SOSIALISASI KURIKULUM KKNI DKV 2017

22 & 27-Jan-2017

FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA

PROGRAM STUDI

DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Daftar Isi

Apa itu Kurikulum KKNI? 1

Pengertian Desain Komunikasi Visual (DKV) Menurut Para Ahli 2

Program Studi Desain Komunikasi Visual 3

Daftar Dosen Pengajar Tetap 4

Daftar Dosen Pembimbing Akademik (PA) 5

Pimpinan Organisasi Fakultas 5

Profil Lulusan 6

Capaian Pembelajaran 7

Peta Kurikulum 9

Struktur Kurikulum KKNI DKV 2017 (Reg 1) 10

Struktur Kurikulum KKNI DKV 2017 (Reg 2) 12

Silabus Mata kuliah Kurikulum KKNI DKV 2017 14

Skema Ekuivalensi (Penyetaraan Mata Kuliah) 21

Peta Okupasi Area Fungsi DKV 22

Peta Profesi DG/DKV 23

Peta Industri DG/DKV 24

Beberapa Unit Kompetensi DG/DKV 25

Istilah-Istilah Teknis dalam Bidang DG/DKV 26

Apa itu Kurikulum KKNI?

KURIKULUM adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai capaian pembelajaran lulusan, bahan kajian, proses, dan penilaian yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan program studi. (Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi, 2015)

Dengan diterbitkannya Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI) sebagai Peraturan Presiden Nomor 8 Tahun 2012, dan Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi, maka mendorong semua perguruan tinggi untuk menyesuaikan diri dengan ketentuan tersebut. KKNI merupakan pernyataan kualitas sumber daya manusia Indonesia yang penjenjangan kualifikasinya didasarkan pada tingkat kemampuan yang dinyatakan dalam rumusan capaian pembelajaran (*learning outcomes*). Perguruan tinggi sebagai penghasil sumber daya manusia terdidik perlu mengukur lulusannya, apakah lulusan yang dihasilkan memiliki 'kemampuan' setara dengan 'kemampuan' (capaian pembelajaran) yang telah dirumuskan dalam jenjang kualifikasi KKNI. Sebagai kesepakatan nasional, ditetapkan lulusan program sarjana misalnya paling rendah harus memiliki "kemampuan" yang setara dengan "capaian pembelajaran" yang dirumuskan pada Sarjana setara jenjang adalah 6 KKNI.

Penerapan kurikulum berbasis KKNI di Perguruan Tinggi sanggatlah dibutuhkan karena dapat mengasah potensi mahasiswa untuk menjadi agen yang berwawasan luas dan memiliki *skill* yang memang sesuai dengan kriteria yang dibutuhkan di masyarakat. Selain itu, sistem KKNI ini lebih memudahkan pihak Perguruan Tinggi untuk menentukan tujuan akhir sebagai hasil capaian pembelajaran yang selama ini diajarkan. Dengan demikian, adanya penerapan KKNI ini menjadikan mahasiswa lebih banyak berkontribusi dalam berbagai hal.

Kurikulum Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual - Universitas Mercu Buana, dalam penerapannya selain sesuai dengan ketentuan KKNI dan Standar Nasional Pendidikan Tinggi (SNPT), juga memiliki ciri yang khas, yaitu: **Desktop Publishing**, **Digital Media**, serta **Multimedia Interaktif Design.**

Pengertian Desain Komunikasi Visual (DKV) Menurut Para Ahli

Menurut **M. Suyanto**, bahwa Desain Komunikasi Visual ini diartikan sebagai sebuah seni serta komunikasi yang digunakan kebutuhan bisnis dan industri. Ketrampilan ini bisa meliputi periklanan dan penjualan produk, menciptakan identitas visual untuk institusi, produk dan perusahaan. Serta lingkungan grafis, desain informasi, dan secara visual melengkapi pesan dalam publikasi.

Menurut **Michael Kroeger**, bahwa *Visual Communication* (komunikasi visual) merupakan latihan teori dan konsep-konsep. Konsep tersebut dihasilkan melalui tema-tema visual dengan menggunakan warna, bentuk, garis dan penjajaran.

Menurut **Danton Sihombing**, bahwa desain grafis mempekerjakan berbagai perangkat seperti marka, simbol, uraian verbal yang ditampilkan lewat tipografi dan gambar. Visualisasi tersebut ditampilkan baik dengan teknik fotografi ataupun ilustrasi. Dan juga, beberapa perangkat tersebut diterapkan dalam dua fungsi, sebagai perangkat visual dan perangkat komunikasi

Menurut **Yongky Safanayon,** Desain adalah suatu disiplin atau mata pelajaran yang tidak hanya mencakup eksplorasi visual, tetapi terkait dan mencakup pula dengan aspek-aspek seperti kultural – sosial, filosofis, teknis dan bisnis. Komunikasi adalah suatu proses pengiriman dan penerimaan pesan yang terjadi antara dua pihak. Sementara kata visual sendiri bermakna segala sesuatu yang dapat dilihat dan direspons oleh indra penglihatan kita yaitu mata

Menurut **Widagdo**, desain komunikasi visual dalam pengertian modern adalah desain yang dihasilkan dari rasionalitas. Dilandasi pengetahuan, bersifat rasional, dan pragmatis. Jagat desain komunikasi visual senantiasa dinamis, penuh gerak, dan perubahan. Hal itu karena peradaban dan ilmu pengetahuan modern memungkinkan lahirnya industrialisasi. Sebagai produk kebudayaan yang terkait dengan sistem sosial dan ekonomi, desain komunikasi visual juga berhadapan pada konsekuensi sebagai produk massal dan konsumsi massa.

Program Studi Desain Komunikasi Visual

Embrio Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual, Universitas Mercu Buana dimulai pada semester ganjil 2013/2014 pada saat itu menginduk di bawah peminatan Program Studi Desain Produk (Grafis & Multimedia)

Pada tahun 2016, mendapatkan ijin penyelenggaraan dari Kemenristek Dikti-Kopertis III dengan Nomor 083/K3/KL/2016 teranggal 13 September 2016, tentang Rekomendasi Penambahan prodi Desain Komunikasi Visual di Universitas Mercu Buana.

Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual, Mengajarkan ketrampilan komunikasi yang kuat di berbagai media digital, termasuk audio visual, desain cetak, serta *motion graphic*. Dan karena kita berada di fakultas desain & seni, mahasiswa memiliki kesempatan untuk membuat instalasi interaktif dan benar-benar menarik.

Pada mulanya, mahasiswa belajar memahami tentang sejarah desain grafis, peranan tipografi, terapliksikan dalam media cetak, internet maupun media interaktif lainya secara tepat.

Teknologi selalu berubah, dan satu-satunya cara untuk belajar menggunakannya secara kreatif melalui banyak pengalaman. Sekarang, di fakultas kami memiliki laboratorium standar industri: komputer iMac, mesin cetak sablon, alat fotografi, Epson *large-format printers*, laser *cutting*, laser *labeling*, mesin *engraving*, mesin jahit, Workshop kayu.

Terdapat ruang pamer yang dikelola secara terpusat oleh universitas, dapat digunakan mahasiswa sebagai ruang apresiasi dan pameran karya. Hal ini sangat penting sebagai bentuk pemahaman visual terhadap karya yang dipamerkan serta mengapresiasikannya

Program studi juga membantu para mahasiswa untuk dapat berhubungan langsung dengan industri maupun profesi; melalui kegiatan kunjungan industri serta menghadirkan dosen tamu dari praktisi di kelas-kelas perkuliahan.

Pada kesempatan berikutnya, program studi akan menekankan peran sosial desain; melalui proyek-proyek berbasis kampus dan berbasis masyarakat. sehingga mahasiswa bisa melihat langsung bagaimana kemampuan mereka kuat dalam mengetahui potensi dan perubahan positifnya.

Visi

Menjadi program studi yang unggul tahun 2024 pada tingkat nasional dan menyiapkan sumber daya manusia berkemampuan desain komunikasi visual yang terintegrasi dengan pengetahuan kearifan lokal.

Misi

1. Menyelenggarakan Tridarma Perguruan Tinggi dalam pembelajaran untuk menambah pengetahuan yang memadai tentang industri komunikasi terintegrasi.
2. Menciptakan dinamika pembelajaran untuk menghasilkan rancangan komunikasi visual yang memenuhi ukuran estetika berspirit kearifan lokal, persyaratan teknis serta memanfaatkan teknologi.
3. Mengadakan pengkajian secara periodik kurikulum berkait dengan perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan, sesuai dengan kebutuhan masyarakat industri.
4. Membuat jalinan kerja sama yang baik dengan pihak perusahaan swasta maupun instansi pemerintah.

Daftar Dosen Pengajar Tetap

KETUT NINA LESTARI MASTRA, S.E B.S M.S
Lahir di Denpasar, 01 Februari 1978. Menyelesaikan Sarjana Ekonomi di Universitas Trisakti (2001) serta Melanjutkan Magister Seni di Philadelphia University (2010).
0812 3675 3999
ninamastra@yahoo.com

FATIMAH YASMIN HASNI, S.SOS M.DS
Lahir di Solo, 17 Juli 1980. Menyelesaikan S1 Penyiaran di Universitas Mercu Buana (2007) dan S2 Desain di Universitas Trisakti (2013)
0858 1333 1651
yasminhasni@gmail.com

LUKMAN ARIEF, S.DS M.SN
Lahir di Tulungagung, 16 Desember 1981. Menyelesaikan S1 Desain Komunikasi Visual di Universitas Komputer Indonesia (2006); serta S2 Penciptaan & Pengkajian Seni Rupa di Institut Seni Indonesia Yogyakarta (2013)
0813 2040 4234
lukman.arief@mercubuana.ac.id

NOVENA ULITA NAPITUPULU, S.PD M.SN
Lahir di Padang, 21 Desember 1985. Menyelesaikan S1 Pendidikan Seni Musik di Universitas Negeri Padang (2008); serta S2 Tata Kelola Seni di Institut Seni Indonesia Yogyakarta (2013)
0852 9037 5521
novena.ulita@mercubuana.ac.id

DIEAN ARJUNA, S.DS M.SN
Lahir di Dabo Singkep, 06 Desember 1986. Menyelesaikan S1 Desain Komunikasi Visual di Sekolah Tinggi Seni Rupa Dan Desain Visi Indonesia (2011); serta S2 Desain di Sekolah Tinggi Seni Indonesia Bandung (2013)
0857 9336 5151
heymrspaulin@gmail.com

IRFANDI MUSNUR, S.PD M.SN
Lahir di Kampun Baru, 04 Maret 1991. Menyelesaikan S1 Pendidikan Seni Rupa di Universitas Negeri Makassar (2013) serta S2 Penciptaan & Pengkajian Seni Rupa di Institut Seni Indonesia Yogyakarta (2015)
0852 5570 7301
irfandimusnur@yahoo.com

