style="list-style-type: none"> <li>• RPS.</li> </ul>	



				<p>dan mendiskusikan kontrak kuliah (RPS) bersama mahasiswa.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• RPS <b>dishare</b> kepada mahasiswa.</li> <li>• Membagi dan menyepakati tugas.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Laptop, LCD Literatur yang akan digunakan</li> </ul>	
12	Mahasiswa memahami dan mempraktekan membuat in house journal	Quiz 1		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dosen menyajikan dan mendiskusikan kontrak kuliah (RPS) bersama mahasiswa.</li> <li>• RPS <b>dishare</b> kepada mahasiswa.</li> <li>• Membagi dan menyepakati tugas.</li> </ul>	100'	<ul style="list-style-type: none"> <li>• RPS.</li> <li>• Laptop, LCD Literatur yang akan digunakan</li> </ul>	
13	Mahasiswa memahami dan mempraktekan membuat : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Digital brosur/pamflet</li> </ul>	Quiz 2		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dosen menyajikan dan mendiskusikan</li> </ul>	100'	<ul style="list-style-type: none"> <li>• RPS.</li> <li>• Laptop, LCD</li> </ul>	

	<ul style="list-style-type: none"> <li>Email direct marketing (EDM) (integrasi dengan penelitian dosen yang mengkaji mengenai media baru)</li> </ul>			kontrak kuliah (RPS) bersama mahasiswa. <ul style="list-style-type: none"> <li>RPS <b>dishare</b> kepada mahasiswa.</li> <li>Membagi dan menyepakati tugas.</li> </ul>		Literatur yang akan digunakan	
14	Mahasiswa memahami dan praktek membuat pod cast, (integrasi dengan penelitian dosen yang mengkaji mengenai media baru) dan vidio release	Quiz 3		<ul style="list-style-type: none"> <li>Dosen menyajikan dan mendiskusikan kontrak kuliah (RPS) bersama mahasiswa.</li> <li>RPS <b>dishare</b> kepada mahasiswa.</li> <li>Membagi dan menyepakati tugas.</li> </ul>	100'	<ul style="list-style-type: none"> <li>RPS.</li> <li>Laptop, LCD</li> </ul> Literatur yang akan digunakan	
15	Mahasiswa memahami dan praktek membuat online advertising menggunakan sosial media, (integrasi dengan penelitian dosen yang mengkaji mengenai media baru)	Quiz 4		<ul style="list-style-type: none"> <li>Dosen menyajikan dan mendiskusikan kontrak kuliah (RPS)</li> </ul>	100'	<ul style="list-style-type: none"> <li>RPS.</li> <li>Laptop, LCD</li> </ul> Literatur yang akan digunakan	

				bersama mahasiswa. <ul style="list-style-type: none"> <li>• RPS di<i>share</i> kepada mahasiswa.</li> <li>• Membagi dan menyepakati tugas.</li> </ul>			
16	Menyelesaikan soal-soal			<b>UAS</b>			

## PETUNJUK TUGAS 1

Mata kuliah	:	
Semester	:	
Sks	:	
Tugas ke	:	
Tujuan tugas	:	
Waktu Pelaksanaan tugas	:	
Waktu penyerahan tugas	:	
Uraian tugas	:	
Kriterian penilaian	:	



PRESENSI DOSEN MENGAJAR

TA. 2023/2024 Sem. GASAL

Program Studi : PENDIDIKAN BAHASA DAN SAstra INDONESIA  
 Matakuliah : DESAIN KOMUNIKASI VISUAL (KKM48145)  
 Bobot : 2 SKS  
 Dosen : Yanuar Bagas Arwansyah [0513019301]

Kelas : I  
 Hari :  
 Pukul : 08.00 s.d. 09.00  
 Ruang :

Pert	Tanggal	Pokok Bahasan	Sub-Pokok Bahasan	Jml Mhs	Paraf
I		Konsep Kuliah	Kesepakatan perkuliahan		f
II		Konsep	konsep komunikasi visual		f
III		Literasi Visual	- retorika - literasi visual		f
IV		Visual syntax	Sintaks Visual		f
V		Visual Attention	Atensi visual		f
VI		Paradigm	- Merck - Paradigm		f
VII		Soft ware	- Photoshop - Canva - Corel Draw		f
VIII		UTS	UTS		f
IX		Praktik 1	- Photoshop - Canva - Corel Draw		f
X		Photo Release	- Release - Promur		f
XI		Video	- Podcast		f
XII		Social Media	- Unggah Social media		f
XIII		Praktik 2	gambar		f
XIV		Praktik 2	video		f
XV		UAS	UAS		f



DAFTAR HADIR KULIAH

Program Studi : PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
Tahun Akademik : 2023/2024
Semester : GASAL
Dosen : Yanuar Bagas Arwansyah [0513019301]

Kode Matakuliah : KKM48145
Matakuliah : DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
Bobot : 2 SKS
Kelas : I

Semester :
Hari :
Pukul : 00:00 s.d. 00:00
Ruang :

Table with columns: No, NP Mahasiswa, Nama Mahasiswa, B/U/P, 1-15, Jumlah Hadir, % Hadir. Contains handwritten attendance marks for 13 students.

- 4. 21144800009 SAMAN FARZATUN NABILA
15. 21144800015 INDIRA ZAKYA PUTELE
16. 21144800017 MARISTA ANGMAN MAHARDINI
17. 21144800007 KURNIA ADITASARI
18. 21144800003 RIDHATIA ALPITA





PRESENSI UJIAN AKHIR SEMESTER GASAL  
TAHUN AKADEMIK 2023/2024

Program Studi : PENDIDIKAN BAHASA DAN SAstra INDONESIA -- S1  
Matakuliah : DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
Kode MK : KKM48145  
Dosen : Yanuar Bagas Arwansyah, S.Pd., M.Pd

Kelas : I  
Ruang :  
Hari/Tanggal : Rabu, 10-01-2024  
Waktu : 12.00 - 13.30

No	NPM	Nama Mahasiswa	B/U/P	Tanda Tangan	Nilai
1	20144800024	RIVIEZA ALFITADORA	B		A-
2	21144800001	KIKI LESTARI	B		A
3	21144800002	SEPTIANI	B		A
4	21144800004	IBNU RUSHALFIAN	B		A
5	21144800006	DAHLIA HARISUWARNA	B		A
6	21144800008	NAFIA AULYA FADHILA	B		A
7	21144800009	SALMA FAIZATUN NABILA	B		A
8	21144800013	LISA ARIYANI	B		A
9	21144800014	FARREL RHESNANDIA SATYA DHARMA	B		A
10	21144800021	NIMAS PUTRI PRADITA	B		A
11	21144800023	YUSUF PUTRA SHOLIHIN	B		A
12	21144800025	RETNO FEBRIANI	B		A
13	21144800026	ARJUNA PAMINTA CIPTA WENING	B		A
14	21144800029	VERONIKA RATNAWATI	B		A

Pengawas

- Nuryaningih H. ( )
- Muncar T.P. ( \_\_\_\_\_ )
- Tri Ratna H. ( \_\_\_\_\_ )
- ( \_\_\_\_\_ )

Yogyakarta, 10-01-2024

Yanuar Bagas Arwansyah, S.Pd., M.Pd

14. INDIRA ZAKYA PUTRI (21144800015)
15. Ridha Tea Alfita (21144800003)
16. Kurnia Aditani (21144800007)
17. Marisko AM. (21144800017)

A  
 A  
 A  
 A