

SILABUS MATAKULIAH

Revisi : 2
Tanggal Berlaku : 1 September 2012

A. Identitas

1. Nama Matakuliah : A14.17304 / Desain Komunikasi Visual II
2. Program Studi : Desain Komunikasi Visual -S1
3. Fakultas : Ilmu Komputer
4. Bobot sks : 6 SKS
5. Elemen Kompetensi : MKK
6. Jenis Kompetensi : Advertising
7. Alokasi waktu total : 14 X 300 Menit

B. Unsur-unsur Silabus

Kompetensi Dasar	Indikator	Pokok Bahasan/Materi	Strategi Pembelajaran	Alokasi Waktu	Referensi	Evaluasi
Mahasiswa menyepakati hal-hal yang menjadi penunjang keberhasilan perkuliahan.	Mahasiswa mendapatkan: <ol style="list-style-type: none"> 1. Penjelasan mengenai materi yang akan dipelajari selama satu semester 2. Penjelasan tentang referensi yang digunakan 3. Penjelasan tentang aturan perkuliahan 	Kontrak kuliah, Teori dan pengantar tentang korporasi dan visual identity	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan kompetensi dasar pertemuan ke-1 dan manfaat mempelajari mata kuliah Desain Komunikasi Visual II dalam berkarya 2. Menjelaskan kontrak kuliah dan cakupan materi dan penilaian mata kuliah Desain Komunikasi Visual II 3. Menginformasikan materi pertemuan selanjutnya. 	300 menit		<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan tanya jawab pemahaman mahasiswa tentang cakupan Desain Komunikasi Visual 3 • Mahasiswa membentuk kelompok untuk penugasan pengajuan topik ILM

Kompetensi Dasar	Indikator	Pokok Bahasan/Materi	Strategi Pembelajaran	Alokasi Waktu	Referensi	Evaluasi
Mahasiswa dapat: <ul style="list-style-type: none"> Mengikuti prosedur observasi data lapangan untuk mengamati data visual 	Setelah mengikuti kuliah ini, mahasiswa akan dapat: <ol style="list-style-type: none"> Melakukan koleksi data visual hasil dari observasi 	Observasi Data Lapangan	<ol style="list-style-type: none"> Menjelaskan cakupan materi pertemuan ke-2 Menjelaskan kompetensi dasar pertemuan ke-2 Menjelaskan proses observasi untuk mengkoleksi data visual Memberi contoh proses koleksi data visual dari suatu observasi Menginformasikan materi pertemuan selanjutnya. 	300 menit	1, 2	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan tanya jawab pemahaman mahasiswa Konsultasi di kelas. Memberi tugas pribadi kepada mahasiswa untuk dikerjakan di rumah.
Mahasiswa dapat: <ul style="list-style-type: none"> Mengetahui pengertian konsep-konsep prosedur perancangan logotype sebagai identitas visual 	Setelah mengikuti kuliah ini, mahasiswa akan dapat: <ol style="list-style-type: none"> menjelaskan pengertian konsep-konsep prosedur perancangan logotype sebagai identitas visual 	Corporate Identity #1 Perancangan <i>logotype</i> sebagai identitas perusahaan melalui tahapan observasi, analisis, dan evaluasi data.	<ol style="list-style-type: none"> Menjelaskan cakupan materi pertemuan ke-3 dan 4 Menjelaskan kompetensi dasar pertemuan ke-3 dan 4 Menjelaskan pengertian konsep-konsep prosedur perancangan logotype sebagai identitas visual Melakukan tanya jawab dengan mahasiswa Menginformasikan materi pertemuan selanjutnya. 	300 menit	1, 2	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan tanya jawab pemahaman mahasiswa Konsultasi di kelas. Memberi tugas pribadi kepada mahasiswa untuk dikerjakan di rumah.