SITI AISYAH, S.PD M.PD
Lahir di Tanjung Bingkung, 19 Juli 1991. Menyelesaikan S1 Pendidikan Seni Rupa di Universitas Negeri Padang (2013); serta S2 Pendidikan Seni Rupa di Universitas Pendidikan Indonesia (2015)
0812 6851 9877
aisyahsiti310@gmail.com

Daftar Dosen Pembimbing Akademik (PA)

ANGKATAN	ANGKA NIM		NAMA DOSEN PA
2013	001 - 030		Ady Santoso, S.Ikom, M.Sn
	031 - 058		Haryudi Rahman, S.Pd, M.Sn
	059 - 086		Fatimah Yasmin Hasni, S.Sos, M.Ds
	087 - 210		Lukman Arief, S.Ds, M.Sn
2014	001 - 030		Fatimah Yasmin Hasni, S.Sos, M.Ds
	031 - 060		Novena Ulita, S.Pd, M.Sn
	061 - 112		Lukman Arief, S.Ds, M.Sn
2015	001 - 030		Novena Ulita, S.Pd, M.Sn
	031 - 060		Imam Firmansyah, S.Sn, M.Sn
	061 - 090		Ady Santoso, S.Ikom, M.Sn
	091 - 134		Diean Arjuna, S.Ds M.Sn
2016	001 - 030		Irfandi Musnur, S.Pd, M.Sn
	031 - 060		Imam Firmansyah, S.Sn, M.Sn
	061 - 090		Rifki Aswan, S.Pd. M.Sn.
	091 - 121		Haryudi Rahman, S.Pd, M.Sn
2017	R1	001 - 030	Siti Aisyah, S.Pd M.Pd
		031 - 060	Firmansyah S.Pd, M.Sn
		061 - 090	Irfandi Musnur, S.Pd, M.Sn
		091 - 101	Ketut Nina Lestari Mastra, SE, BS, MS
	R2	001-034	Ketut Nina Lestari Mastra, SE, BS, MS

Pimpinan Organisasi Fakultas

DEKAN
Ariani Kusuma Wardhani, Dr., M.DS
0811 166 0247
snoonek@yahoo.com

KEPALA TATA USAHA (TU) FAKULTAS
Charlie, S.E
08788885 9037
charlieali1411@gmail.com

WAKIL DEKAN I BIDANG AKADEMIK & KEUANGAN
-
-
-

STAF TU FAKULTAS
Fitri Apriliana
0812 9021 8229
-

WAKIL DEKAN II BIDANG KEMAHASISWAAN DAN INOVASI
Tunjung Atmadi Suroso Putro, Drs, M.Sn
0878 8367 2838
tunjung.atmadi@mercubuana.ac.id

KETUA PROGRAM STUDI
Lukman Arief, S.Ds M.sn
0813 2040 4234
lukman.arief@mercubuana.ac.id

KEPALA LAB FAKULTAS
Lelo, S.T M.Ds, S.Ds M.sn
0878 8452 6649
lelobasref@gmail.com

SEKRETARIS PROGRAM STUDI
Irfandi Musnur, S.Pd M.Sn
0852 5570 7301
irfandimusnur@yahoo.com

Profil Lulusan

1. Lulusan program studi DKV mampu mendapatkan /menambah kemampuan untuk menciptakan sesuatu hal yang baru dan mendorong ketrampilan memecahkan masalah melalui kreativitas dan penerapan proses kreatif.
   a. Lulusan program studi DKV dapat menerapkan pemikiran desain dan proses perancangan di semua studio project.
   b. Lulusan program studi DKV dapat mengembangkan kemampuan merancang dan mengembangkan gagasan untuk produk baru dibidang grafis dan digital multimedia yang mungkin belum pernah ada sebelumnya.
   c. Lulusan program studi DKV dapat menerapkan desain dan ketrampilan kreatif yang dipelajari dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi dalam mengerjakan suatu project melalui pendekatan keilmuan Desain Komunikasi Visual meliputi bidang Grafis dan Digital multimedia.
2. Lulusan program studi DKV mampu mengasah ketrampilan dalam mengkomunikasikan suatu gagasan dan memberikan solusi perancangan.
   a. Lulusan program studi DKV dapat menunjukkan kemahiran dalam menggambar, membuat sketsa dan teknik visualisasi digital yang bertujuan untuk mengeksplorasi beberapa gagasan dan menggunakan teknik *storytelling* (*storyboard*) untuk mengekspresikannya.
   b. Lulusan program studi DKV dapat mempresentasikan dan mempertahankan project desain mereka dalam menjawab segala kritik/saran dari publik.
3. Lulusan program studi DKV dipersiapkan untuk memperoleh karier yang sukses dalam profesi Desain Komunikasi Visual.
   a. Lulusan program studi DKV dapat menyiapkan portofolio yang akan mendokumentasikan karya kreatif mereka selama program Sarjana.
   b. Lulusan program studi DKV dapat mengembangkan ketrampilan mempresentasikan diri mereka dan kompetensi desain mereka dalam konteks profesional.
4. Lulusan program studi DKV akan memiliki ketrampilan dalam penggunaan alat dan metode profesi desain komunikasi visual.
   a. Lulusan program studi DKV akan menunjukkan kemahiran dalam pembuatan desain menggunakan berbagai bahan untuk mengeksplorasi ide desain tiga dimensi.
   b. Lulusan program studi DKV akan menunjukkan kemahiran dalam penggunaan teknologi perancangan yang relevan dalam proses pemecahan masalah dan kreatif.
   c. Lulusan program studi DKV akan menunjukkan kemampuan baik dalam metodologi perancangan 2D maupun 3D.
5. Lulusan program studi DKV mampu mengembangkan pemahaman yang menekankan pada sisi inovasi pada desain dan penelitian.
   a. Lulusan program studi DKV dapat melakukan dan menyelesaikan studi penelitian yang digunakan untuk semua project studio.
   b. Lulusan program studi DKV mampu menciptakan produk baru dalam bidang grafis dan digital multimedia yang akan dievaluasi oleh profesional dan pengguna potensial.
   c. Lulusan program studi DKV dapat memiliki kemampuan berwirausaha di bidang industri kreatif dalam menciptakan inovasi baru dibidang desain grafis maupun digital multimedia.

Capaian Pembelajaran

A. PENGETAHUAN (P)

P1. Pengetahuan dasar tentang berbagai bidang desain komunikasi visual yang mencakup sejarah desain, prinsip dasar seni dan desain, elemen desain, prinsip dasar komunikasi, teori dasar warna, konsep desain, *project brief*, *design brief*, proses kreatif, *user interface*, tipografi, layout, manipulasi gambar, *photography*, *videography*, ilustrasi, *desktop publishing*, *motion graphic*, *web design*, animasi, metode produksi dan teknologi produksi.

P2. Pengetahuan pendukung keilmuan desain komunikasi visual mencakup: komunikasi, kreativitas, *generating idea*, entrepreneurship, manajemen desain, analisis visual, digital marketing, kolaborasi media, pengelolaan organisasi dan budaya visual.

P3. Pengetahuan dan pemahaman kritis dalam bidang desain komunikasi visual mencakup strategi desain, konsep desain, *design thinking*, *design making* dan satuan ukuran standar sesuai proyek.

P4. Pengetahuan metodologi penelitian dan perancangan untuk desain komunikasi visual.

P5. Pengetahuan tentang teknologi informasi, alat-alat produksi dan perangkat lunak produksi.

P6. Kemampuan mengembangkan budaya, sehingga prosesnya subur akan gagasan potensi solusi.

B. KREATIVITAS (CREATIVITY) (C)

C1. Memiliki ketrampilan dalam menampilkan keunikan dan kesegaran gagasan melalui pola pikir yang kreatif tetapi terstruktur dan terukur untuk memecahkan masalah komunikasi visual, melalui metode *generating idea: brainstorming*, mindmapping, maupun *bite system*.

C2. Memiliki kemampuan memecahkan masalah komunikasi visual melalui pendekatan kreatif yang *out of the box*, baik yang bersifat gagasan, rancangan visual maupun aplikasi media dalam penyampaian pesan.

C3. Mampu menganalisis dan berpikir kritis atas pendapat, asumsi, konsep dan informasi dalam menyelesaikan suatu masalah komunikasi visual.

C. KETERAMPILAN (K)

K1. Memiliki keterampilan membuat sketsa manual, kepekaan pada unsur gambar (garis, bidang, warna dst.) dan kepekaan estetika desain.

K2. Keterampilan menghubungkan dan mengaplikasikan pengetahuan dasar, pengetahuan pendukung dan pengetahuan teori bidang desain komunikasi visual dengan aplikasinya dalam pemilihan, pembuatan dan evaluasi karya desain komunikasi visual.

K3. Keterampilan mengoperasikan teknologi berupa perangkat lunak desain grafis, perangkat keras dan perangkat keras penunjang serta cepat tanggap terhadap perkembangannya guna mendukung dalam membuat karya desain komunikasi visual.

K4. Keterampilan menerjemahkan desain menjadi materi siap produksi/tayang.

K5. Keterampilan dalam membaca, meneliti, menggali dan mengolah data/informasi dari project *brief* dan merumuskan menjadi *design brief*.

K6. Keterampilan menciptakan *dummy* karya desain.

K7. Kemampuan dalam menetapkan solusi yang berguna untuk pihak sumber proyek dan kebermanfaatan untuk publik serta peningkatan kualitas kehidupan dan lingkungan.

K8. Ketelitian dalam menilai, mengecek proses kerja, mempertimbangkan hal-hal terkait proses dan kesempurnaan tampilan.

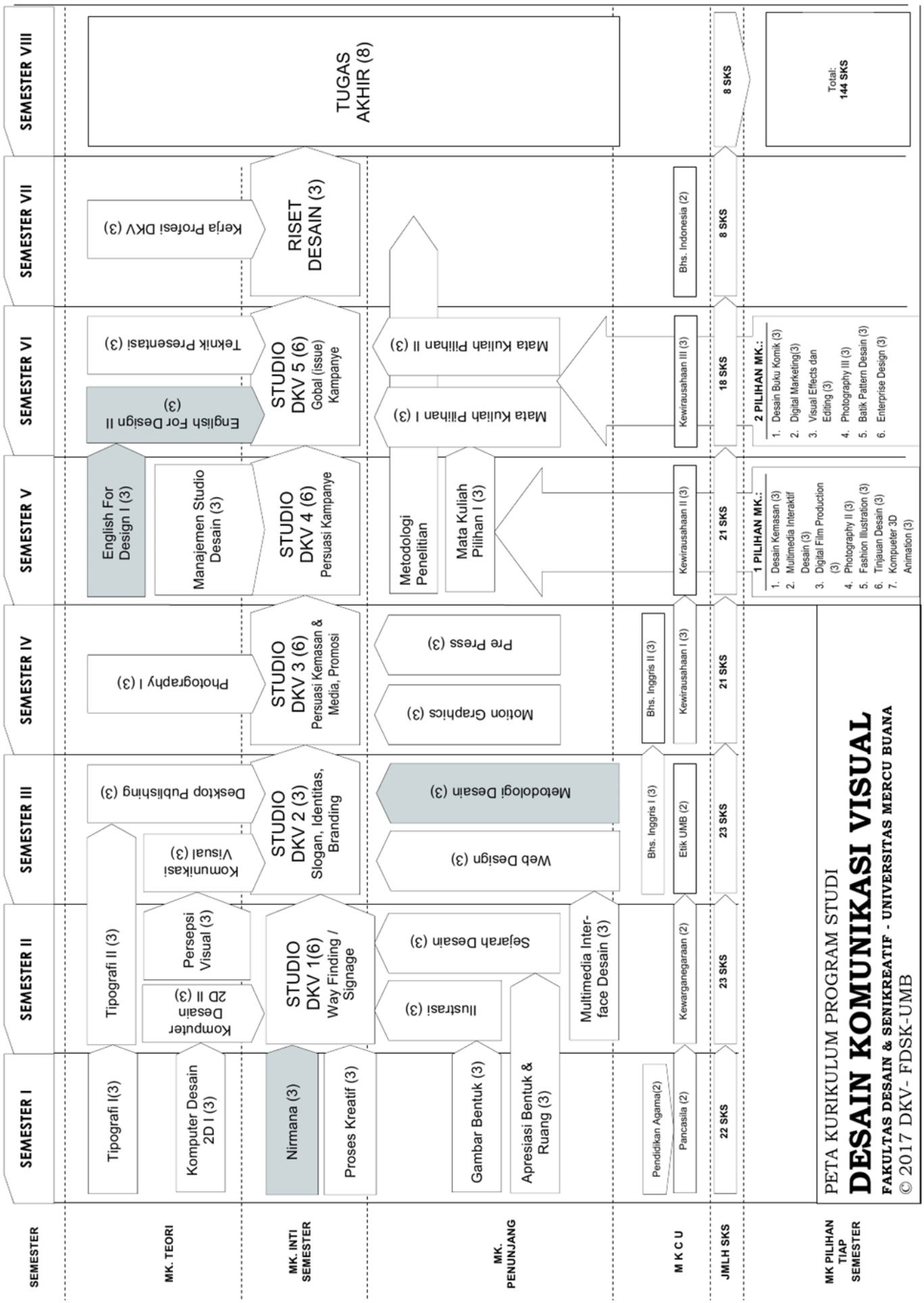
K9. Kemampuan dalam mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan dan menemukan kembali semua data mengenai kemajuan kerja yang lengkap untuk menjamin keaslian dan mencegah plagiasi.

D. SIKAP (S)

S1. Bertanggung jawab terhadap organisasi, profesi, publik dan lingkungan.
S2. Memiliki moral, etika, perilaku yang konsisten dengan integritas akademis dan kepribadian yang baik di dalam menyelesaikan tugasnya.
S3. Bersikap aktif, komunikatif dan interaktif dalam melakukan koordinasi pekerjaan atau mencari kesepakatan *di antara* pihak-pihak yang berkaitan dengan proses produksi.
S4. Mampu *bekerja sama* dan berorganisasi.
S5. Bekerja secara efektif, sistematis dan cekatan.
S6. Memiliki kesadaran budaya.
S7. Berwawasan terbuka terhadap berbagai kemungkinan baru seperti mempertimbangkan gagasan-gagasan dan kolaborasi dari berbagai disiplin ilmu desain, eksploratif mencari gagasan baru, dan terbuka terhadap kritik dan pendapat.
S8. Mampu berwirausaha secara mandiri untuk mengembangkan inovasi produk dan bisnis pada industri kreatif.

E. COMMUNICATION SKILLS (CS)

CS1. Ketepatan menjabarkan penjelasan/alasan pemilihan karya dan keterampilan menggunakan bahasa yang tertata baik, kepribadian yang sopan dan keberanian dalam mempresentasikan tujuan/maksud desain.
CS2. Mampu menyampaikan gagasan atau ide melalui tulisan dengan baik (terorganisir dan mudah dimengerti).
CS3. Kemampuan untuk mengkomunikasikan strategi, konsep, argumentasi, dan analisis hasil karya desain secara akurat dan andal dengan menggunakan argumen terstruktur dan koheren.
CS4. Menjadi komunikator yang efektif dan mampu menyampaikan presentasi yang menarik secara visual dan verbal dan bersifat persuasif dalam konten dan gaya.
CS5. Kemampuan melakukan koordinasi antara desainer dengan pihak pelaksana produksi.


SEMESTER
SEMESTER I
SEMESTER II
SEMESTER III
SEMESTER IV
SEMESTER V
SEMESTER VI
SEMESTER VII
SEMESTER VIII
MK. TEORI
Tipografi I(3)
Komputer Desain 2D I (3)
Tipografi II (3)
Komputer Desain 2D II (3)
Persepsi Visual (3)
Komunikasi Visual (3)
Desktop Publishing (3)
Photography I (3)
English For Design I (3)
Manajemen Studio Desain (3)
English For Design II (3)
Teknik Presentasi (3)
Kerja Profesi DKV (3)
MK. INTI SEMESTER
Nirmana (3)
Proses Kreatif (3)
STUDIO DKV 1(6) Way Finding / Signage
STUDIO DKV 2 (3) Slogan, Identitas, Branding
STUDIO DKV 3 (6) Persuasi Kemasan & Media, Promosi
STUDIO DKV 4 (6) Persuasi Kampanye
STUDIO DKV 5 (6) Gobal (issue) Kampanye
RISET DESAIN (3)
TUGAS AKHIR (8)
MK. PENUNJANG
Gambar Bentuk (3)
Apresiasi Bentuk & Ruang (3)
Ilustrasi (3)
Sejarah Desain (3)
Multimedia Inter-face Desain (3)
Web Design (3)
Metodologi Desain (3)
Motion Graphics (3)
Pre Press (3)
Metodologi Penelitian
Mata Kuliah Pilihan I (3)
Mata Kuliah Pilihan II (3)
M K C U
Pendidikan Agama(2)
Pancasila (2)
Kewarganegaraan (2)
Etik UMB (2)
Bhs. Inggris I (3)
Bhs. Inggris II (3)
Kewirausahaan I (3)
Kewirausahaan II (3)
Kewirausahaan III (3)
Bhs. Indonesia (2)
JMLH SKS
22 SKS
23 SKS
23 SKS
21 SKS
21 SKS
18 SKS
8 SKS
8 SKS
Total: 144 SKS
MK PILIHAN TIAP SEMESTER
1 PILIHAN MK.:
1. Desain Kemasan (3)
2. Multimedia Interaktif Desain (3)
3. Digital Film Production (3)
4. Photography II (3)
5. Fashion Illustration (3)
6. Tinjauan Desain (3)
7. Kompueter 3D Animation (3)
2 PILIHAN MK.:
1. Desain Buku Komik (3)
2. Digital Marketing(3)
3. Visual Effects dan Editing (3)
4. Photography III (3)
5. Batik Pattern Desain (3)
6. Enterprise Design (3)
PETA KURIKULUM PROGRAM STUDI
DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS DESAIN & SENIKREATIF - UNIVERSITAS MERCU BUANA
© 2017 DKV- FDSK-UMB

Struktur Kurikulum KKNI DKV 2017 (Reg 1)

No	Kode Mata Kuliah	Nama Mata Kuliah	Sks	Nilai Minimal Kelulusan	Kategori Mata Kuliah
SEMESTER 1					
1	U001700001 (ISLAM) U001700002 (KATOLIK) U001700003 (PROTESTAN) U001700004 (BUDHA) U001700005 (HINDU)	Pendidikan Agama	2	B	MKCU
2	U001700006	Pancasila	2	B	MKCU
3	W231700010	Gambar Bentuk DKV	3	C	MKWP
4	W231700023	Tipografi I	3	C	MKWP
5	F011700008	Nirmana	3	C	MKCF
6	W231700020	Proses Kreatif	3	C	MKWP
7	W231700006	Apresiasi Bentuk & Ruang	3	C	MKWP
8	W231700008	Digital Art Bitmap	3	C	MKWP
		Jumlah	**22**		
SEMESTER 2					
1	U001700007	Kewarganegaraan	2	B	MKCU
2	W231700022	Sejarah Desain DKV	3	C	MKWP
3	W231700001	Studio Desain Komunikasi Visual I	3	C	MKWP
4	W231700024	Tipografi II	3	C	MKWP
5	W231700009	Digital Art Vector	3	C	MKWP
6	W231700013	Komunikasi Visual	3	C	MKWP
7	W231700011	Ilustrasi	3	C	MKWP
8	W231700016	Multimedia Interface Desain	3	C	MKWP
		Jumlah	**23**		
SEMESTER 3					
1	U001700009	Etik UMB	2	B	MKCU
2	U001700013	Bahasa Inggris I	3	B	MKCU
3	W231700002	Studio Desain Komunikasi Visual II	6	C	MKWP
4	W231700017	Persepsi Visual	3	C	MKWP
5	F0117000005	Metodologi Desain	3	C	MKCF
6	W231700007	Desktop Publishing	3	C	MKWP
7	W231700026	Web Design	3	C	MKWP
		Jumlah	**23**		

No	Kode Mata Kuliah	Nama Mata Kuliah	Sks	Nilai Minimal Kelulusan	Kategori Mata Kuliah
SEMESTER 4					
1	U001700010	Kewirausahaan I	3	B	MKCU
2	U001700014	Bahasa Inggris II	3	C+	MKCU
3	W231700003	Studio Desain Komunikasi Visual III	6	C	MKWP
4	W231700018	Photography I	3	C	MKWP
5	W231700019	Pre Press	3	C	MKWP
6	W231700015	Motion Graphics	3	C	MKWP
		Jumlah	**21**		
SEMESTER 5					
1	U001700011	Kewirausahaan II	3	C+	MKCU
2	F011700003	English For Design I	3	B	MKCF
3	W231700004	Studio Desain Komunikasi Visual IV	6	C	MKWP
4	W231700014	Metode Penelitian DKV	3	C	MKWP
5	F011700007	Manajemen Studio Desain	3	C	MKCF
6	-	Mata Kuliah Pilihan:	3	-	-
	P231700008	Komputer 3D Animation	3	C	MKWP
	P231700003	Desain Kemasan	3	C	MKPP
	P231700007	Interaktif Media Design	3	C	MKPP
	P231700004	Digital Film Production	3	C	MKPP
	P231700009	Photography II	3	C	MKPP
	P231700006	Fashion Illustration	3	C	MKPP
		Jumlah	**21**		
SEMESTER 6					
1	F011700006	Teknik Presentasi	3	C	MKCF
2	F011700004	English For Design II*	3	B	MKCF
3	U00170001	Kewirausahaan III*	3	C+	MKCU
4	W231700005	Studio Desain Komunikasi Visual V	6	C	MKWP
5	-	Mata Kuliah Pilihan 1	3	-	-
6	-	Mata Kuliah Pilihan 2	3	-	-
	P231700002	Desain Buku Komik	3	C	MKPP
	P231700005	Digital Marketing	3	C	MKPP
	P231700012	Visual Effects dan Editing	3	C	MKPP
	P231700010	Photography III	3	C	MKPP
	P231700001	Batik Pattern Desain	3	C	MKPP
	P231700011	Tinjauan Desain	3	C	MKPP
		Jumlah	**18**		
SEMESTER 7					
1	W231700012	Kerja Profesi DKV	3	C	MKWP
2	W231700021	Riset Desain DKV	3	C	MKWP
3	U001700008	Bahasa Indonesia	2	B	MKCU
		Jumlah	**8**		
SEMESTER 8					
1	W231700021	Tugas Akhir DKV	8	C	MKWP
		Jumlah	**8**		