Kompetensi Dasar	Indikator	Pokok Bahasan/Materi	Strategi Pembelajaran	Alokasi Waktu	Referensi	Evaluasi
Mahasiswa dapat: <ul style="list-style-type: none"> Mengikuti prosedur modifikasi gambar dan tanda 	Setelah mengikuti kuliah ini, mahasiswa akan dapat: <ol style="list-style-type: none"> Melakukan kegiatan perancangan logo 	Corporate Identity #2 Kerja Studio perancangan <i>logotype</i> dimulai dari miniatur <i>layout/sketsa</i> , <i>layout</i> kasar, sampai pada perancangan melalui komputer desain.	<ol style="list-style-type: none"> Menjelaskan cakupan materi pertemuan ke-5 s.d 7 Menjelaskan kompetensi dasar pertemuan ke-5 s.d 7 memberi soal untuk dikerjakan mendampingi mahasiswa untuk melakukan simplifikasi, stilasi, deformasi, distorsi, siluet, dan halftone Menginformasikan materi pertemuan selanjutnya. 	300 menit	1, 2	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan tanya jawab pemahaman mahasiswa Konsultasi di kelas. Memberi tugas pribadi kepada mahasiswa untuk dikerjakan di rumah.
Ujian Tengah Semester						
Mengerjakan soal yang telah diberikan	Setelah mengikuti kuliah ini, mahasiswa akan dapat: <ol style="list-style-type: none"> Melakukan kegiatan perancangan stationary kit 	Stationary Kit	<ol style="list-style-type: none"> Menjelaskan cakupan materi pertemuan ke-8 s.d 9 Menjelaskan kompetensi dasar pertemuan ke-8 s.d 9 memberi soal untuk dikerjakan mendampingi mahasiswa untuk melakukan kegiatan perancangan stationary kit Menginformasikan materi pertemuan selanjutnya. 	300 menit	1, 2	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan tanya jawab pemahaman mahasiswa Konsultasi di kelas. Memberi tugas pribadi kepada mahasiswa untuk dikerjakan di rumah.
Mengerjakan soal yang telah diberikan	Setelah mengikuti kuliah ini, mahasiswa akan dapat: <ol style="list-style-type: none"> Melakukan kegiatan perancangan media promosi 	Promotion	<ol style="list-style-type: none"> Menjelaskan cakupan materi pertemuan ke-10 s.d 11 Menjelaskan kompetensi dasar pertemuan ke-10 s.d 11 Presentasi masing-masing kelompok 	300 menit	1, 2	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan tanya jawab pemahaman mahasiswa Konsultasi di kelas. Memberi tugas pribadi kepada mahasiswa untuk dikerjakan di rumah.

Kompetensi Dasar	Indikator	Pokok Bahasan/Materi	Strategi Pembelajaran	Alokasi Waktu	Referensi	Evaluasi
			4. Konsultasi dan tanya jawab 5. Menginformasikan materi pertemuan selanjutnya.			
Mengerjakan soal yang telah diberikan	Setelah mengikuti kuliah ini, mahasiswa akan dapat: 1. Melakukan kegiatan perancangan berbagai merchandising	Merchandising	1. Menjelaskan cakupan materi pertemuan ke-12 s.d 13 2. Menjelaskan kompetensi dasar pertemuan ke-12 s.d 13 3. Presentasi masing-masing kelompok 4. Konsultasi dan tanya jawab 5. Menginformasikan materi pertemuan selanjutnya.	300 menit	1, 2	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan tanya jawab pemahaman mahasiswa Konsultasi di kelas. Memberi tugas pribadi kepada mahasiswa untuk dikerjakan di rumah.
Mahasiswa akan dapat: <ul style="list-style-type: none"> Menguasai kemampuan merancang secara konseptual dan komprehensif 	Setelah mengikuti kuliah ini, mahasiswa akan dapat menjelaskan secara konseptual hasil perancangannya	Presentasi akhir Pembuatan portofolio dan presentasi karya final dan konsep.	1. Menjelaskan cakupan materi pertemuan ke-14 2. Menjelaskan kompetensi dasar pertemuan ke-14 3. Presentasi masing-masing pribadi 4. Konsultasi dan tanya jawab 5. Menginformasikan materi pertemuan selanjutnya.	300 menit	1, 2	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan tanya jawab pemahaman mahasiswa Konsultasi di kelas. Memberi tugas pribadi kepada mahasiswa untuk dikerjakan di rumah.
Ujian Akhir Semester dan Pameran						



Daftar Referensi

Wajib :

1. Gestalt Theory in Interactive Media Design, oleh Lisa Graham
2. Periklanan, Komunikasi Pemasaran Terpadu, oleh Morissan, MA
3. Iklan Layanan Masyarakat, oleh Pujiyanto
4. Estetika Hegemoni Media Lini Atas, oleh Pujiyanto
5. Metode Riset Untuk Desain Komunikasi Visual, oleh Jonathan Sarwono dan Hari Lubis

Disusun oleh :	Diperiksa oleh :		Disahkan oleh :
Dosen Pengampu	Penanggungjawab Keilmuan	Program Studi	Dekan
Auria F. Yogananti, S.Sn, MTD[Design]	Auria F. Yogananti, S.Sn, MTD[Design]	Ir. Siti Hadiati Nugrahani, M.Kom, Ph.D	Dr. Abdul Syukur