Struktur Kurikulum KKNI DKV 2017 (Reg 2)

No	Kode Mata Kuliah	Nama Mata Kuliah	Sks	Nilai Minimal Kelulusan	Kategori Mata Kuliah
		SEMESTER I			
		TATAP MUKA			
1	W231700008	Digital Art Bitmap	3	C	MKWP
2	F011700008	Nirmana	3	C	MKCF
3	W231700010	Gambar Bentuk DKV	3	C	MKWP
		ELEARNING			
4	U001700001 (ISLAM) U001700002 (KATOLIK) U001700003 (PROTESTAN) U001700004 (BUDHA) U001700005 (HINDU)	Pendidikan Agama	2	B	MKCU
5	U001700006	Pancasila	2	B	MKCU
6	W231700020	Proses Kreatif	3	C	MKWP
		SEMESTER PENDEK			
7	W231700006	Apresiasi Bentuk & Ruang	3	C	MKWP
8	W231700023	Tipografi I	3	C	MKWP
		Jumlah	**22**		
		SEMESTER II			
		TATAP MUKA			
1	W231700024	Tipografi II	3	C	MKWP
2	W231700009	Digital Art Vector	3	C	MKWP
3	W231700001	Studio Desain Komunikasi Visual I	3	C	MKWP
		ELEARNING			
4	W231700022	Sejarah Desain DKV	3	C	MKWP
5	W231700016	Multimedia Interface Desain	3	C	MKWP
6	U001700007	Kewarganegaraan	2	B	MKCU
		SEMESTER PENDEK			
7	W231700013	Komunikasi Visual	3	C	MKWP
8	W231700011	Ilustrasi	3	C	MKWP
		Jumlah	**23**		
		SEMESTER III			
		TATAP MUKA			
1	W231700026	Web Design	3	C	MKWP
2	W231700002	Studio Desain Komunikasi Visual II	6	C	MKWP
3	W231700007	Desktop Publishing	3	C	MKWP
		ELEARNING			
4	F011700005	Metodologi Desain	3	C	MKCF
5	U001700013	Bahasa Inggris I	3	B	MKCU
6	U001700009	Etik UMB	2	C	MKCU
		SEMESTER PENDEK			
7	W231700017	Persepsi Visual	3	C	MKWP
		Jumlah	**23**		

No	Kode Mata Kuliah	Nama Mata Kuliah	Sks	Nilai Minimal Kelulusan	Kategori Mata Kuliah
SEMESTER IV					
		TATAP MUKA			
1	W231700018	Photography I	3	C	MKWP
2	W231700003	Studio Desain Komunikasi Visual III	6	C	MKWP
		ELEARNING			
3	W231700019	Pre Press	3	C	MKWP
4	U001700010	Kewirausahaan 1	3	B	MKCU
5	U001700014	Bahasa Inggris II	3	C+	MKCU
		SEMESTER PENDEK			
6	W231700015	Motion Graphics	3	C	MKWP
		Jumlah	**21**		
SEMESTER V					
		TATAP MUKA			
1	W231700004	Studio Desain Komunikasi Visual IV	6	C	MKWP
2	W231700014	Metode Penelitian DKV	3	C	MKWP
		ELEARNING			
3	F011700007	Manajemen Studio Desain	3	C	MKCF
4	U001700011	Kewirausahaan II	3	C+	MKCU
5	F011700003	English For Design I	3	B	MKCF
		SEMESTER PENDEK			
6		Mata Kuliah Pilihan	3	-	-
		Pilihan Mata Kuliah:			
	P231700008	Komputer 3D Animation	3	C	MKWP
	P231700003	Desain Kemasan	3	C	MKPP
	P231700007	Interaktif Media Design	3	C	MKPP
	P231700004	Digital Film Production	3	C	MKPP
	P231700009	Photography II	3	C	MKPP
	P231700006	Fashion Illustration	3	C	MKPP
		Jumlah	**21**		
SEMESTER VI					
		TATAP MUKA			
1	F011700006	Teknik Presentasi	3	C	MKCF
2	W231700005	Studio Desain Komunikasi Visual V	6	C	MKWP
		ELEARNING			
3	-	Mata Kuliah Pilihan 1	3	-	-
4	F011700004	English For Design II*	3	B	MKCF
5	U00170001	Kewirausahaan III*	3	C+	MKCU
		SEMESTER PENDEK			
6		Mata Kuliah Pilihan 2	3	-	-
		Pilihan Mata Kuliah:			
	P231700002	Desain Buku Komik	3	C	MKPP
	P231700005	Digital Marketing	3	C	MKPP
	P231700012	Visual Effects dan Editing	3	C	MKPP
	P231700010	Photography III	3	C	MKPP
	P231700001	Batik Pattern Desain	3	C	MKPP
	P231700011	Tinjauan Desain	3	C	MKPP
		Jumlah	**18**		
SEMESTER VII					
		TATAP MUKA			
1	W231700012	Kerja Profesi DKV	3	C	MKWP
2	W231700021	Riset Desain DKV	3	C	MKWP
		ELEARNING			
3	U001700008	Bahasa Indonesia	2	B	MKCU
		Jumlah	**8**		
SEMESTER VIII					
1	W231700025	Tugas Akhir DKV	8	C	MKWP
		Jumlah	**8**		

Silabus Matakuliah
Kurikulum KKNI DKV 2017

SEMESTER I

Pendidikan Agama (2). Mahasiswa mampu memahami pentingnya eksistensi martabat manusia, tujuan penciptaan manusia dan fungsi serta peran manusia.

Pancasila (2). Mahasiswa terbentuk sikap mental yang mampu mengapresiasi nilai-nilai ketuhanan, kemanusiaan, kecintaan pada tanah air dan kesatuan bangsa, serta penguatan masyarakat madani yang demokratis, berkeadilan, dan bermartabat berdasarkan Pancasila; serta mampu berinteraksi dengan dinamika internal dan eksternal masyarakat bangsa Indonesia

Gambar Bentuk DKV (3). Mahasiswa mampu menggambar benda dengan struktur, proporsi, dan komposisi secara presisi dalam berbagai medium gambar

Tipografi I (3). Mahasiswa mampu mengenal anatomi dan karakter huruf, mengetahui sejarah perkembangan huruf dan memiliki kreativitas, kepekaan dan ketrampilan dalam mengolah/ mengembangkan bentuk dan penyusunan huruf.

Nirmana (3). Mengembangkan kemampuan mahasiswa dalam menerapkan estetika rupa, meliputi garis bentuk warna dan prinsip pengomposisian bentuk dalam bidang dua dimensi maupun 3D.

Proses Kreatif (3). Merupakan mata kuliah fundamental yang memperkenalkan kepada mahasiswa pentingnya kreativitas dan pemecahan masalah kreatif dalam komunikasi visual. Mahasiswa akan mempelajari prinsip, teknik, dan teori yang akan menginspirasi mahasiswa untuk lebih kreatif dalam mengintegrasikan metode pemecahan masalah kreatif ke dalam proses perancangan guna menghasilkan solusi perancangan yang efektif. Melalui topik-topik utama seperti "*Problem Defining*" dan "*Idea Generation*", yang mencakup berbagai teknik kreativitas, mata kuliah ini akan membantu mahasiswa untuk memahami masalah desain dengan tujuan untuk meningkatkan kuantitas ide baru yang menarik dan inovatif. Inti dari mata kuliah ini adalah untuk memberikan panduan kepada mahasiswa tentang proses kreativitas dalam mengembangkan pola pikir yang akan menumbuhkan kreativitas mahasiswa.

Apresiasi Bentuk & Ruang (3). Merupakan mata kuliah yang bertujuan untuk mengembangkan kepekaan artistik dan estetik serta memberikan pembekalan teoritis mengenai aspek visual/bentuk Desain dan hubungannya terhadap ruang maupun desain dalam ruang itu sendiri. Apresiasi bentuk dan ruang memperkenalkan metode kritik desain untuk menambah wawasan desainer dalam mengembangkan ide serta berpikir kritis dalam memandang sebuah hasil desain.

Digital Art Bitmap (3). Mata kuliah ini membantu mahasiswa menciptakan, menggunakan, dan memahami teknik pembuatan gambar berbasis *pixel* dengan menggunakan perangkat lunak desain grafis, yaitu Adobe Photoshop. Mata kuliah ini mencakup semua fitur utama termasuk mengomposisikan gambar, grafik dan teks, membuat koreksi warna pada gambar, memahami resolusi, membuat *montage*, menggunakan *filter*, bekerja dengan layer dan *channels* dan menyiapkan gambar untuk digunakan dalam media cetak dan digital

SEMESTER II

Kewarganegaraan (2). Mahasiswa mampu memahami geografi, penduduk, dan lingkungan di Indonesia serta mengimplementasikan konsep Wawasan Nusantara.

Sejarah Desain DKV (3) Mata kuliah ini mempelajari mengenai sejarah perkembangan seni, dengan fokus pada seni Barat dan kebudayaan sekitar yang mempengaruhinya, meliputi perkembangan seni Mesir, Yunani dan Romawi Kuno, Asia Tengah, seni Eropa sejak era Abad Pertengahan hingga Victoriana. Pembahasan ditekankan pada pengenalan beragam gaya seni, konteks sosial dan budaya yang melatarbelakanginya, serta pengaruhnya pada desain, khususnya desain komunikasi visual / desain grafis, sebagai sumber inspirasi untuk menumbuhkan kreativitas mahasiswa dalam penciptaan karya desain.

Studio Desain Komunikasi Visual I (3). Mata kuliah yang menjelaskan produksi dengan kreativitas yang terstruktur, yang akan menghasilkan nilai2 kebaikan seperti *High Performan*, *Excitement*, Komitmen serta personal *Growth* sehingga kreativitas melalui pemikiran yang kreatif mampu mendorong pertumbuhan pribadi mahasiswa.

Tipografi II (3). Mata kuliah ini mengeksplorasi pengaplikasian prinsip dasar tipografi lebih jauh di mana mahasiswa dapat mengeksplorasi pemilihan dan penataan jenis *font* yang ekspresif sebagai elemen visual utama dan elemen ilustrasi untuk mendukung efektivitas keterbacaan pada media promosi yang memiliki susunan informasi yang kompleks dengan memanfaatkan hierarki yang efektif. Inti dari mata kuliah ini adalah untuk memberikan panduan kepada mahasiswa tentang proses kreativitas dalam mengembangkan pola pikir yang akan menumbuhkan kreativitas mahasiswa dalam pengaplikasian teori tipografi.

Digital Art Vector (3). Mahasiswa mampu memahami, mengoperasikan dan memanfaatkan komputer program desain dua dimensi berbasis vector - sebagai teknik desain guna mendukung penyelesaian tugas-tugas dan memberikan bekal yang memadai untuk keperluan perancangan tugas-tugas perancangan pada perkuliahan selanjutnya.

Komunikasi Visual (3). Mata kuliah ini membawa mahasiswa untuk mengetahui pentingnya Ilmu Komunikasi yang menjadi dasar pokok dari setiap insan dalam berinteraksi. Ada 4 pokok pembahasan dalam mata kulian ini, yakni Ilmu Komunikasi, Media Massa, Periklanan, dan Produksi Iklan. Mata kuliah komunikasi visual memberikan porsi besar dalam pembahasan komunikasi yang bersifat visual. Mahasiswa akan mendapatkan materi mengenai komunikasi nonverbal, pentingnya perihal persuasi dalam setiap bentuk komunikasi, hingga bagaimana periklanan menjadi media yang paling persuasif dalam penyampaian pesan. Di akhir perkuliahan mahasiswa diarahkan untuk menerapkan materi yang sudah didapatkan pada sebuah project membuat iklan kreatif.

Ilustrasi (3). Mata kuliah ilustrasi merupakan mata kuliah yang mengarahkan dan memberikan pemahaman tentang cara menyajikan menggambarkan sebuah cerita melalaui visual yang bertujuan untuk menyampaikan informasi. Tujuan dari ilustrasi adalah kunci untuk mendapatkan wawasan dan melatih kepekaan dalam menggambarkan situasi atau kejadian yang diwakilkan maupun dibahasakan melalui gambaran visual yang variatif dan imajinatif.

Multimedia Interface Desain (3). Mata kuliah Multimedia Interface Design adalah mata kuliah wajib yang berfokus pada desain estetika *user interface* pada web dan *aplikasi mobile*. Mahasiswa akan mempelajari konsep dan isu dasar yang berkaitan dengan perancangan desain *user interface* untuk produk digital, yang berlaku untuk berbagai konteks: web dan aplikasi *mobile*. Mahasiswa juga akan mempelajari prinsip, metode, proses dan teknik untuk merancang dan mengevaluasi *User Interface* yang sudah ada dan atau merancang yang baru karena tujuan akhir dalam perancangan suatu produk adalah untuk memenuhi tujuan dan harapan penggunanya.

SEMESTER III

Etik UMB (2). Mata kuliah ini memberikan bekal kemampuan mahasiswa menggali dan memaksimalkan potensi diri, mengidentifikasi karakter dan kepribadian yang tangguh, serta mengaplikasikannya agar dapat menjadi sumber daya manusia yang profesional.

Bahasa Inggris I (3). Students are able to communicate in English (orally and in writing) in common business context and comprehend business-related reading materials. Students achieve a TOEIC score between 450-550.

Studio Desain Komunikasi Visual II (6). Mata Kuliah ini memberikan pemahaman kepada mahasiswa terhadap kekuatan bahasa visual sebagai alat penyederhana pesan verbal yang berbentuk informasi. Bagaimana mengolah sebuah informasi dan data (verbal dan visual) yang kemudian dirancang dan disajikan ulang dalam bahasa desain komunikasi visual (infografis) yang ringkas, efektif, dan informatif.

Persepsi Visual (3). Bagaimana seorang desainer mampu membuat suatu informasi visual dan orang yang melihat dapat memahami pesan visual yang ingin disampaikan oleh desainer tersebut; hal ini merupakan dasar fundamental dari desain grafis. Tujuan dari kelas Persepsi Visual ini adalah untuk memberi mahasiswa pemahaman tentang apa yang terjadi di balik layar persepsi visual manusia dalam melihat pesan visual dan bagaimana pesan visual tersebut diterima oleh sistem visual manusia, . Persepsi visual ini mempelajari tentang persepsi visual dan kerangka teoretisnya; termasuk produksi, bentuk dan penerimaan gambar melalui media komputer maupun cetak, serta memperkenalkan strategi teoritis untuk memahami bagaimana suatu pesan visual dapat tersampaikan oleh dan melalui gambar sesuai dengan pesan yang ingin disampaikan dan bagaimana memahami pesan visual yang ingin disampaikan berdasarkan prinsip-prinsip persepsi visual, dan ilusi visual.

Metodologi Desain (3). Mata kuliah ini mempelajari mengenai metode yang sistematis dalam melangsungkan sebuah proses desain guna menjawab permasalahan dan kebutuhan desain.

Desktop Publishing (3). Matakulah yang mempelajari tentang layout secara keseluruhan untuk pembuatan buku dan majalah, serta mengatur dan mempersiapkan desain yang telah dibuat untuk dicetak pada media cetak ataupun digital.

Web Design (3). Modul ini bertujuan untuk memperkenalkan prinsip-prinsip dasar Web Desain. Mahasiswa akan diberi pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan melalui latihan praktis, ceramah, demonstrasi dan contoh. Modul ini juga akan memungkinkan mahasiswa untuk mengeksplorasi proses web desain dari konsep hingga mengunggah desain akhir ke server (FTP). Ini juga akan mencakup implementasi sitemap, wireframe dan user interface design ke HTML, CSS dan standar web. Setelah menyelesaikan modul ini mahasiswa akan dapat memahami dan mengembangkan Proyek Desain Web.

SEMESTER IV

Kewirausahaan I (3). Mahasiswa mampu membuat bisnis plan, menentukan bisnis apa yang dipilih dan mendapatkan pengalaman pengelolaan bisnis.

Bahasa Inggris II (3). *Students are able to communicate in English (orally and in writing) in common business context and comprehend business-related reading materials. Students achieve a TOEIC score between 550-650.*

Studio Desain Komunikasi Visual III (6). Mata kuliah ini adalah mata kuliah wajib yang berfokus pada perancangan re-desain visual kemasan produk, *display*, *copywriting* dan media (termasuk *unconvensional* media).teknik

Photography I (3). Mata kuliah ini membahas fotografi dan keterkaitannya dengan desain Komunikasi Visual. Dalam mata kuliah ini disampaikan pandangan dasar tentang fotografi baik sebagai media pendokumentasian dan sebagai media untuk menghasilkan sebuah karya seni. Selain itu diberikan pula pengetahuan-pengetahuan yang berkaitan dengan fotografi seperti sejarah dan perkembangan teknologi fotografi. Dan dengan dasar pandangan dan pengetahuan tersebut, mata kuliah ini juga memberikan pengetahuan tentang teknik-teknik dasar fotografi untuk membantu mahasiswa mulai menghasilkan foto baik dokumentasi maupun seni dengan konsep maupun karya sebagai objek utamanya.

Pre Press (3). Mempelajari prinsip dasar, teknik dan metode cetak konvensional maupun digital dalam kaitannya untuk produksi cetak gafis. Mengembangkan kemampuan membuat desain kemasan dan final *art work*-nya secara digital untuk keperluan proses produksi grafika serta contoh aplikasinya dalam bentuk *mock-up/dummy*.

Motion Graphics (3) Merupakan salah satu Mata Kuliah Wajib Prodi Desain Komunikasi Visual yang memperkenalkan prinsip dasar animasi dengan menggunakan elemen desain grafis. Mata kuliah ini memberi mahasiswa kesempatan untuk mengeksplorasi elemen ruang dan waktu untuk menyampaikan pesan dan makna melalui bentuk, tulisan, gambar, ilustrasi, video dan audio pada layar. Kreativitas individu ditekankan pada komunikasi melalui animasi, transformasi dan *timing* sekaligus mencakup pengenalan yang signifikan untuk pemahaman dan penggunaan perangkat lunak standar industri Adobe After Effects untuk membuat karya desain *motion graphics*.

SEMESTER V

Kewirausahaan II (3). Mahasiswa mampu mengendalikan bisnis sederhana, mengetahui dan mengaplikasikan manajemen pemasaran, sumber daya manusia dan manajemen keuangan, mempunyai pandangan akan potensi berwirausaha sebagai pilihan masa depan.

English For Design I (3). Students are able to receive and write a design brief, expressing the content for design. (Mahasiswa mampu menulis design brief, menggambarkan isi desain). Mata kuliah ini diharapkan dapat membekali mahasiswa dengan kemampuan berbahasa Inggris yang dapat membuat mereka mampu bersaing di dunia kerja, terutama Bahasa Inggris dalam industri Desain.

Studio Desain Komunikasi Visual IV (6). Memberikan pemahaman dan kemahiran dalam menetapkan kebutuhan media dengan mengembangkan media kreatif / unconventional media untuk perencanaan komunikasi pemasaran terpadu.

Metode Penelitian DKV (3). Memberikan kemampuan kepada mahasiswa untuk mengidentifikasi pemecahan masalah-masalah desain, melalui proses logika berpikir ilmiah, baik secara kuantitatif maupun kualitatif, melalui metodologi yang tepat kemudian merumuskan konsep desain kreatif dari hasil risetnya.

Manajemen Studio Desain (3). Mata kuliah ini menjelaskan teori dan prinsip dasar manajemen desain, khususnya yang berkaitan dengan proses, sistem, dan prosedur yang sistematis dalam tahap perancangan, eksekusi, hingga pemasaran suatu produk desain.

Mata Kuliah Pilihan:

Komputer 3D Animasi (3). Membahas tentang mengolah gambar bentuk 3 dimensi dengan menggunakan teknik digital. Komputer diperkenalkan sebagai alat bantu dalam mendesain seperti mencari gubahan massa. Selain itu pengolah gambar 3 dimensi digital ini juga dapat digunakan sebagai alat untuk mempresentasikan gambar dalam bentuk citra bergerak sederhana.

Desain Kemasan (3). Memberikan pemahaman dan pembekalan kepada mahasiswa berkaitan dengan standar kemasan produk, label kemasan dan standart ikon dalam kemasan; meliputi: Kertas & Foodgrade; Sejarah Kemasan; Design Kemasan; Flexible Packaging; Food Drink Packaging; Metal Packaging; Security Packaging.

Interaktif Media Design (3). Mata kuliah praktik yang memberikan pemahaman kepada mahasiswa untuk mampu menghasilkan sebuah karya atau desain multimedia, yang memenuhi kaidah perancangan multimedia, serta bersifat interaktif. Karya desain multimedia yang dihasilkan dapat berupa multimedia pembelajaran, permainan (game), peta interaktif , information grapghic dan semacamnya.

Digital Film Production (3). Mata kuliah ini mempelajari teknik produksi film digital dengan berbagai macam platform penayangan saat in. Mengembangkan kemampuan kreatif mengolah teknik sinematografi, editing dan suara dan unsur produksi karya sinematik lainnya.

Photography II (3). Mata kuliah ini memperkenalkan kepada mahasiswa tentang fotografi lanjut atau fotografi yang memiliki nilai jual, sesuai brief dan kebutuhan komunikasi. Fotografi lanjutan ini meliputi berbagai ruang lingkup produk foto, seperti: still life, food photography, fashion, model, dan sebagainya, di mana tiap pembahasan memenuhi unsur teoritis dan juga teknis dalam mencapai komunikasi yang diinginkan, sehingga mahasiswa memiliki bekal dan kemampuan komprehensif terhadap aspek komunikasi dalam fotografi komersial.

Fashion Illustration (3). Mata kuliah ini mempelajari mengenai teknik dan proses pembuatan ilustrasi fashion. Penekanan mata kuliah adalah pada penguasaan keterampilan dalam membuat ilustrasi untuk menunjang desain fashion, baik secara manual maupun digital. Dalam mata kuliah ini, peserta diberikan dasar pengetahuan dan wawasan mengenai perkembangan ilustrasi fashion saat ini, anatomi dan proporsi model untuk ilustrasi Fashion, teknik pewarnaan, penggayaan (styling), serta pengembangan ilustrasi dari sebuah konsep desain Fashion.

SEMESTER VI

Teknik Presentasi (3). Mata kuliah Teknik Presentasi adalah Mata Kuliah Wajib Prodi yang dapat memberikan petunjuk kepada mahasiswa mengenai cara menyusun dan cara membawakan sebuah presentasi atas suatu karya desain, yaitu mulai dari perencanaan sampai dengan penyelenggaraan, membekali mahasiswa teori dasar presentasi serta hal – hal khusus yang perlu diperhatikan dalam sebuah presentasi karya desain, sehingga mampu berkomunikasi dengan target kaudiencernya. Mata kuliah Teknik Presentasi ini juga memberikan mahasiswa ketrampilan dan wawasan untuk merancang portofolio, yaitu pilihan contoh karya/tugas yang dikemas untuk keperluan presentasi untuk memasuki kerja praktik maupun bekerja. Melalui mata kuliah ini diberikan materi bagaimana mendokumentasikan dan memilih karya yang pantas untuk dijadikan portofolio sebagai salah satu alat untuk mempresentasikan kemampuan diri sendiri sebagai seorang desainer dalam berbagai format yang efektif dan unik dalam persiapan memasuki kerja praktik maupun bekerja.

English For Design II* (3). Students are able to discuss about case studies in interior, graphic and product design. (Mahasiswa mampu menulis makalah tentang desain interior, desain grafis, maupun desain produk) Students are able to present about national and international designers and their works. (Mahasiswa mampu untuk menampilkan dan membahas tentang desiner-desainer dan karya mereka)

Kewirausahaan III* (3). Mahasiswa mampu mengelola bisnis dengan baik sesuai bidang keilmuan; membuat laporan keuangan yang bankable. Serta dapat memberikan nilai tambah untuk produk, dapat meningkatkan jumlah pendapatan secara signifikan

Studio Desain Komunikasi Visual V (6). Memberikan pemahaman dan kemahiran dalam merancang persuasi periklanan yang mempertimbangkan penggunaan prinsip-prinsip bahasa visual nusantara pada kampanye untuk masalah sosial dan komersial.

Mata Kuliah Pilihan:

Desain Buku Komik (3). Mahasiswa mampu menerapkan proses dan teknik menggambar ilustrasi dengan media digital; mampu memeprtimbangkan aspek visual dalam membangun karakter ataopun sebuah cerita.

Digital Marketing (3). Merupakan mata kuliah pilihan prodi yang membahas strategi, implementasi dan pertimbangan pelaksanaan digital marketing dan memberikan pemahaman yang detail tentang semua subjek yang berhubungan dengan digital marketing seperti: SEO (Search Engine Optimization), SEM (Search Engine Marketing), SMM (Social Media Marketing), Pay-Per-Click (PPC), Web Analytics, Content Marketing, Mobile Marketing, Email Marketing dan Online Reputasi Manajemen. Mata kuliah ini juga akan membuat mahasiswa menguasai alat dan platform seperti Google Analytics, AdWords, Twitter, YouTube, Facebook, Instagram, Linkedin dan Pinterest. Analisa industri akan dilakukan yang meliputi: analisis internal / eksternal, analisis pelanggan, analisis pesaing, analisis pasar / submarket, analisis marketing data, serta menarik kesimpulan dan membuat rekomendasi untuk membuat kampanye yang sukses.

Visual Effects dan Editing (3). Mata kuliah Visual effect dan editing ini adalah Mata kuliah yang memperkenalkan kepada mahasiswa tentang perkembangan ilmu baru dalam industri di bidang desain, Mata kuliah Visual Effects dan Editing adalah sebuah istilah yang banyak digunakan pada dunia visualisasi dan Motion Graphic. Pengertian Visual Effect dalam visualisasi dan Motion Graphic lebih menekankan pada kreativitas Motion Graphic desainer agar dapat menghasilkan efek-efek visual tertentu atau bahkan mungkin lain daripada yang lain. Secara garis besar visual effect adalah suatu pergerakan visual yang langsung dapat terlihat oleh yang melihatnya melalui media penyampaian televisi atau monitor lainnya yang dibentuk dengan pergerakan animasi sehingga objek / media yang terlihat lebih menarik.

Photography III (3). Mata kuliah ini memperkenalkan kepada mahasiswa pentingnya kreativitas dan pemecahan masalah kreatif dalam komunikasi visual melalui media fotografi. Mahasiswa akan mempelajari prinsip, teknik, dan teori fotografi periklanan yang akan menginspirasi mahasiswa ke dalam proses perancangan guna menghasilkan fotografi periklanan yang efektif.

Batik Pattern Desain (3). Mata kuliah ini mempelajari mengenai desain motif dan pola batik, ditekankan pada wawasan mengenai ragam hias batik Nusantara serta perkembangannya dalam desain kontemporer. Dalam bidang teknis, peserta diberi penguasaan keterampilan membuat motif dan pola batik dan keterampilan dasar membatik, yang menjadi dasar bagi pengaplikasiannya dalam desain grafis/desain komunikasi visual

Tinjauan Desain (3). Mata kuliah ini mempelajari mengenai sejarah perkembangan dan tinjauan desain pada abad ke-20 hingga sekarang, yang mencakup era Modernisme,

Pos-modernisme, dan Digital. Pembahasan ditekankan pada pengenalan beragam gaya seni, konteks sosial dan budaya yang melatarbelakanginya, serta pengaruhnya pada desain, khususnya desain komunikasi visual / desain grafis, sebagai sumber inspirasi untuk menumbuhkan kreativitas mahasiswa dalam penciptaan karya desain.

SEMESTER VII

Kerja Profesi DKV (3). Merupakan mata kuliah lanjutan dari Teknik Presentasi yang bersifat kerja lapangan atau kerja praktik di industri bidang desain grafis dan digital multimedia. Pengalaman magang akan memberi mahasiswa kesempatan untuk mengeksplorasi minat karier dari mahasiswa sambil menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang dipelajari di kelas selama 3 tahun dalam lingkungan kerja. Pengalaman bekerja ini juga membantu mahasiswa mendapat pemahaman yang lebih jelas tentang apa yang masih perlu mereka pelajari dan memberi kesempatan kepada mahasiswa untuk membangun jaringan profesional. Bidang yang dipelajari dapat merupakan bidang industri advertising, percetakan dan penerbitan buku, majalah, koran (Publishing), web design, atau di rumah produksi (production house) bidang desain grafis, bidang penyiaran televisi, production house bidang multimedia, film dan animasi.

Riset Desain DKV (3). Merupakan mata kuliah yang memberikan bekal ke[ada mahasiswa untuk mampu melakukan penelitian dengan menggunakan metode yang tepat serta analisis untuk menentukan konsep desain tugas akhir pada semester selanjutnya.

Bahasa Indonesia (2). Memberikan bekal kepada mahasiswa untuk mampu berbicara secara lisan menggunakan bahasa indonesia yang baik dan benar; mampu menulis karya ilmiah dengan memenuhi aturan penulisan ilmiah yang berlaku; mampu mematuhi kaidah-kaidah bahasa indonesia dan ejaan yang disempurnakan (EYD); mampu meningkatkan kecepatan efektif membaca (KEM)-nya, sehingga mencapai tingkat yang memadai; mampu memahami pesan dan informasi yang disampaikan komunikator, secara tepat makna dan tidak mengalami miskomunikasi; mampu menerjemahkan ide, pikiran dan pendapat ke dalam bentuk kalimat yang efektif, dan mudah dipahami; mampu menulis surat dinas/surat lamaran secara efektif, benar, dan komunikatif.

SEMESTER VIII

Tugas Akhir DKV (8). Mata kuliah ini adalah mata kuliah dimana mahasiswa secara mandiri membuat perancangan karya DKV yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah melalui forum sidang tertutup. Tugas dilaksanakan secara perorangan/ individual; dengan tahapan pengumpulan data, analisis, problem solving hingga visualisasi/ penulisan dikerjakan secara terstruktur melalui bimbingan. Kemudian karya dievaluasi, dinilai dan dipertanggung jawabkan secara akademik melalui forum sidang presentasi/pengujian.

Skema Ekuivalensi (Penyetaraan Mata Kuliah) Kurikulum DKV 2017 dengan 2013

KURIKULUM 2017			←	EKUIVALENSI DGN KURIKULUM 2013	
No	Course Code	Course Name	Credit (sks)	Course Name	Credit Lebih
SEMESTER I					
1	U001700001/ 2/3/4/5	Pendidikan Agama	2	Pendidikan Agama	0
2	U001700006	Pancasila	2	Pancasila	0
3	W231700010	Gambar Bentuk DKV	3	Gambar Bentuk I	0
4	W231700023	Tipografi I	3	Tipografi	0
5	F011700008	Nirmana	3	Desain Elementer I (6 Sks)	+3
6	W231700020	Proses Kreatif	3	Apresiasi Seni Dan Desain	0
7	W231700006	Apresiasi Bentuk & Ruang	3	Apresiasi Bentuk Dan Ruang	0
8	W231700008	Digital Art Bitmap	3	Gambar Bentuk II	0
SEMESTER II					
1	U001700007	Kewarganegaraan	2	Kewarganegaraan	0
2	W231700022	Sejarah Desain DKV	3	Sejarah Desain	0
3	W231700001	Studio Desain Komunikasi Visual I	3	Desain Elementer II	+3
4	W231700024	Tipografi II	3	Tipografi Aplikatif	0
5	W231700009	Digital Art Vector	3	Computer-Generated Imagery (CGI) I	0
6	W231700013	Komunikasi Visual	3	Komunikasi	0
7	W231700011	Ilustrasi	3	Ilustrasi	0
8	W231700016	Multimedia Interface Desain	3	Ergodesign Visual	0
SEMESTER III					
1	U001700009	Etik UMB	2	Etik UMB	0
2	U001700013	Bahasa Inggris I	3	Bahasa Inggris I	0
3	W231700002	Studio Desain Komunikasi Visual II	6	Studio Desain Komunikasi Visual I	0
4	W231700017	Persepsi Visual	3	Persepsi Visual	0
5	F0117000005	Metodologi Desain	3	Metodologi Desain	0
6	W231700007	Desktop Publishing	3	Periklanan	0
7	W231700026	Web Design	3	Aplikasi Komputer	0
SEMESTER IV					
1	U001700010	Kewirausahaan I	3	Kewirausahaan I (2 Sks)	-1
2	U001700014	Bahasa Inggris II	3	Bahasa Inggris II	0
3	W231700003	Studio Desain Komunikasi Visual III	6	Studio Desain Komunikasi Visual II	0
4	W231700018	Photography I	3	Fotografi	0
5	W231700019	Pre Press	3	Pra Cetak Grafis Dan Kemasan	0
6	W231700015	Motion Graphics	3	Audio Visual	0
SEMESTER V					
1	U001700011	Kewirausahaan II	3	Kewirausahaan II (2 Sks)	-1
2	F011700003	English For Design I	3	Bahasa Inggris III (2 Sks)	-1
3	W231700004	Studio Desain Komunikasi Visual IV	6	Studio Desain Komunikasi Visual III	0
4	W231700014	Metode Penelitian DKV	3	Metodologi Riset	0
5	F011700007	Manajemen Studio Desain	3	Manajemen Desain	0
6	-	Matakuliah Pilihan 1	3	-	-
		PILIHAN:			
	P231700008	Komputer 3D Animation	3	Computer-Generated Imagery (CGI) II	0
	P231700003	Desain Kemasan	3	-	-
	P231700007	Interaktif Media Design	3	-	-
	P231700004	Digital Film Production	3	Videografi	0
	P231700009	Photography II	3	Fotografi Aplikatif	0
	P231700006	Fashion Illustration	3	Desain Fashion	0
SEMESTER VI					
1	F011700006	Teknik Presentasi	3	Desain & Gaya Hidup	0
2	F011700004	English For Design II*	3	Bahasa Inggris IV* (2 Sks)	-1
3	U00170001	Kewirausahaan III*		Kewirausahaan III* (2 Sks)	-1
4	W231700005	Studio Desain Komunikasi Visual V	6	Studio Desain Komunikasi Visual IV	0
5	-	Mata Kuliah Pilihan 1	3	-	-
6	-	Mata Kuliah Pilihan 2	3	-	-
		PILIHAN:		PILIHAN:	
	P231700002	Desain Buku Komik	3	Komik Dan Kartun	0
	P231700005	Digital Marketing	3	Marketing	0
	P231700012	Visual Effects dan Editing	3	Desain Nusantara	0
	P231700010	Photography III	3	-	-
	P231700001	Batik Pattern Desain	3	Desain Batik	0
	P231700011	Tinjauan Desain	3	Tinjauan Desain	0
SEMESTER VII					
1	W231700012	Kerja Profesi DKV	3	Kerja Praktik	0
2	W231700021	Riset Desain DKV	3	Riset Desain (4 Sks)	+1
3	U001700008	Bahasa Indonesia	2	Bahasa Indonesia (2 Sks)	0
SEMESTER VIII					
1	W231700021	Tugas Akhir DKV	8	Tugas Akhir (8 sks)	0
		TOTAL SKS	144	TOTAL SKS	+1

Peta Okupasi Area Fungsi DKV

Sektor/ Sub Sektor/ Area/ Fungsi Utama Tujuan Bisnis		DESAIN GRAFIS / DESAIN KOMUNIKASI VISUAL		
Sub-Bidang/ Sub-disiplin/ Area Fungsi Kunci		DESAIN GRAFIS INFORMASI	DESAIN GRAFIS IDENTITAS	DESAIN GRAFIS PERSUASI & PRESENTASI
Level KKNI	fungsi mayor			
9	S3	Pengelola Desain (Director)		
		Creative Director		
		Executive Creative Director / Chief Creative Officer		
		Chief Design Officer / Design Director		
8	S2	**Pengelola Desain (Maanger)**		
		Associate Creative Director		
		Creative Group Head		
		Design Project Manager		
7	S1+Pengalaman	Senior Designer		
		Desainer Grafis Senior		
		Design MAnager		
		Desainer Publikasi Senior	Desainer Kemasan Senior	Senior Visual Merchandizing Designer
		Desainer Infografis Senior	Desainer Identitas Brand	Pengarah Seni Senior/ Senior Art Director
		Senior Signage Designer	Desainer Karakter	Desainer Ekhibisi Senior
		Junior User Interface / UI Senior		Desainer Grafis Lingkungan
		Desainer Web Senior		Desainer Experience /UX
		Desainer Apps Senior		Ilustrator Senior
		Senior Typeface Designer		Fotografer Senior
6	S1	**Junior Desainer**		
		Desainer Grafis Junior		
		Desainer Publikasi Junior	Desainer Kemasan Junior	Junior Visual Merchandizing Designer
		Desainer Infografis Junior		Desainer Konten Visual Junior
		Junior Signage Designer		Pengarah Seni Junior / Junior Art Director
		Junior User Interface / UI Junior		Desiner Ekshibisi Junior
		Desainer Web Junior		Ilustrator Junior
		Desainer Apps Junior		Fotografer Junior
		Junior Typeface Designer		Motion Graaphic Designer
5	D3	Senior Assistant Designer		
		Senior Visualizer		
		Senior Drafter		
		Senior Layout Artist		
		Image Editor		
4	D2	Junior Assistant Designer		
		Junior Visualizer		
		Junior Drafter		
		Junior Layout Artist		
3	D1	Senior Operator		
2	SMK	Junior Operator		
1	SMP			
		Desainer Grafis Desainer Publikasi Desainer Infografis Desainer marka / Signage Desainer User Interface /UI Desainer Web Sesainer Apps	Desainer grafis Desainer Sampul /Cover Desainer Kemasan Desainer Identitas Brand	Desainer Grafis Desainer Visual Merhandise Desainer Konten Media Sosial Pengarah Seni /Art Director Desainer Ekshibisi Desainer Grafis Lingkungan Desainer User Experience /UX

Peta Profesi DG/DKV

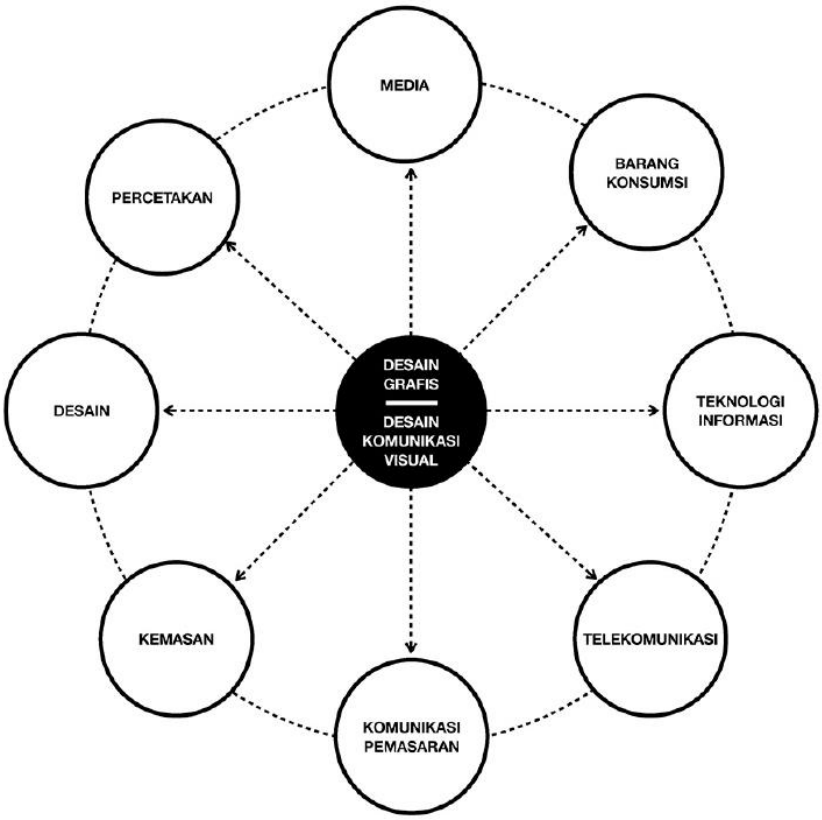
Sumber: KEPUTUSAN MENTERI KETENAGAKERJAAN REPUBLIK INDONESIA NOMOR 301 TAHUN 2016 TENTANG PENETAPAN STANDAR KOMPETENSI KERJA NASIONAL INDONESIA KATEGORI AKTIVITAS PROFESIONAL, ILMIAH DAN TEKNIS GOLONGAN POKOK AKTIVITAS PROFESIONAL, ILMIAH DAN TEKNIS LAINNYA BIDANG DESAIN GRAFIS DAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

Di bawah ini merupakan peta profesi untuk memberikan gambaran mengenai fungsi dan lingkup bidang Desain Grafis/Desain Komunikasi Visual

Dari peta profesi terebut terlihat lingkup profesi bidang Desain Grafis/Desain Komunikasi Visual yang mencakup 3 (tiga) fungsi pentingnya yaitu *to inform*, *to indentify*, dan *to persuade*. Fungsi memberikan informasi, mengidentifikasi dan membujuk (mempersuasi) dengan mempergunakan media grafis (berbasis cetak), media digital, dan *environmental* (lingkungan). Ketiga jenis media tersebut dapat digunakan secara sendiri-sendiri maupun secara terpadu. Adapun lingkup profesi terbagi menjadi profesi yang lebih umum biasanya disebut desainer grafis/komunikasi visual dan profesi yang lebih spesialis seperti: desainer *brand*, desainer kemasan, desainer *website*, desainer multimedia, dan lain-lain. Gambaran tersebut menunjukkan bahwa profesi ini akan terus berkembang sesuai dengan kemajuan teknologi.

Peta Industri DG/DKV

SK Menaker RI No.301 Th. 2016



Bidang profesi Desain Grafis/Desain Komunikasi Visual hampir menyentuh seluruh aspek kehidupan mencakup bidang politik, ekonomi, sosial, dan budaya. Namun dalam peta industri terkait Desain Grafis/Desain Komunikasi Visual di atas digambarkan industri-industri di mana pada umumnya seorang Desainer Grafis/Komunikasi Visual dibutuhkan keberadaannya. Pada industri-industri tersebut di atas banyak dibutuhkan jasa Desainer Grafis/Komunikasi Visual baik sebagai desainer yang bekerja di studio desain, butik kreatif, biro iklan (*agency*), sebagai desainer lepas (*freelancer*) maupun menjadi desainer *inhouse*. Kebutuhan akan Desainer Grafis/Komunikasi Visual yang kompeten untuk menunjang industri-industri terkait sangat besar. Apalagi sudah memasuki era pasar bebas ASEAN dalam kerangka Masyarakat Ekonomi ASEAN (MEA). Karena itu perlu disiapkan suatu standar yang dapat jadi acuan bagi tenaga kerja dalam profesi ini, baik dalam posisinya untuk menentukan jenjang ketenagakerjaan maupun dalam perencanaan pendidikan penunjangnya. Agar terjadi kesinambungan antara pendidikan dengan dunia industri dalam penyediaan SDM yang berdaya saing

Beberapa Unit Kompetensi DG/DKV

MENGAPLIKASIKAN PRINSIP DASAR DESAIN	
1	Kemampuan dalam mengaplikasikan elemen dasar
2	Kemampuan dalam mengaplikasikan prinsip dasar desain
3	Kemampuan dalam mengaplikasikan fungsi utama dari Desain
MENERAPKAN PRINSIP DASAR KOMUNIKASI	
4	Kemampuan dalam mengaplikasikan prinsip dasar komunikasi
5	Kemampuan dalam mengaplikasikan prinsip dasar komunikasi visual
PENETAPAN KONSEP DESAIN	
6	Kemampuan dalam menyusun gagasan menjadi konsep desain
7	Mengaplikasikan Elemen dasar dan Prinsip Dasar Desain
8	Menerapkan Prinsip Dasar Komunikasi
9	Menetapkan Strategi Desain (Desain Proses)
TEKHNOLOGI DAN PROSES PEMBUATAN KARYA	
10	Memiliki keterampilan mengoperasikan perangkat lunak desain grafis.
11	Memiliki pengetahuan dasar fotografi.
12	Memiliki pengetahuan dasar *motion graphic*.
13	Memiliki pengetahuan dasar audio visual.
14	Memiliki pengetahuan dasar *website*.
15	Memiliki pengetahuan produksi dan teknologi produksi.
MENGELOLA PROSES DESAIN	
16	Kemampuan dalam mendokumentasikan kemajuan kerja yang lengkap dan akurat
17	Kemampuan dalam mendokumentasikan semua informasi mengenai kemajuan kerja
MOCKUP / DUMMY DESAIN KARYA PERANCANGAN TA (OUT-PUT)	
18	Ketepatan dalam mengidentifikasi desain awal perancangan
19	Kemampuan membuat sketsa dan wujud karya desain
20	Kemampuan mengembangkan ide/*brainstorming* dan berdiskusi
21	Keterampilan menciptakan purwarupa/*dummy* karya desain
MEMBUAT MATERI DESAIN SIAP PRODUKSI	
22	Keterampilan menerjemahkan desain menjadi materi siap produksi/tayang
23	Ketelitian untuk mengecek materi sesuai kebutuhan keutuhan pesan dan kesempurnaan tampilan.
MENGELOLA PROSES PRODUKSI	
24	Kemampuan mengelola proses produksi yang sesuai tujuan perancangan
25	Efisiensi pemanfaatan teknologi untuk mempermudah atau memperkecil risiko kerumitan dan efek bahasa yang lain.
MENGEVALUASI HASIL KARYA DESAIN	
26	Kemampuan menilai dan mengevaluasi karya desain.
27	Ketepatan memilih dan menilai karya desain
28	Ketepatan menjabarkan penjelasan/alasan pemilihan karya desain
29	Kemampuan menghubungkan antara pengetahuan/teori dengan aplikasinya dalam pemilihan dan evaluasi karya
MEMPRESENTASIKAN KARYA DESAIN	
30	Kemampuan untuk menjelaskan strategi, konsep dan hasil karya desain secara lugas dan tepat
31	Keterampilan menggunakan bahasa yang tertata baik, kepribadian yang sopan dan keberanian dalam mempresentasikan tujuan/maksud pembuatan desain

Sumber: Surat Keputusan Menteri Ketenagakerjaan Republik Indonesia Nomor 301 Tahun 2016 Tentang: Penetapan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia Kategori Aktivitas Profesional, Ilmiah Dan Teknis Golongan Pokok Aktivitas Profesional, Ilmiah Dan Teknis Lainnya Bidang Desain Grafis Dan Desain Komunikasi Visual.

Istilah-Istilah Teknis dalam Bidang DG/DKV

1. **Branding** adalah program merumuskan, membentuk dan memproyeksikan nilai-nilai yang dimiliki oleh sebuah entitas (*brand*) yang digunakan untuk membangun kesadaran, daya tarik, memotivasi tindakan dan memperluas loyalitas pelanggan.
2. ***Corporate Indentity*** adalah suatu gambaran menyeluruh dari aspek perilaku, komunikasi dan lingkungan sebuah entitas/perusahaan yang diekspresikan melalui suatu simbolisasi; biasanya logo, warna, isi dan gaya komunikasi perusahaan, serta ekspresi visual dan verbal lainnya.
3. ***Craftmanship*** adalah kualitas yang indah atau mengesankan dari suatu hasil karya yang telah dibuat dengan menggunakan banyak keterampilan. Pengertian ini erat kaitannya dengan istilah Kriya.
4. **Desain** adalah suatu proses pengembangan gagasan dengan membangun pola hubungan antara masalah, kemungkinan solusi dengan pemerhati/pengguna yang ditujunya.
5. **Desain Grafis** atau **Desain Komunikasi Visu**al adalah proses pengembangan solusi untuk suatu permasalahan dengan menggunakan potensi grafis atau komunikasi visual sebagai alat/media bantunya.
6. **Desainer Grafis** atau **Desainer Komunikasi Visual**: seseorang yang merancang dan mengatur kegiatan membuat solusi visual untuk kebutuhan program pembuatan identitas, informasi dan persuasi agar sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan pihak pemberi tugas.
7. ***Design Brief*** adalah merupakan panduan tertulis untuk sebuah proyek desain yang dikembangkan bersama oleh desainer dan pihak ketiga. Panduan tertulis/Design *Brief* ini menjadi difokuskan pada hasil yang diinginkan dari sebuah desain.
8. **Design *Thinking*** adalah metodologi yang digunakan oleh desainer untuk memecahkan masalah yang kompleks dan mencari solusi yang diinginkan. *Design Thinking* mengacu pada logika, imajinasi, intuisi, dan penalaran secara menyeluruh hingga pada bayangan respons pemerhatinya (empati), untuk mengeksplorasi kemungkinan-kemungkinan solusi untuk mengarah pada tujuan yang diinginkan, terutama yang bermanfaat bagi pengguna.
9. **Entitas** adalah sesuatu yang keberadaannya berbeda dan tidak bergantung kepada hal atau sesuatu yang lain; satuan yang berwujud. Entitas dapat berupa hal, peristiwa, layanan, produk, perusahaan, perorangan, dan sebagainya.
10. **Gagasan** atau **Ide** adalah buah pikiran yang timbul karena penciptaan alasan tertentu yang bukan berasal dari pengalaman hasil observasi yang sudah terbukti/terverifikasi.
11. **Imajinasi** adalah kemampuan untuk membentuk ide atau konsep yang baru; daya pikir untuk membentuk gambaran tertentu yang belum pernah terindra (dilihat, didengar, dialami) sebelumnya.
12. **Konsep Desain** adalah gagasan utama yang mendasari seluruh pembentukan/implementasi desain.
13. **Kreatif** adalah kemampuan atau kekuatan untuk menciptakan/membuat sesuatu yang baru yang memiliki nilai perbaikan/konstruktif (bukan destruktif), yang ditandai dengan orisinalitas, ekspresif dan imajinatif.
14. **Media** adalah sesuatu yang berkaitan dengan penggunaan sarana (alat) komunikasi, sebagai penghantar kepada penerima.
15. **Metode Komunikasi** adalah langkah-langkah yang ditempuh untuk menghasilkan komunikasi sesuai yang diharapkan. Fungsi metode adalah sebagai alat untuk mencapai tujuan.
16. **Organisasi Desain** adalah suatu kesatuan yang terdiri dari bagian-bagian yang bertujuan untuk menjalankan fungsi dalam mendefinisikan masalah desain, menentukan desainer yang tepat, sehingga memungkinkan baginya untuk menyelesaikannya tepat waktu dan sesuai anggaran.

17. **Perangkat Lunak** adalah program di dalam komputer yang lazim digunakan untuk membantu perwujudan solusi desain untuk media cetak, digital dan lingkungan.
18. ***Project Brief*** adalah pemahaman dan penjelasan singkat sebuah pekerjaan atau proyek yang diinginkan atau dimiliki oleh pemberi tugas atau klien.
19. **Portofolio** adalah koleksi terpilih dari karya-karya seorang desainer yang dimaksudkan untuk menampilkan gaya desain atau metode kerja seorang desainer. Portofolio biasanya digunakan oleh seorang desainer untuk menunjukkan contoh dari karya-karya yang berbeda yang pernah dikerjakan.
20. **Public Relation** adalah praktik pengelolaan penyebaran informasi antara individu atau organisasi dan publik. Biasanya melibatkan berbagai program yang dirancang untuk mempromosikan atau melindungi citra dari seorang individu, perusahaan, atau sebuah produk.
21. **Purwarupa/*dummy*** adalah replika/model dari sebuah rancangan yang menyerupai hasil akhir namun umumnya belum sampai memperlihatkan detail dari hasil akhir produksi.
22. **Ragam Gaya Desain** adalah berbagai macam bentuk gaya yang telah terjadi di dunia ini sejak masa prasejarah hingga masa kini baik yang terjadi di belahan dunia barat maupun timur meliputi bentuk gaya desain tipografi, ilustrasi, fotografi, grafis, lukis dan lain-lain.
23. **Semiotik** adalah studi tentang tanda-tanda dan simbol-simbol serta penggunaan atau penafsirannya
24. **Seni** adalah kegiatan kreatif yang bebas batas dalam memaksimalkan potensi manusia dan kemanusiawian, sehingga dapat menghasilkan karya/kreasi yang baru, orisinal, mendobrak batasan, oleh sebab itu sering kali bersifat subyektif. Karya seni dapat diciptakan dengan keahlian yang luar biasa dan bernilai tinggi, sebagai sebuah ekspresi dan penerapan keterampilan kreatif dan imajinasi penciptanya, dapat dinilai dari segi kehalusannya, keindahannya, dan/atau kekuatan emosionalnya.
25. **Simbol** adalah representasi yang mewakili atau melambangkan sesuatu yang lain, biasanya objek material yang mewakili sesuatu yang abstrak.
26. **Strategi Desain** adalah taktik/teknik/cara pencapaian tujuan proyek yang dinilai paling tepat sasaran; berupa kerangka prinsip dasar desain yang dapat dikembangkan secara lebih efektif pencapaiannya dengan bantuan konsep desain.
27. **Target** atau **Sasaran Komunikasi** adalah kelompok tertentu di mana komunikasi tersebut ditujukan.

Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual
Fakultas Desain & Seni Kreatif
UNIVERSITAS MERCU BUANA (UMB) JAKARTA
Kampus Menara Bakti - Gedung E Lanati 4
Jl. Raya Meruya Selatan No. 1, Kembangan, Kebon Jeruk – Jakarta Barat 11650
Telp. 021 5840 816 (Hunting), ext: 5100 Fax. 021 587 0727
Email: fdsk@mercubuana.ac.id